

Klaus Müller

# Endlich unsterblich

Zwischen Körperkult  
und Cyberworld

Butzon & Bercker

# Inhalt

Vorwort .....	9
1 Körperlichkeit – erste Annäherung .....	11
2 Affektives Leib-Subjekt .....	14
3 Leib-Existenz .....	21
4 Fluchtwege (vergeblich) .....	27
5 Endlichkeit und Angst .....	31
6 Das Betriebsgeheimnis dahinter: Selbsterhaltung ..	38
7 Die Ars moriendi wiederentdecken .....	48
8 Menschwerdung und Sterben-müssen .....	58
9 Rückkehr zum „Fleisch“ .....	62
10 Faszination der Telematik .....	64
11 Perfektionierung des Menschen .....	69
12 Leib-Entwertung .....	71
13 Leib als Rohmaterial .....	76
14 Christliches Widerwort .....	80
15 Virtualität .....	85
16 Was ist wirklich „wirklich“? .....	90
17 Spielen mit der Identität .....	93
18 Hohelied der Metamorphose – und eine theologische Konsequenz .....	100
19 Die Technik und das Religiöse .....	106

20	Verbesserungsbedürftige Schöpfung .....	111
21	Von Pfingstträumen zur Infokalypse .....	115
22	Cyberspace und Gaia-Hypothese .....	120
23	Alchemie und Kabbala der Zeichen .....	122
24	Cyber-Theologie? .....	128
25	Kleiner Crashkurs zu „Ästhetik“ .....	135
26	Ästhetisierung als Weltverhübschung .....	146
27	Der anti-ästhetische Impetus der Christusgestalt ..	149
28	Gott und die Schönheit .....	158
	Anmerkungen .....	163
	Literaturverzeichnis .....	181

## 16 Was ist wirklich „wirklich“?

Der Terminus „Virtualität“ selbst scheint mittellateinischer Herkunft (12. Jahrhundert) zu sein<sup>142</sup>; in der Folgezeit hat er nicht zuletzt etwa auch für die Differenzierung theologisch-symbolischer Präsenzweisen Verwendung gefunden: So sagte man etwa, im Gnadenbild ist die/der Heilige virtualiter gegenwärtig, der eucharistische Christus im Altarsakrament dagegen realiter.<sup>143</sup> Gleichwohl reichen seine religiös-theologischen Wurzeln ungleich tiefer. Aus dieser Tendenz auf Spiritualisierung geht im Raum der Neuen Medien ein Virtualitätsbegriff hervor, dem die Annahme einer eigentlichen Wirklichkeit so falsch gilt wie die Gegenthese, dass es überhaupt nur noch Schein gebe und Realität als solche ausgelöscht sei und der Metamorphose das letzte Wort gebühre – eine Position, die etwa in Jean Baudrillard (1929–2007)<sup>144</sup> und nochmals erkenntnistheoretisch wie religionsphilosophisch (nämlich anti-monotheistisch) zugespitzt in Peter Sloterdijk<sup>145</sup> entschiedene Befürworter findet.

Der eigentliche Urheber des Terminus' dürfte der große Scholastiker Duns Scotus (1265–1308) sein. Er steht bei ihm im Zusammenhang des damals heiß umstrittenen Problems, wie sich denn Allgemeinbegriffe zu den unter sie fallenden Einzeldingen verhalten – das war der sogenannte Universalienstreit: Der Begriff eines Dings enthält dessen empirische Eigenschaften „virtualiter“, am besten zu übersetzen mit: „als etwas, das nach Anlage oder Vermögen der Möglichkeit nach

vorhanden ist“; also: mögliche Wirklichkeit. Aber: Ist eine mögliche Wirklichkeit wirklich? Oder ist sie nur möglich? Und gibt es sie überhaupt? Schwer zu sagen. Außer Zweifel steht, dass man sich mit dem technischen Equipment der Neuen Medien buchstäblich in anderen Welten bewegen kann, ohne das eigene Zimmer verlassen zu müssen: Die Bildsucht, die hellsichtige Zeitdiagnostiker schon Mitte des 20. Jahrhunderts in den hoch technisierten Gesellschaften diagnostizierten, hat sich längst in einen Totalzusammenhang transformiert, in dem Bilder und die durch sie erzeugte Information wichtiger sind als die Dinge, um die es darin geht. Die sogenannte Referenz, d. h. der Wirklichkeitsbezug, geht darüber verloren bzw. wird bewusst aufgegeben.<sup>146</sup>

Das Kernproblem dahinter ist alles andere als neu. Es ist vielmehr bereits in der Ursprungsphase der abendländischen Philosophie präsent, näherhin und mit aller Vehemenz beim Vorsokratiker Parmenides (510/11–450 v. Chr.). Es ist die Frage nach Sein und Schein. Was ist, ist – und ist eins, vollkommen und unvergänglich. Was diese Bedingungen nicht erfüllt, aber Anspruch auf Sein erhebt, ist Schein – und der ist schlichtweg nichts, so Parmenides' Überzeugung. Damit war eine der Grundfragen der Philosophie aufgeworfen, die seit dem 17. Jahrhundert unter dem Titel „Ontologie“ (Lehre vom Seienden als Seienden) verhandelt wird. Die sozusagen „gefrorene Ontologie“ des Parmenides verfiel schon bei Aristoteles der Kritik. Im IX. Buch seiner „Metaphysik“ erläutert er, dass und warum etwas, das ist, nicht notwendig, und etwas, das nicht ist, nicht unmöglich sein muss. Seiendes kann auch nicht-notwendig, Nichtseiendes möglich sein.<sup>147</sup> Die heutige Virtualitätsthematik treibt das Problem sozusagen um eine Drehung weiter: Sie behauptet ontologisch gesehen Nichtseiendes als existent und gibt das Prädikat „sein“ für ontologisch Existentes im traditionellen Sinn auf.

An die Stelle der gefrorenen Ontologie des Parmenides und der modalen Ontologie des Aristoteles etabliert sich eine flüssige Ontologie. Es handelt sich bei ihr um so etwas wie eine negative Ontologie: Sie beschränkt sich darauf zu sagen, was Wirklichkeit nicht ist, ohne ein Wort darüber zu sagen, was es denn bedeutet, von etwas zu sagen, dass es ist. Auf den Nenner gebracht heißt das: Eine „virtuelle Realität“ gibt es überhaupt nicht, weil es „die eigentliche Wirklichkeit“ nicht gibt, gegen die jene sich abgrenzen müsste. Die Frage nach dem ontologischen Status des Cyberspace zwingt dazu, bereits die Frage nach seinem Sein oder Nicht-Sein *anders* als bisher zu fassen: nicht als die Suche nach einer abschließenden Antwort, sondern als Aufforderung, sie als *Frage* anzunehmen. Die Frage nach dem Sein oder Nicht-Sein lässt sich nur dadurch aufnehmen, dass man die Spannung, die in ihr steckt, schlichtweg aushält. Charakteristisch für diese Perspektive ist eine gewisse Unentschiedenheit, ja mehr noch: eine entschiedene Verteidigung der Unentscheidbarkeit so klassisch wie diffiziler Probleme wie „Sein“, „Wahrheit“ oder „Wirklichkeit“.<sup>148</sup> Das klingt im ersten Augenblick eher spekulativ und abstrakt, zeitigt sich aber ganz unmittelbar in konkreten Vollzügen aus, vor allem auch im medialen Umgang mit der eigenen Körperlichkeit.

## 17 Spielen mit der Identität

Wer sich ins Netz einklinkt („einloggt“), kann sich ja auch selbst hinsichtlich seiner Individualität virtualisieren. In den Chats, auf den Foren oder in E-Mails kann ich mir beliebige leibliche oder geistige Qualitäten zuschreiben, die ich gerne hätte, aber nicht habe, bzw. kann mich ohne die Züge präsentieren, die ich habe, aber nicht haben möchte. Der Bearbeitung der Fotos, die die Nutzer und Nutzerinnen in die Online-Foren einstellen, sind im Grunde keine Grenzen gesetzt. Ich kann mit meiner Identität in jeglicher Hinsicht spielen: der beruflichen, religiösen, politischen oder z. B. auch der körperlichen und der sexuellen (sofern sich ein Mann als Frau ausgeben kann oder umgekehrt usw.). Und natürlich kann ich auch gleichzeitig mit einer Mehrheit von Identitäten operieren. Die eigenartige Parallele dieser virtuell erzeugten Identitätsverflüssigung mit dem vieldiskutierten Problem der „Multiplen Persönlichkeit“ springt geradezu ins Auge.<sup>149</sup> Dabei handelt es sich um ein in westlichen Gesellschaften seit einiger Zeit geradezu epidemisch auftretendes Phänomen, das aber keineswegs überall als Krankheit anerkannt ist. Es stellt sich bereits die Frage, ob zwischen dem massenhaften Auftreten multipler Persönlichkeiten und dem telematischen Spielenkönnen mit einer virtualisierten Identität nicht nur eine strukturelle Parallele, sondern ein kausaler Zusammenhang besteht, sofern das Verschwinden der Grenze zwischen Sein und Schein – wie bereits vermerkt – zum erklärten Ziel der Cyberkultur gehört.

Wenn ich mich im virtuellen Raum bis in den Bereich der – scheinbar elementaren – Züge meiner Identität verwandeln kann, dünnen sich die lebensweltlich vertrauten Begriffe von Körper und Leiblichkeit mehr oder weniger aus. In Fällen wie dem bereits erwähnten „Second Life“ wird diese Entkörperlichung zur imaginativen und empirisch-konkreten Erfahrung. Außer Frage steht, dass der Umgang mit telematischen Möglichkeiten ab einer gewissen Quantität und unter ungünstigen Sozialisationsbedingungen zu pathologischen Veränderungen der Identität und zu Verlust von Selbstkontrolle führen kann, die unter dem Etikett der Computersucht und Computerspielsucht diskutiert werden und als therapiebedürftig anerkannt sind. TelefonseelsorgerInnen berichten, dass sie in signifikanter Zunahme mit Anrufen konfrontiert sind, in denen die Anrufenden offenkundig in virtuellen Kontexten unterwegs sind und für dort auftretende Nöte Hilfe suchen.

An den Virtualitätsgedanken heften sich auch Visionen künftiger Formen von Menschsein, die letztendlich aus einer Verknüpfung von Theologie und Evolutionstheorie hervorgehen. Daran knüpfen die bereits zur Sprache gekommenen Projekte an, die darauf abzielen, den Menschen und seine mentalen Kapazitäten von biologischen Hemmschuhen zu befreien.<sup>150</sup> Mit solchen Konzepten geht oft geradezu eine naturwüchsige Form von Religionskritik, namentlich einer solchen des Christentums, einher, sofern diesem im Blick auf seine Solidarität gerade mit den Schwachen vorgeworfen wird, den technisch-kulturellen Fortschritt zu behindern. Dementgegen gehe es vielmehr darum, die fehleranfällige „Wetware“ der menschlichen Leiblichkeit so weit wie irgend möglich auszuschalten und den bereits erwähnten „Sturz der Materie“ konsequent fortzusetzen.<sup>151</sup>

Neben diesem biologisch-naturalistischen Strang von Technotheologie gibt es aber auch noch einen anderen, den man historisch-politisch nennen und im Letzten auf Hegels



Idee eines geschichtlich sich in den Einzelnen und ihren Vergesellschaftungen verwirklichenden objektiven Geistes zurückführen kann, die auf ein Reich der Freiheit zielt. Die Interaktionsmöglichkeiten von Web 2.0 scheinen dieses Versprechen ideal zu erfüllen, gleichzeitig werfen sie jedoch in bisher nicht gekannter Schärfe das Problem der Bewahrung und des Schutzes der Privatsphäre auf. Nicht nur, dass vor allem Jugendliche und junge Erwachsene auf den großen Kommunikationsplattformen wie Facebook, die für jeden, der etwas auf sich hält, ein „Muss“ sind, in unglaublicher Naivität Privates bis zum Intimsten preisgeben und oft genug ohnmächtig erleben, dass solche Informationen aus dem scheinbar geschützten Bereich in den globalen Großraum des WWW geraten und dort nicht mehr zu tilgen sind. Gravierender noch nimmt sich die Attraktivität zahlloser „Revenge“-Seiten aus, auf denen meist Ex-Partner nach der Trennung durch die Preisgabe intimen Bildmaterials aneinander Rache nehmen. Gesteigert findet sich das dann durch das längst auch in Europa und Deutschland verbreitete Denunziationsinstrument: die Internetseite [www.rottenneighbour.com](http://www.rottenneighbour.com), die allerdings seit Mitte April 2009 für Deutschland ohne Angabe von Gründen blockiert ist. Dort kann – gestützt auf Google Earth, also originale Luftbildaufnahmen der Häuser und Straßen – jede und jeder kostenlos und hausnummerngenau andere hinsichtlich ihrer Lebensgewohnheiten und ihrer sozialen Situation der Öffentlichkeit mit Namen und Bildmaterial preisgeben – sozusagen ein globaler Pranger. Dass das bis zur Demokratiegefährdung gehen kann, ist Ende 2008 im Zusammenhang eines Volksbegehrens in Kalifornien sichtbar geworden: Dort wurden durch die einfache Zusammenschaltung einiger Softwarekomponenten auf der Basis von Google Earth die Unterstützer einer Rücknahme der Zulassung gleichgeschlechtlicher Ehen mit vollem Namen, Höhe der Spende und Arbeitgeber geoutet. Die Seite heißt [www.eightmaps.com](http://www.eightmaps.com).

Schmähbriefe, Beleidigungen, selbst Morddrohungen blieben nicht aus. Bezeichnend, dass die Programmierer und Betreiber der Seite bis heute anonym sind.<sup>152</sup> Die gesellschaftlichen Folgen, die sich einstellen, wenn die wechselseitige Furcht vor solcher Anprangerung und damit das Misstrauen im Fundament einer Gesellschaft auf eine Weise zunehmen, dass sie freiheitseinschränkend und kommunikationsverzerrend zu werden beginnen, liegen auf der Hand – meiner Ansicht nach ein Paradefall für den kantischen kategorischen Imperativ. Hier stellt sich meiner Ansicht nach eine der dringlichsten Aufgaben der medialen Kompetenzbildung und Medienpädagogik: die Plausibilisierung elementarer normativer Einschränkung im Umgang mit solchen Angeboten. Andere nicht bloßzustellen und zu denunzieren, muss zum Bestandteil normativer Grundüberzeugungen werden, ähnlich wie die Einhaltung von Verkehrsregeln und Tischsitten.

Auch die faktische Quantität angebotener Daten trägt tendenziell zu einer Aufhebung der Öffentlichkeit bei, weil sie eine Schere aufgehen lässt zwischen Wissen und Information, die die Scheidung von authentischen und unseriösen Daten zunehmend erschwert. Als praktische Maßnahme bleibt eigentlich nur, in den Neuen Medien eine Art Filter oder Selektionsmechanismus zu installieren, der den ganzen Datenfluss unter bewusst vorgegebenen Parametern auf ein menschenmögliches Maß bringt. Sofern die dafür nötigen Informationsknoten ihrerseits längst telematisch verfasst sind und selbstreferentiell funktionieren, entstehen gleichsam technische Assistenten, die per Software ein Sucherprofil ihres Nutzers erstellen und dann sozusagen selbstständig zusammentragen, was wir – ihrer „Meinung“ nach (um so anthropomorph zu sprechen) – suchen. Auf diese Weise beginnen die Suchmaschinen, nicht nur Antworten zu geben, sondern selbst auch bereits die Fragen zu formulieren. Das praktische Beispiel für diesen Trend bietet der 2008 ver-

öffentliche und kostenfrei zugängliche Google-Browser „Chrome“. Was bedeutet es aber für die Konzepte „Wissen“, „Wissenschaft“ und „Wirklichkeit“, wenn sich ihre Verknüpfung mit der Autonomie der Forscher- und Wissenssubjekte auf diese Weise lockert?

„Ganz sicher sind wir uns [...] nicht, ob die Informationsassistenten, obgleich von uns geschaffen, wirklich die Assistenten bleiben werden. Medien sind eben mehr als nur Mittel, sondern Umgebungen, die selbstständig dominant werden können.“<sup>153</sup>

Auf diese Weise werden die Signifikanten von Kommunikation banal. Und man muss die Neuen Medien in keiner Weise moralisierend verteufeln, um ihnen gleichwohl einen Trend zum Diabolischen zu attestieren, wenn man sich nur an die Grundbedeutung des hinter dem Terminus stehenden Verbs erinnert: „Diabolik“ kommt von „diaballein“ und das heißt wörtlich: durcheinanderwerfen.

Der Internetforscher Geert Lovink (geb. 1959) spricht mit Blick auf die boomende Blogger-Kultur von „digitalem Nihilismus“<sup>154</sup>, weil die allermeisten Blogs, also Web-Tagebücher, nichts anderes als Selbstdarstellungen oder Ausdruck von Selbstdarstellungszwang sind, die gar nicht gelesen werden, so dass – mit Ausnahme weniger Spitzenblogger – „Jeder [...] seine eigene Nische“<sup>155</sup> ist, also das genaue Gegenteil von Kommunikation eintritt. Internet-Pioniere wie Nicholas Carr (geb. 1959) oder Jaron Lanier (geb. 1960) verschärfen diese Ambivalenz zu einer radikalen Kritik der sogenannten „Schwarm-Intelligenz“ – das ist nichts anderes als eine säkulare Chiffre für das digitale Pflingsterlebnis. Sie besteht in dem, was angeblich herauskommt, wenn ganz viele etwa zu einem Thema im Netz einen Beitrag leisten. Für die Kritiker freilich handelt es sich lediglich um die Ermittlung von Meinungsdurchschnitten, eine Mainstream-Kultur, in der das Kollektiv alles, der Einzelne nichts bedeutet und Wissen wie Wahrheit zu Illusionen herabsinken, von denen wir verges-

sen haben, dass es welche sind – um auf eine Formulierung Nietzsches anzuspielden.

Botho Strauss stützt diese kritische Sicht: Das „Netz“ fungiert für ihn als Schlüssel und Gefängnis zugleich: Es erschließt uns ganze Informationsgebirge, aber zugleich muss uns diese – in gewissem Sinn einer Paranoia ähnlichen – Vernetzung von allem mit allem schwindlig machen, weil wir gar nicht mehr wissen, wo in dem ganzen Gebilde, das kein Zentrum und kein Ziel hat, wir eigentlich stecken, was wir durch unser Eingreifen und Mittun an Konstruktivem oder Destruktivem veranlassen. Wir könnten, schlägt Strauss vor, unseren lebensweltlichen Ort „Arachnotopie“<sup>156</sup> nennen – vom griechischen Wort „arachne“ her, zu Deutsch: Spinne; sie könnte als „Wappentier unseres Gegenwartsbewusstseins“<sup>157</sup> fungieren. Aber da niemand mehr außerhalb des Netzes denkt oder lebt, bleibt dahingestellt, wer Spinne ist und wer Fliege – vermutlich gilt auch hier das Gesetz der Metamorphose, das die Differenz von Sein und Schein unterläuft.

Für diese These spricht im Übrigen, dass Virtualität längst zum kulturellen Massenphänomen geworden ist. Exemplarisch greifbar wurde das vor einigen Jahren etwa an dem alle Erwartungen sprengenden Erfolg des Films „Matrix“ von Larry (geb. 1965) und Andy Wachowski (geb. 1967), der durch seinen Plot, durch die Dialoge und zugleich auf praktischer Ebene durch hunderte Spezialeffekte bei den Zuschauern die Frage weckt, ob denn das, was wir für Realität halten, nicht insgesamt eine Computersimulation ist und wir selbst virtuelle Figuren in einem Spiel sind, das andere Wesen („Götter“) auf ihren Rechnern inszenieren.<sup>158</sup> Zumindest für einen erheblichen Teil des westlichen Bildungsbürgertums gilt, was ein Rezensent über „Matrix“ resümiert: „Es gibt keine Wahrnehmung der Realität mehr, die nicht von Kinobildern infiziert ist [...]“<sup>159</sup> Fernsehen und selbst Printmedien haben den Realitätsvorbehalt gegen visuelle Kom-

munikation bereits zur Standardeinstellung alltäglichen Umgangs mit der durchschnittlichen Lebenswelt gemacht. Was von den tagtäglich rezipierten Bildern dokumentiert überhaupt „Wirkliches“? Natürlich gab es informationelle Manipulationen, seit es die Fotografie gibt. Aber die Telematisierung hat der visuellen Kommunikation auch noch die Unschuld ihrer Alltäglichkeit so grundlegend geraubt, dass sie ihr niemand mehr zurückgeben kann. Selbst dem trivialsten Foto oder Videoclip ist aus Prinzip nicht mehr zu trauen. Manche halten das für einen kulturellen Fortschritt. Ich neige eher der Auffassung zu, dass dadurch das Misstrauen sozusagen zum notwendigen Apriori von Kommunikation und Rezeption aufrückt, interpersonale Beziehungen und gesellschaftliche Kohäsion prekärer werden.

Diese Erwägungen setzen noch einen hochbrisanten Folgegedanken frei: Wenn – vorsichtig gesagt – ontologische Intuitionen nicht unabhängig sind von der Struktur des Daten-Inputs des Erkennenden, Daten aber immer eine Emissionsquelle haben, dann folgt daraus, dass Ontologie im Sinn von Annahmen über das, was wirklich ist, unmittelbar unter gesellschaftlichen und damit auch politischen Bedingungen steht. Was durch die Neuen Medien als Wirklichkeit auftreten kann, hängt auf direkte Weise auch und nicht zuletzt davon ab, wer aus welchem Grund welche Daten im Netz generiert und mit welchen Mitteln für eine mögliche Rezeption attraktiv macht. Die ontologische Perspektive unserer philosophischen Daten-Kritik mündet über ihre ethischen Implikationen wie von selbst in die Perspektive der Sozialphilosophie – aber das wäre ein ganz eigenes Thema. Bleiben wir stattdessen bei der Ontologie der Virtualität, weil diese – vielleicht nicht gleich auf den ersten Blick zu sehen – auch über eine spekulativ-theologische Implikation großer Reichweite verfügt.

## 18 Hohelied der Metamorphose – und eine theologische Konsequenz

Längst gibt es Stimmen, die diesen Trend der spätmodernen Gesellschaften lebhaft begrüßen. Beispielsweise Peter Sloterdijk tut das. Ihm gelten alle Denkformen, die zwischen „wahr“ und „falsch“, „Wirklichkeit“ und „Meinung“, „Sein“ und „Schein“ unterscheiden, als etwas, das das späte 21. Jahrhundert einmal als „halbarchaische Konfliktfolklore“<sup>160</sup> anmuten wird, als „primitiv[er] und präkomplex[er] [...] Fundamentalismus“<sup>161</sup>, der durch sein Aufkommen das in Ovid (43 v. Chr. – 17 n. Chr.) kulminierende Stadium der poetischen Metamorphosen, der Fantasie diskreditierte:

„Was [...] kann Phantasie in einem monotheistisch konzipierten Schöpfungsuniversum bedeuten? – Nur eine Beilage des Teufels zur Freitagsausgabe der Welt, ein Supplement, das durch sein ungehöriges Erscheinen die Suggestion verbreitet, dem Vollendeten könne etwas hinzugefügt werden – und Theologen wissen, der Teufel ist der Vater aller Zugaben.“<sup>162</sup>

Jetzt aber, nach der technisch möglich gewordenen Rückkehr der Metamorphosen von allem in alles in einer durch und durch medial gewordenen Welt<sup>163</sup>, die ihrer Auslegung die Gestalt der fluiden Ontologie des Virtuellen<sup>164</sup> gibt, sei auch der Monotheismus als einer der „antithetische[n] Primitivismen“<sup>165</sup> entzaubert. Die Annahme eines einzigen

Gottes gegenüber all den Götzen (also falschen Göttern) schließe die unselige und strukturell für Gewalt anfällige Unterscheidung zwischen wahr und falsch ein, und mit ihr sei die Überzeugung verbunden, dass das Wahre mit dem Guten zusammenfalle – „*verum et bonum convertuntur*“, sagte man in der Scholastik dafür. Diese Idee aber werde nun – Gott sei Dank! – abgelöst durch ein „*Verum et fictum convertuntur*“<sup>166</sup>: das Wahre ist in Wirklichkeit eine Fiktion, ein Erdachtes – und wer immer noch von Wahrheit rede, verrate damit nur, dass er einer Illusion aufsitze, von der er vergessen habe, dass es eine sei (so in etwa hat Nietzsche, der große Gewährsmann Sloterdijks, Wahrheit einmal bestimmt).

Eine mindestens ebenso brisante Diagnose – mit im Übrigen analogem Resultat wie bei Sloterdijk – stellte Bruno Latour (geb. 1947) anlässlich der Karlsruher Ausstellung *Iconoclash*<sup>167</sup> von 2002, die sich vornahm, durch „eine Archäologie von Haß und Fanatismus“<sup>168</sup> ein neues Verständnis ikonoklastischer Ereignisse zu ermöglichen. Latour wörtlich:

„[...] wir forschen nach dem Ursprung einer absoluten – nicht relativen – Unterscheidung zwischen Wahrheit und Falschheit, zwischen einer reinen Welt, vollständig entleert von künstlichen, von Menschenhand geschaffenen Vermittlungen, und einer widerlichen Welt voller unreiner, künstlicher, doch faszinierender Mittler von Menschenhand.“<sup>169</sup>

Die gesuchte Unterscheidung sieht Latour nirgends anders aufgerichtet als im Bilderverbot des biblischen Monotheismus, dem Buchstaben nach festgemacht am zweiten Gebot des Dekalogs.<sup>170</sup> Alle nachfolgenden Ikonoklasmen – will das besagen – haben eben darin, also auch in der Ausmerzung des Polytheismus und seiner Bilderfreude, seine Wurzel. Von daher rührt, dass

„Zerstörung, Auslöschung, Verunstaltung als letzter Prüfstein gilt, um die Gültigkeit des eigenen Glaubens,

der eigenen Wissenschaft, des eigenen kritischen Scharfsinns, der eigenen künstlerischen Kreativität zu beweisen“<sup>171</sup>.

Als Gegenindikation zu der von ihm unterstellten ikonoklastischen Missdeutung<sup>172</sup> des mosaischen Gebotes empfiehlt Latour eine Umformung des Bilderverbots in ein „Du sollst dir kein erstarrtes Bildnis machen“<sup>173</sup> und also einen Ersatz der Unterscheidung zwischen Gott und Götze, Bild und Nicht-Bild durch diejenige „zwischen dem *angehaltenen* Strom der Bilder und einer *Kaskade* von ihnen“<sup>174</sup> – wieder also die mediale Lösung fluider Bildwelten, deren Bewahrt- oder Zerstört-werden kraft ihrer virtuellen Genese ohnehin in Händen der Betrachter liegen. Diese Wendung ins Medial-Virtuelle verdankt sich im Übrigen keineswegs einer modischen Attitüde, sondern dem sicheren Gespür, dass so am einfachsten der eigentliche Treibsatz hinter jener Unterscheidung – die Gottesfrage – auf die vorhin erläuterte Weise durch Virtualisierung der Ontologie stillgestellt werden kann.

Ihre Brisanz gewinnen solche Polemiken aber nicht nur durch ihre Verknüpfung von Monotheismuskritik und Cyberphilosophy. Sie können in ihrem Rücken auch religionswissenschaftliche Stellungnahmen aus jüngerer und jüngster Zeit wissen, namentlich solche aus der Ägyptologie. Erik Hornung (geb. 1933) vertrat schon vor Jahren die These, der gründliche Überdruß des 20. Jahrhunderts an wie auch immer auftretenden Absolutheitsansprüchen werde auch den künftigen Gottesglauben tangieren und es gerade überzeugtem Glauben verunmöglichen, ein letztes Wort Gottes<sup>175</sup> – selbst ein monotheistisch offenbartes – anzunehmen. Ungleich weitreichender nehmen sich die Überlegungen aus, die Jan Assmann (geb. 1938) in seinem Buch *Moses der Ägypter*<sup>176</sup> anstellt. Ihn leitet die im Übrigen schon von Eric Voegelin (1901–1985)<sup>177</sup> vorbereitete Beobachtung, dass den antiken Polytheismen der Begriff einer unwahren Religion



nicht bekannt gewesen ist.<sup>178</sup> Die dem entgegengesetzte Unterscheidung zwischen wahr und unwahr nennt Assmann „mosaisch“, weil sie in der Tradition mit diesem Namen verbunden werde, obwohl in der Sache selbst ganz andere Ursprünge in Blick zu nehmen sind: der von Amenophis IV. (1364–1347 v. Chr.; Selbstbezeichnung „Echnaton“) im 14. vorchristlichen Jahrhundert gestiftete Monotheismus. Dennoch habe die Unterscheidung „mosaisch“ zu heißen, weil Echnaton eine Figur der Geschichte, nicht aber der Erinnerung, Moses dagegen eine Figur der Erinnerung, nicht der Geschichte sei (weil es von ihm anders als von Echnaton keine geschichtlichen Spuren gibt) – und in kulturellen Differenzierungen komme alles auf Erinnerung an.<sup>179</sup>

„Der Raum, der durch diese Unterscheidung ‚getrennt oder gespalten‘ und dadurch zu allererst geschaffen wird, ist der Raum des jüdisch-christlich-islamischen Monotheismus. Es handelt sich um einen geistigen oder kulturellen Raum, der durch diese Unterscheidung konstruiert und von Europäern nunmehr seit fast zwei [sic!] Jahrtausenden bewohnt wird.“<sup>180</sup>

Durch die mosaische Unterscheidung werde eine „Gegenreligion“<sup>181</sup> etabliert, die sich kritisch gegen den ägyptischen Kosmotheismus und sein im Licht einer natürlichen Evidenz stehenden Versöhntheit mit Gott und Welt stellt und darum selbst Züge des Weltfremden ausbilde sowie (ägyptisch gesehen) die Sünde (nämlich Götzendienst und Kosmotheismus) in die Welt bringe.<sup>182</sup> Assmann bekennt:

„Vielleicht liegt darin das wichtigste Motiv, die Mosaische Unterscheidung in Frage zu stellen.“<sup>183</sup>

Lassen wir an dieser Stelle die Frage beiseite, inwieweit die von Assmann bemühte Unterscheidung einer Überprüfung an den biblischen Texten standhält. Gleichwohl verrät die eben zitierte Motivangabe die Stoßrichtung des ganzen Projekts: Es geht in ihm systematisch um eine Art epistemologische Entkernung der monotheistischen Religionsform, voll-

zieht also im Bereich der Erkenntnistheorie jene Schleifung der Differenzen, der Sloterdijk und Latour in ontologischer Hinsicht das Wort reden.

Wenn wahr ist, wovon die Netzwelt-Vordenker wie Steven Levy (geb. 1951), George Dyson (1883–1964), Kevin Kelly (geb. 1952) und der bereits erwähnte Jaron Lanier unisono überzeugt sind – dass es sich bei der Cyber-Kultur um nichts anderes als eine „neue Religion“<sup>184</sup> handelt, noch dazu eine, die mit ausgesprochen starken Machtfaktoren einhergeht –, wenn das wahr ist, dann steht der Gegenwartsphilosophie eine ordentliche Portion neuer Religionskritik ins Haus. Die Aufgabe verdoppelte sich, wenn man zudem der These Hans Ulrich Gumbrechts (geb. 1948) Kredit einräumt, das offenkundig erwachte „Bedürfnis nach einer Wiederverzauberung der Welt“<sup>185</sup> stehe in einem ursächlichen Zusammenhang mit der telematischen Transformation menschlichen Daseins: Die Neuen Medien hätten, so Gumbrecht, den Menschen gleichsam mit Gottesqualitäten wie Allgegenwart, Allwissen und Zugriffseffizienz ausgestattet, jedoch um den Preis eines Funktionsverlusts des Körperlichen einerseits und andererseits eines beständigen Verfügbarseins für andere. Und genau darauf reagiere der Mensch mit einer

„[...] Sehnsucht nach dem verbindlichen und substantiellen Rahmen einer nicht im Maß des Menschen begründeten Kosmologie oder ‚Schöpfung‘, die unserer Existenz ihre räumliche und physische Dimension zurückgeben soll“<sup>186</sup>.

Mir scheint die Beobachtung zuzutreffen und zudem belegt zu werden durch die derzeit zu beobachtende Konjunktur der Themenkreise Leiblichkeit und Natur. Nicht das selbst Gemachte, sondern das von anderswoher und unverfüglich Gegebene rückt in den Fokus der Aufmerksamkeit. Ich habe den Eindruck, alle beteiligten Disziplinen – Medientheorie, Philosophie und Theologie – tun gut daran, diese Verschränkung technischer und spiritueller Dynamismen aufmerksam

zu beobachten und zu analysieren. Denn sie bestimmt unser kulturelles und praktisches Dasein so tief reichend, dass jemand, der gewillt ist, ein bewusstes Leben zu führen, von einer Aufklärung der medialen Formatierung seiner Existenz nicht absehen kann.

Gedanken wie die soeben vorgetragenen beabsichtigen darum alles andere als die kulturpessimistische Denunziation einer faszinierenden und längst unverzichtbar gewordenen Technik. Aber sie möchten gegen den bis in politische und kirchliche Fachkommissionen hinein grassierenden Trend eines ungebrochenen Medienoptimismus daran erinnern, wie leicht es hinter dem Rücken ästhetisch, ökonomisch und emotional attraktiver Kommunikationsangebote zu Grenzüberschreitungen kommen kann, die das Humanum nicht unbeschädigt lassen. Oder um es in einer religiösen Semantik zu sagen, auf die sich Cybertheoretiker selbst gerne berufen: Unbeschadet der Zunahme von Mitteilungsprozessen, tendiert die Netzkommunikation nicht zu einem digital gestützten globalen Pfingsten, wie etwa McLuhan das nennt<sup>187</sup>, sondern zu dessen biblischen Antitypos einer „Babel-Infocalypse“<sup>188</sup>, einem kommunikativen Wirrwarr, dessen Diabolik darin besteht, im banalen Gewand einer an sich harmlosen Alltags- und Unterhaltungselektronik daherzukommen.

Wenn damit im Gang einer ethischen Reflexion auf die Cyberkultur religiös-spirituell besetzte Termini wie „Pfingsten“ und „Babel“<sup>189</sup> ins Spiel kommen, ist das weder Zufall noch eine rhetorische Marginalität. Im Gegenteil: Die ganze Cyberphilosophy und das Selbstverständnis der digitalen Kultur ist tief durchherrscht von religiöser Semantik und theologischen Kategorien. Dieses Ineinander von Technologie und Theologie lässt keine der beiden beteiligten Größen unverändert und bedarf darum intensiver Analyse.

# 19 Die Technik und das Religiöse

In der Regel fällt es kaum auf, so selbstverständlich nimmt es sich aus: Technische Errungenschaften waren seit je und sind bis heute von religiöser Mystifikation begleitet – und am meisten dort, wo technische Rationalität sich mit dem Anspruch verbindet, Mythisches oder Religiöses überwunden zu haben. Dann tritt das Technische in eine Platzhalterfunktion für es ein, ja wird selbst zu etwas Quasi-Religiösem. Nur die Metaphern und Ikonen wechseln von Epoche zu Epoche: das Rad, die Dampfmaschine, das Automobil, der Computer ... Bleibt dieser Umschwung unreflektiert, dann lädt sich das Technische im Handumdrehen mit mythisch-religiösen Potenzialen und Erwartungen auf, im Vergleich mit denen den klassischen religiösen Traditionen zumindest im Bereich der großen Monotheismen nachgerade der Charakter von Aufklärungsprozessen eignet.<sup>190</sup>

Beobachten lässt sich dieses Phänomen einer Art Umbeziehung zwischen Technischem und Theologischem vielgestaltig, paradigmatisch etwa bei der Inszenierung der Neuheiten auf Autosalons oder anlässlich der Übergabe von Neuwagen bei Nobelmarken – solche Veranstaltungen folgen einer liturgischen Choreografie, der die Adressaten mit hoher Andacht beiwohnen. Die Architektur zeitgenössischer Flughafen-Terminals, an sich technische Zweckbauten, bringt Berichterstatter beinahe automatisch dazu, von „Kathedralen“ zu sprechen. Aber kaum ein anderes Feld der

Technokultur ist davon intensiver geprägt als dasjenige, das die heute wirtschaftlich tonangebenden Weltgegenden durchherrscht und ihr Emblem – ihr Totem – im Computer gefunden hat: die postindustrielle Informationstechnik in Gestalt der Telematik. Religiöse Semantik, meist aus dem jüdisch-christlichen Traditionsstrom geschöpft, und der Rekurs auf einschlägige philosophisch-theologische Theoriestücke bestimmen in einem Maß die Selbstbeschreibung und Selbsttheoretisierung der Cyberwelt, dass es in einer Öffentlichkeit, die wie die derzeitige westeuropäische in Richtung eines religiösen Analphabetentums unterwegs ist, unschwer zu Verwechslungen zwischen technisch Projektierendem und religiöser Rhetorik kommt.<sup>191</sup>

Diese Kategorienverwechslung selbst ist dabei gar nichts Neues. Sie ist so alt, dass ihr Motiv in Gestalt einer mythischen Erzählung selbst schon lange, vermutlich seit dem 12. Jahrhundert, Teil der religiösen Tradition, namentlich in der Kabbala, also der Erzähltradition jüdischer Mystik, ist: Ich meine die Erzählung vom Golem, dem künstlichen Helfer, den sich ein kluger Rabbi aus Lehm geschaffen hat und den er durch ein magisches Ritual aus Zahlen und Buchstaben zum Leben erweckt, der dann eines Tages außer Kontrolle gerät, zur übermenschlichen Schreckensgestalt wird und in letzter Sekunde an der Zerstörung der Welt gehindert werden kann, die er schon begonnen hat. In einem Roman über Baruch de Spinoza (1632–1677) aus dem Jahr 1837<sup>192</sup> wird die Golem-Erzählung erstmals mit der Überlieferung vom berühmten Prager Rabbi Löw (um 1525–1609) verbunden und damit in ihre bis heute klassische Variante gebracht. Der Autor, der populäre jüdische Schriftsteller Berthold Auerbach (1812–1882), erzählt die Geschichte dabei auf eine Weise, als hätte ihm die Vision eines chipgesteuerten Roboters unserer Tage vor Augen gestanden – knapp 130 Jahre später wird Gershom Scholem (1897–1982) ausdrücklich den Golem mit dem Computer parallelisieren und ei-

nen Fortschritt darin erblicken, dass dieser mit dem binären System von 0 und 1 auskomme, jener dagegen von Kombinationen der 22 Buchstaben des hebräischen Alphabets dirigiert werde.<sup>193</sup> Im Rahmen eines Gesprächs über die Philosophie Descartes' lässt Auerbach Spinoza die Golem-Geschichte so erzählen, wie er sie von einer alten Magd im Haus seines Vaters gehört hat:

„Es lebte vorzeiten in Prag ein großer Kabbalist, der hohe Rabbi Löw genannt; dieser formte aus Lehm eine menschliche Gestalt, hinten am kleinen Gehirn ließ er eine Öffnung, in welche er ein Pergament legte, darauf der unaussprechliche Name Gottes geschrieben war. Sogleich erhob sich der Klotz und ward ein Mensch; er verrichtete seinem Schöpfer alle Dienste eines Knechtes, er holte Wasser, spaltete Holz und dergleichen mehr; man kannte ihn in der ganzen Judengasse unter dem Namen: der Golem des hohen Rabbi Löw. Jedemal am Freitag Abend nahm ihm sein Herr das Pergament aus dem Kopfe, dann war er wieder Lehm bis Sonntag Morgens [sic!]. Einst hatte der Rabbi diese Verrichtung vergessen, alles war in der Synagoge, man hatte soeben das sabbatliche Minnelied begonnen; da stürzten Frauen und Kinder in die Versammlung und schrieten: der Golem, der Golem zerstört alles. [... Der Rabbi; K. M.] eilte nach Hause und sah, wie der Golem eben die Pfosten seines Hauses erfaßt hatte, um das ganze Gebäude einzureißen; er sprang hinzu, nahm ihm das Pergament und toter Lehm lag wieder vor seinen Füßen.“<sup>194</sup>

Da hantiert der fromme Rabbi offenkundig mit einem „Gottesprogramm“<sup>195</sup>, sozusagen mit einer Steckkarte, der bezeichnenderweise der Gottesname eingeschrieben ist. Doch selbst für ihn, der kraft seiner Kompetenz und Autorität respektvoll „der Hohe“ genannt wird, liegt die Risikoschwelle niedrig, die ihm sein Werk aufhalst: ein Moment der Unauf-

merksamkeit – und das Chaos, das Gegenteil von Schöpfung, bricht an. Man könnte aus der kleinen Episode eine ganze Technik-Theologie entwickeln. Ich belasse es hier bei dem Verweis auf den zentralen Gedanken der Ambivalenz des technischen Menschenwerks – und dass diese nur beherrschbar bleibt, wenn Technisches und Theologisches getrennt werden (indem der Rabbi in der Geschichte die Software-Karte zieht) und der technische Prozess damit unterbrochen ist. Liefere er ununterbrochen weiter, würde der Golem zum Chaotiker, zum Gegenschöpfer und Widergott. Und es sind genau dies – die Entdifferenzierung von Technik und Theologie samt den zwangsläufigen Folgen – die Koordinaten, an denen entlang sich die religiöse Semantik und Theoriebildung der Cyberwelt entwickelt.

Das lässt sich gut an der Weise verfolgen, wie dazu biblische Motive aufgegriffen und geweitet, dann aber auch sozusagen revisionär in Gegengeschichten transformiert werden, die ausdrücklich dem biblischen Sinngehalt widersprechen. Prinzipiell lässt sich sagen, dass die kulturelle Selbstbeschreibung der Computerwelten das Gesamtrepertoire der jüdisch-christlichen Erzählung von Heilsgeschichte in Anspruch nimmt, angefangen vom Schöpfungsgedanken der Genesis bis zur Apokalypse, also dem letzten, so visionären Buch der Bibel, das in einer Geschichtstheologie aufgipfelt, die beansprucht, den letzten Sinn und das Ziel von allem offenzulegen. Genau diese eschatologisch-apokalyptische Ambition ist der gesamten Cybertheorie als strukturelles Grundmuster eingeschrieben: Sie wird von einem rapiden Zug in Richtung Zukunft bestimmt, der beansprucht, das Bisherige nicht irgendwann als Besseres zu erhoffen, sondern jetzt besser zu machen, also das unaufgeklärt theologische Jenseits in ein technisch erzeugtes immanentes Diesseits zu übersetzen.<sup>196</sup> Die Cyberphilosophy ist ein einziges glühendes Versprechen der unmittelbar bevorstehenden Heraufkunft eines Reiches des Geistes und nimmt folgerich-

tig auch intensiv Bezug auf den, der wie kein anderer in der geschichtsphilosophisch-theologischen Tradition für diese Denkfigur steht: der mittelalterliche Abt Joachim von Fiore<sup>197</sup>, von dem schon im Zusammenhang des Virtualitätsbegriffs die Rede war. Gewiss haben die Techno-Manifeste, die sich von Joachims Gedanken und ähnlichen Traditionen inspirieren lassen, vielfältige Kritik erfahren, nicht zuletzt dergestalt, dass sie eigentlich nur Visionen ohne Vision dahinter<sup>198</sup> böten, weil sie lediglich bereits Bestehendes linear extrapolierten. Gleichwohl definiert solche Immanenz-Eschatologie die Grammatik, der gemäß unter Verwendung weitgehend klassisch religiösen Vokabulars Basiselemente der abendländischen Form von Selbst- und Weltbeschreibung umgeschrieben werden. Unter welchen komplexen Voraussetzungen das geschieht, kann gut an der cyberianischen Neufassung des Eröffnungsgedankens der biblischen Tradition zur Geltung gebracht werden: am theologischen Theorem der Schöpfung.