

Was heißt eigentlich: ‚Virtuelle Realität‘?

Ein philosophischer Kommentar zum neuesten Versuch der Verdopplung der Welt

Entweder ist es, oder es ist nicht.
(Parmenides)

Sein oder Nicht-Sein, das ist die Frage.
(Hamlet)

Nur wenn, was ist, sich ändern lässt,
ist das, was ist, nicht alles.
(Adorno)

Intro

‚Virtuelle Realität‘ ist der allgemeine Titel für die unterschiedlichsten Formen computergenerierter Nachbildungen der Wirklichkeit – von den textbasierten virtuellen Gemeinschaften der MUDs und MOOs des Internet bis hin zu den multimedialen Enviroments aus den High-End Rechnern der avancierten Laboratorien ziviler wie militärischer Forschung oder der Studios Hollywoods¹. Die radikalste Version der virtuellen Realität aber ist die anstehende Erzeugung einer digitalen Simulation dreidimensionaler Räumlichkeit im globalen Computernetz, kurz: der Cyberspace. Ihn auszubauen, ist eines der gemeinschaftlichen Ziele einer großen Koalition von privaten Computeranwendern und den Produzenten der Soft- sowie Hardwareindustrie; die Resultate vom eigenen Rechner oder von öffentlichen Terminals aus zu betreten, ist en vogue schon, bevor es sich lohnt. Um mit den zum gegenwärtigen Zeitpunkt verfügbaren tech-

1 Dieser Essay thematisiert das Phänomen der virtuellen Realität im wesentlichen unter dem Aspekt der radikalen Version der multimedialen, dreidimensionalen Welten des Cyberspace – und lässt andere Versionen des Virtuellen weitgehend außer Acht. Der Grund dafür ist die Tatsache, dass es mir vor allem um einige begriffliche Implikationen dieser neuen Technologie geht, welche sich anhand ihrer avanciertesten Form schlicht am besten beschreiben lassen.

nischen Mitteln in den kybernetischen Raum der multimedialen virtuellen Realität einzudringen, stülpen wir uns einen mit sensiblen Sensoren ausgerüsteten Datenhandschuh über und setzen uns einen mit hochauflösenden Monitoren und high-fidelity-fähigen Lautsprechern ausgerüsteten Datenhelm auf – wenn wir nicht gleich ganz in den Datenanzug schlüpfen. Das Bild ist bekannt; die ersten Cybernauten, Avantgarde des technologischen Fortschritts, erscheinen dabei im Zeitalter der Mikroelektronik dank ihrer voluminanten Ausrüstung bereits heute als antiquiert. Das allerdings ist lediglich ein Hinweis darauf, dass die Perfektionierung schon absehbar ist. Die Prolepse der perfekten virtuellen Realität ist es, der sie ihren Namen – und ihren Ruf verdankt. Proportional zu der Kapazität des Rechners, welcher die Simulation erzeugt, nimmt unsere Fähigkeit ab, sie als Simulation überhaupt noch wahrzunehmen. Darin gründet die Faszination der virtuellen Welten. Der Schein der Simulation, keine zu sein, hat den Mythos begründet, sie sei mehr als bloße Illusion eine ganz eigene und ganz wirkliche Welt; kein Teil der empirischen, sondern eine dieser irgendwie parallel liegende, kybernetische Nebenwelt im digitalen Raum: eben die virtuelle Realität. Doch – was heißt eigentlich: ‚Virtuelle Realität‘?

Über/Setzung

virtuell [über fr. *virtuel* von mlat. *virtualis* = „als Möglichkeit vorhanden“, von lat. *virtus* = „Tugend, Kraft, Tüchtigkeit“]: das, was nach Anlage oder Vermögen als Möglichkeit vorhanden ist; was intrinsisch alle Bedingungen seiner Realisierung erfüllt; auch: scheinbar; denkbar.²

Der Terminus ‚Virtuelle Realität‘ – *virtual reality*, denn (natürlich) geht der deutsche Begriff auf ein englisches Original zurück – ist wörtlich wohl zu übersetzen als Wirklichkeit, die wirklich eine werden kann, auch wenn sie es noch nicht ist; eine *mögliche Wirklichkeit*. – Doch: ist das wörtlich? Eine literale Übersetzung? Macht es Sinn, danach zu suchen? Ist eine wörtliche Übersetzung überhaupt möglich? Haben wir es nicht bei jeder Übersetzung mit nur einer von mehreren möglichen Deutungen zu tun? Gibt es mithin nicht schon im Bereich der Sprache mehr als eine Wirklichkeit? Und ist

2 Collage aus Einträgen in verschiedenen Enzyklopädien und Lexika (Brockhaus Enzyklopädie in 20 Bänden; Meyers Großes Konversationslexikon; Meyers Großes Universallexikon; Larousse; Duden: Das Fremdwörterbuch).

jede Übersetzung nicht immer schon auch ein Über-Setzen in eine fremde, andere Wirklichkeit, eine andere Möglichkeit, zu sein? Und ist dann auf gewisse Weise auch nichts anderes, als die Übersetzung in den kybernetischen Raum? Eine Reise in fremde Welten.

Die Reise in die virtuelle Welt des Cyberspace ist eine Übersetzung, in der der Reisende, der Übersetzer scheinbar gänzlich in die andere Welt übergeht, eintaucht, sich auflöst im Fremden. Das ist aber nichts anderes, als ein Ideal *aller* Übersetzungen, die Vorstellung einer unreduzierten und gerechten Überführung aus den Grenzen der einen in die Domäne einer anderen Realität – bei Übersetzungen von einer Sprache in die andere als vollständige Übertragung des Sinns eines oder mehrerer Worte aus einem in den Kontext eines anderen Sprachspiels. Vorbehaltlose Annäherung ans Andere, die das Eigene zu bewahren vermag. Darin besteht eine Pointe der Reise in den Cyberspace – dass wir uns vermeintlich in eine völlig andere Welt, eine radikal verschiedene Dimension der Wirklichkeit mit gänzlich neuen Regeln begeben, ohne uns zu entfernen, ohne uns überhaupt zu bewegen. Denn schließlich bleibt der Körper der Cybernauten außerhalb des Speichers der Netzwelt; bleibt seine Interaktion mit den Gesetzen der kybernetischen Dimensionen – zumindest im gegenwärtigen Stadium der technischen Entwicklung – auf kurze Bewegungen der Augen und des Körpers beschränkt. Die vollständige Immersion in die Datenfluten des Cyberspace ist – zumindest derzeit – so vollständig nicht. Im Reich der Algorithmen ist der Körper ein mathematisches Konstrukt, Sinnlichkeit Simulation.

Die abstrakte Simulation menschlicher Körper hat zweifellos ihren eigenen Reiz (und wer weiß, vielleicht wird sie eines Tages – Stichwort: Online-Sex – tatsächlich auch zum sinnlichen Erlebnis); sie ist gleichwohl ein bloßes Nebenprodukt der Übersetzung in die virtuelle Dimension. Entscheidender als jede *Simulation* realer Körper ist die temporäre *Substitution* der leiblich-konkreten durch eine geistig-abstrakte Existenzweise. Der multimedial aufgerüstete PC ist mehr als das Werkzeug seines Benutzers eine Extension seines Selbst³. Als Pilot eines quasi-lichtschnell operierenden Hochgeschwindigkeitsprozessors, digital gespeichert auf Siliziumbasis, wird der Cybernaut zum ätherischen Lichtwesen. Diese Transformation gibt einer alten Sehnsucht der Menschheit neue Nahrung. Endlich, so beschwört es die von Esther Dyson, George Gilder, Alvin Toffler und anderen im Sommer 1994 verfaßte und mittlerweile bereits le-

3 Den zugrunde liegenden Mechanismus hat bereits Marshall McLuhan in seiner Medientheorie dechiffriert als die „Tatsache, dass Techniken zuerst Ausweitungen unserer Körper und Sinne sind“. (Marshall McLuhan, *Die magischen Kanäle – Understanding Media*, Dresden/Basel: Verlag der Kunst 1994, S. 112.)

gendäre *Magna Charta für das Zeitalter des Wissens*, „(gewinnen) die Kräfte des Geistes die Oberhand über die rohe Macht der Dinge“⁴. „Unsere Welt“, so John Perry Barlow in seiner *Unabhängigkeits-erklärung des Cyberspace* dazu, „ist überall und nirgends; und sie ist nicht dort, wo Körper leben. [...] Es gibt im Cyberspace keine Materie.“⁵ Die Beschwörung dieser Geisterwelt dient ihren Prophe- ten vor allem zur Abwehr politischer und staatlicher Interventionen in die vermeintlich freie Sphäre des Internet. Sie ist aber mehr als ein Dokument des radikalen Liberalismus ein Element des Mythos Internet – und voller philosophischer und metaphysischer Implika- tionen. Die Ablösung vom Körper erscheint als Erlösung von dessen vergänglicher Schwäche und flüchtiger Materialität; eine Erlösung, die selber zwar nur für die kurze Weile des Aufenthalts im Cyber- space hält – die dabei jedoch den Schein erweckt, als würde die Entscheidung über die Begrenztheit und Vergänglichkeit unserer Existenzform neu eröffnet und in unsere eigene Verfügbarkeit über- führt. Nicht zuletzt darin haben die Faszination und das Pathos, mit denen die Cybernauten und ihre Apologeten ihre unwirklichen Rei- sen in die möglichen Wirklichkeiten beschreiben, ihre metaphysi- schen Wurzeln. Mit der Öffnung in den Cyberspace ist ein Riss im Raum entstanden. Durch ihn leuchtet eine Verheißung. Die Über- setzung in die virtuelle Realität des Computers verspricht nicht we- niger als die rechnergestützte Überwindung der bislang unüber- windbaren Differenz von Sein und Nicht-Sein.

Die mögliche Welt und die Welt des Möglichen

Dieses Versprechen einzulösen, ist selbstverständlich nicht möglich – zumindest nicht: *wirklich* möglich. Aber eben das ist ja der Vorteil einer *bloß* möglichen Wirklichkeit, wie sie die virtuelle Realität dar- stellt – dass sie nicht nur das Unwirkliche künstlich zu realisieren,

4 Zitiert nach: Esther Dyson, George Gilder, Alvin Toffler u.a., „Cyberspace und der amerikanische Traum. Auf dem Weg zur elektronischen Nachbar- schaft: Eine Magna Charta für das Zeitalter des Wissens“, in: *FAZ*, 26.08.1995, S. 30. Im Internet kann der vollständige Wortlaut der Charta nachgelesen werden (<http://www.townhall.com/pff/position>).

5 Die *Declaration for Independence in Cyberspace*, so der englische Original- titel, ist Barlows Antwort auf den Anfang des Jahres 1996 veabschiedeten und mittlerweile per Gerichtsbeschluß zurückgewiesenen *Communication Decency Act* der US-amerikanischen Regierung, der die Verwendung indi- zierter Wörter im Internet unter Strafe zu stellen intendiert. Der Text der Erklärung zirkuliert in ungezählten Kopien im Netz; die deutsche Überset- zung ist publiziert in *Telepolis. Das Magazin der Netzkultur* (<http://www.heise.de/tp>).

sondern auch das Unmögliche wirklichkeitsgetreu zu simulieren vermag. Allerdings bleibt selbst die täuschendste Simulation der Wirklichkeit ihre Imitation, und wird dadurch weder wirklich – noch, so sollte man meinen, möglich. Doch können wir da so sicher sein? Was wissen wir schon über das Mögliche? Und wo ist es zu Ende? Bereits Aristoteles, vom dem die erste gründlichere Differenzierung von Wirklichkeit und Möglichkeit überliefert ist, bringt den entscheidenden Unsicherheitsfaktor auf den Punkt: Möglich ist das Wirkliche – und das noch nicht Verwirklichte.⁶ Die Beziehung von Möglichkeit und Wirklichkeit ist immer in Bewegung; und was sich bewegt, ist Realität in Relation zur Zeitachse. Das heißt auch, dass die Wirklichkeit variabel ist – und die Welt der realisierten Möglichkeiten, die wir kennen, nur eine mögliche Welt. Wer glaubt, es sei der Raum des Möglichen ausgemessen, das Mögliche schlechthin realisiert, greift dem Ende der Zeiten vor. Diese Abschlussgeste freilich ist bekannt; es ist die Geste des Dogmatismus. Tatsächlich aber können wir niemals wissen, was *als* möglich sich eines Tages noch erweisen wird – außer, dass es sich irgendwo im Feld zwischen dem, was unmöglich bleibt und dem, was wirklich wird, bewegen muss. Um dieses Feld wenigstens formal zu strukturieren und den Begriff des Möglichen ein wenig besser zu verstehen, haben Philosophen bekanntlich die Differenzierung von real und logisch Möglichem eingeführt: Als real möglich gilt all das, dessen Realisierung uns nicht sonderlich überraschen würde, weil sie sich in unser je geltendes Bild der Wirklichkeit umstandslos einfügte. Logisch möglich hingegen ist etwas, wenn wir es uns zwar nicht als wirklich vorstellen könnten – etwa, weil es unserem momentanen Kenntnisstand der Naturgesetze nicht entspricht –, wenn es aber zugleich nicht in sich logisch widersprüchlich und damit gänzlich undenkbar ist. *Jede* mögliche, aber (noch) nicht realisierte Welt bleibt uns eine fremde Welt, terra incognita; die Fremdheit wächst, wenn wir uns aus dem Bereich des realen in den des logisch Möglichen begeben. Der Reiz daran hat deren Bedeutung auf dem Spielfeld intellektueller Debatten erst begründet. Gerade weil wir von logisch möglichen Welten *nichts* wissen, *außer* ihrer abstrakten Möglichkeit, haben sie der philosophischen Argumentation seither als eine ihrer liebsten Anschauungsfiguren gedient. Konzipiert entweder als mögliche Perspektiven *für* oder als alternative Dimensionen *zu* unserer Wirklichkeit, stellen solche mögliche Welten der Spekulation und dem Gedankenexperiment ausgezeichnete Räume zur Verfügung. Und funktioniert nicht heute bereits die virtuelle Realität des Cyberspace ähnlich – als *experimentelle* Dimension für vornehmlich geistige Aktivitäten, als kybernetisches *Modell*, welches unserer Imagination

6 Vgl. Aristoteles, *Metaphysik* – *Buch IX*; bes. 1046b–1048a.

ein Spielfeld der perfekten Simulation verspricht? Eines der beliebtesten philosophischen Experimente mit möglichen Welten ist die beispielhafte Evaluierung von Wahrheitswerten bestimmter Aussagen; von Aussagen, die eines gemein haben – dass sie in einem, gemessen an den logischen Regeln *absoluten* Sinn wahr sein sollen. Solche Aussagen nämlich wären per definitionem entweder in allen möglichen Welten wahr – oder aber sie hätten sich eben als falsch herausgestellt. Die Rede von den möglichen Welten dient solchen Argumentationen zumeist als Folie, anhand derer die Metaphysik der raumübergreifenden und zeitlosen Wahrheiten sich beweisen lassen soll. Übertragen auf die möglichen Welten des Cyberspace lautet die entsprechende Frage natürlich, was *mit* beziehungsweise *in* seiner virtuellen Realität bewiesen werden kann oder soll? Etwa im Sinne der These: Die Verwirklichung der virtuellen Realität ist ein Beleg für die erworbene Fähigkeit des Menschen, in den evolutionären Prozess der eigenen Spezies kontrollierend einzugreifen und qualitative Veränderungen herbeizuführen – denn, so das entsprechende Argument, der Cyberspace erlaubt es uns, jene spezifische Art und Weise der biologisch determinierten Wahrnehmung von und Bewegung in den Grenzen des Raum-Zeit-Kontinuums, welche unsere Lebensform von anderen Lebensformen unterscheidet, entscheidend zu modifizieren. Schließlich ermöglicht es uns die mathematische Simulation zum Beispiel mühelos zu fliegen, durch Wände nicht nur zu sehen, sondern zu gehen, aber auch, unsere somatische Identität abzustreifen und in beliebige fremde Körper zu schlüpfen. Die Beispiele illustrieren zweierlei. Zunächst ist die virtuelle Realität offenbar mehr als ein abstraktes Gedankenexperiment (denn die kann man gemeinhin nicht betreten); ihre Verwirklichung ist zugleich eine Nivellierung der philosophischen Differenz von real und logisch Möglichem (denn was sie uns ermöglicht, widerspricht ja allerdings auf eklatante Weise dem, was wir für möglich halten. Und niemand kann behaupten, dass ihn das nicht überrascht). Wer eintaucht in den virtuellen Raum, der betritt zwar nicht unbedingt die beste aller möglichen – aber er gewinnt, so scheint es, alle möglichen Welten⁷.

Der, und sei es künstlichen, Realisierung von Erlebnis- und Erfahrungswelten, die wir für unmöglich halten, haftet, wenn man so will, etwas Magisches an⁸. Die Unterhaltungsindustrie hat das verstanden und für ihre Zwecke dienlich gemacht. Doch hinter jedem Zauber steckt eine rationale Erklärung – und wer das übersieht,

7 Diesen Gedanken verdanke ich dem Text *Zitat / Platz, ungesehen* von Michael Meyer (unveröffentlichtes Manuskript, Berlin 1995).

8 Vgl. dazu mein „It’s magic! – Die magischen Welten des Cyberspace“, in: *Bertelsmann Briefe*, H. 135, Frühling/Sommer 1996, S. 69–70.

macht aus dem magischen schnell ein mystisches Erlebnis. Soviele allerdings können wir festhalten: Für die Dauer des Aufenthalts in den virtuellen Welten des Cyberspace wird dem Menschen die Möglichkeit einer ebenso innovativen wie inhumanen (im Sinne von: gattungsunspezifischen) Bewegung innerhalb der schlechthin wirklichkeitskonstitutiven Dimensionen von Zeit und Raum eröffnet. Die entscheidende Frage in diesem Zusammenhang ist, ob der Prozess, der damit in Gang gesetzt ist, die Voraussetzung dafür schafft, die virtuelle Realität nicht nur als *experimentelles Modell einer Welt alternativer Wahrnehmungs- und Kommunikationsweisen* – sondern tatsächlich als *alternative Dimension zur Wirklichkeit selbst* anzuerkennen? Dies ist die Frage nach dem ontologischen Status der virtuellen Realität und dem Existenzmodus ihrer Bewohner. So beliebig es im simulierten Raum wird, *was* etwas ist, so unklar bleibt, *wie* etwas ist: als (echtes, weil wirkliches) *Seiendes* – oder (aufgehoben in der Scheinwelt der Simulation) als *Nicht-Sein*.

(Auftritt Hamlet.)

virtual reality – the very idea

Natürlich ist es die Anerkennung als eine Alternative zu der Wirklichkeit, die wir kennen, welche die virtuelle Realität für sich reklamiert – genau das macht ihren besonderen Reiz aus. Mehr zu sein, als eine partielle Abweichung ins bloß Imaginäre – das ist jener Mythos, den ihr Begriff bereits suggeriert. Was durch den spezifischen Gebrauch des Prädikats des Virtuellen im Bereich der digitalen Technologien noch verstärkt wird: „Im Computerjargon“, so Mark Poster, „wird der Terminus ‚virtuell‘ immer schon verwendet, um auf Ersetzungsfunktionen zu verweisen. So bezeichnet zum Beispiel ‚virtual memory‘ [virtueller Speicher] den Gebrauch eines Bereichs der Festplatte *als* etwas anderes, in diesem Fall als ‚random access memory‘ [Arbeitsspeicher]. ‚Virtual reality‘“, fährt Poster fort, „ist ein weit gefährlicherer Begriff, weil er suggeriert, dass die Wirklichkeit sich vervielfältigen oder unterschiedliche Formen annehmen könnte.“⁹ Über Posters Einschätzung der Gefahr der virtuellen Realität lässt sich wohl streiten; auf seine Gründe komme ich gleich zurück. Seine Konsequenz allerdings scheint zunächst schlüssig: Von *virtueller Realität* kann nur reden, wer unterstellt, es gebe *mehrere* (zu-

9 Mark Poster in seinem *The Second Media Age*, Cambridge: Polity Press 1995, S. 29f; übersetzt von mir. (Das Kapitel „Postmodern Virtualities“, aus welchem das Zitat stammt, findet sich übrigens auch online unter http://www.humanities.uci.edu/~human/history/faculty/poster_mark.)

mindest: zwei) Realitäten – die sich dann je *anders*, zum Beispiel als ‚virtuell‘, präzisieren ließen.

So *what*, könnte man sagen: was soll's. Die Tatsache allein, dass es möglicherweise mehr als nur eine Realität gibt bzw. dass die Realität mehr als nur einen Ausdruck hat, bietet kaum einen gerechtfertigten Anlass zur Besorgnis. Der stellt sich erst ein, wenn eine weitere Annahme sich als richtig erweist – wenn nämlich die *unterschiedlichen* Realitätsweisen als *gegensätzliche* verstanden werden müssten in dem Sinne, dass sie zueinander in einem Verhältnis kritischer Konkurrenz stehen: und die Eine die Andere zu beeinflussen, verändern oder gar zu verdrängen (in-) tendiert. Nur aus dieser Perspektive eines ausschließenden Konkurrenzverhältnisses ist es plausibel, dass die Eine – die virtuelle Realität – den Bewohnern der Anderen – der echten Wirklichkeit – als Bedrohung, als Gefahr erscheint, wie nicht nur Poster meint. Jean Baudrillard hat das kritische Potential auf eine plastische Formel gebracht: „Die Virtualität zielt nur auf die Prostitution, auf die Auslöschung des Wirklichen durch sein Double“¹⁰– weswegen er die virtuelle denn auch gern als *viruelle* Realität bezeichnet. *Erst* hier, wo die Diskussion des ontologischen Status der virtuellen Welten mit dem Blick auf ihre vermeintlich konkurrierende Relation zur wirklichen Welt zusammentrifft, haben wir den Kern der Debatte um das Phänomen der künstlich generierten Räume des Cyberspace erreicht – jenen thematischen Nukleus, um den sich die polemischen Konstruktionen von Kritikern und Apologeten gleichermaßen gruppieren.

Das Thema der Debatte nimmt ein philosophisches Problem auf, welches so alt ist wie die Philosophie selbst. Der Streit um die Relation zwischen dem Virtuellen und dem Wirklichen ist ein weiterer Kommentar zur Geschichte des Scheins, dessen kritische Erörterung mit im Zentrum von Parmenides Gedicht über das Wesen des Seins und des Seienden steht. Dieses Wesen, so das folgenschwere statement des Parmenides, erklärt sich aus einer – zumindest auf den ersten Blick – ebenso schlichten wie einleuchtenden Logik. Das Sein ist *so*, dass es *ist*. Und was *ist*, kann nicht *nicht* sein. Für alles

10 Jean Baudrillard, „Illusion, Desillusion, Ästhetik“, in: Stefan Iglhaut, Florian Rötzer, Elisabeth Schweeger, *Illusion und Simulation. Begegnung mit der Realität*, Ostfildern: Cantz 1995, S. 90–101, hier: S. 92. Eine ausführliche Beschreibung der vermeintlich bereits erfolgten Auslöschung der Realität hat Baudrillard jüngst vorgelegt in seinem Buch über *Das perfekte Verbrechen* (München: Matthes & Seitz 1996); vgl. dazu meine Rezension „Mord ohne Opfer“ in: *Telepolis. Das Magazin der Netzkultur* (<http://www.heise.de/tp>).

Seiende folgt daraus: „Entweder ist es, oder es ist nicht.“¹¹ Diese klare Differenzierung soll es erlauben, die Identität des Seins *eindeutig* zu bestimmen – und eindeutig heißt hier, so der implizite Zusatz, zugleich einheitlich, vollkommen und unvergänglich¹². Nun erfüllt kaum etwas, das es gibt, diese Bedingungen, zu sein. Das hat Parmenides keineswegs übersehen – und so setzt er dem (wahren) Sein notgedrungen eine Alternative gegenüber. Was anders ist, ist nichts als Schein; und der ist strenggenommen – nichts. Parmenides strikte Abgrenzung der Wahrheit des Seins gegen das Nichts des Scheins ist eine Ausgrenzung all dessen, was seine Existenzweise der Logik der ontologischen Differenz nicht zu unterwerfen vermag. Auch das Anders-Sein der virtuellen Realität bliebe nach dieser Logik verwiesen in das unwirkliche Schattenreich des Scheins, die Welt des Nichts. Die virtuelle Realität *ist* nicht, lautete die Konsequenz; auch wenn sie sich damit natürlich nicht aus der Welt schaffen lässt.

Es gibt keine ‚Virtuelle Realität‘. Das ist zwar keine genaue Paraphrase der letzten Formulierung – hat dieser gegenüber allerdings den Vorteil, wahr zu sein. Um dies zu verstehen, müssen wir kurz rekapitulieren. Von *virtueller* Realität, soviel haben wir bereits festgestellt, kann nur reden, wer unterstellt, es gebe *mehr als eine* Realität – die sich dann je *anders*, zum Beispiel als ‚virtuell‘, präzisieren ließen. Präzisieren wir nun: Um eine Realität im Sinne des skizzierten Konkurrenzverhältnisses als eine *bloß* virtuelle zu bestimmen, muss man offensichtlich davon ausgehen, dass es eine *ursprünglichere* Wirklichkeit gibt, zu der jene erst hinzutritt – um ihr dann möglicherweise die Vorherrschaft streitig zu machen. Darin aber lässt sich nun unschwer die parmenideische Logik vom wahren Sein wiedererkennen. Wer *virtuelle* Realität sagt, unterstellt damit zugleich – gewollt oder ungewollt –, es gebe eine *einzige eigentliche und wahre* Wirklichkeit. Das ist falsch. Ebenso absurd ist freilich auch das Gegenteil – die (für Parmenides am Ende zwingende) Annahme der Ubiquität des Scheins, wie sie heute beispielsweise Baudrillard wiederholt mit der Unterstellung, wir führten längst schon ein Schein-Leben „im endgültigen Nihilismus“, in dem es „kein Jenseits der Simulakren“¹³ mehr gibt. (Wer vermag, wenn das so ist, es zu erkennen – ohne nach dem Modell der klassischen *contradictio in adjecto* seine Kriterien *dem* Jenseits zu entnehmen, das es nicht länger geben soll?) Ein Grund des Irrtums dürfte in beiden Fällen der irreführende Wunsch nach einer Welt der klaren Grenzen und strikten Differenzierungen sein, der Wunsch nach

11 Parmenides, *Vom Wesen des Seienden*, hrsg. von Uvo Hölscher, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1986, S. 19.

12 Ebd.

13 Jean Baudrillard, a.a.O., S. 94.

einer ordnenden Struktur der sauberen Dichotomien. Materie versus Immaterialien, Leib versus Seele, Real versus Virtuell, Sein versus Schein: die Erblast des Parmenides. An der Illusion solcher dualistischer Ordnungsprinzipien festzuhalten aber ist eine wesentliche Bedingung dafür, die digitale Welt der Computersimulationen und die Realität außerhalb der Speicher gegeneinander überhaupt erst ausspielen zu können – sei es, um diese zu retten, oder um jene zu feiern.

Es gibt keine ‚virtuelle Realität‘, weil es ‚die eigentliche Wirklichkeit‘ nicht gibt, gegen die jene sich abgrenzen müsste. Das eben bedeutet nichts anderes, als dass sich das Virtuelle zumindest nicht auf dem Weg einer kategorischen Abgrenzung gegen das Reale verstehen lässt. Damit aber führt die Beschäftigung mit dem ontologischen Status des Cyberspace dazu, bereits die Frage nach seinem Sein oder Nicht-Sein *anders* zu verstehen – nicht als die Suche nach einer abschließenden Antwort, sondern als Aufforderung, sie *als* Frage anzunehmen. Die Pointe ist die Betonung. Hamlet: „Sein? – oder: Nicht-Sein? – das ist die *Frage*“. Die Frage nach dem Sein oder Nicht-Sein anzunehmen heißt, die Spannung, die in ihr steckt, auszuhalten. Dies von ihren Besuchern zu verlangen, ist das vielleicht entscheidende Potential, durch welches die virtuelle Realität – wenn schon nicht zum ontologischen Paradigmenwechsel (wie der amerikanische Philosoph Michael Heim unterstellt¹⁴), so doch zu einer ontologischen Herausforderung werden kann. Der Weg, der sich an dieser Stelle öffnet, ist gekennzeichnet durch eine gewisse Unentschiedenheit – mehr noch, durch eine entschiedene Verteidigung der Unentscheidbarkeit solch vertrackter Probleme wie ‚Sein‘ oder ‚Wahrheit‘ oder ‚Wirklichkeit‘ ...

Nach der erfolgreichen ‚Abschaffung der wahren Welt‘ (Nietzsche) bleibt uns als Ausgangspunkt für die weiteren Bestimmungen der virtuellen Realität die Einsicht, dass *die* Realität tatsächlich relativ ist – etwa in Bezug auf unsere Sprachordnung. „Die Grenzen meiner Sprache bedeuten die Grenzen meiner Welt“. Wittgenstein¹⁵. Der Satz gilt natürlich auch umgekehrt – und der Raum einer Sprache ist nur *ein* Kriterium zur Relativierung, wenn auch ein besonders entscheidendes. Schließlich ist zumindest noch ein Großteil der in den Netzen realisierten VR-Umgebungen gewebt aus textuellen Strukturen schriftlicher Kommunikation. (Und wer sich jemals in die Tiefen eines MUDs oder MOOs verirrt hat, ohne englischer Muttersprachler zu sein, wird Wittgensteins Feststellung mehr als

14 Vgl. Michael Heim, *The Metaphysics of Virtual Reality*, New York/Oxford: Oxford University Press 1994.

15 Ludwig Wittgenstein, *Tractatus-Logico-Philosophicus*, in: *Werkausgabe Band 1*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1984, hier: Satz 5.6, S. 67.

plausibel finden.) Mit der endgültigen Relativierung der Realität ist das Bild einer einheitlichen Wirklichkeit allerdings irreparabel zerbrochen. In seinen Scherben spiegelt sich die Pluralisierung und Diversifikation der Wirklichkeit – die wir ja längst als *conditio sine qua non* der Rede von der virtuellen Realität anerkannt haben. Dieser Prozess der Vervielfältigung der Realität ist jedoch keineswegs notwendigerweise als ein Prozess ihrer Entwertung zu verstehen – wie ihn Jean-François Lyotard beschreibt, wenn er behauptet, dass „mit der Moderne [...] im Zusammenhang mit der Erfindung anderer Wirklichkeiten stets die Entdeckung einher[geht], wie *wenig wirklich* die Wirklichkeit ist.“¹⁶ (Was zum Teufel soll das *heißen*?) Die Relativierung *der* Realität zu *einer* Wirklichkeit neben anderen bedeutet nicht, dass das, was ist, *verschwindet* – wie es Lyotard im Anschluss (und wohl durchaus im Sinne auch von Poster, Baudrillard, und so manchem anderen) formuliert – sie erlaubt es vielmehr, das, was ist, *als* das, *was* es ist, besser (nuancierter, detaillierter, differenzierter) zu beschreiben.

Haben wir erst einmal akzeptiert, dass es *die* (einzig-wahre) Realität nicht gibt, können wir natürlich fortfahren, von der Realität im Singular zu reden – als einer veränderbaren Wirklichkeit mit ihren unterschiedlichen Gesichtern. Es gibt, so könnte man sagen, eben *viele Welten* innerhalb der *einen Wirklichkeit*.

Der Prozess, mit dem diese Einsicht sich schließlich durchsetzt, beginnt freilich nicht erst mit Nietzsche (wenngleich er sich erst im Kontext postmoderner Theoriebildung, und das heißt in der Nachfolge Nietzsches vollendet hat). Er setzt bereits ein beispielsweise mit der Entdeckung, vielleicht sollte man besser sagen: der Erfindung der Zentralperspektive durch die Malerei der Renaissance.¹⁷ Mit ihrer neu entwickelten illusionistischen Technik ist es dieser Malerei schließlich nicht nur gelungen, auf einer zweidimensionalen Bildfläche dreidimensionale Raumeffekte wirklichkeitsnah nachzubilden. Sie hat zugleich ein erstes Verständnis für die Tatsache geweckt, dass sich die Wirklichkeit immer erst vom Standpunkt ihres Betrachters aus erschließt – und mit dessen Bewegung selber verschiebt. Den theoretischen Zusammenhang von Wahrnehmungswandel und Erkenntnis hat Immanuel Kants kopernikanische Wende später dann philosophisch reflektiert mit der These, wonach wir

16 Jean-François Lyotard, *Le Postmoderne expliqué aux enfants*, Paris: Galilée 1986, S. 24 (Übersetzung SM).

17 Einen vergleichenden Blick auf diese Entwicklung der Zentralperspektive innerhalb der Malerei und der Entwicklungen im Bereich der virtuellen Realität wirft Sybille Krämers „Vom Trugbild zum Topos. Über fiktive Realitäten“, in: Stefan Iglhaut, Florian Rötzer, Elisabeth Schweeger (Hrsg.), *Illusion und Simulation*, a.a.O., S. 130–137.

die Welt nie erkennen, wie sie an sich *ist* – sondern immer, wie sie uns *erscheint*.

Parmenides antike Differenzierung von Sein und Schein ist auf eine solche Welt nicht mehr anzuwenden. Statt des *Verlusts* der einen Wahrheit in einer Welt des bloßen Scheins stellt die Perspektivität der Wahrnehmung der Realität sich als Bedingung dafür dar, *überhaupt* etwas wahr-zunehmen.

Aus einer neuen Perspektive sehen wir nicht einfach die Welt anders – wir sehen eine andere Welt. Dass die Kunst, deren wissenschaftlichster Epoche wir nicht nur wichtiges Anschauungsmaterial, sondern vielleicht den entscheidenden Anstoß zu dieser Einsicht verdanken, eine bestimmte Art der Wahrnehmung nicht nur erfordert, sondern hervorbringt, bedeutet schließlich nichts anderes, als dass die Sichtweise, die sie der Wirklichkeit gegenüber einzunehmen vorschlägt, eine eigene Welt erschafft: Die Kunst ist, *wie* Wissenschaft oder Sprache, eine ‚Weise der Welterzeugung‘ (Nelson Goodman¹⁸) – die allerdings, *anders* als die sprachliche und wissenschaftliche, nur *als* eine künstlerische funktioniert. Die Welt der Kunst wird so zu einem Modell, an dem sich ablesen lässt, wie die Auflösung der Vorstellung von der einen wahren Welt zu einem genaueren Verständnis der Wirklichkeit führen kann. Das für unseren Kontext Entscheidende der künstlerischen Weise der Welterzeugung ist dabei die Tatsache, dass sie vor einer Verwechslung mit *der* Realität gefeit ist. Hat die perspektivische Bildgestaltung der Renaissance das Bewusstsein der *Pluralität* der Wirklichkeit mit begründet, so hat die Entwicklung der Kunst seither mit ihrer zunehmenden Emanzipation vom Paradigma der Abbildung – der Zuweisung der Nachahmung der visuell-wahrnehmbaren Realität als oberster Aufgabe der bildenden Kunst – die Einsicht in die *Differenz* vermittelt, welche ästhetische und nichtästhetische Dimensionen der Wirklichkeit trennt.

Der Vorteil, der sich für uns an dieser Stelle daraus ergibt, die ästhetische Realität *als* ästhetische zu beschreiben, besteht darin, dass wir nun die künstlerische Weise der Welterzeugung und die künstliche Welt des Cyberspace zueinander in Beziehung setzen können. Was sie nämlich eint, die ästhetische und die virtuelle Realität, ist die Tatsache, dass sie beide eine Welt darstellen, deren Koordinaten sich nicht sinnvoll auf Referenzobjekte innerhalb unserer Alltagswelt ausrichten lassen – eine Welt, die kein Außen hat. Diese fehlende Referentialität nun ist dasjenige, was die künstlerische Weise der Welterzeugung, ich habe das eben bereits angedeutet, von

18 Nelson Goodman, *Weisen der Welterzeugung*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1984.

anderen Formen der Realitätsbildung spezifisch unterscheidet. Aus der Perspektive dieser spezifischen Differenz stellen die telematischen Räume der virtuellen Realitäten dann allerdings tatsächlich nur einen *Sonderfall* innerhalb der Reihen der ästhetischen Welten der abstrakten Imagination dar – und eben keine Verdopplung der Realität zu einer alternativen Wirklichkeit. Indem wir die Frage nach der ontologischen Würde der virtuellen Realität durch den Hinweis auf ihren ästhetischen Status beantworten, lösen wir den Cyberspace aus dem Konkurrenzverhältnis zur Wirklichkeit – und ermöglichen es zugleich, seine Stellung innerhalb der Wirklichkeit neu zu bestimmen.

Einer solchen Beschreibung des ästhetischen Status der virtuellen Realität(en) – für deren angemessene Durchführung mein kursorischer Hinweis freilich allenfalls nur einen ersten Ausgangspunkt markieren kann – steht ihre tatsächliche Gestaltung allerdings weitgehend geradezu diametral entgegen. Der abstrakte Raum der virtuellen Simulationen des Cyberspace ist zumeist bebildert nach dem Modell realer Umgebungen; das Design digitaler Welten programmiert in mimetischer Nachahmung der analogen Welt außerhalb der Speicher. Gebaut nach menschlichem Vorbild, bewegen sich die Stellvertreter der Nutzer, die sog. Avatare, durch Plätze und Straßen, betreten Banken, Bibliotheken, Cybermalls oder virtuelle Cafés, handeln mit Spielgeld – aber zahlen für all das natürlich mit echtem. Diese virtuellen Visualisierungen entsprechen einerseits dem verbreiteten Trend, Knoten im Netz, ja, die Netzwelt als solche – in mehr oder weniger bewusster Anlehnung an Marshall McLuhans Bild vom *global village* – mit urbanen Metaphern zu beschreiben. Dieser Trend ist, so scheint mir, fatal: ein neues Medium wie das des Internet im metaphorischen Rückgriff auf ein altes Medium wie das der Stadt zu beschreiben, mag eine erste Annäherung erleichtern; es dürfte es aber auf Dauer erheblich erschweren, die unbekannt und innovativen Potentiale des Neuen tatsächlich auch auszuschöpfen. Nun ist ein solcher Rückgriff auf Vertrautes eine allgemeine Begleiterscheinung jeder Einführung neuer Medien und Technologien – man denke nur an die Beschreibung des Autos als ‚pferdelose Kutsche‘, die um die letzte Jahrhundertwende die Runde machte. Die visuelle Gestaltung der virtuellen Welten aber spiegelt zugleich und andererseits eine Entwicklung wider, die für den ästhetischen Umgang mit *den* neuen Medien und ihrer Technologie spezifisch zu werden scheint. Es hat den Anschein, als habe sich in den letzten Jahren bereits eine eigene Bild- und Tonsprache, eine eigene Ästhetik des Digitalen entwickelt – eine Ästhetik, welche gleichsam in einer Umkehrung der reflexiven Bewegung angesichts des Erhabenen die Überwältigung der Betrachter und Nutzer durch

ihre suggestive Immersion in die dargestellten Bilderwelten intendiert. Der Kern dieser Ästhetik ist eine *Anthropomorphisierung der Technik*. Wer im Kino auch die Werbung schaut, weiß, was ich meine: Kabelkanäle und Speichereinheiten, auf menschliches Ausmaß vergrößert, welche der Betrachter zur Musik von Wagner oder einem pompösen Technobeat in rasender Geschwindigkeit zu durchfliegen scheint, illustrieren nicht nur den Spot eines Chipproduzenten, sondern ebenso die Reklame für Zigaretten und andere nicht-technologische Produkte. Auch die cineastische Umsetzung des Cyberspace in Filmen wie zuletzt „Strange Days“ oder „Johnny Mnemonic“ folgt der Logik dieser Ästhetik. Die anthropomorphe Darstellung der medialen Technologie aber leistet einen wesentlichen Beitrag zu ihrer Mythologisierung. Demgegenüber bleibt der Durchbruch einer Erfahrung des Virtuellen als eines neuartigen ästhetischen Raums gebunden an die strikte Distanzierung von jeder metaphorischen oder ästhetischen Re-Referentialisierung. Nur, wer ihre ästhetische Differenz *zur* Realität beachtet, wird den Ort bestimmen lernen, den die virtuelle Realität *in* der Realität einnehmen kann. Denn eines ist bei alledem gewiss: „Das Virtuelle ist künftig ein Teil des Realen. Es wird zu einem seiner Paradigmen, zu einer der Art und Weisen, einen Zugang zur Realität zu finden und nachhaltig auf sie einzuwirken.“¹⁹

Die Verschiebung

Das Entscheidende dieses virtuellen Zugangs zur Realität ist die Tatsache, dass in den Welten des Cyberspace wie in ästhetischen Werken die Verbindlichkeit der gewohnten Ordnung von Raum und Zeit außer Kraft gesetzt und zur imaginären Reorganisation freigegeben ist – wobei der virtuelle der erste ästhetische Raum ist, der sich prinzipiell dem gesamten sensorischen Wahrnehmungsapparat dessen, der in ihn eintaucht, zugleich öffnet. Wer den Cyberspace als Medium zur Weltaneignung verwendet, gewinnt mithin die Möglichkeit, sich der Wirklichkeit aus bislang unbekanntem Wahrnehmungsperspektiven zu nähern – aber natürlich auch die Möglichkeit, aus der Wirklichkeit in immer neue „synthetische Träume zu flüchten“²⁰. Die Bestimmung der virtuellen Realität als einer weiteren Dimension der ästhetischen Ordnung führt damit zugleich an

19 Philippe Quéau, „Die virtuelle Simulation: Illusion oder Allusion? Für eine Phänomenologie des Virtuellen“, in: Stefan Iglhaut, Florian Rötzer, Elisabeth Schweeger (Hrsg.), *Illusion und Simulation*, a.a.O., S. 61–70, hier: S. 61f.

20 Ebd., S. 62.

dieser Stelle unübersehbar zurück zum griechischen Ursprung unserer Ästhetik – der Aisthesis, der Wahrnehmung; durchaus im Sinne der Wahrnehmung: Ein ästhetischer Raum ist der Cyberspace als ästhetischer.

In ständiger Veränderung, Entwicklung und Erweiterung, ohne feste Basis oder konstante Grenzen erfüllt der Cyberspace dabei im Grunde keines der Kriterien, die ihn *als* einen Raum – im Sinne einer klar bestimmten lokalen Struktur, eines stabilen Ortes – zu benennen rechtfertigte. Stets in Bewegung, ändert die virtuelle Realität mit jedem Bild, das wir in sie einspeisen, jedem Satz, den wir in ihr äußern, ihre Gestalt. Sie ist kein Ort, kein Topos; die virtuelle Realität lässt sich besser verstehen, so Phillipe Quéau, als „ein Ensemble von Verschiebungen“²¹ Verschiebungen von Raum und Zeit, sinnlichen Wahrnehmungs- und logischen Vorstellungswelten; ja, sogar der persönlichen Identität: zumindest in dem Sinn, als die Übersetzung in den Cyberspace statt zur Ablösung des Geistes vom Körper (und damit zu jenem enthusiastisch als endgültig beschworenen Sieg über die Materie) zur Erfahrung einer temporären Zäsur innerhalb des Selbst führen kann, weil der Cybernaut in seinem als mathematische Simulation in das Innere der Welt der Rechner verschobenen Körper ja seinen natürlichen Körper zwar draußen gelassen, aber eben keineswegs abgestreift hat – und spätestens dessen (d.h., seine) leiblichen Bedürfnisse den Reisenden mit der eigenen Doppelexistenz (die keine ist) konfrontieren (wodurch sein Körper der verlässlichste Garant der faktischen Unhintergebarkeit der Realität und Unteilbarkeit des Ichs bleibt).

Kein Ort mit klar umrissenen Grenzen und sicher bestimmbar Koordinaten, sondern ein rhizomartig wucherndes Labyrinth der permanenten Verschiebung: Die virtuelle Realität führt auf ihre Weise den Traum der Eindeutigkeit von Wissen, Wahrnehmung und Erfahrung ad absurdum und illustriert damit noch einmal plastisch das Scheitern einiger der allzu schlichten Grundannahmen des abendländischen Denkens. Noch einmal – das bedeutet allerdings zugleich, dass, was die virtuelle Realität nicht nur verspricht sondern auch einhält, nur einholt, was wir auf eine andere Art und Weise bereits kennen. Das Phänomen der Verschiebung, welches im Virtuellen seinen Raum findet, ist ein zentrales *Movens* der Dynamik der menschlichen Kulturgeschichte: Seit der Mensch dem Kreislauf unmittelbarer Triebbefriedigung entstieg und aus dem selbstvergessenen Zustand der unreflektierten Gegenwartsorientierung erwachte, ist seine gesamte Erfahrungs- und Erlebniswelt gekennzeichnet durch ihre permanente Verschiebung in immer

21 Ebd., S. 64.

neue Sphären kultureller Ausarbeitung, Durcharbeitung und Wiederholung²². Das gilt für die Erfahrungen der Zeit und der eigenen Zeitlichkeit nicht weniger als für die des Raums, die sich erst aus der Perspektive ihrer Verschiebung einstellen. Das gilt aber bereits auch für die Entstehung sprachlichen Sinns, von der Derrida gezeigt hat, dass sie sich den Verschiebungen, der differentiellen Bewegung – Derrida hat dafür den Begriff der ‚differance‘ geprägt – eines nie stillstehenden Prozesses wandelnder Bedeutungszuschreibungen verdankt. Jeder Eingriff in diesen Prozess wäre sein Stillstand – und der mithin die Bedingung der Präsenz.

Durch ihre Verschiebung in das Medium Internet ist in der elektronischen Kommunikation die Präsenz auf eine spezifische Weise immer schon suspendiert: Die telematischen Netze entlasten uns vom Druck der Gegenwärtigkeit allein durch ihre Gegenwart. *Die Aufhebung der Präsenz erfolgt durch die Realisierung eines zeit- und raumübergreifenden Präsens im Netz.* Diese „neue Ökonomie der Präsenz“ (William Mitchell) klingt vielleicht metaphysisch, muß aber nicht so verstanden werden: Dem gleichzeitigen Zugriff auf die faktische Omnipräsenz der gespeicherten Informationen steht die Komplexität und Größe der an das Internet angeschlossenen Datenbanken entgegen. Eine der Pointen der telematischen Netze ist die Aufhebung der Linearität – aber eben nicht in Form ihrer Ersetzung durch Simultanität. Aufgehoben ist die lineare Form der Kommunikation vielmehr in ein letztendlich unendliches Gewebe aus Verweisen, Links, Bezügen. Darin besteht die für das Internet spezifische (literarische) Form der Hypertextualität, über die Jay David Bolter sagt, dass sie sich auf eine passende Weise zu den dekonstruktivistischen Strategien beispielsweise von Derrida fügt. Wenn aber angesichts der interaktiven Kommunikation im Medium der Hypertextualität die Suche nach dem einen, festen Sinn auch plastisch absurd erscheint, so wissen wir doch gerade auch von Derrida, dass dies für *jede* Form der Kommunikation gilt.

U-Topos

Wenn die Begehung der terra incognita der virtuellen Welt am Ende die Sicht auf bereits bekannte Erkenntnisse freigibt, so wird das den Apologeten des Cyberspace kaum gefallen – den Cyberfreaks und Datendandys, die auf der radikalen Neuheit und Fremdheit ihrer elektronischen Spielwiesen bestehen. Freilich vermag heute auch noch keiner zu beurteilen, welche innovativen Erkenntnis-

22 Vgl. dazu oben das Kapitel „Die Zeit der Stadt und die Zeit der Verschiebung. Zur Medienphilosophie des Urbanen“, S. 73ff.

potentiale in den unerforschten Tiefen der kybernetischen Welten noch verborgen liegen mögen – wenngleich die Effizienz der bereits realisierten praktischen Anwendungen etwa in den Bereichen von Architektur und Medizin, wissenschaftlicher und militärischer Forschung und Ausbildung oder der Unterhaltungsindustrie die Richtung ihrer zukünftigen Entwicklungen nur allzu absehbar macht.

Die entscheidende Originalität der virtuellen Realität wird dabei allerdings kaum im perfektionierten Ausbau traditioneller Anwendungen, als vielmehr in den ästhetischen (lies: ästhetischen) Erfahrungen zu suchen sein, die erst sie ermöglicht – und den Konsequenzen, die diese möglicherweise erzwingen. Ich möchte an diese Prognose eine (vorerst) letzte Antwort auf die Frage nach dem ‚Eigentlichen‘, dem Wesen der virtuellen Realität anschließen: Richtig verstanden und eingesetzt, eröffnet die virtuelle Realität – spielerisch, als ein Modell – denjenigen Möglichkeitsraum, den der Möglichkeitssinn als selbstregulierende Strategie evolutionärer Entwicklung benötigt; einen Raum zur experimentellen Evaluierung von möglichen, im Sinne von: realisierbaren, zukünftigen Welten. Der Cyberspace ist kein Ort, kein Topos – er ist ein U-Topos. Seine virtuellen Welten halten durch die Eröffnung der Perspektive auf neue Weisen der Wahrnehmung und auf neue Arten gelingender Kommunikation die innovative, irritierende Kraft des utopischen Denkens am Leben. Dieses ortlose, u-topische Denken meint zwar das Ganz Andere – aber doch nur als Veränderung des Jetzt und Hier. Es ist die Möglichkeit der Veränderung des status quo, die das konstantive ‚Es ist‘ des Seins auflädt mit einem irreduziblen Überschuss an (Noch-)Nicht-Sein. In ihrer offensiven Unentscheidbarkeit den Fragen von Sein und Nichts, Wirklichkeit und Schein gegenüber lässt sich über die permanent sich wandelnde, verändernde Welt der virtuellen Realität als ein Spiegelbild der Veränderbarkeit auch der nicht-virtuellen Wirklichkeit reden.

Exit to reality

Der beste Weg, über virtuelle Realität zu reden, ist freilich der, nicht über virtuelle *Realität* zu reden. Nehmen wir die Feststellung ernst, dass im Cyberspace trotz anderslautender Beschwörungen und Befürchtungen eben keine „alternative Wirklichkeit“²³ entsteht – und reden statt von einer entstehenden ästhetischen Dimension künst-

23 So, um abschließend ein prominentes Beispiel zu zitieren, Peter Weibel in seinem „Virtuelle Welten: Des Kaisers neue Körper“ aus dem Katalog zur *Ars Electronica 1990 Virtuelle Welten*, hrsg. von Gottfried Hattinger, Morgan Russel, Christine Schöpf, Peter Weibel, Linz 1990, hier: S. 36)

licher Bilder, die es zu begehen, von Räumen, die es zu bauen und Welten, die es zu erkunden gibt.

„All diese Reflexion [...] und das Geleier von einer vermeintlichen Wirklichkeit, die nicht in den Bildern wiederzufinden sei, muß jetzt endlich einmal aufhören. Die puristische Engstirnigkeit, die menschliche und virtuelle Wirklichkeit streng getrennt haben will, wird durch die Erkunder von Cyberspace in die Prähistorie der politischen Metaphysik verwiesen. Dieses altmodische Bedürfnis, Grenzen zu ziehen, ersetzen sie durch eine demokratische Sicht der Wirklichkeit: Wenn einem die nicht gefällt, betrachte man sie durch den Cybergoggle doch einfach ganz anders.“²⁴

Konsequenterweise aber ist es dann das Allerbeste, gar nicht über virtuelle Realität zu *reden* – sondern die Möglichkeiten, die das Virtuelle verspricht, zumindest probenhalber zu realisieren.

„Der Rest ist Schweigen“ (H.)

(Abgang Philosoph)

24 Agentur Bilwet, „Cybermedia and the Fatal Attraction of Realities“, in: Gottfried Hattinger, Morgan Russel, Christine Schöpf, Peter Weibel (Hrsg.), *Virtuelle Welten*, a.a.O., S. 83–91, hier: S. 87f.