

Johannes Ehrat SJ

## Gott im Netz

Religiöse Kommunikation im Internet

Eine Karikatur wanderte jüngst durch diverse Zeitungen: Ein Internetforum, nennen wir es die news group news://alt.sex.lolita, veranstaltet ein user-Treffen, wo man sich nach so vielen Monaten des virtuellen chat auch endlich einmal von Angesicht zu Angesicht begegnen will. Man scheint sich schon gut zu kennen, die Tiger-Lilly, Lola, Jane, Bunny, BadGirl, der Tarzan, roaring\_donzo usw. Als sich aber die „heißen Draufgänger“ und „Casanova“ mit den „geilen Aufreißerinnen“ in der realen Realität treffen, stellen sie verblüfft fest, dass sie alle schlaffe, graue, alternde Fünfziger sind. ... Und kein einziger von ihnen ist weiblich, geschweige denn ein „girl“.

Neben der Hyperbel eines bedauernswerten Sittenverfalls drückt sich hier in ironischer Selbstreflexion aus, wie, warum überhaupt, mit welchen Begrenzungen, unter welchen Bedingungen die kommunikative Interaktion im Internet stattfindet. Denn was sich karikativ zeigt – und was daran wirklich interessant ist –, das ist die Feststellung, wie überhaupt eine unter diesen widrigen Umständen sehr verblüffende Kommunikation funktioniert: die stereotype Interpretation von Stereotypen (*noms de plume*). Man scheint zu wissen, wer in Wirklichkeit hinter den falschen Identitäten steckt, die sich als leere Verheißungen darstellen. Damit scheint aber auch eine funktionierende Kommunikation nicht nur möglich zu sein, sondern sich auch auf Dauer fortsetzen zu können. Die Karikatur zumindest suggeriert eine funktionierende Medialisierung, die sich sogar realweltliche Bezüge ersparen kann. Doch tatsächlich weiß man nichts, weil ja bekanntlich jede(r) sich in beliebigen Identitäten darstellen kann.<sup>1</sup>

Die Medialität eines Mediums ist kein Durchgangsstadium der eigentlichen Kommunikation. Das Internet in seinen interessantesten und typischsten Kommunikationsformen muß wichtige medientheoretische Fragen aufwerfen. Wie bei jeder neuen Medienform stellt sich auch die Frage, wie alte Inhalte, die mit einer bestimmten Medienform verbunden waren, sich verwandeln durch eine vollkommen andere Medialisierung.

<sup>1</sup> Ein Soziologieprofessor, wird berichtet, führte mit seinen Studenten eine Untersuchung des Kommunikationsverhaltens in chat rooms durch. Dazu ließ er sie über eine gewisse Zeit teilnehmend beobachten (im Sinne der participant observation). Als sie dann alle ihre Untersuchungen präsentierten, mussten sie feststellen, dass sie dabei – ohne es zu merken – im Wesentlichen mit ihren ebenfalls simulierenden Kollegen interagierten.

So ist etwa der mediale Übergang vom Buch zum Buchdruck als Voraussetzung für die Reformation ausgemacht worden, und auch die mündliche Überlieferung des göttlichen Gesetzes wurde durch die Schrift erst – im emphatischen Sinn – Heiligen Schrift. Erst recht wurde von der Kirche das Problem der Massenmedien wahrgenommen. Allerdings herrschten anfänglich fast nur moralische Bedenken vor, doch zunehmend wurde die massenmediale Transformation des Glaubenszeugnisses als Problem erfaßt. Die rauhe Medienwirklichkeit heute, die der Kirche nicht nur Skandale beschert und sie z.B. zu gelegentlichen Protesten gegen Produkte der Filmindustrie veranlaßt, hält keinen Vergleich mehr aus mit der anfänglichen Idealisierung (bzw. Moralisierung) in der hundertjährigen Reihe vatikanischer Dokumente. Die Zeitung „Boston Globe“ und der Film „The Last Temptation of Christ“ erwiesen sich mächtiger als dies in der theologisch-moralischen Medientheorie vorgesehen war.

Seit einem Jahrzehnt nun kommt eine ganz neue Medienwirklichkeit auf, die nicht mehr den Gesetzen der Massenmedien folgt, an die sich die Kirche gewöhnt hat: das Internet (cyberworld / cyberspace, ist nicht mehr im sog. meatspace). Dies ist nicht nur eine neuartige Distributionsform, sondern beeinflußt die Wirklichkeitswahrnehmung so weit, dass inzwischen von virtual reality, cybersex und cyberwar die Rede ist; bis in die Kriegsführung hinein reicht die Transformation. Undenkbar, dass das Zeugnis, das die Kirche von ihrem Glauben gibt, davon unberührt bleiben könnte.

## Theo-Logie des Internets

Karikaturen wie Lola und Tiger-Lilly induzieren zwar habituell kirchlich-theologisches Stirnrunzeln, sie verstehen aber zweifellos immer irgend etwas besser als die offizielle Lesart. Auf subversive Art und hyperbolisch überzogen treffen sie oft den Kern medialer Wirklichkeiten. Aber sie wollen gar nicht alles sehen und sind gewollt ungerecht. Man wird also vorsichtig sein müssen, daraus glatte negative Schlüsse zu ziehen hinsichtlich des prinzipiellen Potentials zur Glaubensverkündigung im Internet.<sup>2</sup> Morale Diskurse über die Gefahren des Internets noch vor einem gründlichen Verständnis dieses Kommunikationsphänomens zu führen, kann nur die Sicht verbauen. Bilderstürme bewirkten immer medientheoretische Rückzüge, etwa zur Schriftlichkeit, und heute wäre mediale Maschinensturmerei, in Überbietung des Ikonoklasmus, wohl auch

<sup>2</sup> Kritiker können selbst manchmal keinen Browser bedienen, ohne dadurch gehindert zu sein, über die Gefahren des Internet zu publizieren.

erfolglos. Aber auch eine sachverständige Reflexion über dieses schillernde Medium findet keineswegs eine sinnvolle einleuchtende Antwort.

Man sollte die Frage, ob im Internet Glaube verkündet werden kann, gar nicht so formulieren, denn zweiwertige Ja/Nein-Fragen führen in einer so komplexen Wirklichkeit nicht weit. Es kann tatsächlich nur darum gehen, Bedingungen und Grenzen einer solchen Verkündigung oder richtiger: Behandlung zu erkennen. Denn das Internet thematisiert nicht nur alles, es imitiert zudem auch alle traditionellen Darstellungsformen. Ob man will oder nicht, in diesen gewaltigen Schmelzriegel rutscht alles hinein, mehr als in jedem anderen Medium zuvor. Doch es gibt auch viel mehr und vielfältigere Interventionsmöglichkeiten.

Ich will mich im Folgenden nicht mehr mit dem Ob, sondern nur noch mit dem Wie und dem Wie-gut dieser Behandlung beschäftigen. In der theoretischen Erfassung der z.T. sehr subtilen Sinntransformationen hängt sehr viel ab

- a) von der theologischen Vorgabe Religion
- b) vom medientheoretischen Ansatzpunkt beim Medium Internet.

#### *a) Was ist kommunizierte Religion?*

Als Erfahrung sowohl wie in der Kommunikation haben wir immer nur je verschiedene religiöse Formen, aber nirgendwo lässt sich Religion im Reinzustand beobachten. Bevor es um die Kommunizierbarkeit der verschiedenen Formen gehen kann, wäre es m.E. abwegig und fruchtlos, eine bestimmte dieser vielen Erlebnisformen des Religiösen zu kanonisieren, um dann nur noch abnehmende Grade der Eigentlichkeit in anderen Erlebnisformen festzustellen. Aus der verschiedenartigen Medialisierung dieser Formen darf auch nicht ausgeschlossen werden, dass sich neue Formen zusammen mit neuen Medien einstellen. Diese Kontroverse wurde theologisch der Sache nach schon im bekannten Bilderstreit mit den (byzantinischen und reformatorischen) Ikonoklasten durchgefochten. Beispielsweise sitzt das Misstrauen gegenüber Bildern (gleich ob berechtigt oder unberechtigt) immer noch tief, zuletzt angefacht in den Bilderstürmen der Reformation und ihrer wortzentrierten Theologie. Nur wenn hier theologisch eine maximale Vorurteilslosigkeit herrscht, wird man imstande sein, neue Erlebnisformen überhaupt erst einmal wahrzunehmen. Danach erst sind ihre Vor- und Nachteile anderen Formen gegenüber zu bewerten.

Das Kommunikationsmedium Internet eignet sich sicher nicht optimal zur mystischen Erfahrung (trotz home pages diverser Exerzitien- und Gebetsangebote), zur Volksmission (es gibt erstaunlich viele Predigtmanuskripte im Internet), zum Kommunitätserleben (es gibt eine italienische Kommunität, die an ihrem Kommunitätsleben online teilnehmen

lässt), zum Beichten (es gab einen solchen Versuch) und zur Anbetung.<sup>3</sup> Sogar Lebenshilfe-Projekte scheinen ihre Schwierigkeiten zu haben. Natürlich findet man auch für all diese religiösen Formen Beispiele im Internet. Wenn man all diese verunglückten Versuche als medial oder religiös ungeeignet ausschließen wollte, bliebe am Schluß nur noch Information über sichtbare äußerliche, möglichst konfliktuelle, kirchliche Interaktion (und vielleicht ein wenig Kunst) übrig für die mediale Darstellung des Glaubens; die allerdings gibt es genügend. Sollte man nun aus der Häufigkeitsverteilung der tatsächlichen Internetpräsenz der Darstellung gläubiger Existenz auf das prinzipielle Potenzial dieses Mediums schließen? Aber auch ein solcher Rest-Glauben ist nicht mehr wiederzuerkennen als der Glaube Jesu Christi.

Religion als Kommunikation muß daher genügend abstrakt operationalisiert sein, denn nur so wird man sie eventuell auch im Internet entdecken können. Dies muß allgemein vorausgesetzt werden<sup>4</sup>, aber speziell zur Medialität des Internets muß Religiosität hier erst noch adäquat sozialtheoretisch erfaßt werden. Grundsätzlich wird damit angenommen, dass sich Religion auch als Kommunikationsgeschehen darstellen lässt. Dies dürfte umstritten sein, auch theologisch, da ja schon Paulus seine Gemeindebildungen auf göttliche Aufträge zurückführt, u.a. im Zusammenhang mit der eucharistischen Gemeinde. Glaube ist also nie eine Sache der reinen Innerlichkeit gewesen, obwohl er seinem Wesen nach natürlich ein Austausch zwischen Schöpfer und Geschöpf ist.

### *b) Hat das Internet kommunikative Wesensmerkmale?*

Noch viel diffiziler als das kommunikative Wesen von Religion ist die Problematik der Medialität des Internets (zumindest wenn man nicht in technologischen Essentialismus verfallen will). Das Internet ist ein medialer Schwamm, der fast alle weniger komplexen Medien aufsaugt oder

<sup>3</sup> Im Massenmedium Fernsehen versuchte das katholische private Fernsehprogramm Telepace in Italien (weltweit über Satelliten zu empfangen), eucharistische Anbetung televi suell dadurch zu realisieren, dass eine viertelständige feste Einstellung auf eine Monstranz Anbetung irgendwie darstellen soll. Vielleicht ist das Internet-Äquivalent von Telepace noch nicht erfunden worden, aber einer wird schon mal auf die Idee kommen, von der Videokamera auf eine kweb-cam zu transferieren.

<sup>4</sup> Nur eine soziale Theorie der Religion kann diesen Anforderungen genügen, wenn sie Religion als Ausdruck und Darstellung erfassen kann und sie somit auch als mediale bzw. zeichenhafte Kontrolle von bewußtem Verhalten zu verstehen imstande ist. Damit kommen durchaus mehrere sozialtheoretische Ansätze in Frage, einschließlich ein semiotisch-pragmatischer. Der Einfachheit halber und wegen der bequemen Vergleichbarkeit mit der Medialität der Massenmedien rekurrieren wir hier aber hauptsächlich auf Luhmanns Theorie des Systems der Religion.

imitieren kann. Auch hier ist es fruchtlos, bei einer bestimmten Darstellungsleistung als der kanonischen anzusetzen. Um des Phänomens einigermaßen habhaft zu werden, sollen hier der Reihe nach drei Ebenen untersucht werden, die Medialität rekursiv determinieren: (1) die systemische Determination: Medientheorie und die Frage nach der Komplexität und Systemeigenschaft überhaupt. Darauf aufbauend, (2) Determination von innen: Sie stellt sich dar als Sinnkonstruktion sowohl der kommunikativen Interaktion als auch der Realität. Und darauf aufbauend, (3) Determination über die interaktiven Rollen: Sie zeigt als Resultat Identitäten oder Selbst-Sein.<sup>5</sup>

## **Welche Art von Medialität stellt das Internet dar?**

Ob Internet noch Massenmedium ist, das ist entscheidend für den Sinn und soziales Verhalten, das unter Kontrolle von Sinn stattfindet. Man sollte also nicht einfach annehmen, dass man auf - ceteris paribus - dieselbe Weise im Internet und im Fernsehen kommuniziert. Jedes Medium erlaubt und verhindert andere Kommunikationsarten. Kommunikativer Geschmack und Gewohnheit<sup>6</sup> gründen auf Sinnzwängen, die in theoretischer Absicht Medialität genannt werden. Theorie erklärt Medium als eine Art Vermittlungsschicht zwischen Geist und Welt, in anderen Worten: die Welt als Sinn herstellt. Ein Medium wird so sowohl Statthalter für Welt als auch ein bequemes Instrument, diese Statthaltung für alle gemeinsam auszuführen und Welt damit als gemeinsame Welt zu konstituieren. Wir können hier aber offen lassen, wie genau Medium theoretisch (re-)konstruiert wird.

Ist das Internet als Medialität jenseits der Massenmedien, oder ist es gar wieder eine Rückentwicklung? Ist es so global verbreitet, dass es

<sup>5</sup> Ontologie, Sinn, Identität: dies ist die logische Reihenfolge der Begründung jeglicher sozialen Theorie. Ob man will oder nicht, man kann nicht einfach soziales Verhalten, oder gar soziale Realitätskonstruktion, untersuchen als ob es ein beliebiges Ding wäre. Eine solche Empirie weiß immer schon zu viel von der Natur des Sinns überhaupt und von dessen Relation zu Weltzuständen. Genau dieser Unterbau wird dann je verschieden verstanden etwa von strukturalistischen oder von phänomenologischen Sozialtheorien. Es ist zwar hier nicht beabsichtigt, diese Theorie zu beschreiben. Wegen der Unterschiedlichkeit der Sinnarten unseres Themas ist es aber notwendig zu verstehen, auf welcher Ebene welche Sinndimension determiniert wird. Nicht alles lässt sich mit Rollen erklären. Im Übrigen ist unsere Behandlung neutral hinsichtlich der theoretischen Verknüpfung der drei Ebenen.

<sup>6</sup> Zum Beispiel sagt man am Telefon halt weniger von einem und mehr in anderen Bereichen; das epistuläre Genre lädt vergleichsweise mehr zur vertrauten Kommunikation ein.

jeglichen Einfluß auf das kommunikative Verhalten aller Teilnehmer verloren hat und nur noch eine banale Massenphantasie darstellt? Oder ist es umgekehrt ein subtiler Einfluß, der vielleicht dem Leben eine ganz andere Lebenswirklichkeit zur Verfügung stellt?

(1) Nichts Neues im Internet: Während Massenmedien immerzu News produzieren, ist im Internet alles simultan; es gibt auch keinen festen zeitlichen Ablauf mehr. Dies hat einen durchschlagenden Sinneffekt: Was Information ist für Massenmedien, ist keine Sinneinheit mehr im Internet. Das selektive Charakteristikum des Internets besteht nicht darin, dass es noch schneller ist, d.h. die Neuigkeiten noch neuer sind als im endlosen Fortsetzungsroman Massenmedien. Man muß zwar jeden Morgen seine Zeitung lesen, aber im Internet zwingt einen nicht, aktuell zu bleiben und nichts zu verpassen. Dies ist aber noch die harmloseste Auswirkung, denn dadurch fallen ganze Sinnbereiche weg: Einen Kirchenskandal, wie er im „Boston Globe“ über Monate lang veröffentlicht wurde, könnte es in dieser Form (nach dem bekannten Motto der Boulevardpresse: hero to zero) im Internet nicht geben. Das Medium ist ungeeignet, dass Schlag auf Schlag ein immer wieder neuer Fall aufgedeckt wird. Typisch ist hingegen, wie im Internet eine berühmte Krise produziert wurde: das indische online-Magazin Tehelka.com<sup>7</sup> (Motto: „news. views. all the juice“) mit seiner Operation Westend, die mehrere Generäle und Minister der Regierung Vajpayee zum Rücktritt zwang. Obwohl Tehelka.com weitest möglich die Form des Enthüllungsjournalismus als Verschnitt von Skandalpresse und Fernsehfeature adoptiert hat und einen eigenen Mix von Text, Bild und Videos anbietet, ist die Logik von Nachrichten (was sich wirklich zugetragen hat) nicht durchzuhalten.

Dies liegt nicht nur am Mangel der Aura von Qualitätspresse, die sich mediengeschichtlich von der penny press differenzierte durch stilistische Signale von Autorität. Es liegt vor allem an der grundsätzlichen Schwierigkeit, im Internet einen Unterschied von Faktum und Meinung vorzunehmen. Der beruht darauf, dass man uns drinnen (ein inklusives Wir, in das der gebildete Leser, der sich informieren will, mit eingeschlossen

<sup>7</sup> Aus dem Kopf der Eingangsseite von [www.tehelka.com](http://www.tehelka.com): „The Internet has thousands of news sites, but none demonstrates more profoundly how the Web can amplify the work of an enterprising few than tiny Tehelka.com?“ - BUSINESSWEEK. Jedoch hat die Regierung zurückgeschlagen mit einer Untersuchungskommission, die Tehelka praktisch vernichtet hat: „The process of attrition - financially and psychologically - has started to catch up with Tehelka: From a staff of approx. 105 people, Tehelka is now down to a mere 15. It has been unable to pay salaries for 6 months. It has had to give up its office premises. From a robust site posting an average of 20-25 stories on current affairs, art, literature etc a day, it now barely manages to put up a couple, if that.“ (<http://www.tehelka.com/new/march/7/ca030703harassment1.htm>)

wird) und die draußen (die auch Meinungen äußern dürfen zu unseren Fakten, aber ansonsten die Objekte unserer Faktenkonstruktion sind, independently confirmed) unterscheiden kann. Im Internet kann aber jeder seine Meinung zum Faktum konstruieren, sie muß nur so aussehen, mit den gleichen medienspezifischen, immanent eingebauten Widerständen gegen ihre eigene Konstruktion (wie Luhmann dies bezeichnet). Genau dies demonstriert OneWorld TV<sup>8</sup> mit dem, was dort interactive documentaries genannt wird. In Begriffen bekannter Internetformate handelt es sich hier um ein moderiertes user-Forum. Ein Moderator greift dann kontrollierend ein, wenn ein offensichtlicher Mißbrauch der Forumsregeln vorliegt (Propaganda, Beleidigungen und wahrscheinlich auch strafbare Handlungen). Jeder kann dann Videomaterial einspeisen, das durch seine Genese sofort den Charakter von wirklichem Reality TV annimmt (also nicht jene gleichnamige Marketingform, die offen voyeuristische Interessen und Medienformen hat); denn das Material ist manchmal von Professionals, aber auch von Besuchern. Vor allem aber kann jeder zu jeder Geschichte seinen eigenen kommentierenden Camcorder-Beitrag (clip) liefern, wodurch ein Gesprächsfaden (thread) entsteht wie in user-Foren und news groups.

Dementsprechend zersetzen Internetbeiträge auf ganz andere Weise. Wenn Skandale die massenmediale Zersetzungsförme sind, weil das Informationen produzierende System immer Neues enthüllt, sind die Internetbeiträge so unkontrollierbar wie ein Gerücht. Dies verdanken sie der multi-zensierten Natur ihres Sinns, also der Ununterscheidbarkeit von Fakten- und Meinungsnachrichten. Daraus folgt, dass es im Internet im traditionellen Wortsinn Nachricht im Unterschied zur bloßen Behauptung gar nicht mehr gibt. Hier ist vielleicht sogar das Genre schon verschwunden.<sup>9</sup> Es gibt also auch nicht mehr die Spinner oder Extremisten,

<sup>8</sup> <http://tv.oneworld.net/> Das Videomaterial liegt (derzeit) als Stream in RealVideo vor. Allerdings kommen die Finanzen doch wieder von der britischen Regierung (100 000 £), und die Mitwirkung kommt neben NGOs auch von kommerziellen Zeitungen wie dem „Guardian“, der selbst darüber berichtete, ohne aber redaktionell mitzuwirken (<http://media.guardian.co.uk/Print/0,3858,4470382,00.html>). Ich verdanke den konkreten Hinweis auf OneWorld M. Way.

<sup>9</sup> Diese Behauptung lässt sich an mehreren scheinbar unscheinbaren Veränderungen illustrieren: Zuerst einmal an den online-Ausgaben von Zeitungen selbst, wo jetzt plötzlich im Anschluß an Artikel Diskussionsforen auftauchen, die zwar bisher meistens in separate Seiten verbannt sind, aber die grundsätzlich mit derselben Autorität Fakten behaupten können und vor allem die narrativ-kausalen Zusammenhangskonstruktionen der story selbst rekonstruieren können mit einem ganz anderen Resultat und Sinn. Dann aber sind solche Phänomene wie Nachrichten-Metaseuchmaschinen ([www.newsclub.de](http://www.newsclub.de)), die aus allen online-Quellen Informationen zu einem Thema zusammentragen, das viel interessanter Medienphänomene. Jetzt

die im Unterschied von den seriösen Berichten nur wirre, unseriös wilde narrative Kausalitäten konstruieren. Dies liegt daran, dass die notwendige Vermittlerinstanz ausfällt, die Urteile fällt (und Adjektive gebrauchen darf).<sup>10</sup>

(2) Konsequenz für die interne Organisation: Es gibt keine Genres im Internet. Elemente sind jetzt nicht mehr Nachrichten wie in Massenmedien, sondern Botschaften (messages), die an andere Botschaften anschließen. Die gänzlich unwahrscheinliche Kommunikationsfortsetzung wird nicht durch eine literarische Großform, sondern technologisch ermöglicht bzw. erzwungen. Dadurch bedarf es im Internet kaum noch textlicher Zwänge durch Genera (wie etwa stories in Zeitungen). Nur noch Themen, aber ohne realweltliches Objekt, üben einen Zwang aus. Die Internet-Medialisierung besteht nur noch darin, dass im selben Kanal (IRC channel) kommuniziert bzw. in Foren und news groups auf dieselbe Botschaft geantwortet (reply) wird. Statt eines Genres (mit der je eigenen Finalkausalität) gibt es nur noch einen endlosen Fortgang ohne Ziel. Es finden also keine Medienereignisse statt, die eine gewisse Konklusion haben, sondern es gibt nur noch Lebensspannen von Themen. Die einzige wirklichen Ereignisse sind Feuersbrünste (flames). Solche lawinenartigen Ereignisse höherer Gewalt sind nur durch kills zu beenden oder durch Verbannung einzelner nicknames aus channels oder Foren (in newsgroups mit Programmfilter). Die Neuigkeit der Anschlußelemente lebt nicht aus realweltlichen Objekten, sondern nur noch aus dem nächsten Beitrag, der ein thematisch passender thread startet, der also nur im thread neu sein muss.

(3) Wirklichkeit irrelevant im Internet: Realität hat keine Korrektivfunktion mehr in der virtuellen Realität, deren Realitätskonstruktion und

stehen plötzlich gleichberechtigt gänzlich heterogene narrative Kausalitäten nebeneinander, und nichts würde die Suchmaschinen daran hindern, nicht offizielle Quellen genauso zu indizieren, etwa advocacy sites oder Spezialitätenseiten, aus denen nicht zuletzt die Journalisten der Massenmedien selbst ihre Fakten beziehen, die sie dann nur noch einem mehr oder weniger orientierenden redaktionellen Umformulieren unterziehen, wie detaillierte Untersuchungen auch der Log-Dateien von Agenturmeldungsbearbeitung durch Redakteure zeigten.

<sup>10</sup> Obwohl die Vermittlungsinstanz durch die Technologie eliminiert wurde, können auch hier Medien niederer Komplexität imitiert werden: Wer privat webcams einbaut, kann auch die Mimik wieder nützen und ist dann von Schicklichkeitsregeln kontrolliert, genauso wie die sprachliche Prosodik in net-telephony & voice-mail Regeln des direkt Sagbaren diktiert. Wenn Internet nur unveränderliche Verlautbarungen mit Autorität transportiert, wird auch hier nur Information von universalem Interesse geboten. Ganz anders hingegen das Konzept von [www.upmystreet.co.uk](http://www.upmystreet.co.uk), das radikal lokalisierte Interessengebiete bis hin zum Wirtshauskutsch und zum Plausch bietet, Schülerkutsch auch unter BeniciaNews.com.

Glaubwürdigkeit anderer, ganz eigener Natur sind. Massenmediale Realität hingegen ist noch eine Weltbühne, auf der wichtige Akteure die eigentlich wichtigen Dinge tun dürfen und die Massenmedien dies als Fakten berichtet. Virtuelle Realität (VR) gilt gleichförmig für alles. Sie ist in sich stimmig und genauso kohärent, nur nicht mehr mit derselben narrativen Raumzeitlichkeit und Kausalität von news stories. Jedes Medium hat seine eigene Realität, und ein neues Medium bringt die Realität des zugrundeliegenden, weniger komplexen Mediums in Gefahr. Im Internet jedenfalls lebt man, sogar als Theoriekonstrukt, in reiner Virtualität.<sup>11</sup>

## Von der Technologie zum Sinnkonstrukt

Wodurch gelingt dies dem Internet? Von der Technologie zur Kommunikationserfahrung im Internet gibt es keinen streng vorgezeichneten Weg. Es ist nicht einfach zu sagen, was die Kommunikation im Internet ist, weil das Internet nur ein Protokoll (IP) ist. Auf dieser Technologie haben sich schon gewisse klassische Dienste etabliert, aber es ist noch nicht absehbar, wo, bei unbegrenzter Bandbreite, die Grenzen dieser Technologie sind. Mich interessiert im folgenden dieser technologische Aspekt nicht weiter.<sup>12</sup> Die Grunddienste (Dateiübertragung, elektronische Post, interaktives Arbeiten an fremden Computern) sind auch unter Kommunikationsrücksichten von geringem Interesse. Mir geht es nur um das von wichtigen und interessanten Diensten sowohl erzwungene als auch ermöglichte Kommunikationsverhalten. Es geht um Sinn, der gleichzeitig Sinnzwang ist: so wie man eben gewisse graphische Formen einfach als Buchstaben erkennen muß. Auch im Internet muß Sinn vorgegeben werden, denn es wäre zu kostspielig, ihn bei jeder Interaktion neu auszu-

<sup>11</sup> Vgl. Arthur Krokers Werke zur Virtual Reality: Kroker, Arthur. Spasm: Virtual Reality, Android Music and Electric Flesh. Montréal (New World Perspectives) 1993, Kroker, Arthur & Marilouise. Hacking the Future: Stories for the Flesh-eating 90s. Montréal (New World Perspectives) 1996, Kroker, Arthur & Marilouise (eds.). Digital Delirium. Montréal (New World Perspectives) 1997. Besonders interessant auch Manovich, Lev: The Language of New Media. Cambridge, Mass. (MIT Press) 2001.

<sup>12</sup> Hier lauert die Gefahr einer technologiephilosophischen Spekulation, wie es sie in vielen Ansätzen gibt: von Flusser, über McLuhan, zu den vielen kleineren Ansätzen wie Graham, Gordon. The internet:// a philosophical inquiry. London (Routledge) 1999. Es ist auch wenig fruchtbar, sich über hypostasierte Wesen eines Mediums Gedanken zu machen, wie verschiedene medienessentialistische Ansätze gezeigt haben.

handeln. Viele neue Sinnkonventionen haben sich evolutiv als Pfropfreis aus bestehenden Konventionen ergeben.

Die Technologie selber entwickelte sich sinn-voll, d.h. aus und durch Sinn. Beginn war die Rechnervernetzung, als erste Textbotschaften zwischen Rechnern an der gleichen Leitung ausgetauscht wurden. Mit den verschiedenen Protokollen zur universalen Adressierung von Rechnern, von denen das Internet als eines von vielen inzwischen ausgestorbenen ist, war es lohnend, die Textbotschaften nach dem Modell der Post zu organisieren, woraus eMail wurde. Aus dieser konnten sich dann Verteiler (lists) und dann Nachrichtenbörsen (news group, und dann news forum) zu jedem denkbaren Thema und mit jedem rechnerbasierten Inhalt entwickeln. Bei all diesen Lösungen sind Server dazwischengeschaltet, die Inhalte eine gewisse Zeit vorrätig halten. Die Tauschbörsen sind nur noch eine logische Erweiterung dieses Modells, angereichert um Identitätsverschleierungsmechanismen. Der Austausch von längeren Texten als Datei (ftp) wurde erst durch die Erfindung der Hyper Text Markup Language (HTML) zu einem neuen Sinnmodell (hyper), das versprach, die Linearität des Lesens durch vorgegebene intra- und transtextuelle Verweise aufzuheben. Erst die Suchmaschinen haben dieses Versprechen einigermaßen erfüllt, was diskrete Texte angeht. Da aber auch Suchmaschinen nur nach vorgegebenen semantischen Einheiten suchen können, ist man hier immer noch weit von der Fähigkeit der Abstraktion und Verallgemeinerung entfernt (allerdings kommen die metatags vieler Seiten dem entgegen, indem sie als versteckten Text jene Allgemeinbegriffe vorgeben, die sie antizipieren können).

Der Internet Relay Chat (IRC) und ähnliche Technologien (konkurrierende kommerzielle Messengers) sind eine logische Fortsetzung der Instantbotschaften, jetzt nicht mehr zwischen zwei Rechnern, sondern mit dazwischengeschaltetem Server. IRC bedient sich der Metapher von Rückkanalradios (CB, Ham-radio) und schafft folglich keine groups oder Foren mehr, sondern Kanäle, die man betritt und die alle einen distinktiven Namen haben. Sie existieren nur so lange, wie sie mindestens einen nick haben, sind öffentlich oder privat (nur auf Einladung zugänglich, bzw. verschlüsselt), vorwiegend textbasiert, aber mit verschiedenen medialen Erweiterungsmöglichkeiten. Ein Kanalbesitzer kann ordnend eingreifen, aber jeder Teilnehmer kann mißliebige andere unsichtbar machen (bannen). In jeder Sprache haben sich spezielle Abbreviaturen, Konventionen, Signale und Neuschreibungen entwickelt, so dass Anfänger (newbies) oft nicht alles verstehen. Das klassische HTML hat sich seinerseits auch hin zu mehr Individualisierung entwickelt. Dazu wurde ein Trick eingeführt, der entweder auf dem Rechner des Benutzers oder (illegal) zentral gesammelt, Daten ablegt, die eine Identifizierung

erlauben. Der Nutzen reicht von e-commerce, Navigationserleichterungen bis hin zu Spionage. Gänzlich identifizierbar sind Internetbildtelephonie (Punkt zu Punkt), Webcams (Punkt zu Punkt und zu allen) und persönliche Homepages, die dadurch geeignet werden für die Selbstdarstellung. Diese erreicht ihren bisherigen Höhepunkt in BLOGs (web logs, z.B. [www.deirdreclemente.com](http://www.deirdreclemente.com), wo eine private Persona regelrecht in Szene gesetzt werden kann).

Internet-Technologie als Sinnzwang: Wie lässt sich das empirisch feststellen – und zwar formal am Objekt selber und nicht nur abgeleitet in der Resonanz eines Interaktionsverhaltens? Es gibt zwei grundsätzlich verschiedene Methodenklassen der Medienforschung: Indirekt ist die Klasse, die Intention und Wirkung im Blick hat. Hier wird die Medialität, als die Vermittlung, tendenziell als transitorisches Kommunikationsartefakt zwischen zwei Interagenten als Besitzer von Handlungsintentionen konzipiert und nicht weiter berücksichtigt. Direkt ist jene Klasse von Methoden, die Vermittlung als Sinndeterminante eigenen Rechts versteht, nicht bloß subtraktiv oder additiv zum (eigentlichen) Sinn der Handelnden. Hier kommt die Sozialität der kommunikativen Interaktion zu ihrem Recht und schlägt sich methodisch nieder in der Wahrnehmung des vermittelnden Dritten. Dieses Dritte kann sowohl Zeichen, Prozessualität oder systemtheoretisch verstandenes Medium sein.

Die – meist sozialpsychologisch inspirierte – empirische Internetforschung tendiert zur indirekten Methode; Internet verkommt zur unabhängigen Variablen einer Wirkung auf soziales Verhalten oder einen psychologischen Zustand. In ihrer Meta-Analyse empirischer Internetstudien kommt Papachirissi<sup>13</sup> sogar zum erstaunlichen, aber folgerichtigen Schluß, dass die forschungsleitende Unterscheidung von virtueller und sozialer Realität aufgegeben werden soll. Für die sozialpsychologische Befindlichkeit und für Verhalten wird hier die Eigenart der Variablen Kausalität ganz gestrichen, weil sie irrelevant ist. Denn „needs“ und „satisfaction“ sind die Kommunikationskategorien, die in allen Kommunikationsarten, von FTF (face to face) bis zu CMC (Computer mediated communication) identisch sind, jedoch in je verschiedenen, abnehmenden Graden erfüllt werden. Damit wird ein subjektivistischer Standpunkt eingenommen, der der Bewußtseinsphilosophie kaum nachsteht, denn so endet man immer im Relativismus. Wie die Kommunizierbarkeit einer nicht vorhandenen, subjektiver Imagination überlassenen Realität erfolgen soll, bleibt dunkel (wird aber wohl vorausgesetzt). Psychologie von

<sup>13</sup> Papacharissi, Zizi: The Real/Virtual dichotomy in online interaction. A meta-analysis of research on new media uses and consequences. Paper submitted for publication to Communication Theory, 2002.

Internetnutzern setzt Kommunikationssinn voraus, kann ihn aber nicht rekonstruieren.

Drei formale Faktoren bestimmen diesen Sinn objektiv, weil er an der Objektivität sozialen Verhaltens bestimmt werden kann, und dieser Sinn, dieses Verhalten, existiert als Medium (wandelt sich das Medium, so wandelt sich Sinn und Verhalten, und umgekehrt): (1) Nicht-Linearität des Mediums (2), Entfesselung der Kommunikationsorientierung, (3) nicht-finale Kausalität.

(1) Nichtlinearität lässt sich am leichtesten ablesen an der Transformation massenmedialer Zeitungen in online news mit Foren. Verhaltensobjektiv zählt, dass der online-Interagent keiner (textuellen oder idealen) Linie mehr folgt, also äußerlich die vollkommen freie Navigation bedeutet. Formal zwingt dies zu kurzen Artikeln und lockerem Verbund mit ikonischen und interaktiven Elementen. Hier kann man sogar eine Rückwirkung auf das alte Medium feststellen, denn genau diese formale Revolution verbirgt sich hinter den motti, die das Zeitungslayout in den letzten Jahren so gründlich verändert haben: von der Redaktionsorientierung zur Leserorientierung bis hin zur Leserzentrierung.<sup>14</sup>

(2) Surfen statt lesen: Dies attribuiert eine Handlungs- und Kommunikationskompetenz, die Orientierung wieder in den Interagenten zurückverlegt. Zu welchem Subjekttyp wird er dadurch konstituiert? Klargeworden ist inzwischen (auch angesichts von Versuchen kirchlicher Präsenz im damals neuen Medium BTx), dass der Leser nicht etwa zum user oder zum Abnehmer eines Informationsangebotes mutiert, sondern zum Navigator. Diese Metapher signalisiert, wer das Steuer übernimmt, wenn es um die Sinnkonstitution im Internet geht.

(3) Wer von Internet-Angeboten (oder content mit content providers) spricht, denkt immer noch an Sinn, der seinen Zweck vorkonstruiert enthält. Bei allen fortgeschrittenen Internetkommunikationen aber geht es um regelrechte Konstruktionen von Sinn. Sinn ist nämlich nur ein anderer Ausdruck für Kausalität, und Sinnunterschiede sind Kausalitätstypen. Schon nicht einmal mehr festzulegen in der Navigation ist die – im linearen Text noch vorgegebene – Reihenfolge. Folgerung („sequitur“ im Sinne kausaler Verkettung) ist dann erst recht nicht mehr vorzugeben. Dies heißt aber nicht, dass Internet ohne Finalität sinnlos wird. Die rhetorische Leistung, kausal zu verknüpfen, wird nur viel anspruchsvoller.

<sup>14</sup> Vgl Bucher, Hans-Jürgen & Püschel, Ulrich (Hrsg.): *Die Zeitung zwischen Print und Digitalisierung*. Wiesbaden (Westdeutscher Verlag) 2001, S. 41.

## Verhaltensform als Identitätsproblem im Internet

Vor allem aber hat dieser Sinn grundlegende Auswirkungen auf die Rollen und deren Identität im Verhalten. Wenn ego über alter ego eine Kommunikationskontrolle ausübt und dies nur über Sinn geschehen soll, dann geschieht dies nicht einfach wie das Fortschreiten von Gedanken, orientiert am logischen Zwang. Perspektivisch angeordnet als spezifisch aufeinander ausgerichtete Verhaltensrollen, existieren ego und alter ego als Kommunikationserwartungen an den anderen. Diese Erwartungen verfestigen sich zu Identitäten bzw. zu Handlungskompetenzen, die dem anderen attribuiert werden. Dadurch wird Internet-Kommunikation und kommunizierte Religion auch leichter vergleichbar. Das *tertium comparationis* ist immer, dass ego immer erst wer sein muß. Dies bedeutet, dass es nicht genügt, ein asymptotischer, abstrakt leerer Bezugspunkt einer Handlungsintention zu sein<sup>15</sup>, sondern dass man als Interagent immer mit einer ganz präzisen Handlungskompetenz qualifiziert ist. Dies gilt im Internet und auch als Kompetenz für gläubige Existenz.

Wenn Sinnkonstruktion im Internet nicht-lineare Kausalität ist, verobjektiviert als Verhalten, gilt dies a fortiori für die Identität eines netzten. Als Handlungskompetenz wird ihm durch sein Handeln im Netz Internet-Identität attribuiert, und zwar als zweidimensionales Spektrum von Identität und Realität: die Dimension der spezifischen kommunikativen Kompetenz, einerseits (bzw. – im rhetorischen Sinn – der auctoritas, die sich weiter aufschlüsseln lässt in Identitätskonstitution); andererseits die logische Kompetenz, die sich in der kausalen Textlichkeit ausdrückt und deren Resultat eine spezifische Weltbild- oder Realitätskonstruktion ist. Verschiedene kommunikative Formen im Internet verlangen durchaus differenzierte Kompetenzen. Man muß sich spezifisch anders verhalten, man muß eine spezifisch andere Identität einnehmen und man muß spezifisch andere logische Operationen vollziehen, die in spezifisch anderen Universen resultieren. Beispielsweise ist es verhaltensmäßig, logisch und identitätspräsent etwas ganz anderes, sich auf einer informierenden home page entlang eines linearen Textes eine realweltliche Orientierung zu verschaffen, als in einem chat room sich irgendeine phantasievolle Identität zu geben und sich so ein total virtuelles Universum zu konstruieren.

Internet ist als Sinn aufschlüsselbar in Dimensionen, die in sich zwar inkommensurabel – weil anderer Natur – sind, aber die immer beide gemeinsam gegeben sein müssen. Kommunikatives Verhalten ist seiner

<sup>15</sup> Dies würde man bei manchen Phänomenologen erwarten (vgl. A. Schütz: Phenomenology & the Social Sciences. Collected Papers I, S. 118–139).

Natur nach immer Gegensätzlichkeit, besonders als Identität, die es ohne Alterität gar nicht gibt. Realitätskonstitution hingegen, besonders als Kausalität, schließt wesensmäßig immer ein Drittes, ein Allgemeines, ein. Für die Internet-Kommunikationsformen meint kommunikative Verhaltenskompetenz jene (der Performanz zugrunde liegende) habituelle Handlungskompetenz, die von Seiten des Empfängers vorausgesetzt wird, um das jeweilige Kommunikationsangebot zu benutzen. Sie ist logisch die Verdoppelung von zwei Identitäten in einer dritten gemeinsamen Identität. Zum Zweck der Differenzierung von Internetformen kann man diese Kompetenz zum Wir-werden steigern, minimal von Konformität mit vorhandenen Mustern (Scripts, Genera) bis maximal hin zur Ad-hoc Erfindung neuer Interaktionsmuster.

Eng verbunden damit ist die subjektseitige Konstitution von Identität, die die mehr oder wenig starke Notwendigkeit bezeichnet, sich als alter ego darzustellen. Obwohl die Komplexität einer kulturkontingenten sozialen Identität enorm sein kann und sich keinesfalls auf eine direkte Interaktion (FTF, face to face) zweier kulturfreier Subjekte zurückführen lässt, ist der logische Kern dennoch das reine Gegenüber und nicht die soziale Konvention. Für Internetkommunikation relevant sind an der persona: individuelle oder allgemeine sowie imaginäre, private, soziale oder öffentliche Verhaltensrollen. Eine Form-Differenzierung ist nicht am Typ der persona möglich, sondern nur am Grad ihrer Präsenz bzw. Verwischung. Grammatische Äquivalente von maximaler zu minimaler Präsenz sind: ich/du/exklusives wir/ihr > inklusives wir > persönliches er, sie, es, sie(pl.) > man/ unpersönliches er, sie, es, sie(pl.), 3. Person der Definition.

Die logische Operation zur Konstruktion von Kausalität ist jene gedankliche Leistung, die nötig ist, um aus den Teilen ein Ganzes zu konstruieren, und zwar so, dass die Teile kausal verknüpft werden zum jeweiligen Kommunikationsziel. Jedes Zeichen - und Internet besteht nur aus Zeichen - braucht zu seiner Kausalität die Regel, die erlaubt, verschiedene Vorkommen mit dem Allgemeinen in eine logische Abhängigkeit zu bringen. Es gibt also grundsätzlich keine Singularitäten, die der Erkenntnis zugänglich sind; auch der Grenzfall Wahrnehmung ist sofort ein Wahrnehmungsurteil. Das Ergebnis der Kausalität ist jedoch nicht immer das, was wir im landläufigen Sinn als Realität bezeichnen, was also mit einer gewissen Stabilität gewusst wird. Manchmal, besonders relevant in eher spielerischen Internetkommunikationen, hat sich Realität fast, aber nie ganz, zum Möglichen hin aufgelöst. Reine Möglichkeit ist nicht mehr kommunizierbar, deshalb kann man die Konstruktion von Realität auch als den Grad und die Art der Rückgebundenheit an ein gemeinsames Diskursuniversum verstehen. Auch bei der

Virtuellen Realität ist diese Rückbindung vorhanden, aber sie beschränkt sich auf den reinen privaten Diskurs. Wenn VR nicht mehr eine gemeinsame, sondern nur noch privat ist, unterscheidet sie sich logisch nicht mehr von psychopathischen Phänomenen. Nur wenn der Diskurs den Anspruch erhebt, allgemein zu sein, kann auch das Universum ein allgemeines sein. Differenzierung wiederum ist möglich anhand der Extension des Universums, das von ganz allgemein bis zu fast ganz privat gehen kann, wenn es im Falle der Virtuellen Realität an die virtus der beteiligten Konstrukteure gebunden ist.

Die als Sinn interessanteste Form der Internetkommunikation ist daher nicht die starre Webseite (schon eher dynamic pages, die sich dem Besucher anpassen - ohne ihm aber letztlich etwas aufdrücken zu können, denn doubleclick.com ist gescheitert und wird durch verschiedene Programme ausgehebelt); vielmehr sind es jene (für manche: anarchischen) Kommunikationsformen, wie wir sie in unmoderierten news groups, Foren oder vor allem aber in den chat rooms finden. In den news groups gibt es dann jenes berüchtigte flaming, das manchmal selbstzerstörerisch ist, aber gegen das es in jedem news reader Filter gibt. In Foren gibt es zwar Etiketten, aber sie sind auch erst durchsetzbar im Nachhinein, entweder durch sanktionierende Moderatoren oder durch kritisierende Mitbenutzer. In den chat rooms, die ja in Echtzeit ablaufen, gibt es überhaupt keine wirkungsvolle Leitungsmöglichkeit mehr. Jeder kann auftreten mit Phantasienamen (nickname), beliebiger Kriegsbemalung, manchmal mit sound, animated gif-Graphiken etc. Wenn einem an einem anderen etwas nicht gefällt, kann jener zwar nicknames dumpen (meistens nur angedroht durch einen plop); aber was hindert einen Teilnehmer, unter einem anderen oder unter vielen anderen nicknames weiterzumachen (wenn nicht ohnehin schon so präsent)?

Der chat room ist eine viel komplexere Kommunikation als dies den Anschein hat und deshalb derzeit das weitaus interessanteste Internet-Phänomen. Vor allem ist interessant, wie auch hier die Kommunikation ihre ganz eigenen Regeln entwickelt. Keine Kommunikation funktioniert ohne Regeln, die über Erwartbarkeiten das kommunikative Anschlußverhalten steuern. Wenn ein Kommunikationsereignis vollkommen unerwartbar wäre, könnte man darauf nicht reagieren. In diesem Fall steht nämlich nur eines fest: eine kommunikative Intention („... et dixi: A a a, Domine Deus, ecce nescio loqui, quia puer sum“. - Jeremia 1,6), aber man müßte alle Regeln erst verhandeln und die Verhandlungsergebnisse dann medialisieren. Dieses sprachphilosophische Hobbythema einer adamitischen Sprache trägt nicht viel zur Frage der Regeletablierung in chat rooms bei, denn die setzt schon auf alten Medien auf. Es kann nur um die Frage einer neuen Medialität gehen, die schriftliche Sprache nach neuen

Regeln nutzt und somit über einen neuen Sinn ein neues Kommunikationsverhalten etabliert.

Mit Hilfe der medialen Regeln konstituieren sich ego und alter ego als komplementäre Subjekte und Identitäten. Zwar ist das sinnkonstruierende Subjekt im Internet ein navigierendes, aber ein beliebiges. Es ist weder an die reale Welt gebunden noch an sein eigenes Selbst, z.B. als sein eigener Körper. Diese radikal körperlose Kommunikation hat, als Identität betrachtet, auch radikale Auswirkungen auf die Interaktion. Eine solche Identität würde nicht mehr zur sozialen Interaktion ausreichen (v. infra).

Pragmatischer Sinn lässt sich vollständig als kontrollierte Handlung begreifen, sowohl als zwischenmenschliches als auch als in der realen Welt situiertes Handeln. Nun ist laut Peirces Pragmatischer Maxime Sinn nichts anderes als die Interpretation von Regeln (dies meint Handlungskontrolle). Diese Regeln kann man auch als das Bewußtsein eines allgemeinen Sinns, als logische Allgemeinheit, verstehen. Wenn man nun die doubt/belief-Logik des Denkens auf kommunikative Regeln überträgt, denn entspricht dem Zweifel ein Kommunikationsanfang (weiter unten als exordium untersucht). Ohne echten Zweifel, als psychischer Platzhalter des Realitätsdrucks, gibt es keine neue Erkenntnis. Die Dialogizität des Denkens findet sich wohl in der logisch geordneten, quasikokratischen Konversation (Konversationsanalyse: turn taking). Für das Internet kommt aber jetzt der entscheidende Unterschied: Es gelingt nicht mehr, eine Überzeugung (belief) herzustellen, die den Zweifel zur Ruhe kommen ließe. Denn wir sind in der Virtuellen Realität nur noch im Bereich der logischen Möglichkeit, und da ist definitionsgemäß alles möglich ohne Wirklichkeitswiderstand. Es ist nur folgerichtig, wenn es dann in der Internetkonversation nicht mehr zu richtigen Epilogien kommt. Es stellt sich nicht mehr das Bewußtsein ein, etwas besser zu verstehen: Es ist einfach nur eine andere Möglichkeit. Wenn schon in den Massenmedien das Weltverständnis zweifelhaft, aber nicht bezweifelbar war, dann ist es im Internet ein grundsätzlich unkorrigierbarer Sinn. Logisch betrachtet, kommen so die chat rooms dem Wahrnehmungssinn (Ästhetik) nahe und brauchen also keinen Realitätswiderstand oder allgemeinen Gültigkeitsanspruch (es gibt nur eine persönliche allgemeine Wahrheit: v. supra).

## **Chat als Interaktion**

Chatten lässt sich noch konkreter darstellen als Interaktion mit einer spezifischen Sequenz von rhetorischen Leistungen: Exordium (Wie steigt

man ein?), Interaktionsform als turn taking (Wie gehts weiter? - untergliedert in Rollenkonstitution bzw. Präzedenzregeln, sowie In-group-Gefühle und -Regeln), Epilog (Wie kommt man „zu Potte“? - kompetent gemeistert).

Dialog setzt Rollen voraus (wenn wir hier einmal nur die Sinndimension der Identität betrachten und epistemische Aspekte außer Acht lassen). Wie schafft es jemand, im chat room zu einer persona mit auctoritas zu werden (auctoritas: all die Qualitäten, die meine Kommunikationskompetenz darstellen)? Hier ist das spezielle Rollenproblem die Anonymität: sie kann keineswegs so weit gehen, dass ego / ich eigenschaftslos werde. Was zeige ich, was muß ich zeigen, um als Dialogpartner in Frage zu kommen? Hierfür gibt es sichere linguistische Signale: Man hat sich einer coolen Sprache bzw. eines Jargons zu bedienen. Man muß die richtigen Abkürzungen kennen (was ist z.B. „lol“?), schon allein deswegen, weil man mit keinem anderen prosodischen Element signalisieren kann, ob man lügt (einen Wahrheitsanspruch erhebt) oder scherzt (wo die Gültigkeit ganz anders eingelöst werden muß). Hiermit sind alle Anzeichen gegeben, dass man ein ganz neues Idiom lernen muß, um überhaupt an der Sinnkonstruktion in einem chat room teilhaben zu können. Nur dieses Idiom zeigt ego für alter egos. Mit anderen Mitteln gibt es keine ego-Darstellung. Im normalen konversationellen Kontext (face-to-face-Interaktion, Telephon o.Ä.) kann ich mich immer lebensweltlich verankern. Man eröffnet etwa eine Telephonkonversation mit: „Wenn Sie sich vielleicht an mich erinnern?“ Man drückt in seiner Mimik und Gestik aus, dass man das eigene Gesicht als bekannt voraussetzt und das fremde Gesicht kennt. All dies ist im chat room nicht möglich, und zwar nicht nur technisch, sondern durch medialen Zwang. Dadurch ist jegliche Identitätskonstruktion durch Rückbindung an lebensweltliche Anker unmöglich.

Es bildet sich ein bestimmtes Ganzes (Dialog, Konversation, Verhandlung, Sitzung, Ansprache) durch die Regeln oder den Typos der kommunikativen Wechsel, die man in der Konversation als turn taking bezeichnet. In Anlehnung an diesen Typos hat man auch die Kommunikation im IRC als chat bzw. chat room bezeichnet. Dies ist aber nur metaphorisch zu verstehen, weil chat nichts mit der gleichnamigen Kommunikation, etwa bei Empfängen, zu tun hat, sondern sui generis ist. Chat ist eine ganz eigene Kohärenz und Regelsammlung. Allerdings ist die Gesamtform chat keine, die sich durch einen Anfang und ein Ende auszeichnet und von dort her einen logischen Zwang ausübt. Chat hat nie angefangen und geht endlos weiter, d.h. man kann ihn durch nichts logisch zu Ende führen. Deshalb sagt man: join a channel (Radiometapher). Kein Thema kann erschöpfend behandelt werden, man kommt nie zu Ergebnissen,

man kann auch nicht sinnvoll sagen: „Das wurde schon behandelt“ wie in einem Curriculum. Überhaupt verweist man im Internet gerne auf FAQs, weil die Redundanz eingebaut ist.

Auch im chat konstruiert man sich kooperativ ein Handlungsprogramm oder die Performanz einer Transformation eines ante-Zustands in einen post-Zustand. Dieses Programm ist das einer interaktiven Transformation einer gemeinsamen Identität. In den chat rooms wird auch nach programmatischen Regeln interagiert. Es gelten jedoch keinesfalls die üblichen Höflichkeitsregeln, wie sie sich verschieden komplex gesellschaftlich und kulturkontingent herausgebildet haben. In den channels wird viel simpler reguliert. Da es keine Statusunterschiede gibt, kann jeder zum virtuellen Sanktionierer werden. Von den Griceschen Konversationsregeln sind einige außer Kraft. Leechs Höflichkeitsregeln<sup>16</sup> gelten eingeschränkt. Somit wird, umgekehrt, das positive Gesicht zum Problem: Man kann kaum sein Gesicht verlieren bzw. dem anderen mit Gesichtsverlust drohen. Ebenso gilt für das negative Gesicht: Man muß kaum seine Autonomie verteidigen. Die Differenzierung findet offenbar ganz anders statt, da man nicht davon ausgehen muß, dass es keine Unterschiede gibt. Es sind keine quantitativen Unterschiede mehr (+/- an Status, Macht, Klasse etc.), sondern man ist nur noch qualitativ anders. Diese qualitative gegenseitige Bestimmung ist das herausragende Merkmal typischer Spezifität jedes channels. Trotz der wirklich egalitären Rollenverteilung, aber durch die qualitative Differenzierung, stellen sich schnell Gruppenregeln ein. Die wichtigste lautet: be pertinent!; off-topic wird am strengsten sanktioniert. Man wird auch schnell zum newbie (eine der schlimmsten Abqualifizierungen!), wenn man sich dauernd nach der virtuellen Fundamentalwirklichkeit dieses channels erkundigt. Metakommunikation wirkt störend und wird in der Regel nur ausnahmsweise geduldet, ansonsten erfolgt die Verbannung in einen anderen newbie oder FAQ channel.

Das Beenden der chat-Interaktion ist noch am einfachsten. Man braucht sich gar nicht erst zu verabschieden, man meldet sich einfach ab. Der chat geht weiter. Man muß nicht den Eindruck haben, etwas zu versäumen.

Für die Wertung des chat als religiösen Darstellungsraum sind aus diesem Interaktions-Biotop einige Schlüsse zu ziehen, denn wer chattet (als fiktive persona mit einer virtuellen persona in gemeinsam erfundener Realität des Cyberspace) hält kein Schwätzchen mit seinem Kollegen (trotz der Metaphorik). Religiöse Diskurse sind gewohnt an realweltliche (meatspace) Subjekte. Hingegen sind Internet-Argonauten nicht auf Ob-

<sup>16</sup> Leech, Geoffrey. Principles of Pragmatics. London (Longman) 1983.

jekte außerhalb der Virtuellen Realität zu beziehen. Am besten überläßt man virtuelle Identitätsattribute sich selbst und zieht daraus keine weiteren Schlüsse mit Wirklichkeitsanspruch. Tiger-Lilly ist nichts anderes als eine Sammlung von kommunikationsrelevanten Attributen. Auch faktuelle realweltliche Zwänge bzw. Korrektive lassen sich nicht als Kritikpunkte in chat-Diskurse hineinragen. Durch die Loslösung von jeglicher Faktenwirklichkeit wird Identität ein ganz anderes Konstrukt als in der psychologisch-sozialen Welt. Man kann es bewerten als einzigartiges Medium der Offenheit, in dem sich Sinn ohne Faktenzwänge entwickelt. Identität wird so zu einem Anlagerungspunkt für mögliches Personsein (ist also nicht ehrlich-mit-sich-selbst im Sinne von wahr/falsch). Es hat aber auch als möglicher Sinn nicht die Authentizitätsverantwortung wie in Ricoeurs Narratologie die Mimesis III (Refiguration). Es ist bloße offene Möglichkeit, so wie die Phantasie ihren Eigen-Sinn produziert.

Offensichtlich ist dies eine sehr prekäre Kommunikationsart, die es eigentlich gar nicht geben dürfte, so unwahrscheinlich ist ihre normale Erfolgssaussicht. Denn wer würde sich normalerweise schon interagierend einlassen auf eine Person, (1) deren Identität, (2) Wahrhaftigkeit und Wirklichkeitsorientierung zweifelhaft sind oder als falsche feststehen und die (3) zudem für die Einforderung von moralischen Gültigkeitsansprüchen, vor allem im „Auch du!“-Modus, gänzlich taub ist.

## Religiöse Kommunikation im Internet

Mehr als die Unwahrscheinlichkeit im Bereich der allgemeinen Kommunikation interessieren uns hier die speziellen Bedingungen für die religiöse Kommunikation, für die es sehr ernsthafte Bedenken geben könnte. Kann im chat überhaupt noch über Glauben kommuniziert werden?

(1) Wie findet ein Kommunikationsanschluß statt, wenn eine Darstellung von Glauben (denn es handelt sich zwischen Menschen immer um Darstellung) nicht mehr beglaubigt wird von einer Identität? Wenn eine Tiger-Lilly und ein Tarzan ein Zeugnis ablegen, wovon ist die Rede (da es sich um denselben Interagenten handeln könnte)?

(2) Illusion und Wirklichkeit werden nicht mehr differenziert. Muß dies nicht zu einem Glauben ganz anderer Art führen, der vollkommen in der Phantasie aufgeht und damit medienerzwungen zu new age mutiert? Was man dann glaubt, ist ein reines Innerlichkeitsprodukt und vollkommen egal, denn es kann nicht einmal mehr an die apologetische Notbremse des religiösen Diskurses gebunden werden: „Glaubst Du das wirklich?“ Eine solche Kontrollfrage ist bei new age-Religiositätsgefühlen

impertinent, denn man würde deren Wahrheitsanspruch schon überfordern, wenn man sie als Überzeugung versteht: Niemand wird durch das Zeugnis von nichts gezwungen, es über seinen eigenen Glauben zu setzen.

(3) Noch viel schwerer ist über Werthaltiges zu chatten. Hier müßte man zurückgreifen können auf Appelle an das je eigene Tun, zumindest was ich bereit wäre zu tun. Wenn aber niemand diese Pragmatische Maxime erheben kann, weil in diesem Universum niemand handelt, dann gibt es nicht einmal einen Ort für Werte. Zwar hat kein einziger Wert einen Gegenstand, aber sie haben immer noch einen Ort im In-einer-Welt-handeln-Müssenden.

Man kann die identitätslose Kommunikation auch als die letzte Stufe der Massenmedialität ansehen. Noch einmal zurückkommend auf die systemtheoretische Medientheorie, ist Diffusion umgekehrt proportional zur Verhaltenskontrolle, d.h. mit zunehmender Diffusion nimmt Kontrolle über das Verhalten alter egos ab. Fernsehen und Presse wären dann wohl die Endstufen der medialen Kommunikation, denn sie haben bisher als einzige mit Hilfe der öffentlichen Meinung Kommunikationsmechanismen gegen den Kontrollverlust entwickelt.

Was aber passiert dann medial in den chat rooms? Wenn Identität schwindet, schwindet auch die letzte Handhabe zur Kontrolle und die Diffusion bleibt total. Der Zwang zur Antwort (*responsabilitas*) ist verflüchtigt, in einem Ausmaß, wie es sich auch die Massenmedien nicht mehr vorstellen können; immerhin gibt es da noch so etwas wie die Autorität der öffentlichen Meinung, die man in chat rooms vergeblich sucht. Der sanfte Zwang des richtigen Sehens kann nicht nur nicht ausgeübt werden, sondern ganz im Gegenteil: die Ungewöhnlichkeit der Ansicht ist eine Bedingung des Gesehen-werdens. Dann erst werden Kommunikationslawinen losgetreten (bekannt und berüchtigt als flames), wenn es jemand gelingt, bei anderen (wohl realen) Benutzern eine Empfindlichkeit zu treffen.

Das Ergebnis ist eine tendenziell totale Verspieltheit der Kommunikation: nur noch display, wenig Verantwortung. Dies ist jetzt die Sinnkonstruktion des Internet, trotz zweier mächtiger Antagonisten: Technisch versucht das Netz dem vergeblich (manchmal ziemlich rabiat) entgegenzuwirken; solche Mittel und Gegenmittel sind inzwischen vielfältig.<sup>17</sup>

<sup>17</sup> Aber sie haben alle einmal mit der Idee cookie von Netscape angefangen. Wenn einmal die Vorstellungen von Microsoft verwirklicht werden oder würden, die unter der Etikette .NET bekannt sind, dann erst wäre wieder die totale Transparenz der Benutzer hergestellt. Man darf aber getrost darauf hoffen, dass es dann eben die entsprechende Software gibt, die es wieder ermöglichen wird, vollkommen anonym

Auch gesetzliche Mittel zur Verantwortbarmachung sind vorgesehen, wenn sie durchsetzbar wären.<sup>18</sup>

## Praktische Konsequenzen für die religiöse Kommunikation

Zunächst destruktive Konsequenzen, insofern sie relevant für bisherige kirchliche und religiöse Kommunikationsformen waren:

(1) Es ist im Internet kaum mehr sinnvoll, wie in den Massenmedien Rollenidentitäten zu konstruieren. Tatsächlich lässt sich kaum noch vorstellen, wie im Internet ein Kirchenskandal à la Boston inszeniert werden könnte<sup>19</sup> (trotz tehelka.com, v. supra). Öffentliche Meinung meint immer Rollen. Rollen aber sind sehr eng typisierte Identitäten. Verglichen mit der derzeit noch dominierenden Medialität der Öffentlichkeitsbeziehung der Kirche ist dies eine erhebliche Entlastung. Identitätslose Kommunikation bedeutet auch, dass man sich nicht mehr mit Identitätskonstrukten herumschlagen muss. Dem steht aber deswegen

zu surfen (wie jetzt schon/noch über anonyme proxies oder J[ava]A[nonymous]P[roxy], einer ganzen Reihe von proxies, die dann auch technisch das Zusammensetzen von Bruchstücken einer Internetkommunikation unmöglich machen).

<sup>18</sup> spam-Verbot bei emails, Impressum bei kommerziellen homepages, die jederzeit mit einer erreichbaren email-Adresse versehen sein müssen. Nur hier ist die Gesetzeslage in Deutschland so, dass Internetangebote grundsätzlich mit einer Rechtsperson verbunden sein müssen. Jedoch meldet Heise online: „Nur fünf Sites (in Baden-Württemberg) genügen den seit Jahresbeginn erweiterten Vorgaben des Gesetzes zum Elektronischen Geschäftsverkehr (EGG). Das EGG verlangt von gewerblichen Anbietern ein leicht auffindbares Impressum mit Daten wie E-Mail-Adresse, Handelsregister und Umsatzsteuer-Identifikationsnummer. Bei Nichteinhaltung droht laut EGG ein Bußgeld von bis zu 50.000 €. Denkbar wären auch Abmahnungen von Wettbewerbern untereinander.“

<sup>19</sup> Strafbare Handlungen (hier: sexueller Mißbrauch von Minderjährigen durch erwachsene Autoritätspersonen im Klerus) sind nicht automatisch Psychopathologien, noch werden aus diesen automatisch Skandale oder Seelsorgsfälle. Hinter all diesen Realitäten kann ein und dieselbe Tatsache stehen, deren sich die Gerichte, die Psychotherapeuten, die Massenmedien oder die Oberhirten annehmen. Obwohl Skandal oder Anstoß nehmen ursprünglich ein biblischer Begriff der impulsiven Ablehnung ist, sind Medienskandale eine ganz andere Realität. Sie setzt eine Urteilstinstanz (öffentliche Meinung) als Konstrukt voraus, das sich die ihr passenden Komplementärrollen sucht. Diese Konstruktion war die Leistung des „Boston Globe“, die bewirkte, dass aus Abertausenden von gerichtsanhangigen, verjährten und verdunkelten Fällen von sexuellem Mißbrauch (durch Eltern, Erzieher, Therapeuten, Polizisten usw.) einige Hundert Kleriker zur Quintessenz des Mißbrauchs wurden, wie in Antonia Birds synekdotischem Filmtitel „Priest“ (1994).

noch lange kein kommunikativer Gewinn gegenüber, der jetzt wieder Authentizitätsdarstellung kommunikativ ermöglicht.

(2) Auch die realitätstheoretischen Implikationen des Internets (die oben erörterte zweite Sinndimension) betreffen insbesondere die religiöse Kommunikation. Einerseits gleicht diese konstruierte Realität keinem kommunikativen Realitätseffekt in anderen Medien; weder gelten beispielsweise raumzeitliche Zwänge, noch gilt allen Bekanntes, also bedeutsame allgemein für wahr gehaltene unhinterfragbare Bekanntheit (wie im Falle der Massenmedien). Vielmehr wird nur noch Virtualität produziert, für die es kaum noch faktuelle Geltungsansprüche gibt. Außerdem gibt es keine Kommunikationseffekt-Kontrolle mehr von ego über alter. Dies trifft auch auf die massenmedialen Effekte der öffentlichen Meinung, Legitimität (vgl. Extremisten-sites) zu. Andererseits bleibt als einzige Realität noch die Effektivität der Interaktion übrig, die somit total geworden ist und als einzige eine Art virtuelles Universum generiert.<sup>20</sup>

Diese Realitätskonstruktion ist für religiöse Kommunikation absolut ungewöhnlich, also gewöhnungsbedürftig, denn sie bietet außer der Kommunikation selbst keinen weiteren, dritten Bezugspunkt. Damit fallen beispielsweise existenzielle, moralische, geschichtliche, faktische Bezüge weg, womit die religiöse Kommunikation bisher operieren konnte. Es bleiben aber alle Bezüge zu reinen Texten, inklusive biblischen, sofern sie zitiert werden und als Zitate weiterleben in medienspezifischen Texten. Mit dieser Armut an festen Bezugspunkten ist außerhalb dieser kommunikativen Interaktion Vertrauen vollkommen unangebracht.

(3) Auch auf der Seite der Kommunikanten sind die Virtualisierungseffekte erheblich. Man könnte etwa postulieren: Auch wenn Identität im chat room verschwindet, könnte sie sich immer noch an anderen Orten als reale (verlässliche) manifestieren. Wenn man damit nicht die Forderung verbindet, dass sich die kirchliche Internet-Präsenz wegen ihres Wahrhaftigkeitsanspruchs auf statische Webseiten mit kirchlichen Dokumenten und Verlautbarungen reduzieren müsse, bleibt jedenfalls zweifelhaft, wie denn dieser Sinn produziert werden soll. Mit welchen Mitteln soll denn Autorität zur Darstellung gebracht werden? Wie soll denn Authentizität einer religiösen Innerlichkeit dargestellt werden ohne die

<sup>20</sup> Dies ist, wenn man so will, der Irrtum in der Realitätsannahme jener italienischen virtuellen Kommunität, die über das Internet die ganze übrige reale Welt an ihren spirituellen und kommunitären Wirklichkeiten und Tätigkeiten teilnehmen oder teilhaben lassen wollte. Für wen stellen diese Leute sich virtuell dar? Sind sie sich des Darstellungseffekts bewusst, wenn es sich bei den Interagenten um Tiger-Lillies et al. handelt?

Hilfe einer darstellbaren Identität? Eine nicht vertrauenswürdige, nicht autoritative Kommunikation kann religiöse Inhalte nicht mehr unter traditionellen Bedingungen kommunizieren.

In der Geschichte der Kirche gab es immer wieder Kommunikations-einbrüche, die aber meistens durch Authentizitätszunahmen kompen-siert wurden. Was der Autorität an Glaubwürdigkeit verloren ging, konn-te durch Heiligkeit (Heilige, Orden, Volksfrömmigkeit, Spiritualität) wie-der ausgeglichen werden. Kurzum, es scheint sich Turners Liminali-tätstheorie in groben Zügen auch im geschichtlichen Wandel zu bestäti-gen. Wenn dann keine Lehrautorität in Geltung war, dann zumindest die in der *communitas* (siehe Franziskus und Innozenz III).

Unter den Bedingungen identitätsloser Kommunikation allerdings scheinen sich diese beiden Rahmenbedingungen summiert gegenseitig auszulöschen: Man hat weder Autorität noch Authentizität. Somit gibt es in den chat rooms auch keine *communitas* mehr oder sonst einen Aus-gleich. Damit stellt sich Frage, als wer die Kirche im Internet kommuni-ziere, radikal anders: Wenn sie es nur noch als tun kann, dann spielt das Wer keine große Rolle mehr. Ob sich im chat wer als Heiliger Geist oder (häufiger) als Satan, black devil o.ä. bezeichnet, ist irrelevant.

Nun konstruktive Konsequenzen, insofern sie relevant sind für neue kirchliche und religiöse Kommunikationsformen:

(1) Die Botschaft selber kann unter diesen Umständen nur radikal anders sein. Vergleicht man diese Sinnproduktion mit massenmedialen Sinntypen, ergibt sich nur in Teilbereichen eine Nachbarschaft zur Wer-bung und zur Unterhaltung<sup>21</sup>: Wie diese sind chats vertrauensunwür-dige, aber massenhaft verbreitete Botschaften. Damit sind sie ein Medi-um ohne jegliche Kontrolle egos über die Handlung des alter ego. Eine blinde Kommunikation, die sogar als Interaktion noch weitgehend die Rückkoppelungsmöglichkeit unterbindet (die ja bekanntlich Parallel-kanäle voraussetzt), um die gleiche Interpretation der Botschaft von alter und ego sicherzustellen. So ist es zum Beispiel sehr kompliziert (nur mit smileys), Ironie oder Ärger darzustellen.

Was ist mit solchen Botschaften noch Nützliches anzufangen? Man

<sup>21</sup> Ein solches Genre hat wichtige Charakteristika von Werbung aber ohne systeminter-ne Kompensation für die Ineffizienz, die im massenmedialen Bereich von der unentziehbaren Effizienz der Realitätskonstruktion der Nachrichten übernommen wird. Natürlich ist der chat keine Werbung, weil er nicht die Funktion wahrnimmt, den (allerdings unerfüllbaren) Wahrheitsanspruch der Nachrichten kompensiert. Aber mit der Werbung teilt der chat das Sinnpotential des schönen Glanzes (d.h. der schönen, aber undurchdringlichen Lüge), mit der Unterhaltung teilt er das Sinnpotential der phantastischen stellvertretenden Erlebnisfreiheit (im Rahmen der textlichen Vorgabe).

kann und muß sie auf zwei verschiedene Arten lesen bzw. als Interagierender eine Anschluß-Kommunikation produzieren: (a) Als Voyeur (ohne aktive oder passive Verantwortung), (b) Als Suchender, so wie man Romane auf der Suche nach Lebens- oder Handlungsmodellen liest.

(a): Hier kommt es gar nicht auf die exakt gleiche Lesart an, denn es steht nicht viel auf dem Spiel. Die Gleichheit des Kommunikationsgegenstandes wird vorab durch die Thematik des channels festgelegt und bei Mißverständnis durch den kill-Befehl sanktioniert. Dadurch übt ein Forum bzw. IRC eine gewisse Sinnkontrolle aus. Gleichzeitig ermöglichen sie so verantwortungslose Interaktion. Solche Medien sind notorisch offen für das sog. lurking, d.h. offen für Lauscher mit beliebigen (aber meist üblen) Absichten. Da aber kein Teilnehmer sein eigenes Selbst ist, ist auch diese Kommunikationsart systemkonform und schlägt sich in der Art der Botschaften selbst nieder.

(b): Romane, d.h. jede Art von fiktionaler Narration, sind Existenz-Lügen („temporäre Verrücktheiten“). Im Gegensatz zur rein voyeuristischen Interaktion erheben solche Narrationen den Anspruch auf typische Wahrheiten. Solche „Lügenwahrheiten“ sind ein logischer Sonderfall. Es gilt, die existentielle Lüge mit der allgemeinen Wahrheit zu vereinen, d.h. es handelt sich um reine Allgemeinheit. Jede echte Allgemeinheit ist grundsätzlich nicht durch All-Quantifikatoren darstellbar. Sie ist immer im Wesentlichen existentiell undeterminiert und wird auch nicht durch Gegenbeispiele falsifiziert (nur präzisiert). Alle Naturgesetze sind zum Beispiel allgemein.

Wenn die chat Interaktion als narratives Rollenspiel verstanden wird, dann sind dies Typen von Sinn. Die Fiktionalität aber verhindert, dass dieser Sinn sich realitäts-kontrollierend auswirkt wie noch die Wahrheits-Rollen, die öffentliche Meinung und Legitimität in den Massenmedien konstruieren. Auch sozial wird hier keine Realität bewirkt, also z.B. positives oder negatives face produziert.

Wenn man nun die Interaktion im chat room begreift und als ein echtzeitliches, offenes, virtuelles Rollenspiel praktiziert, eröffnen sich ganz andere Sinnpotentiale. Ähnlich dem Improvisationstheater (commedia dell'Arte, happenings, Psychodrama, Bibliodrama) findet körperloser reiner Sinn ohne Realitätszwang, aber mit Wahrheit statt.

Dieses Potential ist von großem Interesse für die Kommunikation des Glaubens. Es kann nicht mehr um Für-wahr-halten-Glauben gehen, denn dies wird ja dadurch ausgeschlossen, dass jeder weiß, dass es (existentiell) nicht wahr ist. Glauben kann sich nur noch auf die Wahrheit des Nicht-Existenter beziehen. Damit gleicht der chat room der Kommunikationssituation biblischer Gleichnisse. Jede chat room-Rolle wird so zur parabolischen Figur: Wie der Hörer den Samariter, Leviten und Priester

als unterschiedliche Handlungstypen rekonstruieren muß, muß auch ein chat room behaviour parabolisch rekonstruiert werden.

Eine solche parabolische Rolle wird also nicht am existenten Verhalten einer Person gemessen, sondern an meinem eigenen Handlungsentwurf.

(2) Damit zeigt sich an, was genauerhin der religiöse Sinn sein könnte, der in dieser virtuellsten aller Internetkommunikationsformen möglich ist. Auch religiöser Glaube mißt sich nicht am existent Realen. Deswegen macht schon die Bibel intensiven Gebrauch von Phantasieformen wie Mythen (Jonas, Hiob), Beispielserzählungen (Uriah), Parabeln. Auch die geschichtlichen Bücher erheben keine faktischen Geltungsansprüche wie die moderne Historiographie, sondern stellen in erster Linie die Geschichte des Heilsplans Gottes dar. Kurzum, die wesentlichen überlieferten religiösen Textformen haben ein größeres Interesse am Möglichen als am Notwendigen, an der Möglichkeit als an der Nezessität. Die theologischen Gründe hierfür sind offenkundig, und es braucht dazu auch nicht erst die Hypostase eines kommenden Gottes (Dionysos) wie bei Nietzsche. Vielmehr genügt allein der Gedanke an die Auferstehung, die jede Vorstellungskraft immer schon überfordert.

Im chat room entsteht ein virtueller Raum jenseits des Sozialen und Sachlichen, in dem allein die Möglichkeit Geltung hat. Er kommt ohne die traditionelle Stütze der Fiktionalität aus, also ohne das, was der Literaturwissenschaftler Weinrich als das Universum zwischen zwei Kommunikationsunterbrechungen bezeichnet und was in der Semiorientatologie als Aus- (*débrayage*) und Einkuppeln (*embrayage, shifting in/out*) bekannt ist. Die Garantie der Wiedererkennbarkeit ist nur das Rollenkonstrukt, in dem es allein noch Präsenz gibt anstelle der Identität. In diesen Rollen ist eine gewisse Wahrheit.

(3) In der traditionellen Poetik war die Wahrheit des Erzählten immer mit dem Typos verbunden, und dieser verwies auf den Äthos einer bestimmten Gesellschaft als deren kollektives Handlungsideal. Sonst gäbe es ja überhaupt keinen Grund, sich die Erlebnisse und Schicksale anderer anzuhören und sich im Akt des Verstehens oder Lesens mit ihnen zu identifizieren. Nur über diese Verbindung zum Handlungsideal wird fremdes Handlungsschicksal auch für mein eigenes Handeln interessant, weil es eine Stellvertreterfunktion einnehmen kann. Wer Ödipus sieht und versteht, muß sozusagen nicht selber jenes tragische Schicksal erleben, das für Ödipus genauso wahr bleibt wie für das Leser-/Zuschauer-Ich.

So muß sich gerade für die chat room Interaktion die Frage nach dem Grund ihrer Wahrheit stellen: Gibt es dort überhaupt Exemplarität? Typos ist bekanntlich narratologisch definiert (in der Aristotelischen Poetik 48a2f) in Komparativen „besser als“ in der Tragödie, „schlechter als“ in

der Komödie). Nur was besser oder verworfener ist als die Jetzigen hat eine Chance, Pathos oder Mitgefühl zu erregen, um dann Mitleid oder Furcht auszulösen. Was aber ist aus dem Typos im chat room geworden? Ist dies nur noch Typisierung, die gar nicht mehr zum Pathos einladen kann, sondern nur noch eine Art Zitat ist? Damit wäre die virtuelle Realität zwecklos und wäre ohne vis zum Real-werden? Also nur noch phantastische Rollen?

Diese Virtualität affiziert auch automatisch den, der versuchen würde, authentisch zu sein: Wie, unter welchen Bedingungen, kann ich meine Authentizität darstellen, wenn es kein Handlungsideal Authentizität mehr gibt? Wie kann ich Zeugnis ablegen von dem, was ich hoffe (im Sinne des Petrusbriefes)?

Da dieses Problem mit einem historischen Faktum zusammenhängt, kann diese Frage nur noch historisch-empirisch oder kulturkontingent beantwortet werden. Es wäre umgekehrt überraschend, wenn heute noch etwa jener Äthos genuin nachvollziehbar wäre, der die Tragödie und die tragische Weltsicht hervorgebracht hat. Beispielsweise würde sich heute ein elementares Gerechtigkeitsgefühl gegen die Maßlosigkeit der Strafe einer tragischen Übertretung wehren. Ebenso muß damit gerechnet werden, dass sich in einer Gesellschaft, die das Internet betreibt, das Äthos ändert und sich auch möglicherweise von christlicher Kultur in einigen Punkten radikal unterscheidet.

(4) Auch wenn es ungleich schwieriger ist, im chat room auf ein Repertoire von gültigen Handlungsidealen zurückzugreifen, braucht auch die Phantasie Bezugspunkte. Es ist dann allerdings nicht mehr so leicht, von wahren oder falschen Phantasien zu reden, aber als Zweck muß dem Phantasieren auch ein Ideal unterstellt oder postuliert werden. Wenn diese Art des kollektiven Phantasierens sich nicht mehr auf gesellschaftliche Handlungsideale beziehen kann, dann zumindest auf einen anderen Aspekt derselben. Kein Ideal wird jemals vollständig real, es bleiben immer Reste von Unerfülltheit. Unerfüllt Gebliebenes gehört aber genauso zum Ideal wie das Realisierte. In der Phantasie schafft sich daher das Unerfüllte Raum, und dies ist ein notwendiger Komplementärraum des Realisierten. Man kann in der freien Phantasie der Rollenkonstruktion auch eine Art von Refiguration im Sinne Ricoeurs sehen. Virtualität wäre dann insgesamt jener Aspekt der menschlichen Geschichte bzw. menschlicher Geschichten, die nie eine Chance hatten, sich zu verwirklichen.

Allerdings gilt auch hier, dass es so leicht keine Gerechtigkeit gibt, kein „volles Menschenbild“ im Sinne von Gadamers Urbild, weil der Bezug zum Mensch-Sein als Volles sich nicht in der Verantwortlichkeit vollzieht. Man darf sozusagen wild phantasieren, man darf zur comic-

Figur werden. Es bleibt dann dem Teilnehmer am chat überlassen, ob er die vis comica oder einen konfessionalen Bezug zu seiner Realität als vollerer als in Wirklichkeit herstellt.

Auch Sara lachte, weil sie der Verheißung der Boten Gottes nicht glauben konnte. Gen 18,10-15: „Sara leugnete: Ich habe nicht gelacht. Sie hatte nämlich Angst. Er aber sagte: Doch, du hast gelacht.“ Und Gen 21,6: „Sara aber sagte: Gott ließ mich lachen; jeder, der davon hört, wird mit mir lachen.“