

CHRISTIAN WESSELY

Virtual Reality und christliche Theologie – Theotechnologie

Das Schlagwort von einer „virtuellen Realität“, die mit Hilfe des Computers und dessen Vernetzung aufgebaut und besucht, besser gesagt konsumiert, werden kann, ist nicht länger Science Fiction. Immer mehr Menschen verbringen ihre Freizeit in der virtuellen Welt ihres Computers und im Cyberspace des „Information-Superhighway“, für den eifrig und viel geworben wird. Grund genug für die christliche Theologie, diese Entwicklung zu hinterfragen und sich mit deren Auswirkungen auf die eigene Arbeit – die vor allem die praktische Theologie bereits zu spüren bekommt – auseinanderzusetzen. Eine fertige Strategie für den Umgang mit dem Phänomen der Informatisierung wird hier nicht oder nur in Ansätzen geboten – wohl aber die Begründung der Notwendigkeit zur Entwicklung einer solchen. Der Autor ist Assistent am Institut für Fundamentaltheologie der Universität Graz. (Redaktion)

Es war einmal eine Zeit, da war der Computer ein williges Werkzeug seines Benutzers, und dieser konnte mit ihm rechnen, schreiben und speichern, hin und wieder wohl auch ein wenig drucken. Es war dies eine Zeit, da war das Verhältnis zwischen Computer und Benutzer völlig klar, weil der PC im kleinen Blechkasten eingesperrt und auf die Eingaben des Benutzers angewiesen war. Es war dies eine Zeit, da war sich der Benutzer immer völlig im klaren darüber, womit und wozu er arbeitete, was er mit dieser Arbeit bewirkte und daß er eindeutig von dem getrennt war, was *im* Computer stattfand.

Diese Zeit – so scheint es – ist endgültig und unumkehrbar vorbei. Die ra-

sante Entwicklung der Technik hat den Computer – und zwar nicht nur in seiner deutlich sichtbaren Desktop- oder Notebook-Form, sondern auch in seiner getarnten Erscheinung als „Gehirn“ einer Waschmaschine, eines Mikrowellenherdes, einer Stereoanlage etc. – in unserer westlichen, hochindustrialisierten Welt allgegenwärtig gemacht und, bedingt nicht zuletzt durch den kommerziellen Bedarf, seine Fähigkeiten gewaltig gesteigert.

Vor allem in den letzten beiden Jahren geistert nun das Schlagwort von einer „Virtual Reality“ durch die Medien, weckt Hoffnungen, Erwartungen, Befürchtungen und hebt vor allem die Umsätze der mit dieser Technologie befaßten Firmen. Grund genug, einmal ernsthaft darüber nachzudenken, was dieses Begriffsparadoxon, das ich im folgenden mit „VR“ abkürzen werde, denn wirklich ist und für die theologische Arbeit bedeutet.

Der Terminus „Virtual Reality“ kommt aus der Informatik. VR im engeren – und auch von der Industrie und Werbebranche so verwendeten Sinne – ist nur die Bezeichnung für verschiedene Methoden, Computergrafiken so darzustellen, daß sie vom Betrachter dreidimensional gesehen werden können, der Benutzer mit ihnen interagieren kann und dies noch von entsprechenden Tönen oder Musik begleitet wird – eine Art optischer und akustischer Raumsimulation. Aber, zugegeben: VR klingt besser und vielversprechender als „3-D-Computergrafik mit Soundunterstützung“ und verkauft

sich entsprechend leichter. Was also vom Benutzer in einer VR erlebt wird, unterscheidet sich von der alltäglichen, physischen Realität (noch) recht beträchtlich, zumal die Rechenleistung heutiger Großcomputer nicht hoch genug ist, um einen befriedigend „realistischen“ optischen und akustischen Eindruck von Realität zu vermitteln. Daran wird aber gearbeitet: die Computer werden schneller, die Programmierer geschickter und die Sensoren besser, so daß man langfristig damit rechnen kann, eine alle fünf Sinne stimulierende (nicht nur optische und akustische) „Ausgabe“ des Computers zu erhalten.¹ Zur Unterscheidung zwischen virtueller und „handfester“ Realität verwende ich den Ausdruck „physische Realität“, wenn ich von der ohne Medienhilfe erfassbaren empirisch-sinnlichen Wirklichkeit spreche.

1. Virtualität und Realität

Eine der Kernfragen des Problems ist die der Realität, denn solange man den Realitätsbegriff nicht geklärt hat, ist es müßig, von „virtueller“ Realität zu sprechen. Der Realitätsbegriff, der hinter diesem Ausdruck steht, ist ein relativ mechanistischer, besser gesagt technosophischer, wobei die Annahme maßgeblich ist, daß die Realität mit Hilfe verschiedener Parameter vollständig beschrieben werden kann. Ich möchte ihn im Folgenden kurz umreißen.

Spätestens seit David Hume und George Berkeley ist die Ansicht fun-

diert dargelegt und im wesentlichen schon ob ihres Prämissencharakters logisch unwiderlegbar, daß die Realität außer im Wege der Sinnesorgane unserer Erkenntnis entzogen sei, daß also die einzige Möglichkeit einer Erkenntnis der Realität über das physiologische Sensorium des Menschen erfolge, was den Umkehrschluß, die Welt sei bloß das „sinnlich Wahrnehmbare“, ermöglicht. In der angelsächsischen analytischen Philosophie des 20. Jahrhunderts wird dieser Ansatz ebenfalls massiv vertreten (wenn auch mit leicht veränderten Konsequenzen für die Empirie), so im Realismus des Bertrand Russell oder in der Logik des A.N. Whitehead. Demzufolge ist die letzte, unhinterfragbare Grundlage der Erkenntnis – und damit des Wissens – die Sinneserkenntnis; das heißt, was auch immer ich von der Realität um mich herum erkenne – immer gemäß der o.a. erkenntnistheoretischen Prämisse – erkenne ich über meine Sinneswerkzeuge gemäß dem folgenden Schema:

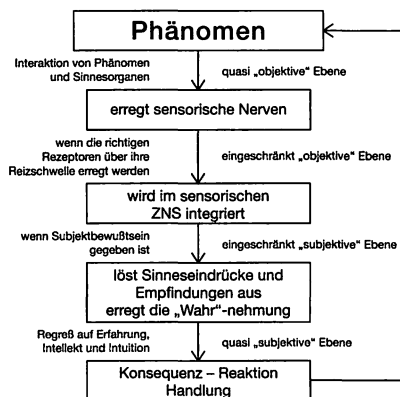


Abb. nach Handwerker, S. 187 (kompiliert)

¹ Die optische und akustische Stimulation der Sinnesorgane ist in Großrechenanlagen praktisch schon perfektionierbar. Die nächste Stufe wird taktiles Feedback sein, das allerdings noch in den Kinderschuhen steckt und im Moment nur marginal und sehr aufwendig realisiert werden kann; dann kommen Geruchs- und Geschmackssinn an die Reihe. Während jetzt noch mit wie Brillen zu verwendenden Kleinbildschirmen und Kopfhörern gearbeitet wird, (sog. Headsets), wird von einzelnen Firmen bereits an die direkte Stimulation von Nervenbahnen gedacht, besonders was das Feedback und die taktile Simulation betrifft.

Die externe Information, die über den Sinnesreiz in den Menschen gelangt, ist – zusammen mit der Fähigkeit zur Beschreibung dieses Sinnesreizes und der dazu verwendeten allgemeinen Begriffe – Grundlage seiner Wahrnehmung und weiter seiner Erkenntnis.

Der Eindruck der Realität, der sich im Subjekt ergibt, ist also das Produkt seines Selbst- und Seinsbewußtseines, das überhaupt erst die Bedingung der Möglichkeit der Wahrnehmung ist, seines Intellektes, der ihm die Möglichkeit der Kategorisierung der Erfahrungen gibt, seiner Emotionen und Intuitionen, seiner Erfahrung sowie der Möglichkeit des Regresses darauf und der Sinneseindrücke, die er verarbeitet; und alle diese Faktoren und Prozesse basieren auf physikalischen Vorgängen, nämlich elektrochemischen Reaktionen im Gehirn des Menschen.²

Nun ist aber schon auf der rein empirischen Ebene zweierlei anzumerken:

Erstens wird der größte Teil der Sinnesreize, die den sensorischen Apparat erreichen, ausgefiltert – das Gehirn erhält nur einen Bruchteil der Information zur Verarbeitung. Und sogar von diesem Bruchteil wird nicht jeder Reiz wahrgenommen, sondern wieder ein Gutteil von der bewußten Wahrnehmung ausgeschlossen. Unser Bild von der Wirklichkeit ist also ein sehr unvollständiges; man könnte sagen, wir sehen mehr *nicht*, als wir *doch* sehen.

Zweitens ist aufgrund der Individualität der vorhin genannten Faktoren, die insgesamt die Persönlichkeit des Menschen bilden, und der Individualität der sensorischen Organe das, was wir zum Beispiel sehen und hören,

ebenso individuell und damit *subjektiv*. Weiters ist es aus physikalischen Gründen unmöglich, zum Beispiel exakt dasselbe zu sehen wie eine andere Person: Der Lichtstrahl, der in mein Auge reflektiert wird und dort einen optischen Reiz auslöst, kann nicht gleichzeitig in ein anderes Auge gelangen – dorthin findet ein anderer (ähnlicher, aber doch *anderer*) seinen Weg. Analoges gilt für alle menschlichen Sinnesorgane, über die der Eindruck von der umgebenden Realität vermittelt wird.

Damit ist zunächst einmal klar, daß unser Eindruck der Realität ein sehr individuell bestimmter und in gewisser Weise sehr vager und unscharfer ist; weiter ist damit geklärt, daß schon auf der rein empirischen Ebene Realität tatsächlich weit mehr ist als das, was sinnlich wahrgenommen werden kann.

Da nun aber das Subjekt, das einen Sinneseindruck erfährt, zu diesem Zeitpunkt nicht weiß, daß es einen anderen als den seinen gibt (dafür ist eine Reflexionsleistung nötig, die nicht gleichzeitig mit der Rezeptionsleistung geschehen kann), gewinnt sein Eindruck von der Realität für ihn tatsächlich Realitätswert; will sagen, das Ergebnis der Integration seiner Sinneseindrücke in seine „persönlichkeitsbildenden Faktoren“ verändert für die Dauer dieses Eindruckes und seiner Verarbeitung auch *seine Realität*. Diese Veränderung bleibt für eben diese Dauer wirklich (im Sinne von „wirken“, sie bewirkt also auch etwas, nämlich eine im Vergleich zum vorher Stattgefundenen und nachher Stattfin-

² Hans Moravec, führender Forscher und Roboterentwickler an der Carnegie-Mellon University, dazu: „...neuere Studien über die Anatomie des Gehirns haben ergeben, daß selbst die mysteriösesten geistigen Phänomene physikalische Ursachen haben. Ich habe keinen Zweifel daran, daß auch ein mechanischer Prozeß wie die Informationsverarbeitung in einem Computer lebhaftes geistiges Leben hervorrufen kann.“ (CHIP 4/1994, 83ff).

denden differente Relation zur Realität) und wird vom nächsten Eindruck abgelöst – der Sinneseindruck verändert also für den Betrachter Realität.

„Virtualität“ und „Realität“ bilden ein Begriffspaar, das eigentlich ein Paradoxon darstellt. Schlägt man im Duden nach, ist etwas „Virtuelles“ etwas, das (nur?) der Möglichkeit nach vorhanden ist. Ein Blick in ein englisch-deutsches Wörterbuch verwirrt die Lage zusätzlich – denn „virtually“ heißt übersetzt soviel wie „eigentlich“ oder „tatsächlich“; während „Realität“ und „reality“ weitgehend synonym verwendet werden. Demnach ist in der englischen Variante VR die „eigentliche Realität“, in der deutschen eine „potentielle Realität“. Letzteres scheint mir der Sache näher zu kommen.

Wir haben es also im Bereich der *virtuellen* Realität mit einem Eindruck von Realität zu tun, der für eine Person durch gezielte Stimulation ihrer Sinne entsteht, mit der sie umgebenden *physischen* Realität aber nicht identisch ist. Oben habe ich erwähnt, daß VR *im engeren Sinne* nichts anderes ist als die – soweit technisch realisierbare – Stimulation der sensorischen Nerven des Benutzers eines Computers in einer Weise, daß er einen Eindruck von „Realität“ erfährt. *Im weiteren Sinne* ist dieses Phänomen eigentlich kein neues und schon gar kein an unser technisiertes/informatisiertes Zeitalter gebundenes. Geht man von der Begriffsbildung aus und zieht in Betracht, daß VR für einen gelingenden Eindruck von Realität die Bereitschaft des rezipierenden Subjektes braucht und ihr

wesentlichstes Kennzeichen Interaktivität ist, so fallen eigentlich auch ganz andere, viel alltäglichere Dinge in den Bereich der VR, die hier allerdings ausgeklammert werden sollen.³

Die „elektronische Induktion“ von VR ist eigentlich nichts anderes als das zeitlich jüngste Glied in der Kette der Medien, welche die Realitätserfahrung des Menschen verändern und damit sein Sein beeinflussen, und mit dieser VR wird der Theologe in Theorie und Praxis, in Pfarre und Schule, im pastoralen und katechetischen Dienst, aber auch in der Forschung (als notwendige Reflexion darauf) in Zukunft immer öfter zu tun haben.

Der große Unterschied zwischen elektronisch induzierter und anders induzierter VR ist die notwendige Eigenleistung. Während in der Computersimulation ein fertiges, multisensorales Bild einer Umgebung entsteht, ohne daß man selbst etwas dazu beitragen muß (notabene: man kann, muß aber nicht), ist die Internalisierung zum Beispiel der abstrakten schwarzen Zeichen auf dem weißen Papier eine ungeheure Leistung, die mit hohem persönlichen Aufwand verbunden ist. Eine ernste Anfrage ist an den oben angeführten Realitätsbegriff zu richten: Ist ein auf parametrisierbare Wirklichkeit eingeschränkter Realitätsbegriff hinreichend, um Realität zu erfassen, oder ist da nicht doch noch mehr? Muß man sich mit der Tautologie der technischen Definition abfinden (daß nämlich das Objekt der Erkenntnis durch das Subjekt definiert und zugleich auf diese Definition eingeschränkt wird)

³ So können zum Beispiel Drogen – legale wie Alkohol oder illegale wie LSD – das Realitätserleben des Subjektes massiv verändern und ihm – für die Dauer des „Erlebnisses“ – einen Realitäts-eindruck vermitteln; so können physische Aktivitäten wie die berüchtigten „Gotcha“-Spiele oder eine Runde im Laserdrome – wieder für die Dauer des „Erlebnisses“ – dasselbe, ebenso ein fesseln-des Buch oder gute Musik, bei der man sich – wiederum für die Dauer der Lektüre oder des Hörens – in eine andere Realitätsebene begibt.

oder kann man dem wissenschaftlich fundiert entgegentreten? Was für den Theologen meist außer Frage steht, wird von Informatikern negiert. Zu Recht?

Zum einen – wie vorhin gesagt – ist schon rein physikalisch Realität mehr, als wir sensorisch erkennen. Zum anderen: Natürlich umfaßt der angeführte empirische Realitätsbegriff quantitativ den Großteil unserer Erfahrung. Andererseits bleibt die Frage nach der Realitätsrelevanz und Einordnung von nichtparametrisierbaren Erfahrungen vor allem im emotionalen Bereich. Nicht nur Liebe, Mitleid oder Erbarmen, sondern auch schlicht und einfach Begegnung und Kommunikation und erst recht deren Voraussetzung, nämlich die Gesamtheit menschlicher individueller Persönlichkeit, sind nicht so einfach in bestimmte Parameter faßbar.⁴

Zum dritten: Realität ist keine absolute Gegebenheit, sondern vielmehr ein dialektischer Prozeß, der nicht in ein „Wahrnehmungs-Reaktions-System“ gezwängt werden kann, sondern in der Rezeption der Wirklichkeit genau genommen schon „transzendentalen“ Größen unterworfen ist, als da sind Persönlichkeit, Relation, Kommunikation – Größen, die ebenfalls nicht parametrisierbar sind (obwohl dies von technophischer Seite behauptet wird). Die Realität – und zwar virtuelle und physische – ist jedenfalls in der Art ihrer Existenz vom betrachtenden Sub-

jekt abhängig. Wohlverstanden, nicht ihre Existenz schlechthin ist dies: ein Stein existiert, ob ich ihn sehe oder nicht. Die Art aber, *wie* der Stein existiert, rezipiert wird und damit die Realität des Rezipienten verändert, ist sehr wohl von eben dieser Rezeption abhängig!

2. *Virtual Reality im Alltag*

Die sogenannten „Reality Engines“, also Computer, die eine virtuelle Umgebung optisch und akustisch befriedigend simulieren können, sind aufgrund ihres Preises zwar noch sehr selten. Eine billigere und kleinere Variante haben aber statistisch gesehen schon die Hälfte aller österreichischen Haushalte zur Verfügung: Heimcomputer mit hoher Leistung und/oder Videospielsets.⁵

Gerade im Bereich der Computerspiele gibt es immer häufiger komplexe Rollenspiele, die sich als kleine virtuelle Umgebung benutzen lassen. Der Spieler „erschafft“ eine Spielfigur, die ihn repräsentiert, versieht sie mit verschiedenen Eigenschaften und wandert – „personifiziert“ durch die Gestalt eines „Helden“, der vom Benutzer „identitätsangepaßt“ werden kann und selbst repräsentiert durch ihn – durch die Gänge eines virtuellen Labyrinths, besteht Abenteuer und löst Aufgaben, die seiner körperlichen Person aus physikalischen Gründen ein- für alle-

⁴ Vgl. F.J. Tipler, *Die Physik der Unsterblichkeit. Moderne Kosmologie, Gott und die Auferstehung der Toten*, München 1994, S. 46f. Es ist ein Problem, mit dem die Forschung im Bereich der „Künstlichen Intelligenz“ seit Jahren kämpft, und das sie offenbar nicht zu lösen vermag; es sei denn, der Begriff „Person“ werde auf das Bestehen des Turing-Tests reduziert, wie dies bei Tipler geschieht.

⁵ Ein paar Zahlen: 1993 benützten 59% der Volks-, Haupt- und Sonderschüler öfter als einmal wöchentlich ein Computerspiel; ebenso 39% der AHS- und 31% der BHS-Schüler. Schon 1991 besaßen 38% der österreichischen Schülerhaushalte Computer, 28% Videospielsets (vgl. Jugendliche und Computer. In: Bericht zur Lage der Jugend. BMUF 1993 (ausgearbeitet von G. Steinhardt)).

mal verwehrt sind. Zwar ist hier noch keine dreidimensionale Darstellung möglich, aber der Spieler sieht das Geschehen am Bildschirm dargestellt, wie es die Augen seiner Spielfigur sehen würden, und sitzt so nahe am Bildschirm, daß dieser sein Gesichtsfeld weitgehend ausfüllt. Stereokopfhörer oder Stereolautsprecher vervollständigen den tatsächlich recht realitätsnahen Eindruck, zumal nicht nur Musik, sondern auch Originalgeräusche synchron zum optischen Ablauf wiedergegeben werden.

Zwei Spiele sind es, die ich – wegen ihrer großen Verbreitung – als Beispiel für diese kleine VRs anführen möchte: Ultima Underworld und Doom.

Während das Spielprinzip von Ultima Underworld ein hochkomplexes ist und sogar Gespräche mit anderen (vom Computer gesteuerten) „Personen“ im Spiel ermöglicht, ist das Spielprinzip von Doom ungeheuer einfach: Lauf los, such den Ausgang aus dem Labyrinth, sammle alles, was herumliegt, und schieß alles nieder, was sich bewegt. Vielleicht gerade deshalb ist Doom ungeheuer weit verbreitet – hinzu kommt noch, daß es in einer verkleinerten Version Shareware, also gratis und legal zu kopieren beziehungsweise von Mailboxen oder dem Internet zu beziehen ist, ohne daß Altersbeschränkungen gesetzt wären (einmal abgesehen von der Problematik deren Exekutierbarkeit).⁶

Und abseits dieser „großen“ Spiele und Geräte – ist nicht das Super-Nintendo oder die SEGA-Megadrive

beinahe schon ein Statussymbol in Grundschulen und sogar teilweise in Kindergärten? Wer Satelliten-Privatfernsehen empfangen kann (und konsumiert), dem muß bei bewußtem Hinsehen die ungeheuer starke Bewerbung dieser „Spielgefährten“ (denn nichts anderes sollen sie sein) auffallen; das geht hin bis zur Veranstaltung von Wettbewerben, in denen Kinder – natürlich live im Fernsehen – gegeneinander mit Videospielen antreten, die schon über reine Werbeveranstaltungen hinausgehen. Die Rezeptionsästhetik des Zusehers wird hier verändert. Nicht nur für den Verkauf der Hardware wird geworben – das Medium im Medium wird Zweck der Rezeption der Zuseher und ist nicht mehr Mittel.

Theologen können – und dürfen! – diese Entwicklung nicht übersehen oder geringschätzen, gibt es doch massive Hinweise darauf, daß die Welle der „Realitätsgestaltung“ mit diesen Hilfsmitteln bei weitem noch nicht ihren Höhepunkt erreicht hat.

3. Warum der Erfolg?

Gerhard Schulze beschreibt, wie der Mensch heute vermehrt Zuflucht in einer Ästhetik der Informatisierung und in einer immer abgehobeneren Freizeitkultur sucht.⁷

Dies hat wohl seinen Grund in der Situation, in der sich die Gesellschaft in den entwickelten Ländern derzeit befindet und für die sehr oft der

⁶ Hinzu kommt, daß DOOM über einen Multiplayer-Modus verfügt, das heißt, daß sich mehrere Spieler an völlig verschiedenen Orten über ein Netzwerk am Spiel beteiligen können und am Bildschirm des „Gegners“ jeweils virtuell erscheinen – die spielerische Realisierung eines Cyberspace.

⁷ Schulze G., Die Erlebnisgesellschaft, Kultursoziologie der Gegenwart. Frankfurt 1992.

Begriff „die Postmoderne“ verwendet wird.⁸

Hochspezialisierung im Arbeitsbereich greift um sich und führt zur Individualisierung, weil das Ausmaß an Aus- und Fortbildungszeit, die der einzelne aufwenden muß, um seinen Grad an Hochspezialisierung halten zu können, konstant zunimmt. Nimmt er von diesem Zeitaufwand Abstand, wird er – als Nichtspezialisierter und damit Minderqualifizierter – aus dem Arbeitsprozeß ausgegliedert oder zumindest rückgestuft, was zur Folge hat, daß er seinen Lebensstandard (einschließlich des persönlichen Prestige) nicht halten kann. Der soziale Druck ist also groß genug, um die Masse der im Wertschöpfungsprozeß tätigen Personen zu veranlassen, sich um die Einhaltung dieser „gesellschaftlichen“ Auflagen zu bemühen.

Durch diesen Verlust an Zeit – der zum Teil zu Lasten der Arbeits-, zum Teil zu Lasten der Freizeit geht – und den hohen Aufwand an persönlicher Energie, der für das Halten des Grades der Spezialisierung nötig ist, bleibt für die Freizeitgestaltung merklich weniger Zeit und wesentlich weniger Energie übrig. Der einzelne wird nun eher – um zur Illustration ein krasses Beispiel zu verwenden – eine weniger zeit- und energieaufwendige Form der Freizeitgestaltung bevorzugen; wird zum Beispiel keine oder nur noch wenige Abende in der Woche in seinem Stammlokal bei Gesprächen verbringen und stattdessen sein Fernsehgerät bevorzugen. Durch diese Verlagerung

der Interessen ergeben sich erhöhte Vereinsamung und damit Kommunikationslosigkeit; zugleich aber – finanziert mit dem durch die Hochspezialisierung verdienten Geld – Individualisierung: Anything goes, auch und erst recht im Freizeitbereich. Unterhaltungselektronik und High-Risk-Experiences wie Bungee-Jumping können nun zwar – nicht zuletzt als Statussymbole – konsumiert werden, sind aber nicht in der Lage, die mangelnde Kommunikation zu ersetzen.

Aus dieser Kette ergibt sich letzten Endes Dialogunfähigkeit, weil die Fähigkeit und Bereitschaft des Menschen zur Führung eines Dialoges verlernt werden. Sinnvolle Dialoge zu führen ist mühsam und zeitweise unbequem, gilt also nicht als per se erstrebenswert.

Kurz gefaßt heißt das: Je spezialisierter der einzelne ist, desto höher ist der soziale Status, den zu halten er in der Lage ist, und desto einsamer wird er. Um die Einsamkeit zu umgehen oder zumindest das Bewußtsein der eigenen Einsamkeit von sich fernzuhalten, wird zu noch mehr Information gegriffen, diesmal in unselektierter Art und Weise. Egal, welche Tätigkeit gerade vorgenommen wird: Im Hintergrund läuft zumindest ein Medium mit, das von der persönlichen Einsamkeitssituation ablenkt; seien dies Radio, Fernseher oder – in jüngster Zeit – Computerinformationssysteme.

Erfolgt nun diese „Berieselung“ mit entsprechend umfassend konzipiertem Programm, soll heißen, auf eine Art

⁸ Die Beanspruchung dieses Wortes als bloßes Schlagwort ist unglaublich hoch – für fast alles wird heute in irgendeiner Weise der Begriff „postmodern“ – zur Platitude deformiert – verwendet. Ich kann daher auch nur definieren, wie ich „Postmoderne“ in diesem Beitrag verwenden will: Ich verstehe unter der Postmoderne jene Entwicklung in den hochindustrialisierten Ländern Westeuropas, die Lyotard 1978 erstmals detailliert beschrieben hat und die von Giddens und Welsch ergänzt beziehungsweise präzisiert wurde, wobei ich – mit Giddens – anmerken will, daß ich „Postmoderne“ nicht als Periodenbezeichnung, sondern vielmehr als Überbegriff eines Lebensgefühles der Gesellschaft in der späten Moderne ansehen will.

und Weise, die zumindest den optischen und akustischen Sinneskanal mit Informationen in befriedigendem Ausmaß – im wahrsten Sinne des Wortes – versorgt, und sind diese Informationen auf eine Art miteinander koordiniert, die bereits den Eindruck eines völlig eigenen Realitätsempfindens hervorruft, kann sich der Rezipient (der damit zum reinen Konsumenten wird, da seine notwendige Eigenleistung in der Interaktivität minimal ist) in einer „virtuellen Realität“ verfangen, die mit der vielbesprochenen „Virtual Reality“ im Computerbereich sehr eng verwandt ist. Ich denke, daß dies einer der Hauptgründe für den großen kommerziellen Erfolg von VR ist.

4. *Virtual Reality und die Theologie*

Der Trend zur Informatisierung – und damit zur Virtualisierung, denn die Informatisierung basiert auf dem Realitätskonzept der Parametrisierbarkeit der Realität und damit der Virtualisierbarkeit der Realität – stellt für die Theologie heute eine ungeheure Herausforderung dar.

a) Es scheint, daß die VR dem Menschen die leichte Befriedigung von Bedürfnissen bietet, die er anderweitig nicht, nur ungenügend oder nur mit hohem Aufwand stillen kann. Die Anfrage, der sich die Theologie stellen muß, ist eine dreifache – eine praktische, eine systematische und eine kerygmatische.

Die praktische Anfrage ist:

Wie geht man als Theologe mit Kindern um, die von ihren Videospiel-

geräten nicht wegzubekommen sind; wie komme ich an Menschen heran, deren Inbegriff der Freizeitgestaltung die Beschäftigung mit ihrem Computer ist (deren werden immer mehr); wie holt man sie hinter ihrem Fernseher und Videorecorder hervor, der – bedingt durch die Möglichkeit der Interaktivität mit Hilfe der Fernbedienung – als Kleinst-VR gelten kann; und wie kann man betroffenen Personen zu einer gesunden (im wörtlichen Sinne) Distanz zu ihren Geräten verhelfen?

Die kerygmatische Anfrage ist:

Kann und darf ich die neue Technologie bei allen Bedenken für meine eigenen Zwecke benutzen und unter welchen Umständen und in welcher Intensität ist dies verantwortbar? Es ist zu bedenken, ob man nicht beispielsweise aus pastoralen Gründen durch eine Einbindung der Theologie in das World Wide Web – jenes informatische Netzwerk, das die Welt überzieht und dessen Bestandteil der vielgepriesene „Information-Superhighway“ ist – in Erwägung ziehen sollte. Die Zahl an Personen, die im Wege dieses Mediums erreichbar ist und an die man mit den traditionellen Methoden einfach nicht mehr herankommt, geht in die Hunderttausende!

Schließlich die systematische Anfrage: Wie ist diese Verlagerung der Realitätsauffassung des Menschen vom theologischen Standpunkt her einzuordnen? Wie unterscheidet sich christliche Theologie – die mit hohem Wahrheitsanspruch ihrerseits die Realität des Glaubens vertritt – von einer VR, die als ästhetisches (noch dazu derzeit ausschließlich kallistisch-ästhetisches) Konzept⁹ an den Menschen herantritt?

⁹ Vgl. W. Welsch, *Zwei Wege der Ästhetisierung*, in: *Wahrnehmung von Gegenwart*. Hg. von J. Huber, Basel 1992. Welsch unterscheidet zwischen epistemischer Ästhetik (Ä. als Anschauungsform und Weise sinnlicher Wahrnehmung) und kallistischer Ästhetik (Ä. als Verhübschung von Objekten und Vorgängen).

Mit welchem Recht kann die christliche Verkündigung mehr Glaubwürdigkeit beanspruchen als die „präsen- te Eschatologie“ komplexer Rollenspiele, in denen man oft mythologische Paradiesvorstellungen erlebbar vorfindet und in denen man auf Knopfdruck auferstehen kann, wenn das „Leben“ in der Simulation zu Ende ist – zumal ja die VR der Rollenspiele sinnlich wahrnehmbar ist, also gemäß der empirischen Erkenntnistheorie, die oben angerissen wurde, bei umfassender Simulation Wirklichkeitswert beanspruchen könnte?

Gerade diese Anfrage ist die eigentlich provokante, und sie ist nicht so einfach zu beantworten, wie die Theologie es gerne hätte. Sie ist im Sinne des vorhin erwähnten Prämissencharakters des informatischen und analytisch-philosophischen Realitätsbegriffes auch nicht umfassend und eindeutig beantwortbar. Da aber die christliche Lehre ebenfalls Realität ist, induziert durch den Anspruch der Offenbarung und der Tradition, eingefordert durch den universellen Heilsanspruch, tut zumindest eine klare Deklaration der eigenen Position not.

Diese eigene Position, das *proprium* der Theologie, wäre erst einmal eine klare und eindeutige Abgrenzung von allen dem christlichen Menschenbild widersprechenden, reduktionistischen Ansätzen der Technosophen. Aussagen wie die, daß die Künstliche Intelligenz die logische Fortschreibung der menschlichen Evolution (nach dem Motto: Der Mensch hat seine Schuldigkeit getan, der Mensch kann gehen) ist, sind tatsächlich radikal reduktioni-

stisch und mechanistisch; man kann damit existieren, aber ich glaube nicht, daß man damit *leben* kann. „Ich bin gekommen, damit sie das Leben haben und es in Fülle haben“ Joh 10,10b. Leben in Fülle ist etwas fundamental Anderes und Umfassenderes als Sinnesrezeption eines vorbereiteten Konstruktes, auch wenn dieses Leben in Fülle mitunter wesentlich anstrengender ist als das „konsumierte“; Leben in Fülle muß *ganzes* Sein umfassen und kann nicht im buchstäblich „sinnlichen“ Sein seine Erschöpfung finden. Personale Interaktion, also die Kommunikation des Menschen mit einem anderen Menschen, ist auch in ihrer einfachsten Form höherwertig als die „Kommunikation“ zwischen Mensch und Maschine – worauf computerunterstützte VR, egal ob „Reality Engine“ oder „Super-Nintendo“, letztendlich hinausläuft; denn auch wenn man im Cyberspace scheinbar mit einer anderen menschlichen Person kommuniziert, kann man nicht sicher sein, ob man tatsächlich mit dem Menschen Kontakt hat oder mit seinem „virtual self“, einem Programm, das die Aufgabe hat, zu kommunizieren.¹⁰

In der *personalen* Interaktion die „Spur des Anderen“ finden zu helfen, sollte einer der maßgeblichen Unterschiede zwischen der Realität des Glaubens und VR sein.¹¹

b) Die Entwicklung der Technisierung in der hochindustrialisierten Welt ist mit Sicherheit nicht durch theologische und/oder philosophische Überlegungen umkehrbar. Daß sie dadurch verlangsamt werden kann, ist höchst

¹⁰ Was heute noch nicht hundertprozentig funktioniert, aber mit einigen dieser „Demons“, also Dämonen, wie sie bezeichnenderweise heißen, kann man schon einige Minuten kommunizieren, bis man bemerkt, daß da eine Maschine „am anderen Ende sitzt“.

¹¹ Vgl. E. Levinas, *Die Spur des Anderen. Untersuchungen zur Phänomenologie und Sozialphilosophie*, Freiburg 1987, S. 226ff.

unwahrscheinlich, aber immerhin möglich. Was die Theologie hingegen mit Sicherheit kann, ist zu versuchen, den Trend ein wenig zu beeinflussen und eventuell seine Richtung dahin zu ändern, daß die Weiterentwicklung der Technologie zum Nutzen des Menschen – und zwar *aller* Menschen – geschieht, denn:

c) Die Informatisierung bedeutet potentiell ein ungeheuerliches soziales Unrecht. Es differenziert sich nicht nur in den betroffenen Industrieländern aufgrund der Informatisierung die Gesellschaft aus, sondern es wächst auch die Divergenz zwischen Industrie- und Entwicklungsländern unaufhaltsam durch die rücksichtslose Nutzung des technologischen Vorteils seitens der Ersten Welt.

Mit jedem PC, der an das „World Wide Web“ angeschlossen wird, mit jeder Datenbank, die elektronisch verfügbar ist (und eventuell auch gleichzeitig aus den Bücherregalen der physischen Realität verschwindet), potenziert sich der Abstand zwischen den Welten. Dies darf in dieser Form von der christlichen Theologie nicht hingenommen werden!

Zwar ist als Alternative auch denkbar, daß gerade die Informatisierung eine ungeheure Chance für die Entwicklungsländer bedeutet, aber angesichts der nach wie vor auf schnelle und leichte Gewinne ausgerichteten Privatwirtschaft ist diese Möglichkeit (durch die notwendigen hohen Aufwendungen und das hohe Risiko, noch dazu mit niedrigeren Gewinnen in den Entwicklungsländern) wohl eher die unwahrscheinlichere.

d) Die Theologie muß sich so bald wie möglich im klaren darüber sein, wie sie mit der Informatisierung umgeht und

wie sie ihre potentiellen Möglichkeiten durchaus auch für ihre eigenen Zwecke nutzen kann. Das reicht vom jetzt schon beinahe obligaten PC in der Pfarrkanzlei bis hin zu theologischer Grundsatzdiskussion und interreligiösem Dialog in virtuellen Konferenzräumen (eine Möglichkeit übrigens, die am Institut für Fundamentaltheologie der Universität Graz bereits erprobt wurde und praktikabel scheint). Früher oder später wird auch die Möglichkeit virtueller Wortgottesdienste diskutiert werden müssen, um bedachte und verantwortungsvolle Stellungnahmen dafür oder dagegen abgeben zu können.

Die Wirklichkeit unserer Lebenswelt ist eine Medienwirklichkeit geworden, und das mit erschreckender Plötzlichkeit. Die Realität unserer Lebenswelt verlagert sich durch die Informatisierung immer weiter von physischer auf virtuelle Realität. Die Praxis hat die Theorie überholt: die technologische Entwicklung ist ihrer eigenen philosophischen – und erst recht der theologischen – Reflexion um Jahre voraus und unterschätzt weitgehend deren Notwendigkeit.

Entsprechend vorsichtig müssen Philosophie und Theologie nun reagieren, ihre eigene Notwendigkeit legitimieren und neu bedenken und die Technologie für den Menschen und sein „Leben in Fülle“ in die Pflicht nehmen. Vielleicht ist in einer Welt, in der die Technik zum Zweck des Menschen wird und er deren Diener ist, die Theologie die letzte verbleibende Autorität, der es möglich ist, die Technik an ihre ureigenste Aufgabe – nämlich den Dienst am Menschen – zu erinnern.

VR kann eine Verlagerung der Realität und ihre Degeneration zu einer reinen Realität der Parameter sein. Persön-

licher Glaube ist ein Gewinn an Realität, an Realität im umfassenden Sinne. Im Glauben – speziell, aber nicht nur im christlichen Glauben – kann die Dimension des Mensch-Seins reichhaltiger erfahren werden als ohne ihn; und nur im Glauben ist die brennende Frage nach der eigenen Begrenztheit (am persönlichen Tod muß letztlich jede Virtualisierung scheitern, er ist – als einziges Ereignis – nicht emulierbar und wird es nie sein) überhaupt aushaltbar, auch wenn sie im Glauben nicht beantwortet werden kann (jedenfalls nicht beantwortet im Sinne einer letztendlichen Gewißheit)¹². Die Selbstverfangenheit des Menschen in seiner informatisierten, virtuellen Welt rührt mit Sicherheit auch von der Unaushaltbarkeit dieser Frage her, die durch VR umgangen werden kann oder jedenfalls aufgeschoben wird. Eine Konfrontation wird vermieden, und

zwar zugunsten des aktuellen Tages und der aktuellen Stunde. Es sollte ein zentrales Anliegen der Theologie sein, auf diese Selbstverfangenheit hinzuweisen und die Selbstbetrugsmechanismen aufzudecken, die sich aus ihr ergeben.

Die Virtuelle Realität bietet ungeheure Möglichkeiten, aber ebenso große Gefahren. Die unumkehrbare Entwicklung so zu steuern, daß sie dem Menschen als Ganzheit entgegenkommt und ihm nützt, nicht einfach oberflächlich in Erleichterung und Ablenkung mündet; daß sie im Bewußtsein der eigenen Verantwortung verwendet und nicht mißbraucht wird und daß sie schließlich – man verzeihe den schlagwortartigen Begriff – „heilsdienlich“ im umfassenden Sinne sei, ist ein großer und wichtiger Auftrag für alle theologische Arbeit.

¹² Wobei ich hier unter Glauben auch die Metaerzählungen im Sinne Lyotards einbeziehe; vgl. Lyotard, S 14ff.

Literatur:

- Ars Electronica* (Hg.), Philosophien der neuen Technologie. Berlin 1989.
- J. Baudrillard, Die Illusion und die Virtualität. Bern 1994.
- H. Handwerker, Allgemeine Sinnesphysiologie. In: Schmidt, R.; Thews, G. (Hg.), Physiologie des Menschen. Heidelberg 1990, S. 186ff.
- J.-F. Lyotard, Das postmoderne Wissen. Ein Bericht. Wien 1993.
- A. McGrath (Hg.), Modern Christian Thought. The Blackwell Encyclopedia. Oxford 1993.
- N. Postman, Wir amüsieren uns zu Tode. Urteilsbildung im Zeitalter der Unterhaltungsindustrie. Frankfurt 1985.
- F. Rötzer; P. Weibel (Hg.), Cyberspace. Zum medialen Gesamtkunstwerk. München 1993.
- W. Welsch, Ästhetisches Denken. Stuttgart 1993.