

3. Die prometheische Scham

Ich nenne es vorerst für mich »*Prometheische Scham*«; und verstehe darunter die »*Scham vor der ›beschämend‹ hohen Qualität der selbstgemachten Dinge*.¹

Günther Anders

3.1 Mensch und Technik bei Günther Anders

Der Philosoph und Publizist Günther Anders entdeckte 1942 bei dem Besuch einer Technikausstellung ein neues Scham-Motiv, das es seiner Ansicht nach in der Vergangenheit noch nicht gegeben hatte. In seinem philosophischen Hauptwerk *Die Antiquiertheit des Menschen* (1956) führt Anders diesen Gedanken der prometheischen Scham aus und schildert zunächst, wie der *homo faber* im Prozess zunehmender Industrialisierung und Entfremdung von den Produkten der Arbeit seinen Stolz auf die von ihm nicht mehr persönlich produzierten Geräte verliert. Er illustriert dies am Beispiel der komplexesten Maschine seiner Zeit, der kybernetischen *computing machine*. Wenn ich nachfolgend so häufigen Gebrauch von Zitaten aus Anders Schriften machen werde, so spiegelt sich hier mein Erstaunen über sein unglaubliches Gespür für die im rezenten Posthumanismus artikulierten Deutungen von Mensch und Technik wider. Diese Tatsache offenbart sich vollends nach der Lektüre der entsprechenden Zitate der posthumanistischen Autoren. Günther Anders entfaltet den Gedanken, dass sich der Mensch gegenüber den Geräten, die ihre Qualität als Geschaffenes eingebüßt haben – also einfach »da« sind – aufgrund seiner eigenen »Fehlkonstruktion« unterlegen fühlen wird und Scham über die eigene Minderwertigkeit empfindet:

Daß, was Kraft, Tempo, Präzision betrifft, der Mensch seinen Apparaten unterlegen ist; daß auch seine Denkleistungen, verglichen mit denen seiner »computing machines«, schlecht abschneiden, ist ja unbestreitbar.²

Während der Mensch sich aus der Perspektive dieser Maschinen folglich als schlecht konstruiertes Gerät neben anderen, in vielerlei Hinsicht überlegenen Geräten wahrnehmen muss und sich in einem fehlerhaften

¹ Vgl. Anders 1983, 23.

² Anders 1983, 32.

Körper seiner Unvollkommenheit ausgesetzt sieht, würden Maschinen im täglichen Wechsel immer weiter vervollkommen:

Und wir? Und unser Leib? Nichts von täglichem Wechsel ... Er ist morphologisch konstant; moralisch gesprochen: unfrei, widerspenstig und stur; aus der Perspektive der Geräte gesehen: konservativ, unprogressiv, antiquiert, unrevidierbar, ein Totgewicht im Aufstieg der Geräte. Kurz: die Subjekte von Freiheit und Unfreiheit sind ausgetauscht. Frei sind die Dinge: unfrei ist der Mensch.³

In der Präsenz eines sich beschleunigenden technischen Fortschrittes ist der den physischen Beschränkungen seines Körpers ausgelieferte Mensch unter dem Paradigma der Maschine antiquiert, obsolet. Er ist der Saboteur seiner eigenen Leistungen. Um sich nicht mit all seiner Inferiorität und Zurückgebliebenheit abfinden und die »Sturheit des Leibes« akzeptieren zu müssen, begibt sich der Mensch auf den vielversprechenden Weg des *Human Engineering* und wechselt damit in das Reich des Hybriden und Artifiziiellen hinüber:

Absicht der Experimente ist es, die Physis, die (außer für Magie und Medizin) stets als »fatum« gegolten hatte, einer Metamorphose zu unterwerfen; sie ihrer Fatalität zu »entkleiden« – und das bedeutet zugleich ..., ihr alles Fatale, alles Beschämende zu nehmen.⁴

Damit hat Günther Anders über 30 Jahre vor dem Erscheinen der ersten normativ posthumanistischen Schriften bereits eine Theorie über den Posthumanismus skizziert, an die ich anknüpfen möchte. Die Relevanz und Aktualität von Anders brillanten Überlegungen ist heute wohl so groß wie nie zuvor, da sich uns erst jetzt tagtäglich die Bezüge zu den neueren Entwicklungen der Gentechnologie und den posthumanistischen Visionen einer Verschmelzung zwischen Mensch und Computer aufdrängen.⁵

Im Anschluss an Günther Anders und Hannah Arendt fügt der Philosoph Johannes Rohbeck neuerdings den drei Kränkungen des Menschen durch die Wissenschaft, die seinerzeit Sigmund Freud beschrieben hatte, eine vierte hinzu. Freud sprach von der kosmologischen Kränkung (Kopernikus), der biologischen Kränkung (Darwin) und der psychologischen Kränkung (Psychoanalyse), die jeweils das menschliche Selbstbewusstsein erschüttern sollten:

³ A.a.O., 33.

⁴ A.a.O., 38.

⁵ Vgl. a.a.O., 23-50.

Ich meine, man könnte diesen Kränkungen noch eine vierte hinzufügen: die technologische Kränkung der Menschheit. In ihr erfahren die Menschen, daß sie nicht mehr Herr ihrer eigenen Schöpfungen sind, sondern von den selbst geschaffenen Machwerken beherrscht werden. Wie der Zauberlehrling haben sie etwas hergestellt, das nun eine eigene Dynamik entwickelt.⁶

Der Mensch ist laut Anders den Maschinen jedoch nicht nur aufgrund seiner »morphologischen Präformiertheit« unterlegen, denn »obwohl sturer als seine Produkte, ist der Mensch nämlich auch kurzlebiger, sterblicher als diese.«⁷ Der einzelne Mensch sieht sich mit der quasi unsterblichen Serienexistenz der industriell gefertigten Produkte und ihren Modellen konfrontiert: »Ist es nicht »ewig« geworden durch seine Ersetzbarkeit, also durch die Reproduktionstechnik? Tod, wo ist dein Stachel?«⁸ Dieser zweiten Inferiorität versucht der Mensch nun durch die von Anders bezeichnete Ikonomanie zu entgehen, indem er sich in Fotos, Filmen, »Fernsehphantomen« und Plakaten vervielfacht:

Unter den Gründen, die für diese zutreffend beschriebene hypertrophische Bildproduktion verantwortlich zu machen sind, ist eine der wichtigsten, daß sich der Mensch durch Bilder die Chance erobern konnte, »spare-pieces« von sich selbst zu schaffen; also seine unerträgliche Einmaligkeit Lügen zu strafen ... Nicht nur gleichverbreitet sind sie [Filmstars und Serienprodukte: O.K.], sie haben auch auf gleiche Weise ihre Sterblichkeit überwunden: Beide können sich ja nach ihrem Tode in ihren Reproduktionen weiterbewähren.⁹

Die prometheische Scham bestimmt Günther Anders als die Einsicht in die Desorientiertheit und Verzweiflung der sich als begrenzt ererkennenden Freiheit und Individuation des Menschen, der sich nun seiner Hilflosigkeit und seines Versagens bewusst wird: »›Sich schämen‹ bedeutet also: *nichts dagegen tun können, daß man nichts dafür kann.*«¹⁰ Damit begreift er die prometheische Scham nicht als Metapher, sondern als tatsächliches Schamerlebnis in unserer Welt der Maschinen:

Wem es niemals zugestoßen ist, daß er den fälligen Griff an der Maschine verfehlte und dem wortlos weiterwandernden Fließbande ungläubig nachblickte ... wessen Blick niemals befremdet auf seine Hände fiel, auf diese tölpelhaften, deren Obsoletheit und unverbesserliche Inkompetenz seinen Fall verschuldet hatte

⁶ Rohbeck 1993, 10.

⁷ Anders 1983, 50.

⁸ A.a.O., 51.

⁹ A.a.O., 57. Vgl. hierzu a.a.O., 50-64.

¹⁰ A.a.O., 70. Vgl. hierzu a.a.O., 64-95.

– der weiß nicht, welche Scham die Scham von heute ist, welche Scham heute täglich tausende Male ausbricht.¹¹

In der Vergangenheit gab es einige kulturtheoretische Versuche, die zunehmende rationale Disziplinierung und Verhaltenssteuerung des Menschen im Zivilisationsprozess mit der Idee der Maschine in Verbindung zu setzen. Im Anschluss an Norbert Elias sehen Peter Gendolla und Wolfgang Schivelbusch zur Zeit der Aufklärung hierin ein Ideal der Rationalisierung gesellschaftlichen Verhaltens, die Elias so eindrücklich beschrieben hatte. In einer sich immer weiter ausdifferenzierenden Gesellschaft verkörpert die Maschine das Ideal eines mit steigender Komplexität notwendig immer exakter werdenden Ineinandergreifens aller Einzelteile und veranschaulicht damit die Notwendigkeit der Rationalität von individuellen und kollektiven Verhaltensregeln im gesellschaftlichen Leben.¹²

In ihrem Buch *Die Achse Avantgarde – Faschismus* lenkt Eva Hesse unsere Aufmerksamkeit auf die Frage nach dem Zusammenhang zwischen der Entstehung der Eugenik, also der Optimierung des menschlichen Körpers, Ende des 19. Jahrhunderts und der zunehmenden Industrialisierung. Inwieweit provozierte die Begegnung mit der »perfekten Maschine« die Idee einer rassistischen bzw. genetischen Optimierung des Menschen? Wieso war in den rassistischen und faschistischen Ideologien kein Platz mehr für das Schwache, Unvollkommene – oder einfach Menschliche?¹³

So wurde die Idee von der eugenischen Vervollkommnung des Menschen und dem technischen Fortschritt vereinzelt schon um die Jahrhundertwende zueinander in Beziehung gesetzt. Der Arzt und spätere Rassenfanatiker Ludwig Woltmann sah die menschlichen Versuche einer biologischen Vervollkommnung im Schatten der ungeheuer raschen Perfektionierung der Maschinen.

¹¹ A.a.O., 95.

¹² Vgl. Elias 1997, 323-465; Gendolla 1992a, 16-29, 52-59; Schivelbusch 1977, 149-173. Hochinteressant wäre an dieser Stelle ein Vergleich von Elias' Ausführungen über die Entdeckung von Scham und Peinlichkeit und den entsprechenden Erörterungen von Anders zum Wesen der Scham. Vgl. Elias 1997, 408-419; Anders 1983, 65-82; Spreen 2000, 190f.

¹³ Obwohl Faschismus und avantgardistische Kunst in den dreißiger Jahren teilweise entgegengesetzte Ideologien vertraten und sich viele Futuristen, so auch Marinetti, entschieden gegen den Antisemitismus aussprachen, bestanden gerade zu Beginn beider Bewegungen in den 1920er Jahren enge ideologische Verbindungen zueinander. Vgl. Hesse 1992, 227-233, 281-336.

Aber es gibt hier keine Überlebenden und sich fortpflanzenden besten Menschen. Nur eines vervollkommenet sich, und das ist die Maschine, welche die Menschenkraft überflüssig macht, und nicht der einzelne persönliche Mensch ... Und darum erzeugt der kapitalistische Konkurrenzkampf dieses außermenschliche und technische Resultat, weil die wirtschaftlichen Kräfte in der Maschine von individuellen Menschen losgelöst werden und eine gesellschaftliche Arbeitskraft darstellen.¹⁴

Der »neue Mensch« ist das Projekt sozialtechnischer und psychotechnischer Utopien des 19. und 20. Jahrhunderts, die sich von den »angewandten Humanwissenschaften« bis hin zu Rassentheorien der Steuerung und leistungsorientierten Optimierung menschlichen Handelns verschrieben haben.¹⁵ Diese hier nur angeschnittenen Seitenblicke veranschaulichen die Reichweite von Günther Anders Konzept der prometheischen Scham in seiner historischen Dimension, das auch Anknüpfungspunkte für die aktuelle Auseinandersetzung mit dem Transhumanismus bietet.¹⁶ Denn es war Anders, der Eugenik, *Human Engineering* bzw. Gentechnik als ersten Schritt einer, modern gesprochen, »Cyborgisierung« des Menschen entlarvte:

Die Experimente des »Human Engineering« sind wirklich die Initiationsriten des Roboterzeitalters; und die Versuchspersonen sind die Kandidaten und schließlich die Neophyten, die nun stolz darauf sind, ihre »Kindheit« hinter sich gebracht und die heute fällige »Erziehung des Menschengeschlechts« hinter sich gebracht zu haben. Aber wenn als »erwachsen« die Geräte gelten, dann bedeutet »die Kindheit hinter sich bringen« und »Erziehung des Menschengeschlechts« soviel wie: »das Menschsein hinter sich bringen«.¹⁷

Obwohl Günther Anders neben dem auf Maschinen und Geräte bezogenen Konzept der prometheischen Scham eine Medientheorie, eine »Phänomenologie des Fernsehens« entwickelte, bleiben die Verbindungen beider Gegenstandsbereiche in seinem Werk marginal und werden nicht entfaltet. Anders' Beispiele von der Unsterblichkeit des Filmstars in seiner unendlichen seriellen Reproduzierbarkeit im Photo und Film und der kosmetischen Selbstverdinglichung künden jedoch von dem

¹⁴ Ludwig Woltmann: *Die Darwinsche Theorie und der Sozialismus*. Düsseldorf 1899, 30. Zitiert nach Bolle 1962, 154. Vgl. a.a.O., 144-157.

¹⁵ Vgl. Schrage 2000, 43-52.

¹⁶ Vgl. Kluge 2014; Meyer-Drawe 2014.

¹⁷ Anders 1983, 41.

kulturtheoretischen Potential, das die Kombination von Medien- und Maschinentheorie noch bereithält.¹⁸

3.2 Virtualität und Tod

All die jungen Photographen, die durch die Welt hasten, weil sie sich dem Aktualitätenfang verschrieben haben, wissen nicht, daß sie Agenten des Todes sind.¹⁹

Roland Barthes

Seit der europäischen Aufklärung ist Religion nicht mehr die alleinige Quelle von Sinn im Angesicht der menschlichen Sterblichkeit. Medizinische Utopien von einer nahezu unbegrenzten Lebensspanne wurden in den vergangenen drei Jahrhunderten immer wieder von progressiven Geistern artikuliert. Technische und mediale Immortalisierungsvisionen treten ab Ende des 19. Jahrhunderts in Erscheinung.²⁰ Das Verhältnis von Tod, Medien und der Sehnsucht nach Unsterblichkeit unterliegt dabei einer erstaunlich persistenten Deutung in der menschlichen Kulturgeschichte. Der Heidelberger Ägyptologe Jan Assmann gelangte ausgehend von seinen Überlegungen zu altägyptischen Unsterblichkeitsvorstellungen zu der Überzeugung, dass neben Steinbauten, Plastik und Mumifizierung besonders die Verwendung der Schrift in den ägyptischen Gräbern als Ausdruck eines Unsterblichkeitswunsches zu verstehen ist. In den zugänglichen Kapellen ägyptischer Gräber erzählt die Grabinschrift die Lebensgeschichte des Verstorbenen und kann so durch den Akt des Erinnerns die Begrenztheit der Lebenszeit überwinden. Das Medium der Schrift als erste systematische Abstraktion der Realität mache die Sterblichen unsterblich.²¹

Der Mensch, durch sein Zuviel an Wissen aus den Ordnungen der Natur herausgefallen, muß sich eine künstliche Welt erschaffen, in der er leben kann. Das ist die Kultur. Die Kultur entspringt dem Wissen um den Tod und die Sterblichkeit. Sie stellt den Versuch dar, einen Raum und eine Zeit zu schaffen, in der der Mensch über seinen begrenzten Lebenshorizont hinausdenken und die Linien

¹⁸ Vgl. Anders 1983, 30f., 57ff.

¹⁹ Barthes 1985, 102.

²⁰ Vgl. Kapitel 6.5.

²¹ Vgl. Assmann 1993, 64ff.

seines Handelns, Erfahrens und Planens ausziehen kann in weitere Horizonte und Dimensionen der Erfüllung, in denen erst sein Sinnbedürfnis Befriedigung findet und das schmerzliche, ja unerträgliche Bewußtsein seiner existentiellen Begrenzung und Fragmentierung zur Ruhe kommt. Ohne Fantasmen der Unsterblichkeit ... kann der Mensch nicht leben.²²

5000 Jahre später sehen Denker wie Boris Groys und Florian Rötzer erneut ägyptische Verhältnisse im Zentrum unserer Kultur. Auch Timothy Leary stilisiert die altägyptischen Könige gar als Vorbilder der technischen Immortalisierung: »The pharaoh *made it*.«²³ Wie einstmalis der Zweifel an der Unsterblichkeit der Seele in der Einbalsamierung von Körpern und in den Grabinschriften ägyptischer Pyramiden ihren Ausdruck gefunden hätten, so münde diese seelische Ungewissheit heute in einer ausufernden Medienkultur. Das Problem der menschlichen Sterblichkeit ist in der Gegenwart damit keineswegs in die Peripherie der Lebenswelt abgedriftet, sondern steht im Mittelpunkt unserer kulturellen Entwicklung:

Seit der ägyptischen Kultur mit ihren Mumien und Monumenten, seit der Einschreibung von Schrift und Bild in Stein und Papier fürchten die Menschen die Endlichkeit der Körper, Materialien und Informationen, kamen Vorstellungen auf vom unendlichen Leben ... Der Drang zur Virtualisierung fällt, parallel zu den Fortschritten der Biotechnologie, mit dem alten Begehren nach Ewigkeit zusammen.²⁴

Diese Diagnosen gegenwärtiger Kulturtheorie verweisen bereits auf die Signifikanz von Medien für das anthropologisch universale Todesproblem, vom Alten Ägypten bis in die Moderne. Niemand jedoch hat pointierter als der Berliner Kulturwissenschaftler Thomas Macho formuliert, was die Darstellung des Menschen in den elektronischen Medien für unsere Wahrnehmung der menschlichen Sterblichkeit bedeuten kann:

Unsere Fernsehgeräte sind heute schon Bildsäрге, elektromagnetische Totenprojektionen. Haben wir jemals überlegt, wie viele von den Menschen, die allabendlich über unseren Fernsehschirm geistern, noch am Leben sind? [...] Es stimmt schon, die Toten sind unter uns. Wie heimatlose Nomaden bevölkern sie unsere Wohnzimmer.²⁵

²² Assmann 2000, 13f.

²³ Leary & Sirius 1997, 159.

²⁴ Rötzer 1996b, 232.

²⁵ Macho 1994, 433.

Damit ist der Bogen gespannt von den äußerst realistischen Totenportraits besonders im Ägypten römischer Zeit, über die populären Totenphotographien des 19. Jahrhunderts – nicht zuletzt von toten Kindern, dem in Mittelmeerländern und Südamerika heute verbreiteten Brauch, Grabsteine mit Photographien der Toten zu verzieren, bis hin zu den virtuellen Konservierungen vergangener Menschen in Film, Fernsehen und Computersimulationen in unserer Gegenwart – ganz zu schweigen von den expliziten Internetfriedhöfen, den *virtual memorials*.

Diese Deutung des Verhältnisses von Mensch, Technik und Medien, wie sie Günther Anders und später die Posthumanisten und einige Medienphilosophen formulierten, ist keine zwangsläufige Interpretation. Was ich hier beschreibe, sind keine »Eigenschaften«, die den Medien innewohnen. Diese »Sicht der Dinge« teilen in unserer heutigen Gesellschaft nur sehr wenige Menschen – auch die transhumanistische Bewegung ist trotz ihres revolutionären Anspruches nur eine marginale soziale Erscheinung. Aber die neuen sinnlichen Erfahrungen von simulierten Menschen in virtuellen Räumen und Zeiten bilden einen Rahmen, der bestimmte Deutungen, wie sie der technologische Posthumanismus hervorbringt, erst ermöglicht. Der Fernseher als »Bildsarg« steht der Sterblichkeit, der Unwiederbringlichkeit, des verstorbenen Menschen entgegen. Die virtuelle Simulation des Menschen geht über den im Subjekt verankerten Akt des Erinnerns hinaus, da sie den Menschen – zumindest visuell und akustisch – so darstellt, wie wir ihn wahrnehmen würden. Das gilt insbesondere für Menschen, die wir ohnedies nur aus den Medien kennen. Der reale Lebensstatus der Medienakteure bleibt uns verborgen.

Natürlich sind Tod und Sterblichkeit auch Thema *in* den Medien, was uns im Kontext von Katastrophenmeldungen aufgrund der direkten Erfahrbarkeit des Leidens sehr betroffen machen kann, sich jedoch meines Erachtens vor allem auf das Leiden der lebenden Menschen bezieht. Die unmittelbare Erfahrung eines sterbenden Menschen, der dann plötzlich nur noch eine Leiche ist, hat jedoch eine völlig andere, tiefergehende Beschaffenheit als das Erlebnis des Sterbens im Film, Fernsehen und Computerspiel, an das man heute durch die tausendfachen Tode von klein auf gewöhnt ist.

Die Virtualität der Medien führt uns einen Menschen vor, der nicht mehr den zeitlichen und räumlichen Bedingungen des Menschen entspricht. Durch die Unabhängigkeit von Raum und Zeitlichkeit konstituiert

Virtualität eine *übersinnliche* Erfahrungsdimension der Wirklichkeit. Die Anwesenheit von sinnlich Unverfügbarem bietet schließlich den Schlüssel zum Verständnis der Virtualität in ihrer sozialen Relevanz und entfaltet die Signifikanz innerhalb einer thanatologischen Fragestellung. Das Unbestimmbare des Todes wird durch die Möglichkeit der beliebigen, technischen Vergegenwärtigung des Zeitlichen bestimmbar: Der kalkulierte Tod im Film und im Computerspiel ist revidierbar, wiederholbar und unterliegt damit nicht den Bedingungen der Einmaligkeit des realen Lebens. Die stets verfügbare Vergegenwärtigung von Erfahrungen, die über die natürlichen Möglichkeiten unserer Sinne und unseres Daseins hinausgehen, bleibt nicht ohne Folgen für die Vorstellungen des Menschen von seinem Tod und seiner Sterblichkeit. Es lassen sich hier vor allem zwei Konsequenzen benennen, die zunächst paradox anmuten.

Zum einen bildet die von der Unwiederbringlichkeit der Zeit entthobene Darstellung des Menschen in den elektronischen Medien einen weiteren Aspekt der Todesverdrängung, da sich die soziale Sichtbarkeit des Todes allein aufgrund der entsprechenden medialen Dispositive verringert. Wenn der Tod die soziale Dimension des Erlebens, also Wahrnehmens, eines Menschen durch seine Mitmenschen meint, dann verschleiern die aus unendlichen Wiederholungen bestehenden Medienereignisse den realen Tod, die Vergänglichkeit und die Einmaligkeit des Lebens.

Erst dort, wo das Sterben erlebt und über den Tod reflektiert wird, entsteht so etwas wie das Todesproblem, das nach Lösungen und Erklärungen verlangt. Zum anderen aber erfahren wir, dass Menschen wirklich sterben und wirklich nicht mehr unter uns weilen. Nur ihre medialen Abbilder »überleben«. Vor diesem Horizont der realen Erfahrung des Todes unserer Mitmenschen und der Abwesenheit des Todes in der Virtualität wird die technische Utopie einer medialen Immortalisierung des Menschen erklärbar.

Denn was passiert, wenn der Mensch beginnt, sich mit den technisch simulierten Menschen der elektronischen Medien zu vergleichen? Was passiert, wenn er sich entsprechend unserem historischen Ausgangspunkt im Alten Ägypten nicht mehr nur durch niedergeschriebene Lebensfragmente oder Photographien der Erinnerung seiner Nachkommen vergewissern will, sondern wenn er selbst ganz real medial unsterblich werden will? Wenn er seine virtuelle Repräsentation, seine Existenz als reines Zeichen, der körperlich-vergänglichen Realität vorziehen möchte? Wenn der Mensch, wie Dietmar Kamper es ausdrückt, in seinem »postmodernen Unsterblichkeitswahn« in die »Schöpfung aus

Sprach- und Bildermüll« hinüberwechseln will, in der es vollkommen unmöglich geworden sei zu sterben?²⁶ Schlicht: Was passiert, wenn der Mensch so unsterblich werden möchte, wie die von ihm wahrgenommenen Menschen in der medialen Simulation?

Ich vertrete die These, dass die Begegnung mit der Virtualität, das heißt vor allem das Erleben von nur virtuell vorhandenen, medialen Abbildern des Menschen, eine Art prometheischer Scham evozieren kann. Nicht also die Konfrontation mit der seriellen Reproduzierbarkeit industrieller Produkte bildet die Ursache des menschlichen Minderwertigkeitsgefühls in der Mediengesellschaft, sondern die Gegenüberstellung mit den photographischen, filmischen und diversen digitalen Reproduktionen des Menschen. Die Ikonomanie als letztlich vergeblicher Versuch, der »Kalamität des Menschen«²⁷ zu entkommen, führt damit in eine neue Qualität menschlicher Inferiorität im Verhältnis zu seinen medientechnischen Produkten.

Der Mensch *sieht* sich Simulationen von Menschen gegenüber, die unabhängig von Zeit, Raum und Körperlichkeit virtuell existieren. Je näher diese Simulationen der Realität kommen, desto näher rückt der Vergleich des Menschen mit seinem virtuellen Gegenüber. Die Wahrnehmung von Film, Fernsehen und digitalen Medien in ihrer zeitlichen Dynamik entspricht eher unserer Wahrnehmung realer Menschen, als dies eine Photographie tut. Ein Computerspiel mit virtuellen Interaktionspartnern oder die so genannten persönlichen Assistenten wie Siri oder Alexa simulieren darüber hinaus mit wachsendem Erfolg das interaktive Moment menschlicher Kommunikation.

Das Vergleichsmoment zwischen dem Menschen und der virtuellen Simulation des Menschen ist zunächst seine Sterblichkeit und die vermeintliche Unsterblichkeit seiner medialen Simulation. Der technologische Posthumanismus ist die Antwort des Menschen auf die prometheische Scham, die der Mensch gegenüber seiner medialen Reproduktion empfindet. Er propagiert die Überwindung des Menschen durch einen bloß in der Virtualität existenten – posthumanen – unsterblichen Menschen.

Der künftige Mensch soll jedoch nicht nur die Sterblichkeit überwinden, sondern auch das biologische Dasein in all seinen Qualitäten übertreffen. Ein zweiter Aspekt des Vergleiches ist daher der kybernetischen

²⁶ Vgl. Kamper 1999, 50f.

²⁷ Vgl. Anders 1983, 35ff.

Theorie geschuldet, die das Leben insgesamt am Grad seiner informationsverarbeitenden Leistung misst und den Menschen den Computern gegenüberstellt. Die Unsterblichkeitsfrage in Verbindung mit der Vision unermesslicher Intelligenz und Macht bilden die zwei zentralen analytischen Achsen der nachfolgenden Ideengeschichte des technologischen Posthumanismus.

