

Teil 1

Virtuelle Wirklichkeitslehre

*»Es scheint widersinnig und ist doch völlig wahr:
Da alles Wirkliche ein Nichts ist, gibt es nichts Wirkliches,
nichts, was Bestand hat auf dieser Welt, als die Einbildungen.«
(Giacomo Leopardi)¹³*

*»Wirklichkeit bedeutet das Unübersetzte – den Originaltext selbst.«
(Paul Valéry)¹⁴*

*»Die Wirklichkeit ist ein Gerücht.«
(Florian Rötzer)¹⁵*

13) Giacomo Leopardi (1985), S. 41.

14) Paul Valéry (1988), S. 99.

15) <http://www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/buch/2022/3.html>

1 Meditationen auf der Schnittstelle

Gibt es eine reine Welt der Fakten? Oder für Anspruchsvollere: Gibt es den Originaltext der Wirklichkeit? Oder haben wir die außermediale Bodenstation längst verlassen und verlassen uns nur noch auf das, was vermittelt und vermittelbar ist? »Wirklichkeit zu vermitteln ist Kernaufgabe der Medien, ist Journalismus«, meint der Journalist Heinz-Klaus Mertes. Die mediale Durchdringung unserer Welterschließung vollzieht sich schneller als je zuvor. Wir sind scheinbar unmittelbar in Echtzeit am jeweiligen Puls des Weltgeschehens dabei und doch sorgen zahllose Agenten und Nachrichtenstationen für eine vermittelte, gefilterte, d. h. entwirklichte Information. Das Internet entwickelt sich explosionsartig, die Online-Kommunikation erfasst immer mehr Menschen in einer zweiten, paranatürlichen Wirklichkeit, aber auch Entgleisungen lassen nicht auf sich warten. Hinter der globalen Euphorie versteckt sich oft Unmut über eine unbotmäßige Technik, wenn sich nicht gar Paranoia breit macht: digitale Überwachungsszenarien, Info- und Cyberwar, Viren, Würmer und allfällige Computerabstürze. »Computer jedenfalls tun alles andere, als die ›Gottähnlichkeit‹ des Menschen noch weiter zu steigern.«¹⁶ Längst kennt das Virtuelle reale Katastrophen. Das Internet ist zwar keine Wüste geworden, wie es Clifford Stoll vorschnell vermutete,¹⁷ oder ein in sich geschlossenes System ohne Brücken zur Alltagwirklichkeit.¹⁸ Das Netz wurde stattdessen ein virtueller Handlungsort mit ständig nachwachsenden Schnittstellen zur politischen, wirtschaftlichen, sozialen oder kulturellen »Außenwelt«. Die euphorische Dot.Com-Branche, die Start-Up-Unternehmen und überstürzten Internetbeteiligungen klassischer Medienkonzerne haben nach Anfangserfolgen drastische Einbrüche hinnehmen müssen, weil die Logik des Kapitals und die virtuellen Netzwerkrealitäten wie -mentalitäten (noch) bedingt kompatibel

16) Friedrich Kittler (2000), S. 214.

17) Clifford Stoll (1995).

18) Eine geradezu abenteuerliche Fehleinschätzung bei Beat Wyss (1997), S. 84: »Der Datenaustausch via Internet hat keine Folgen für die Wirklichkeit außerhalb des virtuellen Kreislaufs; er steigert vielmehr das solipsistische Allmachtsgefühl, Zugriff auf die Welt zu haben ... Von der digitalen zur empirischen Wirklichkeit gibt es keine transzendente Brücke.«

erscheinen. Auch die direktdemokratische Globalöffentlichkeit bleibt ein fragiles Projekt der transnationalen Eingemeindung aller Menschen zur friedlichen Weltgesellschaft. Doch zunächst: Wie viel Wirklichkeit bietet Cyberspace im Meer der Cyberhypes?¹⁹

1.1 Was ist Wirklichkeit?

Wüssten wir, was Wirklichkeit ist, sollte das auch die Entdeckung und Bestimmung der Virtualität beflügeln. Realität ist das, was wir »begreifen«. Hinter diesem Satz, dem seine Doppeldeutigkeit eingeschrieben ist, wird alles sonderbar. So kann ich Gegenstände anfassen, doch dadurch begreife ich längst nicht, welche Potenzen in ihnen stecken. Prototypisch wird diese Erfahrung, wenn ich einen Apparat in die Hand nehme, dessen Funktionen mir fremd sind. Uns ist diese Situation der Hilflosigkeit aus dem alltäglichen Umgang mit einem wuchernden Gerätepark ebenso bekannt wie im Kampf mit komplexen PC-Spielen. Von dort ist es nur noch ein kleiner Schritt zu den immer wiederkehrenden Besuchen extraterrestrischer Raumschiffe, die wie im Kinofilm »Independence Day« uns herausfordern und die Kenntnis der fremden Steuerungsvorrichtungen zur Überlebensfrage für die Menschheit werden lassen. Zwar würden wir nicht zögern, uns unbekannte Apparaturen real zu nennen. Aber wie armselig ist die Realität eines Dings, wenn ich die zukünftigen realen Zustände seiner Potenzen nicht einmal ahne, die Apparaturen also nicht virtualisieren kann. Wie hätte wohl ein Neandertaler die zukünftigen Dynamiken der ihn umgebenden Materie beschrieben? Die meisten unserer gegenwärtigen Technikdiskurse krankten daran zu glauben, wir wären mehr als Neandertaler im Blick auf die uns gegenwärtig umgebenden, noch nicht entdeckten Potenzen der verrückten Materie.

Der Vater der ökologischen Wahrnehmungstheorie, J. J. Gibson, hat den virtuellen Blick unter dem Stichwort »affordance« als eine Tauglichkeit untersucht, die sich im Kinderspiel zeigt: Gegenständen per Fantasie und Bewegungsinszenierung zu einem neuen Wirklichkeitsstatus zu verhelfen, etwa einen toten Stock in ein galoppierendes und wieherndes Pferd zu verwandeln.²⁰ Der »Begriff« der Realität setzt mithin mehr voraus als nur die zirkuläre Erfahrung der dumpfen Gegenständlichkeit eines Dings. Was Wittgenstein der Sprache bescheinigte, gilt mindestens ebenso für Gegenstände, dass sich ihre Bedeutung allein in ihrem Gebrauch erschließt. Gottfried Wilhelm Leibniz betrachtete Wirklichkeit als »Wirkenkönnen« (»un être capable d'action«), als Netz der Kausalitäten, während die isolierten Gegenstände nichts als Erscheinungen seien.²¹ Denn wenn wir einen Gegenstand isolieren

19) Dazu Rudolf Maresch und Florian Rötzer (2001).

20) Nach Ernst H. Gombrich (1994), S. 107.

wollen, sind wir in derselben Situation wie der Maler Yves Klein, der das reine Blau suchte und doch immer an die Kanten der Leinwand stieß.

Realität erfahren wir also als einen virtuellen Zustand des einsichtigen Begreifens oder produktiven Fantasierens, der immer schon über die statische Welt der einzelnen Objekte hinausweist. Von einem Moment zum anderen kann sich diese Gegenständlichkeit verändern, ist sie im Fluss, stets veränderlich und veränderbar. Nun könnte man diese Haltung verdächtigen, klassisch eurozentrisch zu reagieren, den Gebrauchswert eines Dings vor seine interessenlose Anschauung, das egoistische Handeln vor die reine Wahrnehmung zu stellen. Aber die Kontemplation gegenüber Dingen, die bloße Schau der Dinge, die wahrgenommen werden, ist auch jenseits der Differenzen zwischen westlicher und östlicher Kultur ein Grenzfall, weil jeder Mensch schließlich handeln muss, wenn er überleben will. In asiatischen Kulturen ist Meditation nicht von der Einbildungskraft zu trennen, wie Miniaturlandschaften belegen, die aus einem bloßen Stein eine ganze Insel zaubern.²² Die besondere Potenz des Begriffs »Begreifen« erfüllt sich mithin erst auf der Schnittstelle zwischen Erkennen, Wahrnehmen, Einbildungskraft und Handeln, damit wir uns nicht über das täuschen, was wir tun, wenn wir etwas tun. Während wir der Alltagsauffassung der Wahrnehmung nach von einer feststehenden Wirklichkeit ausgehen, von unverrückbaren Gegenständen, die sich uns entgegensetzen (Objekte), um daraus mehr über uns und die Welt zu erfahren, leben wir in »Wirklichkeit« seit je auf einer dynamischen Schnittstelle. Zusammengefasst: Virtualität ist die Schnittstelle zwischen Vorstellen und Tun. Wir sind nie ganz im Realen, so wenig wir umgekehrt – von pathologischen, etwa schizophrenen oder autistischen Zuständen abgesehen – völlig in unseren eigenen Vorstellungen aufgehen, sondern allenfalls vorübergehend der Suggestion unterliegen mögen, wir hätten keinen Leib, würden die Welt nicht als Widerstand erfahren. Insofern ist jede Rede von der Wirklichkeit sinnlos, die sie nicht zugleich virtualisiert und dabei realisiert, dass es eine »komplementäre und kontrastierende Nicht-Realität« gibt.²³ Paul Valéry nimmt dabei ähnlich dem Perspektivismus Nietzsches einen phänomenologischen Standpunkt ein: »Was das Wirkliche ausmacht, ist, dass es immer wieder von einem anderen Gesichtspunkt aus wahrgenommen werden kann«, also eine unendliche und unerschöpfliche Beobachtungsmöglichkeit bietet.²⁴ Zuvor war die Einbildungskraft der einzige Virtualitätsmodus, der sowohl konstruktiver Schöpferkraft wie poetischen Erleuchtungen und Abwegigkeiten einer fantastischen, romantischen Seele zugeordnet wurde. Ein Modus, der jedenfalls für Menschen seine

21) Vgl. Ulrich Schöndorfer (1954), S. 51.

22) Ernst H. Gombrich, a. a. O., S. 108 f.

23) Paul Valéry (1988), S. 314.

24) Paul Valéry, a. a. O., S. 77.

Grenzen hat: »Man kann nicht die ganze Welt in sich aufnehmen, auch nicht in der Vorstellung.«²⁵

Die virtualisierte Wirklichkeit ist auch in der physiologischen Struktur des Gehirns selbst angelegt. Der Evolutionsbiologe Richard Dawkins hat das Gehirn, unsere bislang leistungsfähigste »Fantomaschine«²⁶, als einen hoch entwickelten Computer für virtuelle Realität beschrieben.²⁷ Das mache bereits ein Blick auf die Informationsverarbeitung der Nervenzellen klar.²⁸ Fortwährend konstruiert das Gehirn virtuelle Gegenstände, Töne, Bilder etc. Die Nerven arbeiten so, dass lediglich Veränderungen wahrgenommen werden. Wenn ein Ton einsetzt oder abbricht, werden diese Grenzsituationen als Informationen, die von den Sinnesorganen zum Hirn fließen, verbucht. Die redundanten Zwischenstücke, etwa der gleich schwingende Ton, werden nicht »wahrgenommen«, sondern als Teil eines Modells bzw. Schemas virtualisiert. Virtualität ist in diesem Sinne nicht lediglich ein Ökonomie- und Ordnungsmodus des Geistes, der sich die Wahrnehmung von einheitlichen und typischen Strukturen erleichtert. Als wichtigste Erkenntnis, die das im Alltagsverständnis häufig verfehlt Vorrangverhältnis von Virtualität und Wirklichkeit beschreibt, gilt: Erst die Virtualität konstruiert die Wirklichkeit. Das korrespondiert der kantischen Theorie der Möglichkeit apriorischer Erkenntnis, demnach erst die Verstandesbegriffe bzw. Kategorien es ermöglichen, dass das disparate Material der Wirklichkeit sich zur verständigen Erkenntnis formt. Nach Immanuel Kant ist solche Erkenntnis transzendental, »die sich nicht sowohl mit Gegenständen, sondern mit unserer Erkenntnisart von Gegenständen, so fern diese a priori möglich sein soll, überhaupt beschäftigt.«²⁹ Das, was Kant auch als »transzendente Synthesis der Einbildungskraft« bezeichnet, ist nichts anderes als ein virtuelles Vermögen unseres Bewusstseins: »Wir können uns keine Linie denken, ohne sie in Gedanken zu ziehen, keinen Zirkel denken, ohne ihn zu beschreiben ...«³⁰

Ohne Virtualität gäbe es nicht nur keine zukünftige Wirklichkeit, die aus Ideen und Vorstellungen erwächst, sondern auch keine gegenwärtige, die im Bewusstsein erst vorproduziert werden muss, wenn wir verständig handeln wollen. Wir wären nicht in der Wirklichkeit, wenn unser Gehirn diese virtuellen Potenzen nicht besäße, sondern einem unerträglichen Wahrnehmungsgewitter ausgesetzt, das sich in kein sinnvolles Schema ordnen würde. »Sie und ich, wir Menschen, wir Säugetiere, wir Tiere, leben in einer virtuellen Welt, aufgebaut aus Elementen, die die wirkliche Welt immer besser wiedergeben, je

25) Jean-Luc Godard (1984), S. 332.

26) Dazu auch ausführlich Alfred Meier-Koll (2002).

27) Richard Dawkins (2000), S. 333 ff.

28) Richard Dawkins, a. a. O., S. 337 ff.

29) Immanuel Kant (1968), S. 63.

30) Immanuel Kant, a. a. O., S. 150.

höher die Ebene ist, auf der wir uns bewegen.«³¹ Also: Nur was virtualisierbar ist, ist überhaupt.

1.2 »Live-Streaming« und platonische Filmkritik

*»Ich möchte einmal das hören, worin alle großen Dichter und alle großen Denker miteinander einig sind. Denn das muss das Reale sein.«
(Ludwig HohI)*

Wirklichkeit ist ein von Philosophen seit Anbeginn vermintes Terrain, das schwer zu kartografieren ist. Vielleicht verhält es sich so wie in der Erzählung des argentinischen Dichters Jorge Luis Borges: Die Karte müsste so groß werden wie das dargestellte Gebiet. Doch diese gigantische Karte würde unsere Wirklichkeitssicht kaum erweitern, weil ihr Abstraktionsgewinn gegen null geht. Der Optimismus, die Wirklichkeit als eingrenzbares Domäne zu erkennen, hat in zweieinhalbtausend Jahren Philosophiegeschichte nicht nur stark gelitten, es gibt ihn nicht mehr. Das liegt nicht nur an der »Wirklichkeit« selbst, sondern mindestens ebenso am Denken, das nach Immanuel Kant in einem virtuellen Verhältnis zum Erkennen steht, d. h., es können Dinge gedacht werden, ohne deshalb bereits erkannt werden zu können.

Und ist es nicht vollends vermessen, eine offene Wirklichkeit als Erkenntnisgegenstand zu behandeln, wenn sich doch das Virtuelle als das noch nicht zur Wirklichkeit Gelangte versteht? Der Begriff der Wirklichkeit leidet zentral an einer kategorieschwachen Vielzahl von unterstellten Sachverhalten, Akteuren und Relationen. Menschen, Körper, Seelen, Gesellschaften, wissenschaftliche Modelle – alles das und noch viel mehr strapazieren sein Fassungsvermögen, lassen Philosophen und Wissenschaftler aneinander vorbeireden. Selbst der »common sense«, dass jeder Mensch doch eine sehr konkrete Vorstellung zumindest von seiner Wirklichkeit besitzt und sich auf seine Wahrnehmung verlässt, ist unzuverlässig.³² Der Maler James Whistler antwortete einer Schülerin, die erklärte: »Ich male, was ich sehe«, mit dem spöttischen Hinweis: »Ja, ja, aber warten sie dann nur, bis sie sehen, was sie gemalt haben.«³³

Philosophie in ihren späten Zeiten ist längst nicht mehr mit der vollständigen und unverfälschten Durchdringung von Welt und Wirklichkeit durch das Denken gleichzusetzen, wie es noch Hegels absoluter Geist unternahm. Sie bietet nur eine Zugangsweise unter vielen, unser immer schon fragiles Weltverhältnis aufzubessern. Dabei sind die Wirkungen der Philosophie nie mehr

31) Richard Dawkins, a. a. O., S. 356.

32) Eine sehr gute Übersicht über die Bedeutungsvarianten des Begriffs bietet Wolfgang Welsch (1998), S. 169 ff.

33) Ernst H. Gombrich, a. a. O., S. 102.

als *Vermittlungen* von Wirklichkeit – wenn man Marvin Minsky, dem »Meister der Hybris« (Stewart Brand) des legendären »Massachusetts Institute of Technology« (MIT) folgt, nicht einmal die besten. Minsky hält es mit den Großmeistern des Sciencefiction: »Na ja, ich betrachte diese Autoren als Denker. Sie versuchen die Konsequenzen und Implikationen von Dingen so durchdacht wie möglich zu erforschen. In ein paar Hundert Jahren werden Isaac Asimov und Fred Pohl vielleicht als die bedeutendsten Philosophen des 20. Jahrhunderts gelten, und die Berufsphilosophen werden vergessen sein, weil, was sie denken, flach und falsch ist und ihre Ideen einfach nicht besonders feurig sind.«³⁴ Dieses Ressentiment könnte indes selbst verkürzend sein. Denken ist seit unvordenklichen Zeiten mediale Praxis, die die Schnittstelle zwischen Wirklichkeit und Erkennen – im doppelten Sinne des Wortes – bestreitet.

Das Wissen um die virtuellen Potenzen der Welt reicht bis zu den Vorsokratikern zurück, mithin bis zu den Ursprüngen reflexiven Denkens im Anblick einer erklärungsbedürftigen Welt. Anaximander (610/09 bis 547/46 v. Chr.) aus Milet gab als den Ursprung der Dinge das Unbegrenzte (apeiron) an, ein diffuses Ursprungsprinzip, aus dem unzählige Welten entstehen.³⁵ Heraklit aus Ephesos (um 500 v. Chr.) meinte, man könne nicht zwei Mal in denselben Fluss steigen, weil sich die Dinge permanent wandeln. Die Wirklichkeit ist mithin für Heraklit aus virtuellem Stoff gewirkt. Identität entsteht in diesem Fluss der Wirklichkeit, dem »Live-Streaming« an der Wasserscheide, an der Stelle, wo das Hinzufießen in das Wegfließen umschlägt. Heraklit ist der Vater des »dynamischen virtuellen Blicks«, weil er zum ersten Mal versucht, den Wechsel von Auftauchen und Verschwinden, die produktive Schnittstelle des Möglichen und des Wirklichen zu fokussieren. Ernst Kapp hat als erster Technikphilosoph im engeren Sinne Heraklits Weltformel »Alles fließt« später für die menschliche Maschinenwelt reklamiert und für das Paradigma des Industriezeitalters so dynamisiert: »Alles rollt.«³⁶

Für Parmenides (um 515/510 v. Chr. bis nach 450 v. Chr.) dagegen gibt es kein Werden, sondern nur das unveränderliche Sein. Hier beginnt ein mächtiger Diskursstrang, dass den Sinnen nicht zu trauen sei. Wahrnehmung und Vernunft gehen ab jetzt relativ getrennte Wege. Es beginnt der Kampf gegen das Fantastische und die Unsicherheiten, die in Heraklits virtuellen Perspektiven, die nie zum Stillstand kommen, angelegt sind. Parmenides argumentiert antivirtuell: »Es ist ungeworden und unvergänglich, ganz, von einer Art, und erschütterlich und vollkommen.« Zwischen dem Seienden und dem nicht existierenden Nichtseienden ist kein Fingerbreit Platz, schon gar nicht für Medien, die den Erscheinungen zur Wirklichkeit verhelfen könnten. »Ja, es ist nicht einmal möglich zu sagen, dass es eine Erkenntnis gebe, wenn alle Dinge sich

34) Nach Stewart Brand (1990), S. 273.

35) Hermann Diels (1957), S. 13 ff.

36) Unter Verweis auf Reuleaux vgl. Ernst Kapp (1978), S. 206.

verwandeln und nichts bleibt«,³⁷ heißt das dann in aller Schärfe bei Platon, der aber die harte, unveränderliche Ontologie des Parmenides um die Welt der Erscheinungen ergänzt. Für Platon sind die Ideen Wirklichkeit, während die – dem Gleichnis nach – in der Höhle gefesselten Menschen die Schatten, die eine Lichtquelle produziert, damit verwechseln. Der Weg des unfreiwilligen Kinobesuchers führt von den Erscheinungen hin zur Sonne der Vernunft. Der Weg zurück, um die lustvoll den Schatten Verfallenen über ihre armseligen Trugbilder aufzuklären, ist dem Gleichnis nach wenig erfolgreich, sondern endet schlimmstenfalls gar mit dem Totschlag des aufgeklärten Aufklärers.³⁸ Diese Seinslehre, die auf die Unwandelbarkeit bzw. Ewigkeit der Ideen und die Kritik des Scheins hinausläuft, kann in – ungebührlicher Verkürzung – als längst nicht erledigte Medienkritik der »Kino- und Fernsehgesellschaft«³⁹ aufgefasst werden. Sucht man eine Metapher für Platons mediale Konstruktion in den Neuen Medien drängt sich der »Multi User Dungeon« auf, der in seinen Anfängen die Spieler an das virtuelle Verließ kettete, das sich inzwischen zum Eingangstor in virtuelle Komplettszenarien, eben »Multi User Dimensions«, entwickelte. In dem Aufstieg der verblendeten Menschen vom Schein zu den Ideen steckt trotz der platonischen Kritik an den sinnlichen Erscheinungen zugleich ein virtuelles Moment, da erst im Prozess der Dialektik von Rede und Gegenrede sich die Erkenntnis (Wiedererinnerung) allmählich kristallisiert. Die Erkenntnis der Ideen ist mithin kein statisches Wissen, sondern das Ergebnis von Hypothesen, Analysen und Synthesen, die erst in ihrem wechselvollen Verlauf für den Erkennenden die Wirklichkeit der Idee entstehen lassen. So also wie heute Computeranimationen Schritt für Schritt den Schein als Wirklichkeit immer besser virtuell realisieren wollen, suchte – freilich mit umgekehrtem Vorzeichen – die platonische Ideenlehre in Stufen, die immer weiter vom Schein wegführen, die Wirklichkeit zu erreichen. So mag zwar aus der Ideenlehre keine Cybertheorie entspringen, aber die dialektische Methode der Annäherung an die höhere Wirklichkeit beschreibt nichts anderes als einen virtuellen Prozess, der vom Kopf auf die Füße zu stellen wäre: The method is the message. Der idealistischen Kritik des Scheins könnten wir entkommen, wenn wir die Erkenntnismöglichkeit dieser oder jener Wirklichkeit ganz aufkündigen, um uns fortan der Frage zu widmen, wie Wirklichkeiten überhaupt virtuell entstehen.

37) Platon (1975), S. 181.

38) Zur Tragikomik dieser Filmhölle vgl. Rudolf Maresch (1993), S. 365 ff. (S. 365).

39) Vgl. dazu Wolfgang Welsch (1998), S. 169 ff. (S. 190). Weiterhin Rafael Capurro, Höhleneingänge. Zur Kritik des platonischen Höhlengleichnisses als Metapher der Medienkritik, unter: <http://sammelpunkt.philo.at:8080/archive/00000057/>

1.3 Aristoteles' virtuelle Skulpturen

Mit der von Aristoteles (384 v. Chr. bis 322 v. Chr.) entwickelten Begrifflichkeit von »energeia« (Aktualität/Wirklichkeit) und »dynamis« (Möglichkeit) sollte die Einheit der Differenz im virtuellen Streitgespräch zwischen Parmenides und Heraklit wieder hergestellt werden. Aber hier geht es nicht mehr nur um Wirklichkeitserkenntnis, sondern bereits um Schöpfung. Energeia ist »die wirkliche Tätigkeit des Möglichen«. Aristoteles erläuterte das an der Entstehung einer Skulptur, die zugleich die Fähigkeit des Bildhauers wie die Eigenschaft des Steins bezeichnet, sich in ein bestimmtes Werk zu verwandeln. Aristoteles dachte die Wirklichkeit danach nicht als eine Realität, die wir in ihrer Unbeweglichkeit vorfinden, sondern als die Verwirklichung der auf ein Ziel hin gerichteten »dynamis«. Die Entfaltung der Wirklichkeit ist ein Prozess, der im Wechsel von Möglichkeit zu Aktualisierung den Widerstand der Materie gegen ihre Formung virtualisiert. Auch das je erreichte Ziel einer Verwirklichung, ob nun Natur, Dinge oder menschliche Glückseligkeit, bleibt immerfort dem Prozess der Gestaltung unterworfen. Die »wirkliche Tätigkeit des Möglichen« bleibt so lange erhalten, solange die Welt existiert. Die mittelalterliche Philosophie, Thomas von Aquin (1224 oder 1225 bis 1274) und die Scholastik, hat das Seiende, der Lehre des Aristoteles folgend, als Potenz interpretiert, mithin als die Möglichkeit, die immer wieder zum Sein drängt. Nicht anders hat Alfred North Whitehead (1861 bis 1947) sein Wirklichkeitsverständnis definiert: »Das Wirkliche kann nicht vom Potenziellen geschieden und auf bloß Tatsächliches reduziert werden.«⁴⁰ Folgen wir diesem philosophischen Kurzparcours, leben Menschen seit je als Wesen auf der virtuellen Schnittstelle zwischen dem Möglichen und seinen Aktualisierungen. Das Interface ist mithin auch vor der Geburt technischer Medien das Schicksal unseres Weltaufenthalts.

1.4 Trugbilder der Wirklichkeit

Geistesgeschichtlich folgenreich verdächtigt René Descartes (1596 bis 1650) die Sinne, nur Täuschungen über die wirkliche Wirklichkeit zu vermitteln. Was unterscheidet Traum und Wirklichkeit, Realität und Einbildung voneinander, wenn doch ein böser Dämon uns die Wirklichkeit nur vorgaukeln könnte? Auf der Anklagebank des Wirklichkeitsprozesses sitzen in der Folge die Sinne, die Wahrnehmungen, die Einbildungskraft, aber nach Immanuel Kant kann selbst die Vernunft dem »logischen Schein« oder »transzendentalen Schein« erliegen.⁴¹ Wir befinden uns in einer ähnlichen Situation, wie sie

40) Alfred North Whitehead (1987), S. 415.

Kurosawas Filmerzählung »Rashomon«⁴² präsentiert, die uns an der Wirklichkeit irre werden lässt, wenn sie zwischen unterschiedlichen, widersprüchlichen Wahrnehmungen oszilliert, die nicht vermittelbar sind. Sind Täuschungen das Wesen der Wirklichkeit, wenn selbst der Tote als Zeuge aus dem Jenseits seinen Mörder nicht benennen kann?

Die Antwort von René Descartes ist so berühmt wie anfechtbar: »Ich denke, also bin ich.« Mag auch der Körper nicht existieren, die Vorstellungen im Bewusstsein kann ich nicht leugnen, meinte der Rationalist paradigmatisch. Die Unterscheidung zwischen »res cogitans« und »res extensa« beherrschte über Jahrhunderte das philosophische Denken über den Stoff der Wirklichkeit. Dabei blieb die Frage unbeantwortbar, wie denn dieses körperlose Denken zu denken sei. Schwebt der Geist über der Materie oder versteckt sich ortlos in ihr? Diesen Diskurs und seine späteren Demontagen wollen wir nicht verfolgen. Interessant für die Suche nach der Virtualität bleibt das kartesianische Resümee über die »res cogitans«: »Daraus erkannte ich, dass ich eine Substanz bin, deren ganzes Wesen oder deren Natur nur darin besteht zu denken und die zum Sein keines Ortes bedarf, noch von irgendeinem materiellen Dinge abhängt, sodass dieses Ich, d. h. die Seele, durch die ich das bin, was ich bin, völlig verschieden ist vom Körper, ja dass sie sogar leichter zu erkennen ist als er, und dass sie, selbst wenn er nicht wäre, doch nicht aufhörte, alles das zu sein, was sie ist.«⁴³

Ortlosigkeit, Immaterialität, Transzendenz des Ich – das sind die verstörenden Stichworte, die Descartes gibt, um den umfassenden Zweifel gegenüber der Wirklichkeit zu lindern. Löst man die von Descartes beschriebene Kondition aus seinem Erkenntnisprogramm und reduziert sie auf eine Beschreibung der Bewegung des »Ich«, erscheinen darin gerade die Momente, die auch unsere gegenwärtige Vorstellung einer technisch generierten Virtualität anleiten. Im Cyberspace wähen wir einen Raum zu erkennen, in dem der Körper nicht länger zählen soll, in dem materielle durch virtuelle Dinge ersetzt werden und in dem wir folglich nicht mit beiden Beinen einen Ort beschreiten, sondern, wenn wir der phänomenologischen Erfahrung der frühen Cybernauten folgen: schweben. Oder wie es der MOO-Bewohner »HerkieCosmo« scheinbar antikartesianisch formulierte: »The body IS the mind.«⁴⁴ Auch Descartes war danach vor Beginn technologisch geformter Virtualitäten ein Philosoph der Virtualität, als er versuchte, dem trügerischen Wesen der Wirklichkeit in

41) Vgl. dazu Claus Pias (2002), S. 51 ff. (S. 61).

42) So der Name der Verfilmung von Kurosawa nach der Erzählung von Akutagawa »Im Walde«, die zur Vergewaltigung einer Frau und dem Tod ihres Mannes widersprüchliche Zeugenwahrheiten präsentiert und den Zuschauer in den endlosen Rückgriff auf die wahre Geschichte, die wirkliche Wirklichkeit schickt. Nicht einmal der Tote selbst kann Aufschluss über das Geschehen geben.

43) René Descartes (1960), S. 27.

44) Zitiert in: Mark Stefik (1997), S. 306.

seinem »kartesischen Kino«⁴⁵ zu entkommen. Doch auch in einer umfassenden Virtualität würde sich der Zweifel von Descartes wiederholen: Handelt es sich um Wirklichkeit oder um ihre Simulation bzw. eine Scheinwelt zweiter Ordnung?⁴⁶ Ad infinitum?

1.5 Lob des Scheins

Friedrich Nietzsche (1844 bis 1900) liebte dagegen den Schein⁴⁷: »Schein ist für mich das Wirkende und Lebende selber, das so weit in seiner Selbstverspottung geht, mich fühlen zu lassen, dass hier Schein und Irrlicht und Geistertanz und nichts mehr ist – dass unter allen diesen Träumenden auch ich, der ›Erkennende‹, meinen Tanz tanze, dass der Erkennende ein Mittel ist, den irdischen Tanz in die Länge zu ziehn, und insofern zu den Festordnern des Daseins gehört, und dass die erhabene Konsequenz und Verbundenheit aller Erkenntnisse vielleicht das höchste Mittel ist und sein wird, die Allgemeinheit der Träumerei und die Allverständlichkeit aller dieser Träumenden untereinander und eben damit *die Dauer des Traumes aufrechtzuerhalten*.«⁴⁸ Nietzsche reflektiert Platons Kinogefängnis umgekehrt, um im menschlichen Wirklichkeitsverständnis eine »Urbegierde nach dem Schein« zu erkennen.⁴⁹ Außer dieser Wirklichkeit des Scheins gibt es keine andere.⁵⁰ Lange vor den radikalen Konstruktivisten hatte Friedrich Nietzsche also *die* Wirklichkeit längst verabschiedet.

Damit stehen wir bereits am Eingangstor des Punktuniversums des digitalen Scheins, in dem jede Wirklichkeit nur noch durch zwei diskrete Zustände 1/0, den binären Code, konstruiert wird. Das Lob der digitalen Oberflächen (Vilém Flusser) ist zugleich ein Lob der Virtualität. Hier liegen die Magie und die Ambivalenz des Cyberspace, die bislang noch von den alten Kontroversen zwischen Schein und Sein bestimmt werden. Die »neuen Konventionen des Scheins« (Ralf Konersmann) einer avancierten Virtualität machen aber deut-

45) Zum Begriff und seinen Folgen vgl. Daniel C. Dennett (1996 b), S. 60 ff. (S.68 f.).

46) Zu diesen unendlichen Rückgriffen auf das Authentische im Virtuellen vgl. Stanislaw Lem (1996 a), S. 224 ff.

47) Einen guten Überblick über die Begriffsgeschichte des »Scheins«, die zu Nietzsche führt, gibt Karl Heinz Bohrer (1981), S. 111 ff.

48) Friedrich Nietzsche (1969), Band II, S. 73.

49) Karl Heinz Bohrer, a. a. O., S. 122.

50) Friedrich Nietzsches »Scheinwelt« trifft sich interessanterweise mit neueren Erkenntnissen der Hirnforschung. Vgl. etwa Gerhard Roth (1997), S. 333, explizit gegen Platons Schattenwelt und den Aufstieg zu den Ideen: »Die Wirklichkeit ist die einzige Welt, die uns zur Verfügung steht. Wir können bewusstseinsmäßig nicht aus ihr heraustreten. Was die Hirnforschung tut, ist das, was Wissenschaft als Teil der Wirklichkeit überhaupt tun kann, nämlich die Phänomene der Wirklichkeit untersuchen und sie so deuten, dass sie in der Wirklichkeit Sinn machen.«

licher als seine vormaligen Manifestationen, dass der Schein auf seine Selbstabschaffung zielt. Das paradoxe Wesen des Scheins will ja gerade nicht nur Schein, sondern eine durch Wahrnehmung unhintergehbare Wirklichkeit sein. Virtualität ist mithin ein antiplatonisches Wirklichkeitsprogramm, das nicht die Wahrheit, die Ideen hinter dem Schein sucht, sondern den Schein als Wirklichkeit vorstellt, mehr noch: Schein und Sein zusammenfallen lässt.

1.6 Der Wahn der Wirklichkeit

»Realität ist das, was nicht verschwindet, wenn man aufhört, daran zu glauben.«⁵¹

Rafael Capurro hat einmal damit provoziert, Hegels berüchtigten Satz aus seiner Rechtsphilosophie unter den Anmutungen des Cyberspace so zu formulieren: »Was vernünftig ist, das ist virtuell; und was virtuell ist, das ist vernünftig. Die Virtualität und nicht die Wirklichkeit ist der Maßstab des Seins.«⁵² Sollten wir nicht aus der Geschichte lernen, dass unsere zahlreichen, immer wieder wechselnden Wirklichkeitskonstruktionen unvernünftig sind? Paul Watzlawick hält das »wacklige Gerüst unserer Alltagsauffassungen der Wirklichkeit« ohnehin für »wahnhaft«.⁵³ Es gäbe zahllose Wirklichkeiten, die alle das Ergebnis von Kommunikationen seien und keiner objektiven Wahrheit entsprächen. Also gibt es nichts Wirkliches in der Wirklichkeit? Je nach philosophischem Erkenntnisinteresse stoßen unvermittelbare Ansätze aufeinander, die um eines der ältesten Argumente der Philosophie kreisen: »Von der Welt können wir uns kein Bild machen.«⁵⁴ Zumindest keines, das Welt und Wirklichkeit in ihrer Totalität widerspruchsfrei erfassen könnte. Sondern wir stoßen immer nur – wie es David Hume und Immanuel Kant glaubten – auf partikulare Versionen der Welt nach unseren Kategorien. Die Geschichte divergenter Wirklichkeitsbeschreibungen ist selbst der Fall einer Kommunikationsstörung – mit weitreichenden Folgen für die Art und Weise des menschlichen Zusammenlebens, wenn diese unterschiedlichen Wirklichkeiten nicht kommunikativ respektive ethisch vermittelt werden können. Kriege, Gewalt, Unrecht, Inquisition, Scheiterhaufen und Konzentrationslager stehen für den Terror einer vorgeblich wirklichen Wirklichkeit, für einen starren Wirklichkeitssinn, der alternativen Auffassungen oder virtuellen Gegenentwürfen bis auf den heutigen Tag mit Unverständnis bis völliger Intoleranz begegnet. Bereits das könnte Grund genug sein, die wirkliche Wirklichkeit zu verab-

51) Philip K. Dick (2002 a), S. 106.

52) Rafael Capurro, Die Welt – ein Traum?, unter: <http://www.capurro.de/luzern.html>

53) Paul Watzlawick (1976), S. 7 ff.

54) Zur Diskussion dieses Arguments ausführlich Peter Strasser (1989), S. 11 ff.

schieden, um für weniger Wirklichkeit und stattdessen mehr Humanität respektive Toleranz in virtuell entspannten Sphären zu plädieren. Dazu könnte eine virtuelle Rationalität beitragen, die bewusst macht, dass viele Wirklichkeiten aus dem unendlichen Meer des Virtuellen entstehen und schließlich wieder durch den Rost der Geschichte fallen, um neuen Wirklichkeitskonstruktionen Platz zu machen.

1.7 Zwischen Hyperrealität und Metarealismus

Obwohl doch nun das Wirkliche schon auf Grund seines Wortgebrauchs reklamiert, die in sinnlicher Erfahrung gesicherte Bodenstation des Menschen zu sein, zeigen sich in spätmodernen Entwürfen des Menschen nicht weniger als in Naturwissenschaften, vor allem in der Relativitätstheorie und der Quantenmechanik, immer stärkere Tendenzen der Auflösung unserer alltäglichen Wirklichkeitsvorstellungen. Paradigmatisch wurde Schrödingers Katze, die sich vor der Beobachtung in einem unwirklichen Zwischenzustand befindet – sie existiert und existiert zugleich nicht. Die mathematischen Verrücktheiten der Quantentheorie haben dem Glauben an mehr oder minder berechenbare Bausteine der Wirklichkeit das Fundament entzogen und könnten gleichwohl, nach einem Wort von Niels Bohr, längst noch nicht verrückt genug sein. Weit entfernt von ihnen gebärden sich die Wirklichkeitsverrückungen postmodernen Denkens. Jean Baudrillard hat den Tod der Wirklichkeit, die »Agonie des Realen«, attestiert.⁵⁵ Es gäbe einen Überschuss von Zeichen, die auf keinen realen Gegenstand mehr verweisen,⁵⁶ sondern nur noch auf sich selbst oder andere Zeichen. Jahrzehnte zuvor hatte schon Günther Anders in seiner Medienkritik beklagt, dass die Wirklichkeit nur eine Reproduktion ihrer Reproduktionen sei.⁵⁷ In der Tat: Wer Fernsehen guckt, mag zu oft nicht mehr glauben, dass diese Bilder mehr als Bilder sind, hinter denen das pure Nichts beginnt. Und vollends verkommt in der digitalen Bilderflut die Unterscheidung von Aufzeichnung, Wiedergabe, Fake und Fantasy zum unendlichen Rückgriff, der nicht mehr auf eine primäre Wirklichkeit stößt.

Das »Simulacrum«, ein Trugbild ohne Original, wird bei Baudrillard zum Ausweis des »Hyperrealen«, eines virtuellen Kosmos ohne externe Bedeutung. Das Hyperreale ist realer als die Realität. Michael Setsche hat Baudrillards Wirklichkeitsdemontage so zusammengefasst: »1. Es gibt in der Wahrnehmung keinen Unterschied zwischen der Realität und ihrer symbolischen Abbildung. 2. Die Unterscheidung zwischen Wissen über das Reale und über das

55) Jean Baudrillard (1978).

56) Vgl. auch Götz Großklaus (1995): »Zeichen und Bilder beziehen sich auf Zeichen und Bilder und gewinnen eine medienreale Autonomie.«

57) Günther Anders (1992), S. 188 ff.

Imaginäre (also jene zwischen ›Fakt und Fiktion‹) ist aufgehoben. 3. Die Dichotomie zwischen Wahrem und Falschem ist beseitigt, folglich können alle Hypothesen (lebensweltliche wie wissenschaftliche) zugleich wahr und falsch sein. 4. Tatsachen und Ereignisse werden symbolisch im Schnittpunkt von Modellen erzeugt.«⁵⁸ In der »Anwendung« dieser Theorie hat der Golfkrieg nicht stattgefunden, ist Disneyland das Reale in der ganzen Opulenz seiner Oberflächen, während Amerika nur ein dürftiges »Simulacrum« ist. Baudrillards provokative Wirklichkeitsauflösung beinhaltet hinter ihren rhetorisch inszenierten Paradoxien die Absage an jeden Glauben an eine durch Medien und Symbole vermittelbare Wirklichkeit. Das ist eine Kondition, die nach Vilém Flusser nur durch Entzifferung der uns umgebenden kodifizierten Welt zu verhindern wäre, da anderenfalls droht: »Die Welt und das Leben darin werden zur Hölle, sobald die uns umgebenden Symbole in ihrer Bedeutung undurchsichtig werden und nur noch ›sich selbst‹ bedeuten.«⁵⁹ Dabei scheut Baudrillard nicht den Widerspruch, dass der Philosoph selbst zum archimedischen Punkt einer Theorie wird, die zumindest noch glaubt, der Wirklichkeit den Prozess machen zu können. Wenn also der Golfkrieg 1990/1991 nicht stattgefunden hat, vermittelt diese Aussage über ein Nichtereignis auch eine Wirklichkeit, nur eben eine mit umgekehrtem Vorzeichen. Baudrillards Feststellungen sind mithin selbst Teil dieses wirbelnden Medienkosmos und daher in ihrem Wirklichkeitsgehalt nicht weniger anfechtbar als die diskreditierten Aussagen anderer Medien. Da diese Theorie nach dem Basis-Algorithmus Friedrich Nietzsches »Nichts ist wahr, alles ist erlaubt« wie eine höchst berechenbare Maschine funktioniert, entzieht sie sich in ihrem eigenen Vollzug selbst die Deckungsreserve ihrer Wahrheit. Insoweit ist Baudrillards Wirklichkeitskritik zugleich die Offenbarungserklärung einer Theorie, die eben keine Anwendungsfälle für die Praxis mehr bereitstellt, sondern selbst nur noch einen »Aufstand der Zeichen« inszeniert, die ohne jede Referenz auf eine so oder anders entwertete Wirklichkeit letztlich völlig bedeutungslos werden. Jede mediale Aussage über die Wirklichkeit ist mithin gleich gut, weil die Wirklichkeit eine gegenstandslose Variable in einer Gleichung mit zu vielen Unbekannten ist. Prekärer noch als der antipodische Wahrheitsbegriff, dem Baudrillard verpflichtet bleibt, ist für eine Theorie des Virtuellen die Spannungslosigkeit, in die eine Welt eingetaucht wird, die sich nicht mehr an der Wirklichkeit abarbeitet, sondern völlig schwerelos in ihrem eigenen hyperrealen, d. h. entwirklichten Nichtkosmos dreht.

Ray Bradbury hat die Aufdringlichkeit des Realen in einem virtuellen Szenarium beschrieben, das ganz im Gegensatz zu Baudrillards Hyperrealität den Ausbruch des Medialen/Virtuellen in das Reale schildert. In der Geschichte »Das Kinderzimmer«⁶⁰ verlassen die Raubtiere den Monitor – »farbig und

58) <http://www1.uni-bremen.de/~mschet/hyperreal.html>

59) Vilém Flusser (1998), S. 210.

vollkommen natürlich bis zum letzten Kieselstein und Grashalm« –, um die vermeintlichen Zaungäste, vulgo: Zuschauer, zu fressen. Hier muss der reale Blutzoll für eine »Fantasiegymnastik« (Bradbury) gezahlt werden, die aus sich selbst heraustritt, um wirklich zu werden. So weit sollen unsere medialen Virtualisierungen gerade nicht reichen, weil unser fröhlicher Schauder, in die virtuelle Welt einzutauchen, ohne Schaden zu nehmen, gefährlich enttäuscht würde. Dieser Spielzug der vermittelten Fremde, zur wirklichsten Wirklichkeit aufzuschließen, irritiert unseren narzisstischen Glauben, die Virtualität zu beherrschen. Dabei ist Bradburys Erzählung längst zur Parabel unseres paranoiden Umgangs mit virtuellen Wirklichkeiten geworden. Zwar springen die Löwen noch nicht durch das Schutzschild des »screen«, aber etwa die uns geläufigen biologischen Metaphern von Viren, Würmern und anderem digitalen Ungeziefer, die der Festplatte den realen Tod beschere, haben Wirklichkeit und Virtualität bereits gefährlich kurzgeschlossen. An dieser Stelle wird auch der fundamentale Wechsel zwischen dem Fernsehen als nicht rekursivem Fenster zur Welt und der neuen »society of the screen« (Lev Manovich) deutlich, die keine Feedback-freien Zustände mehr kennt.

Zwischen den beiden Polen einer entwirklichten Wirklichkeit und Ray Bradburys blutiger Virtualität könnten wir das ansiedeln, was Lev Manovich in »The Language of New Media« als »metarealism« vorstellt.⁶¹ Der klassische Realismus fragte nach den Korrespondenzen von Zeichen und Wirklichkeit, Ideologie und Wirklichkeit, Illusion und Wirklichkeit. Also: Wie viel Wahrheit spendet die Fernsehwirklichkeit? Wo liegt im Internet zwischen Hypes und Hoax brauchbares Wissen? Nach Lev Manovich glauben Zuschauer und User indes längst nicht mehr, was im Anspruch der Wahrheit über die Monitore fließt. Das Spiel mit der Wahrheit, wo immer sie liegen mag, wird zur medialen Kondition des abgeklärten Nutzers wie auch politischer Verlautbarungen, der Versprechen der Warenwelt und Reklame. Wir spielen ironisch bis augenzwinkernd mit, gehen eine »heimliche Komplizenschaft«⁶² ein, wenn uns ein Produkt als Zeichen des Authentischen, Individuellen oder Persönlichen aufgeschwätzt wird. Dabei wissen wir so gut wie die Anbieter, ob nun Politiker, Journalisten, Unternehmer oder Reklameherrscher, dass Täuschung zum Kerngeschäft der medialen Wirklichkeit gehört. Und wollen wir nicht getäuscht werden getreu der Feststellung McLuhans: »Die Besitzer von Medien sind immer bemüht, dem Publikum das zu geben, was es will, denn sie spüren, dass ihre Macht im *Medium* liegt und nicht in der *Botschaft* oder dem Programm.«⁶³ Das ist vermutlich auch die Antwort auf die Frage Niklas Luhmanns: *Wie* ist es möglich, Informationen über die Welt

60) Ray Bradbury (1977), S. 15 ff.

61) Lev Manovich (2001), S. 208 ff.

62) Rudolf Maresch (1993), S. 365 ff.

63) Marshall McLuhan (1992), S. 251.

und über die Gesellschaft als Informationen über die Realität zu akzeptieren, wenn man weiß, *wie* sie produziert werden?⁶⁴ Denn der Fundamentalverdacht gegen die vermittelte Wahrheit ist nicht aufzulösen, wie es auch die zahlreich sprießenden Verschwörungserzählungen im Internet belegen, sondern nur zu ertragen oder – zu genießen. Nach Lev Manovich ist der mediale Zeitgenosse, der sich auf dieses infinite Spiel einlässt, in einer unvergleichlich besseren Herrschaftsposition als der klassische Medientheoretiker oder -kritiker, der permanent auf eine schwindende Wahrheit, auf eine gesicherte Referenz der Außenwelt zurückgreifen will und schließlich nicht viel mehr in den Händen hält als sein stumpfes Beobachtungswerkzeug. Nun drückt sich der täuschungsbereite User in Manovichs illusionistischem Medienkosmos aber letztlich um die hochpolitische, nicht weniger moralische Frage, welche Wahrheit er seinem eigenen Verhalten zu Grunde legen will. »Metarealismus« mag ein fröhlicher Erkenntniszustand sein, solange wir uns im folgenlosen Reich televisionärer Zeichen bewegen. Kommunikation und Interaktion in der realen Welt benötigen indes empirische Haltegriffe, brauchbares Handlungswissen, um nicht wie ein Buridanscher Esel an der Weggabelung zu stehen, ohne sich für diese oder jene Mohrrübe entscheiden zu können. Die ironische Abkopplung virtueller Welten von realen ist weder pragmatisch noch beschreibt sie das veränderte Mediennutzerverhalten vollständig. Neben der ironischen Distanz zu medialen Wahrheiten hat der »Homo medialis« auch längst gelernt, aus medialen Brüchen und Manipulationen, kontroversen Meinungen und fragmentarischem Wissen seine wirklichkeitstauglichen Wahrheiten herauszufiltern. Jenseits einer unangefochtenen Wahrheit, die sich vorgeblich in herrschaftsfreien Diskursen ermittelt, kristallisieren sich im kruden Gemisch von Nachrichten, Meinungen und Lügen immerhin Tendenzen einer pragmatischen Wirklichkeitsschau, die unter vielen Vorbehalten politisch und ethisch anschlussfähig ist. Das ist erheblich mehr als Baudrillards Wirklichkeit ohne Referenzen, aber auch sehr viel weniger, als aufklärerische Medientheorien und -kritiken dem selbstgewissen Menschen vermitteln wollen.

1.8 Ohne Virtualität keine Wirklichkeit – ohne Wirklichkeit keine Virtualität

Was hat uns die philosophische tour d’horizon gebracht? Virtualität ist die schöpferische Schnittstelle zwischen den Potenzen, dem Möglichen, Denkbaren, dem weiten Feld der Vorstellungen, Imaginationen und Konzepte auf der einen Seite und ihrer stofflichen Einlösung und konkreten Handlungspraxis auf der anderen. Das Bewusstsein und die Einbildungskraft sind die virtuellen

64) Niklas Luhmann (1996), S. 215.

Apparate vor allen rein technisch konstruierten Virtualitäten – was Ortega y Gasset dazu veranlasste, das menschliche Leben selbst für »ein Werk der Einbildungskraft«⁶⁵ zu halten. Wann immer die Rede von Virtualität ist, bewegen wir uns auf dieser ältesten Schnittstelle, die dem Bereich des bloß Möglichen das entnimmt, was zur wirklichen Wirklichkeit taugen soll und mit mehr oder weniger großen Mühen gegen eine andere Wirklichkeit eingetauscht wird, wenn es seinen Zweck verfehlt. Die Beobachtung unserer »gewöhnlichen« Wirklichkeit präsentiert uns nur *eine* Form einer gleichsam geronnenen Virtualität, die auch jederzeit revirtualisierbar ist, mithin wieder schöpferisch begriffen und umgestaltet werden kann, ad infinitum. Ohne Virtualität keine Wirklichkeit, ohne Wirklichkeit keine Virtualität. Danach können wir uns der Welt genauso gut über die Virtualität des Möglichen nähern wie über die Wirklichkeit. Oder in den Worten von Robert Musil: »So ließe sich der Möglichkeitssinn geradezu als die Fähigkeit definieren, alles, was ebenso gut sein könnte, zu denken und das, was ist, nicht wichtiger zu nehmen als das, was nicht ist.«⁶⁶ Die gewöhnliche Wirklichkeit ist bereits eine virtuelle Realität, auch wenn unsere Wahrnehmung in ihrem Beharrungsvermögen auf relativ feste Zustände darum bemüht ist, sie ständig zu entvirtualisieren, also als unabänderliches Vorkommnis ohne weitere Möglichkeiten zu nehmen. Die so genannte virtuelle Realität, wie sie im Cyberspace definiert wird, ist eine andere Form der Wirklichkeit, die entweder zur »wirklichen Wirklichkeit« aufschließt oder autonomen Charakter reklamiert. Im Blick auf die telematische Durchdringung unserer alltäglichen Lebensbezüge ist der Ausdruck »Reale Virtualität« passender⁶⁷ als die »Virtual Reality«⁶⁸. Die wirkliche Wirklichkeit als archimedischer Boden sensomotorischer Geschöpfe ist dagegen jederzeit gefährdet, dem Irrtum eines »realo-zentrischen« Weltbilds zu erliegen, wenn die Innenräume des Bewusstseins, der Fantasie und der Einbildungskraft nicht länger als Stoff der Wirklichkeit gelten.

Virtualität ist mithin keine noch nicht zur Wirklichkeit gelangte Mängelwelt, sondern die natürliche Sphäre unserer Schnittstellenexistenz zwischen Ideen, Imaginationen, Plänen, Potenzialen und ihrer immer nur vorübergehenden Fixierung. So erhält sich in der Wirklichkeit eine Dynamik des Virtuellen, die sie permanent verändert, d. h. neu konzipiert und offen hält. Dieser Prozess optiert mithin für einen operationalen Begriff von Wirklichkeit, der

65) José Ortega y Gasset, S. 445 ff. (467).

66) Robert Musil (1952), S. 16 ff. unter der paradigmatischen Überschrift: »Wenn es Wirklichkeitssinn gibt, muss es auch Möglichkeitssinn geben.«

67) So etwa Frank Hartman (2000), S. 16 ff. im Anschluss an Manuel Castells (1996), S. 227 f., »culture of real virtuality«.

68) Vgl. auch Agentur Bilwet (1993), S. 151: Der Widerspruch zwischen Virtuellem und Realität werde im Hegel'schen Sinne in der »virtuellen Realität« aufgehoben. Die Behauptung eines Widerspruchs verkürzt aber bereits im Gegensatz zu dem vorliegenden Ansatz das Spannungs- und Austauschverhältnis zwischen beiden Momenten.

abhängig vom jeweiligen Erkenntnis- und Handlungsinteresse ist. Die Wirklichkeiten sind so zahlreich wie die philosophischen, wissenschaftlichen und alltäglichen Weisen ihrer Erschließung. Wir haben gelernt, zwischen innerer und äußerer Wirklichkeit, unmittelbarer und medialisierter Wirklichkeit, der Wirklichkeit der Makrophysik und jener der subatomaren Verrücktheiten zu unterscheiden. Letztlich gilt, dass jeder Mensch eine eigene Wirklichkeit repräsentiert, deren Totalität sich trotz aller Kommunikationsverheißungen der Vermittlung sperrt. Oder mit dem Talmud gesprochen: »Der Tod eines Menschen ist der Tod einer Welt« – d. h., mit der realen stirbt zugleich eine virtuelle Welt, solange uns ein »backup« von Bewusstseinsinhalten verwehrt ist.