

## Leiblichkeit und Virtualität. Mit allen Sinnen glauben und leben

In Wim Wenders' Film »Der Himmel über Berlin« (1987) möchte der Engel Daniel, gespielt von Bruno Ganz, nicht mehr nur Beobachter der Welt der Sterblichen sein. Er möchte die Welt nicht nur begleiten und beschützen, er möchte selbst Teil der Welt werden. Der »Himmliche«, Unsterbliche, das Geistwesen »Engel« will leben, lieben, fühlen, will »leibhaftig« sein, will einen Körper haben. Er will mit allen Sinnen leben:

»Endlich ahnen statt immer alles zu wissen. ‚Ach‘ und ‚Oh‘ und ‚Ah‘ und ‚Weh‘ sagen können, statt ‚Ja‘ und ‚Amen!‘ (...) ‚Jetzt‘ und ‚Jetzt‘ sagen können und nicht wie immer ‚seit je‘ und ‚in Ewigkeit‘. (...) Fieber haben, schwarze Finger vom Zeitunglesen, sich nicht immer nur am Geist begeistern, sondern endlich an einer Mahlzeit, einer Nackenlinie, einem Ohr. Lügen! Wie gedruckt! Beim Gehen das Knochengestüt an sich mitgehen spüren. (...) Mir selber eine Geschichte erstreiten. Was ich weiß von meinem zeitlosen Herabschauen verwandeln ins Aushalten eines jähen Anblicks, eines kurzen Aufschreis, eines stechenden Geruchs. Ich bin schließlich lang genug draußen gewesen, lang genug abwesend, lang genug aus der Welt! Hinein in die Weltgeschichte! (...) Weg mit der Welt hinter der Welt!«

Und so kommt es zu einem »Engelsturz« der besonderen Art: Aus der grauen Welt der Himmlichen, der »Hinterwelt« (Nietzsche), in die bunte Welt der Sterblichen. Dafür muss

Daniel seinen Preis zahlen: Er muss seine Unsterblichkeit aufgeben, denn nur ein »Sein zum Tode« ist in der Lage, wirklich mit allen Sinnen zu leben. Daniel stürzt in die Welt der Sterblichen, aber dies nicht wie beim Sturz Luzifers als Strafe für den Frevel, sein zu wollen wie Gott, sondern als freiwilliger Akt der Entäußerung, der kenosis eines unsterblichen zu einem sterblichen Wesen, um sein zu können wie dieses. Der »gefallene« Engel wird Mensch – mit allem, was dazugehört. Im Fallen verletzt der, der eben noch unverletzbar gewesen ist, sich die Hand. Der gefallene Engel blutet, und er leckt sich das Blut von der Hand. Er genießt es, sein eigenes Blut zu schmecken, genießt es, verkörpert zu sein – noch im Schmerz. Nicht mehr nur reiner Intellekt und reine Liebe, sondern verkörperter Intellekt, verkörperte Liebe, sinnliche Liebe. Leib und Blut. Und erst so wird es Daniel gelingen, diejenige, die er schon lange liebt, aber dies nur betrachtend, intelligent bel konnte, wirklich mit allen Sinnen, leibhaftig zu lieben. Eine Liebe, die groß sein wird. Eine vollkommene Liebe. Eine stellvertretende Liebe, die alle menschlichen Lieben umfasst und einschließt.

Der »gefallene« Engel in »Der Himmel über Berlin« ist also nicht das Urbild der Sünde, der »Leibhaftige« ist keineswegs der zum Satan gewordene Luzifer, sondern er ist das Symbol wahren Menschseins, wahren »In-der-Welt-seins«. Die Menschwerdung des Engels ist ein Plädoyer für das zwar endliche, aber doch bunte, sinnenfrohe Leben, ein Loblied an den »Bruder Leib« – und darin zugleich auch eines an

den »Bruder, den leiblichen Tod«. Nicht das Paradies, der Himmel, ist der Sehnsuchtsort, der Ort des Begehrens und der Begierde, sondern die Erde, die Welt, das Hier und Jetzt. Nicht von ungefähr heißt der Film im Englischen »Wings of desire«, Flügel des Begehrens.

---

**Virtualität ist nicht alles,  
und alles ist nicht virtualiter.  
Es gibt eine von der virtuellen Realität  
unterschiedene, »andere« Wirklichkeit,  
quasi eine »wirkliche« Wirklichkeit,  
es gibt ein »es gibt«,  
es gibt die Differenz von Sein und Schein,  
Existenz und Nichtexistenz,  
die die Totalität der Matrix unterbricht  
und so bleibend durchbricht**  
**Saskia Wendel**

---

Dieser Geschichte vom Begehren nach der Fleischwerdung des Geistes, der Inkarnation des Wortes und des Intellekts, steht eine andere Begehrensgeschichte gegenüber, die von der Wortwerdung, der Vergeistigung des Fleisches, des Abschüttelns des sterblichen Körpers, des Sprungs aus dem Sein zum Tode. Hiermit meine ich nicht etwa gnostisch anmutende Erlösungslehren lange vergangener Tage. Diese Geschichte des Begehrens nach einem gleichsam verkörperten Leben ohne die Last des sterblichen Körpers ist diejenige des »Second Life«, des virtuellen, »zweiten« Lebens in den digitalisierten Welten des Cyberspace, des Internets. Hier kann man sich quasi körperlos bewegen, zumindest ohne diesen erdschweren, begrenzten Körper, ohne die Last, die mit ihm verbunden ist. Ohne Leib und Blut, ohne Schmerz und Wunden. Ohne Einschränkungen

und Behinderungen. Nicht unbedingt sinnlos, da es durchaus möglich ist, die Sinne zu stimulieren, auch nicht unbedingt körperlos, da man sich ja einen Ersatzkörper schaffen kann, durch den und in dem man sich in den virtuellen Welten bewegen kann. Aber eben doch ohne diesen konkreten sterblichen Körper und die ihm zugehörenden Sinne. Aus den Sterblichen werden Himmlische, aus den Endlichen Ewige. Die Flügel des Begehrens tragen in die unendlichen Weiten des »World Wide Web«. So wie einst »Peter Pan« ins Land ewiger Kindheit lockte, so locken die vielfältigen »Avatare« ins Land der unbegrenzten Möglichkeiten.

Mir geht es nun nicht darum, in einem übersteigerten Kulturpessimismus diese Begehrensgeschichte des Virtuellen zu geißeln und ihr unkritisch einen Lobpreis des Realen, sozusagen eines »neuen Realismus« entgegenzusetzen. Oder gar den technischen Fortschritt zu verdammen, so wie der Philosoph, dessen Namen spätestens nach Erscheinen seiner sogenannten »Schwarzen Hefte« nicht mehr genannt werden darf, die Technik einseitig als das »Ge-stell« verdammt hatte, in das die moderne Existenz sich mit dem Ziel der bloßen Bestandssicherung und Selbsterhaltung selbst eingesperrt hat. Besagter Philosoph, von seinen Jüngern gerne auch »der Alte vom Berg« genannt, schrieb in »Die Frage nach der Technik«: »Das Ge-stell verstellt das Scheinen und Walten der Wahrheit. (...) Die Bedrohung des Menschen kommt nicht erst von den möglicherweise tödlich wirkenden Maschinen und Apparaturen der Technik. Die eigentliche Bedrohung hat den Menschen bereits in seinem Wesen angegangen. (...) So ist denn, wo das Ge-stell herrscht, in höchstem Sinne Gefahr.«<sup>1</sup> Jenem moralinsauren Tremolo konservativer



Vom Himmel über Berlin hinunter: Engel Daniel (Bruno Ganz, 1987)

Kulturkritik hielt Theodor W. Adorno eine vergleichsweise differenzierte Form der Kritik von Technik und Fortschritt entgegen, wohl wissend um die ihnen innewohnende Dialektik und um die Antinomie, die beide bestimmt. Fortschritt, so Adorno,

»ist keine abschlußhafte Kategorie. Er will dem Triumph des radikal Bösen in die Parade fahren, nicht an sich selber triumphieren. Denkbar ein Zustand, in dem die Kategorie ihren Sinn verliert, und der doch nicht jener der universalen Regression ist, die heute mit dem Fortschritt sich verbündet. Dann verwandelte sich der Fortschritt in den Widerstand gegen die immerwährende Gefahr des Rückfalls. Fortschritt ist dieser Widerstand auf allen Stufen, nicht das sich Überlassen an den Stufengang.«<sup>2</sup>

Dieser Perspektive einer Kulturkritik aus dem Geist Kritischer Theorie fühle ich mich auch im folgenden Blick auf das Verhältnis von Leiblichkeit und Virtualität verbunden.

## 1. Der virtuell gestaltete Körper und sein Bezug zum Leib

Wie bereits erwähnt kann das Begehren nach einem Leben in virtuellen Welten auch als »Gegenerzählung« zu derjenigen des Begehrens konkreter, »erdenschwerer« Verkörperung verstanden werden. Es wäre aber zu kurz gesprungen, diese Gegenerzählung schlichtweg als Plädoyer für ein körperloses Leben, für eine entkörpernte Existenz zu begreifen. Es handelt sich vielmehr um das Plädoyer für eine andere Art und Weise von Verkörperung, einer Art intelligibler Verkörperung, für eine Modellierung eines anderen Körpers. Das Individuum ist dazu fähig, sich einen neuen,

anderen Körper zu schaffen und diesen nach eigenem Gusto zu gestalten. Es ist dazu in der Lage, sich selbst neu zu entwerfen – als Avatar seiner selbst. Das kann als Akt der Performanz gedeutet werden, als eine Form performativer Körperpraxis, die sich aber im Netz vollzieht. Diese Performanz ist prinzipiell grenzenlos, kein Ding ist ihr unmöglich. Der »User« wird quasi zum allmächtigen Schöpfer seiner selbst, der sich in einem Akt absoluter Freiheit selbst entwirft – und dies immer wieder neu und verbunden mit der Möglichkeit permanenter Revision. Es gibt kein Scheitern, das nicht wieder in Gelingen transformiert werden könnte, keine endgültigen Niederlagen, ja keine unwiderruflichen Entscheidungen. Immer wieder neu kann »alles auf Anfang« gestellt werden. Ist der Avatar eine Art »zweiter Körper«, so jedoch ein unsterblicher, zeitloser, in diesem Sinne »körperloser« Körper. Stirbt eine virtuelle Verkörperung, besteht grundsätzlich die Möglichkeit der Auferstehung im Netz – entweder in Form eines neuen Avatars, oder in Form der Wiederauferstehung des alten, die im Virtuellen nichts Mirakulöses an sich hat. Genauso verhält es sich mit anderen Normierungen, denen wir realiter oft unterworfen sind, insbesondere Normierungen, die den Körper und Körperpraxen bestimmen bis hin zu Geschlechternormen und Normen über »richtiges« und »falsches« Leben, oder besser: »anständiges« und »unanständiges« Leben, wenn es etwa um Sexualität, sexuelle Identität und Lebensform geht. Wobei auch das Virtuelle nicht vor den Eingriffen der Zensur geschützt ist – auch im Netz ist nicht alles erlaubt, wenn selbsternannte oder durch weltliche wie religiöse Autoritäten ernannte Tugendwächter/innen darüber wachen, dass alles hübsch ordentlich zugeht.

An diesen virtuellen Körperpraxen ist also zunächst einmal nichts Verwerfliches. Wir vollziehen immer schon performative Körperpraxen, auch in der sogenannten realen Welt. Wir drücken unsere Leiblichkeit immer schon als Körper aus, sind »leibhaft« als Körper, und diese können wir gestalten, modellieren, konstruieren. Unser Existenzvollzug ist nicht durch eine angebliche Substanz oder Natur determiniert, die »Menschsein« ausmacht, sondern dadurch, dass wir bewusstes Leben sind. Als solches aber sind wir keine Dinge, die dem Kausalitätsprinzip unterworfen sind, kein »etwas«, sondern »jemand«. Und als »jemand« sind wir grundsätzlich frei. Freiheit aber bedeutet nicht nur »Freiheit wovon«, sondern »Freiheit wozu«, die Fähigkeit, einen Anfang zu setzen, wie Immanuel Kant formulierte. Man könnte auch wie Hannah Arendt »Kreativität« dazu sagen. Wir sind als bewusstes Leben fähig zur Kreativität, zum schöpferischen Hervorbringen. Und das auch und gerade in Bezug auf uns selbst, unsere eigene Identität, mithin auch in Bezug auf unsere eigene verkörperte Existenz, unseren Körper. Judith Butler fasst deshalb auf den Körper bezogene performative Akte völlig zutreffend als Freiheitsakte auf; es handelt sich um Formen der Selbstwahl, die alles andere als gefährlich sind. Vielmehr gehört die Selbstwahl zum Grundvollzug der Existenz; wir können nicht anders als uns selbst zu wählen, wir sind zur Selbstwahl gezwungen, worauf uns etwa Sören Kierkegaard immer wieder aufmerksam gemacht hat. Und dazu gehört eben auch die auf Körperpraxen bezogene Selbstwahl.

Als solche können nun auch die vielfachen Verkörperungen im Netz verstanden werden: als Gestaltungen individuellen, verkörperten bewussten Lebens. So verstanden haftet den

»Avataren« nichts Schreckliches an, sie sind kein Beispiel für die Gefahr des »Ge-stells«, von dem Heidegger geraunt hatte, die wirkliche Gefahr verkennend oder leugnend, in die er selbst so fatal verstrickt gewesen ist. Sie sind vielmehr Zeichen menschlicher Kreativität und damit auch der Fähigkeit des Bewusstseins, Kultur zu schaffen.

Allein, so könnte man fragen, ist dann also alles beliebig, was da geschieht? Gibt es keine Grenzen, keine Regeln? Doch, die gibt es. Doch sie lassen sich nicht aus einem vorgegebenen Sein, einer Biologie, einer Natur, einer Substanz etc. ableiten – denn aus einem Sein lässt sich bekanntlich kein Sollen ableiten. Wer dies versucht, begeht den sogenannten naturalistischen Fehlschluss vom Sein auf ein Sollen. Folglich kann man auch nicht virtuelle Realitäten mit Verweis auf »wirkliche« Realitäten kritisieren. Aus dem leiblichen Vollzug der Existenz lässt sich nicht ableiten, dass es besser ist, »erdenschwer« zu leben und nicht im »World Wide Web« zu versinken. Dass der »richtige« Körper besser ist als der virtuelle. Die Kriteriologie gibt eine Ethik vor, die Freiheit mit Verantwortung verknüpft. Maßstab dieser Ethik ist der von Immanuel Kant formulierte Kategorische Imperativ, so zu handeln, dass die Anderen nicht als Mittel, sondern als Zweck an sich selbst angesehen werden. Das heißt: die Achtung und Anerkennung des Anderen als Freien und Gleichen, als einmalig und unverfügbar – auch und gerade in seiner »leibhaften« Existenz, in der Gestaltung seines verkörperten Daseins, im Entwurf seiner Lebensform und Lebensweise. So wie es realiter Machtdiskurse zu entlarven und ihnen zu widerstehen gilt, so auch im Netz. Die virtuelle Welt ist in diesem Sinne kein rechtsfreier Raum. Das sind Krite-

rien, die auch dem Leben im Netz Regeln vorgeben, ohne zu illiberal zu determinieren. Die virtuelle Weiten nicht verdammen, aber auch nicht zu einem Ort der Willkür und des »Willens zur Macht« verkommen lassen.

## 2. Sein und Schein – das Wirklichkeitsproblem virtueller Realitäten

Virtuelle Welten fordern jedoch nicht nur die Anthropologie heraus, sondern auch die Erkenntnistheorie und Ontologie. Denn mit der Virtualität steht der Wirklichkeitsbegriff auf dem Spiel. Denn dieser setzt zwei Unterscheidungen voraus: die Unterscheidung zwischen Sein und Schein und diejenige zwischen Sein und Nichts, d.h. zwischen Existenz und Nichtexistenz. Angesichts virtueller Wirklichkeit wird dann der Begriff der Wirklichkeit selbst zum Problem. Wie »wirklich« ist die Wirklichkeit und diejenige, die alles, also auch die von uns als »gegeben« behauptete Wirklichkeit, bestimmt? Ist womöglich Wirklichkeit nichts anderes als die »Wirklichkeit« der unendlichen Erzeugung virtueller Realität?

Dieses Problem hat in gewisser Weise schon René Descartes in den Meditationen über die erste Philosophie thematisiert: die Möglichkeit, dass ich mich in meinem Erkennen unablässig täusche, ja dass ich womöglich von einem allmächtigen Lügengeist permanent getäuscht werde: »ich will glauben, Himmel, Luft, Erde, Farben, Gestalten, Töne und alle Außendinge seien nichts als das täuschende Spiel von Träumen, durch die er meiner Leichtgläubigkeit Fallen stellt«. <sup>3</sup>

Dieser »genius malignus« wäre hinsichtlich des Problems der Virtualität genau besehen

die Virtualität selbst: kein Lügengeist »hinter« der vorgegaukelten Wirklichkeit, sondern die Lüge wäre die Wirklichkeit und die Wirklichkeit Lüge, wobei eigentlich die Qualifizierung »malignus« bzw. »Lüge« entfielen, denn dies setzt ja bereits die (in der Virtualität der Wirklichkeit aufgehobene) Unterscheidung von Wirklichkeit und Fiktion, Wahrheit und Irrtum voraus. Die virtuelle Realität ist weder gut noch böse, weder wahrhaftig noch lügnerisch. Sie ist, wie sie ist – »jenseits von Gut und Böse« und damit nicht unmoralisch, sondern immoralisch. An ihr zerschellen sämtliche moralischen Bewertungen, da sie die in ihnen vorausgesetzten Unterscheidungen unterläuft. Für Descartes dient der Zweifel an der Existenz der Außenwelt als Initialpunkt der Reflexion über Wahrheit und Gewissheit der Erkenntnis: »Was also bleibt Wahres übrig? Vielleicht nur dies eine, daß nichts gewiß ist.«<sup>4</sup> Allerdings hatte jener Zweifel bei Descartes lediglich methodische Funktion; Ziel der Meditationen ist der Aufweis eines unbezweifelbaren Fundamentes der Erkenntnis gewesen, das jeder Täuschungsmöglichkeit entzogen ist: »*ego sum – ego existo*«<sup>5</sup>. Für Descartes existierte (noch) die Gewissheit, dass sich die Vernunft nicht unablässig täuschen kann, existierte somit auch die Möglichkeit der Unterscheidung von Sein und Schein bzw. Nichts, von Möglichkeit und Wirklichkeit.

Diese Überzeugung wird jedoch von Friedrich Nietzsche aufgegeben, dem zufolge die Vernunft prinzipiell illusionär verfasst ist, weil sie sich permanent in Täuschungen verstrickt, die durch sie selbst erzeugt sind. Vernunft ist hier nicht mehr die unverbrüchliche Instanz von Wahrheit und Gewissheit, sondern sie ist der Schauplatz der permanenten Inszenierung des »Welt-Spiels«, in dem die Unterscheidung von Sein

und Schein (wie auch die Unterscheidung von Gut und Böse) aufgehoben ist, und in das wir kraft der Vernunft immer schon verstrickt sind:

»Was ist also Wahrheit? Ein bewegliches Heer von Metaphern, Metonymien, Anthropomorphismen kurz eine Summe von menschlichen Relationen, die, poetisch und rhetorisch gesteigert, übertragen, geschmückt wurden, und die nach langem Gebrauche einem Volke fest, canonisch und verbindlich dünken: die Wahrheiten sind Illusionen, von denen man vergessen hat, dass sie welche sind, Metaphern, die abgenutzt und sinnlich kraftlos geworden sind, Münzen, die ihr Bild verloren haben und nun als Metall, nicht mehr als Münzen in Betracht kommen. (...) Nun vergisst freilich der Mensch, dass es so mit ihm steht; er lügt also (...) unbewusst und nach hundertjährigem Gewöhnungen – und kommt eben *durch diese Unbewusstheit*, eben durch dies Vergessen zum Gefühl der Wahrheit.«<sup>6</sup>

Dieser Wahrheitsperspektivismus<sup>7</sup> eröffnet die Möglichkeit unendlicher Interpretationen der Welt: »Welt ist uns (...) noch einmal ‚unendlich‘ geworden: insofern wir die Möglichkeit nicht abweisen können, dass sie unendliche Interpretationen in sich schliesst.«<sup>8</sup> Insofern existiert keine ‚objektive Wirklichkeit‘ jenseits der unendlichen Möglichkeiten der Weltinterpretationen, vielmehr konstituiert sich in ihnen erst das, was wir Wirklichkeit nennen. Die Vernunft liefert keine wahre Erkenntnis der Wirklichkeit: »Die ‚Vernunft‘ ist die Ursache, dass wir das Zeugnis der Sinne fälschen. Sofern die Sinne das Werden, das Vergehen, den Wechsel zeigen, lügen sie nicht... (...) Die ‚scheinbare‘ Welt ist die einzige: die ‚wahre‘ Welt ist nur *hinzugelogen*.«<sup>9</sup>

Die Erzeugung virtueller Welten entspricht dieser These Nietzsches: die Unendlichkeit, einst eine Eigenschaft Gottes, wird zum Kennzeichen nicht nur der Interpretationsmöglichkeiten der Wirklichkeit, sondern letztlich der Wirklichkeit selbst. Es gibt keine Wirklichkeit ‚hinter‘ der unendlichen Vielfalt ihrer Auslegung, sondern eine unendliche Möglichkeit der Konstruktion, ja der Simulation von Wirklichkeit, und dies kraft der Vernunft. Jener Unendlichkeit der Wirklichkeitsinterpretationen entspricht die unendliche Verschiebung der Referenz der Zeichen: Zeichen referieren nicht mehr auf ein ihnen vorgängig Bezeichnetes, sondern sie sind selbstreferentiell, so legen etwa poststrukturalistische Zeichentheorien nahe. Signifikanten sind frei flottierend, gleiten von Signifikant zu Signifikant, ohne jemals ein Signifikat zu treffen. Zeichen bedeuten nicht durch Repräsentation, sondern durch ständige Verschiebung und Wiederholung der Signifikanten. Jean Baudrillard bezog diese poststrukturalistische These auf die medial konstruierte, virtuelle Wirklichkeit und suchte so zu verdeutlichen, dass mit dem Ende der Signifikation zwar auch das Ende der Realität gekommen ist, zugleich aber die Realität in ihrem Verlust zu einer Hyperrealität überhöht wird:

»Die Realität geht im Hyperrealismus unter, in der exakten Verdoppelung 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.«<sup>10</sup>

So kommt Baudrillard zu seiner Definition des Realen als dasjenige, wovon man eine äquivalente Reproduktion herstellen kann: »Am Ende dieses Entwicklungsprozesses der Reproduzierbarkeit ist das Reale nicht nur das, was reproduziert werden kann, sondern das, *was immer schon reproduziert ist*. Hyperreal.«<sup>11</sup> Die Unterscheidung von Sein und Schein, Wirklichkeit und Illusion, Wahrheit und Irrtum ist aufgehoben: »Es gibt keine Fiktion mehr, der sich das Leben, noch dazu siegreich, entgegenstellen könnte – die gesamte Realität ist zum Spiel der Realität übergegangen (...).«<sup>12</sup> Die Simulation hat die Realität vollständig und endgültig zum Verschwinden gebracht in der Allheit, dem Universum stets sich verschiebender, immer neu sich reproduzierender Zeichen: »Das coole Universum der Digitalität absorbiert das der Metapher und der Metonymie. Das Simulationsprinzip überwindet das Realitätsprinzip und das Lustprinzip.«<sup>13</sup>

Die Simulationsthese scheint unserem Alltagsverständnis von Wirklichkeit zu widersprechen. Niemand von uns geht davon aus, dass das, was er erlebt, was er denkt und fühlt, was ihm an Dingen, Ereignissen, Personen begegnet, immer schon virtuell ist. Wenn es ans Sterben geht, so möchte man sagen, weiß man doch darum, was man lassen muss, wenn man das Leben lassen muss – und das ist doch eindeutig »wirklich« gegeben und nicht nur Resultat einer Simulation – es sei denn, man behauptete, dass man schlichtweg aus einer Cyberworld herausgestöpselt wird, und dass man dies als Sterben empfindet. Spätestens an diesem Punkt aber wird die Simulationsthese zynisch angesichts von Menschen, die sterben müssen

und dabei nicht schlichtweg in ein anderes Programm »eingespielt« werden können. Dennoch genügt es nicht, dem Problem, das durch die Virtualität von Wirklichkeit aufgeworfen wird, allein dadurch zu begegnen, dass man auf die Kontraintuitivität oder den Zynismus der Simulationsthese verweist. Möglicherweise liefert jedoch ein Film einen wichtigen Hinweis auf eine argumentative Strategie, ein Film, der bislang wie kein anderer das Problem virtueller Wirklichkeit thematisiert und durchgespielt hat, und dies zudem angereichert mit einer Vielfalt von philosophischen wie theologischen Anspielungen: »Matrix«.

»Matrix« handelt bekanntlich davon, dass die Menschen zu Sklaven von Maschinen geworden sind, die sie ausbeuten, die Menschen aber zugleich dadurch ruhig stellen, dass sie sie in einer virtuellen Welt gefangen halten, die von einem gigantischen Computerprogramm, der Matrix, erzeugt und gesteuert wird. Das Auftreten einer Erlöserfigur, Neo, soll die Menschen aus ihrer Gefangenschaft befreien. Die Botschaft des Filmes ist eindeutig: Die Matrix ist keineswegs so allumfassend und alles bestimmend, so total, wie sie erscheint. Virtualität ist nicht alles, und alles ist nicht virtualiter. Es gibt eine von der virtuellen Realität unterschiedene, »andere« Wirklichkeit, quasi eine »wirkliche« Wirklichkeit, es gibt ein »es gibt«, es gibt die Differenz von Sein und Schein, Existenz und Nichtexistenz, die die Totalität der Matrix unterbricht und so bleibend durchbricht. Allerdings muss diese Differenz und mit ihr dann auch die Existenz der Wirklichkeit als Andere der bloß virtuellen Realität erkannt werden können, und dazu bedarf es der Befreiung aus der Verstrickung in die permanente Simulation, die die Matrix erzeugt. Das Orakel der Matrix weist



Neo (Keanu Reeves)

Neo hierzu den Weg: »Erkenne Dich selbst!«

Genau diesen Weg hatte Descartes in seinen Mediationen beschrrieben: die Unbezweifelbarkeit der Selbstgewissheit, gegeben im »ich denke«, ist Fundament jeder Gewissheit, mithin auch der Weltgewissheit. Der Bezug auf die in der Selbsterkenntnis, im Selbstbewusstsein gegebenen Selbstgewissheit macht die Unterscheidung von Sein und Schein, Sein und Nichts, möglich, setzt diese Unterscheidung erneut in Kraft, und dies mitten in der Verstrickung in die Simulation der Wirklichkeit. Alles ist Resultat von Simulation, auch ich selbst in meinen Bezügen zur vermeintlich existierenden Realität, zu Dingen, Ereignissen, Personen, die mir in der virtuellen Welt begegnen, ja ich selbst in meinen äußeren wie inneren Qualitäten, Eigenschaften. Alle Erfahrungen, die ich mache, alle Gefühle, die ich empfinde, alle »Qualia« meines Bewusstseins, könnten virtuell verfasst sein, ohne dass ich überhaupt um diese Virtualität weiß. Doch das Wissen um mich, dass ich Erlebnisse besitze, dass mir eine Welt – und sei sie virtualiter gegeben – überhaupt zu meiner Welt werden kann, dieses Wissen um mich ist nicht selbst schon virtuell erzeugt. Dass ich ein Wissen um mich habe, und dass ich darum weiß, leuchtet mir unmittelbar, unabhängig von externen Vermittlungen durch Bilder, Zeichen, Erfahrungen, Begegnungen ein. Erkenne Dich selbst – nicht als reflexiver Akt, sondern als unmittelbares Wissen um Dich in der Gegebenheit des Selbstbewusstseins – und Du erkennst die einzige Wirklichkeit, die Dir unzweifelhaft einleuchten kann: die Wirklichkeit, die Du selbst bist. Dann eröffnet sich die Möglichkeit der Unterscheidung von Sein und Schein, Existenz und Nichtexistenz, somit auch die Unterscheidung von Wirklichkeit

und Virtualität, so könnte man den Hinweis des Orakels der Matrix interpretieren. Der Schritt aus der Matrix heraus ist der Schritt in mich hinein – und umgekehrt, der Aufforderung Augustins entsprechend: Geh nicht nach draußen, in Dich selbst kehre zurück, im Inneren des Menschen wohnt die Wahrheit! Die Selbstgewissheit besitzt so eine die Erkenntnis der Wirklichkeit gründende wie bestimmende, also prinzipielle Funktion; gemeinhin spricht man hier vom »Prinzip Subjektivität«. Dieses Subjektivitätsprinzip überwindet das Prinzip der Simulation, ja macht deutlich, dass die Simulation überhaupt keinen prinzipiellen Status besitzt, da sie stets im »Erkenne Dich selbst« aufgesprengt, durchbrochen werden kann.

In »Matrix« kommt allerdings noch ein weiteres Prinzip hinzu, welches mit demjenigen der Subjektivität gleichursprünglich verknüpft ist: das Prinzip Freiheit. Denn in »Matrix« führt für Neo der Weg aus der Matrix durch eine Entscheidungssituation hindurch. Neo muss sich entscheiden (bezeichnenderweise in einer Entscheidung zwischen 1 und 0), ob er »wissen« möchte oder nicht. Entscheidet er sich für das Wissen, entscheidet er sich zugleich für die Fähigkeit der Unterscheidung von Sein und Schein bzw. Sein und Nichts. In jener Entscheidung für die Fähigkeit der »wissenden« Unterscheidung lässt er die Verstrickung in die virtuelle Wirklichkeit der Matrix hinter sich. Das heißt: Verstrickung in die Matrix ist nicht gleichbedeutend mit absoluter Determination; es gibt einen Ausweg aus der Matrix, ein Sich-Verhalten-Können, ein Sich-Entscheiden-Können, die Fähigkeit zur Wahl, letztlich die Fähigkeit dazu, sich aus der Matrix zu befreien und somit die Fähigkeit zur Veränderung der Situation. Selbstgewissheit befähigt zur Unter-

scheidung von Sein und Schein, zur Differenz von Wirklichkeit und virtueller Wirklichkeit, und damit zum Wissen um die Wirklichkeit, und Freiheit ermöglicht es, unterscheiden zu wollen und zu können.

Erlösung ist an Selbsterkenntnis und an Emanzipation gebunden und findet in ihr schon statt. Dennoch handelt es sich schon im Film nicht um pure, gnostisch anmutende Selbsterlösung. Neo muss sich zwar einerseits selbst befreit in einem Akt der existenziellen Wahl, denn diese Wahl ist eine Wahl zu sich selbst im Akt der Selbsterkenntnis, und die Befreiung erfolgt in einem Akt der Erkenntnis seiner selbst. All dies wird ihm nicht abgenommen. Und erst durch den Akt der Selbstbefreiung vermag Neo zum Befreier, zum Erlöser der Menschheit zu werden. Doch die Fähigkeit dazu wird Neo von Morpheus geschenkt, der ihn in die Situation der Entscheidung führt, und die Einsicht, dass der Ausweg im Weg nach Innen gegeben ist, besitzt Neo nicht aus sich selbst heraus, sondern er empfängt sie vom Orakel der Matrix.

Subjektivität und Freiheit also erweisen sich als »Gegengift« gegen die Totalität der Simulation; das bewusste Dasein, das um sich selbst weiß und das sich zu sich selbst (und darin zugleich zu anderen) verhalten kann, weiß zugleich um die grundlegende Unterscheidung zwischen Sein und Schein, Sein und Nichts. Das gibt ihm die Möglichkeit, zwischen einer virtuellen Wirklichkeit und einer anderen Wirklichkeit zu unterscheiden, die nicht in der Totalität des Virtuellen aufgeht; Selbstgewissheit und Weltgewissheit weisen so aufeinander zurück. Wie schon hinsichtlich des Problems der Verkörperung in virtuellen Welten sind Subjektivität und Freiheit also die entscheidenden Motive, die uns mit dem Phänomen der Virtualität in kon-

struktiver Art und Weise in Anerkennung ihrer Dialektik umgehen lassen. Die Vergewisserung über die Wirklichkeit der Wirklichkeit hat die Selbstgewissheit zu ihrer Möglichkeitsbedingung, die im Wissen um mich, also im Selbstbewusstsein, unmittelbar gegeben ist. Dies ist die bleibende Gültigkeit der Cartesischen Intuition, wenn auch nicht mehr primär auf das »ich denke« bezogen, da ja noch das Denken in den Strudel der Simulation hineingezogen werden kann. Selbstgewissheit kommt nicht erst im reflexiven Akt auf, sondern geht diesem noch voraus. Das seiner selbst bewusste Dasein geht solcherart jedoch keinerlei Risiko ein, wenn es den Sprung ins Virtuelle wagt, denn es geht ja darin keineswegs der Unterscheidung von Sein und Schein gänzlich verlustig. Das Virtuelle ist nicht das Totale, das das Besondere (hier: das bewusste Dasein und seine Fähigkeit zur Unterscheidung) und das Unterschiedene (hier die Unterscheidung von Sein und Nichts) tilgt. Das gilt es gegen jeden Kulturpessimismus bzw. Kulturkonservatismus festzuhalten; es gibt so gesehen keinen Grund, die Cyberworld zu ver-teufeln oder grundlegend zu fürchten.

### **3. Gott und/oder Virtualität – verkörperter Glaube in virtuellen Welten**

Beide benannten Aspekte – denjenigen der anthropologischen Reflexion über den Körper in virtuellen Welten und denjenigen der Vergewisserung über die Wirklichkeit der Wirklichkeit auch angesichts virtueller Realitäten – möchte ich nun abschließend in einem dritten Schritt auf die Dimension des Glaubens zurückwenden.

Auch im Virtuellen kann der Glaube ja eine Rolle spielen, ja kann unter bestimmter Hinsicht als ein »verkörperter Glaube« angesehen wer-



»Inkarnation« von Alfred Hrdlicka, 1995 / 1996 Wien, Alibertplatz

den, für den konkrete Erfahrungen bedeutsam sind. Religion und Glaube sind auch Themen in virtuellen Welten; auch im Virtuellen gibt es das Bedürfnis nach Heil, Befreiung, Erlösung. »Matrix« etwa ist ja nichts anderes als eine messianische Erzählung über die Erlösung aus der totalitären Herrschaft der Maschinen und zugleich aus der selbstgemachten Unterwerfung der Menschen unter die Maschinen, die doch eigentlich Kreaturen des Menschen gewesen sind. Virtuelle Welten sind ja keine »Anders-orte«, auch keine »Nicht-orte« (u-topoi), sondern in gewisser Hinsicht doch auch Verdoppelungen der Realität, selbst noch unter den Bedingungen der Grenzenlosigkeit, der Unendlichkeit der Möglichkeiten. Denn diese sind doch nur Wiederholungen des Bekannten, sie unterbrechen den Alltag nicht, in ihnen bricht kein »ganz Anderes« in die Immanenz des Immergleichen ein, sondern in und durch sie vollzieht sich quasi eine ewige Wiederkehr des Alten, des Gleichen. In mancher Hinsicht ähnelt das Virtuelle dem »Welt-Spiel« der ewigen Wiederkehr, von dem Nietzsche gesprochen hatte. Und wer das Virtuelle zu lieben lernt, der, so könnte man formulieren, lernt frei nach Nietzsche das Schicksal lieben – und darin liegt bekanntlich für Nietzsche die einzig mögliche Form von Erlösung: nicht mehr erlöst sein wollen. Und doch streben auch diejenigen, die sich in virtuellen Wirklichkeiten bewegen, in irgendeiner Form auch nach Erlösung. Manchmal fungiert der Sprung ins Virtuelle allerdings auch als Flucht vor den Zwängen der realen Welt, als Eskapismus. Statt die Realität zu verändern, gegen den Status quo aufzubegehren, statt nach umfassendem Heil und Erlösung zu streben, erlöst man sich selbst durch Flucht aus den konkreten Zwängen, Sorgen, Proble-

men, aus konkretem Unrecht und Leid, aus Krankheit und Tod. Die Grenzenlosigkeit des Netzes suggeriert ein »immer weiter so«, suggeriert ewiges Leben, ohne überhaupt sterben zu müssen. Suggestiert Macht, wo vielleicht konkret Ohnmacht erfahren wird. Gesundheit, wo realiter Krankheit existiert.

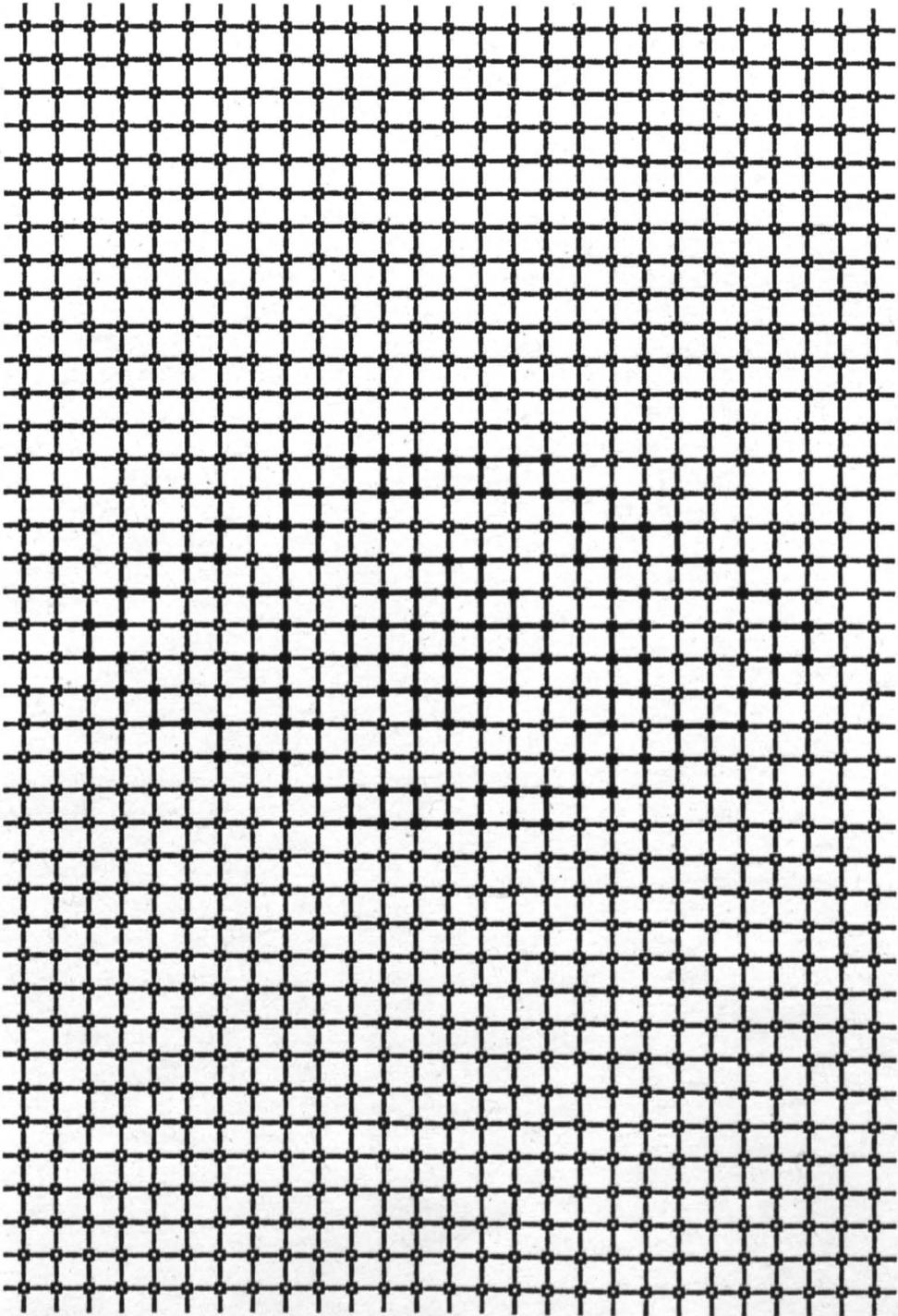
Religion und Glaube werden deshalb, bei aller Anerkennung des Virtuellen, doch auch darauf hinweisen können und müssen, dass auch diejenigen, die sich in virtuellen Räumen bewegen, letztlich doch wieder den Bedingungen von Raum und Zeit unterworfen sind. Dass die erstrebte Erlösung sich auch im Virtuellen nicht einfach einstellen wird, schon gar nicht, wenn reales Leid verdrängt statt erinnert und erzählt wird. Wer vor den Bedrängnissen der Realität ins Virtuelle flüchtet, vergisst die realen »Toten und Zerschlagenen«, die Opfer der Geschichte zugunsten einer virtuellen Siegeregeschichte. Man vergisst die geschundenen Körper zugunsten des virtuellen Körpers des Avatars. Das alles könnte die Form einer Art »bürgerlicher Religion« annehmen, deren Kennzeichen bekanntlich nicht nur die Verdrängung konkreten Leids ist, sondern auch die Individualisierung der Kontingenzbewältigung. Dadurch dient sie dazu, den herrschenden status quo dadurch zu legitimieren und zu verlängern, wie etwa Johann Baptist Metz verdeutlicht hat: »In dieser bürgerlichen Religion ist die messianische Zukunft aufs äußerste bedroht. Und zwar nicht in erster Linie dadurch, daß sie zur Beschwichtigung und Vertröstung, zum Opium für die zukunftslosen Habenichtse entfremdet wird; sondern dadurch, daß sie zur Bestätigung und Bestärkung für die bereits Habenden und Besitzenden gerät, für die ohnehin Aussichts- und Zukunftsreichen dieser Welt.«<sup>14</sup> Zugleich

handelt es sich bei bürgerlichen Religionen um gänzlich abstrakte, entleerte Religionen, die sich etwa mit Blick auf das Christentum von den konkreten materialen Gehalten des Evangeliums und der Nachfolgepraxis Jesu abgelöst haben und so letztlich beliebig werden; so schrieb etwa Jürgen Moltmann: »Bürgerliche Religion meint (...) eine spezifische Entschärfung des Gehalts jüdisch-christlicher Tradition in der Moderne.«<sup>15</sup> Das Virtuelle könnte so auch als eine Art Vertröstungsideologie fungieren, als individualistisch verengte Trostspendung, die dafür sorgt, dass alles so bleibt, wie es ist.

Dagegen kann die Perspektive des Glaubens deutlich machen, dass auch hinter dem Avatar, hinter der virtuellen Verkörperung, quasi doch noch ein real verkörpertes Individuum sitzt, das im Virtuellen nicht aufgeht. In der virtuellen Körperwelt gibt es einen nicht erlebbaren, erfahrbaren Rest, der in ihr nicht aufgeht: Es gibt kein unmittelbar sinnliches Erleben, die digitale Haut kann nur virtuell, nicht real berührt werden. Virtuelles Essen kann man ebenso wenig schmecken wie virtuellen Wind verspüren oder den Duft virtueller Pflanzen riechen. Ganz zu schweigen davon, dass virtuelles Brot nicht satt machen kann – dafür braucht es dann doch die Fertipizza, die nicht der Avatar verspeist, sondern sein vor dem PC sitzender Schöpfer, der sich im »ersten Leben« befindet. Und dieses bewahrheitet sich genau darin dann doch als das einzige, das wir besitzen. Die Unendlichkeit des virtuellen Lebens endet unweigerlich, wenn das konkrete Leben endet. Der Tod kann auch im Virtuellen nicht besiegt werden, wenn der reale Körper stirbt, dann endet auch der virtuelle. Die virtuelle Erlösung ist und bleibt vorläufig, sie ist nicht von Dauer, sie ist Schein, so wie die Welt, in der sie geschehen soll.

Gerade die christliche Erlösungshoffnung könnte somit eine unterbrechende Funktion haben: sie unterbricht die ewige Wiederkehr des Gleichen, die bloße Verdoppelung der Welt auch im Virtuellen. Sie zeugt von der Hoffnung auf umfassendes Heil und Versöhnung, von einem »Anders-ort« auch für diejenigen, die hier und jetzt auf der Strecke geblieben sind. Sie fordert auf zur Veränderung des Status quo, nicht zur Flucht aus diesem. Sie spricht von verletzten, verletzbaren Körpern, indem sie auf einen konkreten geschundenen, gekreuzigten Körper blickt und gerade diesen als denjenigen bekennt, in dem eine vollkommene Liebe, das »Heil der Welt«, mitten in unsere fragile Existenz, in unsere Wirklichkeit, gekommen ist. Gott, so die christliche Überzeugung, die gegen jegliche doketistischen Materie Tendenzen gnostischer Provenienz sich durchgesetzt hat, hat keinen Scheinleib angenommen, ist kein Avatar im Netz geworden, sondern wirklich und wahrhaft Mensch mit einem konkreten Körper. Gott war und ist real gegenwärtig, als Leib, Fleisch.

Diese Hoffnungsbotschaft des Christentums, die sich in einer konkreten Nachfolgepraxis Jesu ausdrückt, verlischt nicht angesichts des Virtuellen, im Gegenteil. Gerade im Blick auf virtuelle Realitäten zeigt sich ihre bleibende Aktualität, eben weil sie auch für die Avatare gilt, oder besser: für diejenigen, die sich auch kraft ihrer Avatare nicht selbst erlösen können. Eben weil sie nicht zu den Himmlischen gehören, sondern zu den Sterblichen. Weil sie nicht aus dieser Welt aus Fleisch und Blut einfach herauspringen und ins Netz »fallen« können und dabei alles hinter sich lassen können. Und wenn schon Engel, die Himmlischen, danach streben, zu einem sterblichen Wesen aus Fleisch und Blut zu werden und sich freiwillig



all ihrer Macht entledigen, sich entäußern, wie stark muss doch die Erdschwere sein, die an verkörperten Individuen haftet.

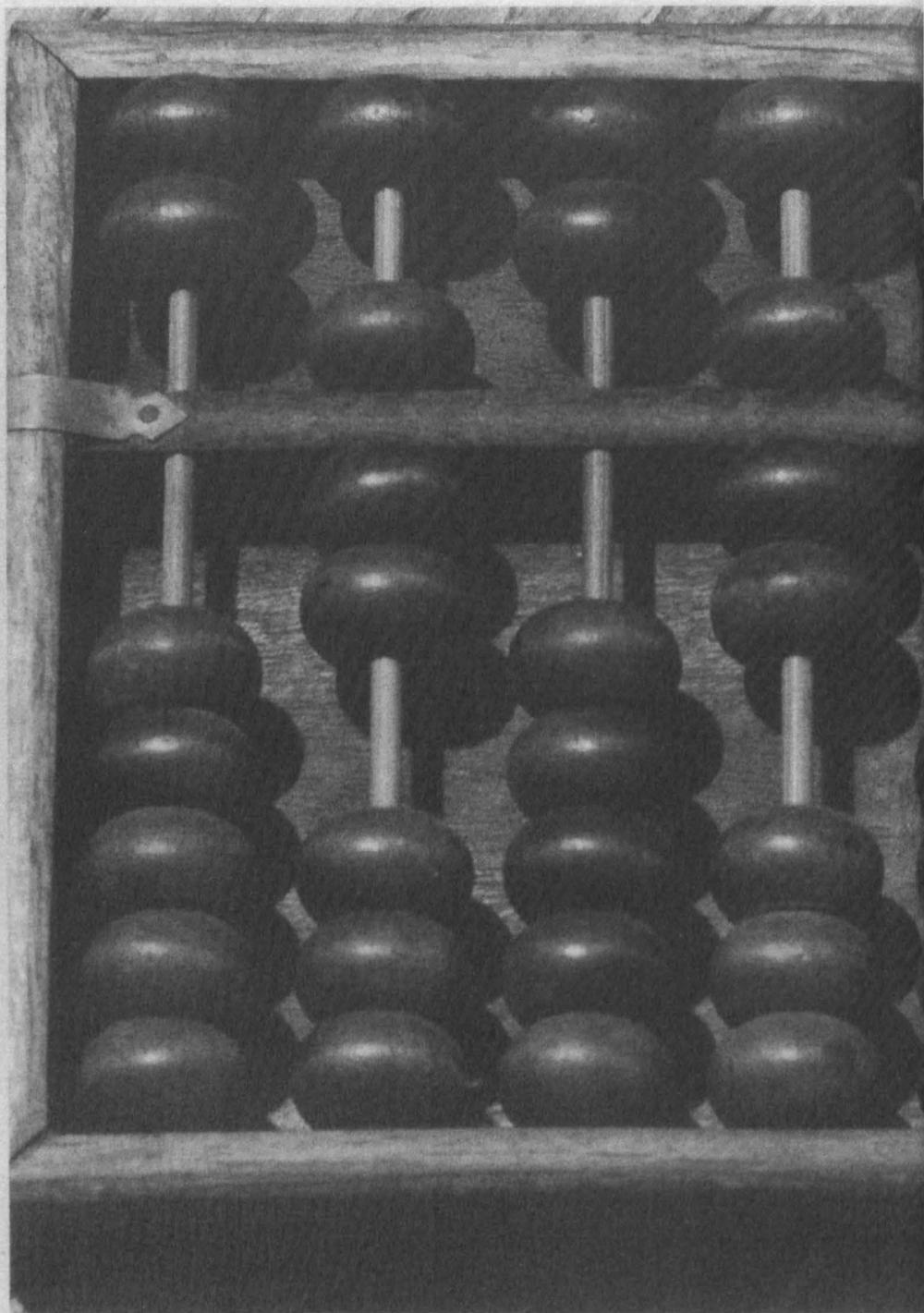
Und noch auf einen anderen Aspekt kann der Glaube aufmerksam machen: Bleibt wie gezeigt die Möglichkeit des Vertrauens in die »Wirklichkeit der Wirklichkeit«, gewonnen auf dem Weg der Selbsterkenntnis, so bleibt auch die Möglichkeit des Glaubens an eine Wirklichkeit, die diese bestimmt und gründet. Der Glaube an eine alles bestimmende Wirklichkeit also, die wir Gott nennen, wie etwa Wolfhart Pannenberg formuliert hat, und die nicht in der Simulation aufgeht. Eine alles bestimmende Wirklichkeit als Prinzip der Unterscheidung von Sein und Schein, Sein und Nichts. Hier wäre es einer Anschlussreflexion vorbehalten, diese alles bestimmende Wirklichkeit weiter zu bestimmen, und zwar so, dass eine Verwechslung mit einem »genius malignus« ebenso ausgeschlossen werden kann wie mit einer alles determinierenden Totalität, die letztlich »alles und nichts« wäre.

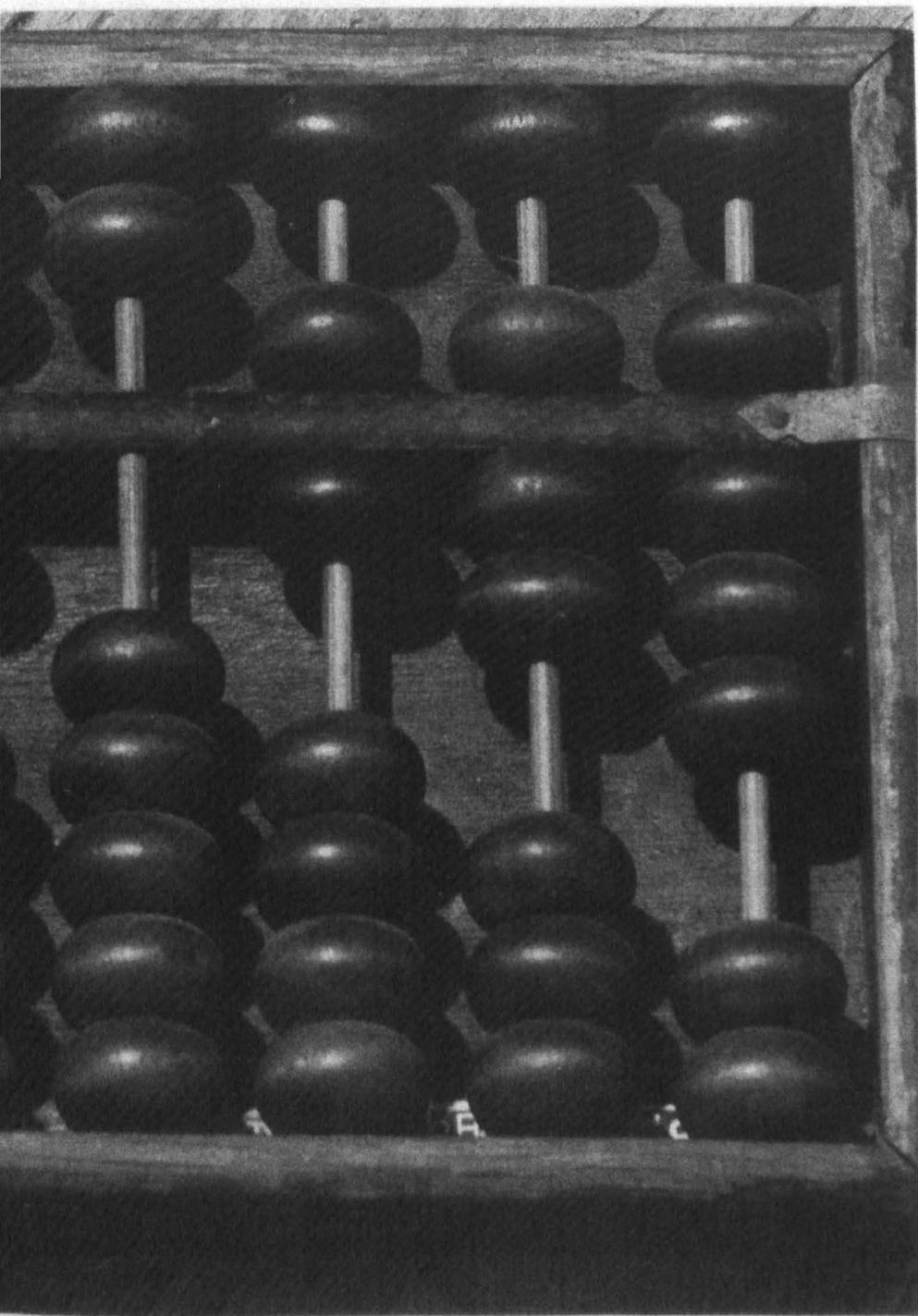
Es bleibt also, gerade wenn Gott als die alles bestimmende Wirklichkeit verstanden wird, die Aufgabe der Bestimmung Gottes gemäß der Unterscheidung von Sein und Schein, Existenz und Nichtexistenz. Und damit die Bestimmung Gottes auch entsprechend der beiden Prinzipien, die uns zur Erkenntnis dieser Unterscheidung befähigen, also entsprechend der Prinzipien Subjektivität und Freiheit. Denn nur so ist es ja möglich, Gott »wirklich« als die alles bestimmende Wirklichkeit zu verstehen, also als die Wirklichkeit, die auch diejenige des bewussten Daseins bestimmt, denn andernfalls wäre sie nicht die alles bestimmende Wirklichkeit, und Gott dann genau besehen nicht Gott. Wer diese Reflexion allerdings

als zu anstrengend empfindet, kann sich ja derweil in den unendlichen Weiten virtueller Welten tummeln und entspannen – und wenn er darin zu verschwinden droht, kommt Morpheus zu ihm, nimmt ihn in seine Arme und fragt: »1 oder 0«?

### Verweise:

- 1 Martin Heidegger: Die Frage nach der Technik. In ders.: Vorträge und Aufsätze. Pfullingen 61990. 9-40. Hier: 32.
  - 2 Theodor W. Adorno: Fortschritt. In ders.: Stichworte. Kritische Modelle 2. Frankfurt am Main 51980. 29-50. Hier: 50.
  - 3 René Descartes: Meditationen über die Erste Philosophie I, 12.
  - 4 Ebd. II, 2.
  - 5 Ebd. II, 3.
  - 6 Friedrich Nietzsche: Kritische Studienausgabe (KSA) Band 1. Hg. von Giorgio Colli und Mazzino Montinari. Berlin-New York 21988. 880f.
  - 7 Vgl. hierzu etwa Nietzsche. KSA Band 5. 365.
  - 8 Nietzsche: KSA Band 3. 627.
  - 9 Nietzsche: KSA Band 6. 75.
  - 10 Jean Baudrillard: Die Simulation. In: Wolfgang Welsch (Hg.): Wege aus der Moderne. Schlüsseltexte zur Postmoderne-Diskussion. Weinheim 1988. 153-162. Hier: 156f.
  - 11 Ebd. 159.
  - 12 Ebd.
  - 13 Ebd. 162.
  - 14 Johann Baptist Metz: Messianische oder bürgerliche Religion? Zur Krise der Kirche in der Bundesrepublik Deutschland. In: Concilium 15 (1979). 308-315. Hier: 308.
  - 15 Peter Eicher: Bürgerliche Religion. Eine theologische Kritik. München 1983. 12.
- Prof. Dr. Saskia Wendel ist Professorin für Systematische Theologie am Institut für Katholische Theologie der Philosophischen Fakultät an der Universität zu Köln.*





Der Vor-Computer: chinesischer Abacus