

Roberto Simanowski

Himmel & Hölle: Cyberspace - Realität im 21. Jahrhundert – ein Essay

1999-12-18

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17329>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Simanowski, Roberto: Himmel & Hölle: Cyberspace - Realität im 21. Jahrhundert – ein Essay. In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 7, Jg. 1 (1999-12-18), Nr. 7, S. 1–25. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17329>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Himmel & Hölle: Cyberspace - Realität im 21. Jahrhundert – ein Essay*

Von Roberto Simanowski

Nr. 7 – 18.12.1999

Abstract

Dieser Essay handelt nicht von digitaler Literatur im engeren Sinne, sondern von dem, was nach ihr kommen wird: dem 'Ganzkörper'-Erlebnis im virtuellen Raum, das mit Datenanzug, -brille und -handschuh alle Sinne bedient. Der Essay beleuchtet im Vorfeld die zu erwartenden sozialen Paradigmenwechsel und versammelt die Argumente der Befürworter und Opponenten zu Themen wie: Bilderflut und Verlust der Kontemplation, Cybersex, "sozialer Autismus", Gefahren und Gewinn des Identitätsspiels, Doktrin des aktiven Rezipienten, Auswirkung einer Kultur der Simulation auf das soziale Verantwortungsgefühl.

Ein Blick zurück auf die Lesesucht-Diskussion im 18. und auf die Kritik am Kino im frühen 19. Jahrhundert zeigt, wie sehr sich die Diskussionen gleichen. Immer wird vor der Verdummung der Massen gewarnt, vor dem Verlust des distanzierten Denkens, vor der Zerstreuung. Und immer warnt, wer das öffentliche Wort besitzt, nicht ohne Eigennutz vor dem Kommenden. Denn das neue Medium ist mit seinen spezifischen Perspektiven und sozialen Normen v.a. das Medium der neuen Generation, die sich darin von alten Diskursen und deren Autoritäten befreit. Die Kontroverse ums Medium vollzieht sich auch als Generationskonflikt.

Das Phänomen der Zerstreuung wird - als Horror vacui und mit Rückgriff auf Blaise Pascal, die deutschen Frühromantiker und Günther Anders - hinsichtlich seines psychologischen und sozialen Werts als Ablenkung von der Leere und Endlichkeit des eigenen Lebens diskutiert. Pascals Formel vom Unglück des leeren Zimmers ist neu zu formulieren, seit die Leserevolution die Zerstreuung ins Zimmer gebracht hat. Cyberspace eröffnet da ganz neue Aussichten, wenn künftig selbst der Übersee-Urlaub am/im heimischen Computer stattfindet - eine schreckliche Vorstellung, in der andere wegen unseres ressourcengefrässigen Lebens aus erster Hand spaßeshalber schon die Rettung der Welt vermuten.

Die Chance der alten Medien besteht darin, all jene Aspekte der bevorstehenden oder ablaufenden Paradigmenwechsel künstlerisch zu gestalten. Was diesbezüglich einige Filme ("Total Recall", "Johnny Mnemonic", "Strange Days", aber auch Wenders' "Bis ans Ende der Welt") und Bücher (Stanislaw Lem, Gert

Heidenreichs "Die Nacht der Händler", Norman Ohlers "Die Quotenmaschine", aber auch die Texte des russischen Symbolisten Jakowlewitsch Brjussow) leisten, ist die Frage des abschließenden Kapitels.

*

Edler Freund! Wo öffnet sich dem Frieden,
Wo der Freiheit sich ein Zufluchtsort?
Das Jahrhundert ist im Sturm geschieden,
Und das neue öffnet sich mit Mord. [...]

In des Herzens heilig stille Räume
Mußt du fliehen aus des Lebens Drang:
Freiheit ist nur in dem Reich der Träume,
Und das Schöne blüht nur im Gesang."

(Schiller "Der Antritt des neuen Jahrhunderts")

1. Das Gespenst

Ein Gespenst geht um in Amerika und Europa - das "Gespenst des Cyberspace" (Bröckers, 91) . Alle jungen Kräfte in den Computer-Laboratorien und wissenschaftlichen Institutionen haben sich zu einer Jagd auf die technische Machbarkeit der künstlichen Realität verbündet. In zwanzig, dreißig Jahren, sagen sie, wird jeder seinen "Personal Simulator" zur Erzeugung künstlicher Realität besitzen. Sie prophezeihen eine ganz neue Art der Fremd- und Selbsterfahrung. Sie sagen die Demokratisierung der Kommunikation voraus, die Zunahme von Toleranz, das Aufblühen von Kreativität. Während viele Intellektuelle den Verlust alter Visionen beklagen, basteln die Computer-Freaks an einer neuen, gewaltigen Utopie.

"Multimedia", Wort des Jahres 95, feiert Hochkonjunktur in Magazinen, Zeitschriften und Büchern. Nicht immer geht es dabei direkt um Cyberspace oder "virtuelle Realität" (VR)¹. Aber immer werden Perspektiven eines Paradigmenwechsels eröffnet, der sich mit der Entwicklung der elektronischen Medien abzeichnet. Dieser Paradigmenwechsel wird mal als kultureller, mal als kommunikativer, als pädagogischer, politischer, psychologischer, ethischer oder philosophischer spezifiziert; er umfaßt die Gesamtheit gesellschaftlicher Erscheinungen. Wann diese generelle Umwälzung akut bzw. in welchen Schritten sie sich vollziehen wird, bleibt im großen und ganzen Spekulation. Optimisten sprechen davon, daß in allernächster Zeit bahnbrechende Entdeckungen bevorstehen, Skeptiker verweisen auf unbewältigte technische Probleme und halten die perfekte Erzeugung virtueller Realität erst spät im nächsten Jahrhundert für möglich. Aus kulturkritischer Sicht

ist die entscheidende Frage natürlich nicht, wie schnell und mit welchen konkreten Verfahren die Probleme des "Tracking"² oder der Umsetzung von Geruch und Geschmack in die VR gelöst werden können, sondern ob der Erfolg der Techniker überhaupt wünschenswert ist.

In dieser Entweder-Oder-Fassung kann die Frage jedoch gar nicht gestellt werden. Denn auf bestimmten Gebieten, wie der Medizin oder der Architektur, überzeugt die Technik der Simulation wohl auch orthodoxe Gegner. Das Problem von Cyberspace liegt in seiner Zukunft als Massenmedium: der Gebrauch durch alle bereitet denen, die sich für die Gesellschaft und deren Entwicklung verantwortlich fühlen, Kopfschmerzen. Unter den Stichworten Realitätsverlust, Zerstreuungssucht und Cybersex treffen zahllose Warnungen ein. Diese müssen durchaus ernst genommen werden. Aber man sollte sie auch in ihrer Historizität wahrnehmen, denn wie ein Blick in die Geschichte zeigt, ist die Rede von der Großen Gefahr nicht neu. Was wir momentan erleben, ist Wiederholung.

2. Die neuen Medien

Als durch Gutenbergs Druckpresse viel leichter viel mehr Bücher auf den Markt gebracht werden konnten, machte das nicht jeden Vertreter der Schrift glücklich. Auf den Markt drängten nun neben den kirchlichen Texten in großer Menge profane, die dem kanonischen Wort den Platz stahlen. Man befürchtete den Verschleiß des Wortes. Dahinter stand vor allem die Furcht, inmitten der aufkommenden Informationslawine die Kontrolle über das Wort und die bisher ausgeübte Deutungsmacht über die Realität zu verlieren. Die Zunahme des gedruckten Wortes erhöhte auch das Konfliktpotential; sie ermöglichte, sich aus ganz unterschiedlicher Weltsicht auf Geschriebenes zu berufen. Es ist nicht verwunderlich, daß bald Forderungen nach Zensur und nach klarer Verantwortlichkeit für Gedrucktes erhoben wurden.

Die im 18. Jahrhundert endgültig einsetzende Karriere der Schrift führte, wie die zeitgenössische Lesewutdiskussion zeigt, zu ähnlichen Problemen. Man klagt über die umsichgreifende Produktion und Lektüre "elender und geschmackloser Romane", die, wie der Kantianer Johann Adam Bergk 1799 warnt, "an Rohheit der Sitten [gewöhn] und an eine Denkungs- und Sinnesart, die Ausschweifungen in der Liebe, im Trunke, Heuchelei, Hinterlist und zwecklose Bravour für rühmliche Thaten hält" (248). "Die Folgen einer solchen geschmack- und gedankenlosen Lektüre sind also", so Bergk: "unsinnige Verschwendung, unüberwindliche Scheu vor jeder Anstrengung, grenzenloser Hang zum Luxus, Unterdrückung der Stimme des Gewissens, Lebensüberdruß, und ein früher Tod". (412)

Bergks Urteil folgten, wenn auch mit weniger pointierten Formulierungen, die meisten seiner Zeitgenossen. Dabei wurden zweierlei Gefahren benannt: das Lesen falscher Bücher und das falsche Lesen, Schon die zerstreute Lektüre war ein Verstoß: "Ein Lesen, womit man bloß die Zeit vertreiben will, ist unmoralisch, weil jede Minute unsers Lebens mit Pflichten ausgefüllt ist, die wir ohne uns zu brandmarken nicht vernachlässigen dürfen". (86) Lesen zum Zeitvertreib gewöhne an den Müßiggang, dessen psychologische Beziehung zum Laster niemand so eifrig herausarbeitete wie die Popularphilosophen des ausgehenden 18. Jahrhunderts. Sowohl die Rezeption falscher Wertvorstellungen wie die bloß zerstreute Lektüre verstößt gegen das Gebot der persönlichen Vervollkommnung, das zum Imperativ des Aufklärungszeitalters erhoben worden war.

Die Schrift war somit nicht nur das genuine Medium der Aufklärung, sie war auch deren größte Gefahr. Es zeigt sich: das Medium an sich ist neutral. Womit die Seiten des Buches beschrieben werden, das wollten die Verwalter der Aufklärung kontrollieren, und im Erziehungsinteresse bzw. im Interesse der "sozialen Brauchbarkeit" des Bürgers hielten sie dabei auch den Ruf nach der Zensur für gerechtfertigt. Bürgerliche Aufklärer und adlige Obrigkeit vereinten sich somit im Kampf gegen einen Großteil der Schrift, von dem sie die Gefährdung des gesellschaftliche Systems befürchteten.

Die Entwicklung des Kinos am Anfang dieses Jahrhunderts läßt die gleiche ambivalente Haltung zum neuen Medium erkennen. Die Gegner der laufenden Bilder mochten diese lediglich unter kinematischem Aspekt akzeptieren, nicht unter kinematographischem. Ersterer, hieß es, ermögliche durch die beschleunigte oder verlangsamte Darstellung natürlicher Vorgänge Relitätserkundung (das Aufblühen einer Pflanze in zwanzig Sekunden; der Vogelflug in Zeitlupe), zweiterer führe durch das Zerstreungsangebot und die Bedienung der Schaulust eher zu Realitätsverlust.

Die im Film vermutete Gefahr der Verführung des Publikums (auch zur Vernachlässigung der eigenen politischen Interessen), der Flucht in Illusionswelten und der "Geistesverpöbelung" veranlaßte schließlich selbst einen Mann wie Tucholsky, nach der Zensur zu rufen: "Die Filmzensur ist nötig. Weil Kinder eine starke Hand nötig haben. Und weil für eine Schulklasse von Rüpel'n der Stock gerade gut genug ist." (219)

Bemerkenswert sind die Parallelen in der Argumentation gegen das immer populärer werdende Medium. Denn den Ruf nach Überwachung des kulturellen Marktes - so z.B. die Forderung nach "Konzessionierung der Kinotheater" und "Erhöhung der Altersgrenze" (Rauscher, 197) - sowie die Klage über die "Verderbnis" der Sitten³ und die Trübung des Wirklichkeitssinns⁴ durch das Kino sind bereits aus der Lesewutdiskussion des 18. Jahrhunderts bekannt. Diese Einwände werden nun auch mit Blick auf das neue Medium Cyberspace erhoben.

Aufgewachsen noch in der Logik der "Gutenberg-Galaxis" (Marshall Mc Luhan) fürchten die Kritiker des Cyberspace zunächst eine weitere Akzentuierung des Bildlichen zuungunsten des Begrifflichen. Dies verstärkte den ohnehin registrierbaren Verlust an Ernsthaftigkeit und geistiger Tiefe. Die Lektüre, selbst die "schlechter und geschmackloser Romane" erfordert intellektuelle Anstrengung bzw. ästhetische Kreativität, denn der Leser muß Signifikationsarbeit leisten, das graphische Zeichen in Bilder umsetzen und somit zum Leben erwecken. Er muß, wie Herder es Lavater gegenüber einmal formulierte, den kalten Stoff sinnlich *erwärmen*. (Herder, 181 und 183) Lektüre läuft auf die selbsterschaffene Anwesenheit des Beschriebenen in der Phantasie hinaus.

Dies ändert sich bereits mit dem Kino, wo das Bild zum Standard gehört und die Visualisierung des Zeichens nicht mehr notwendig ist. Die elektronischen Medien ermöglichen Informationsaufnahme ohne jede Investition an geistiger Energie, gleichsam in spielerischer Form. "Leser sind Grübler" (Bolz, 67) - der Mensch am Computer aber "wird nicht mehr Arbeiter sein ('homo faber'), sondern ein Spieler mit Informationen ('homo ludens')". (Flusser, 50) Die Information wird nicht vorrangig als Schrift, sondern als Bild aufgenommen, sie wird schließlich, in der VR, sogar *erlebt*.

Unter pädagogischem Gesichtspunkt kann man diese Art der Wahrnehmung nur begrüßen, entspricht es doch der didaktischen Forderung nach Anschaulichkeit, wenn der Lerner die Information nicht mehr erst in ein Bild umwandeln muß, um sie zu verstehen. So wird er z. B. den Zusammenhang von Krankheitserregern, Killer- und Freßzellen im menschlichen Organismus mittels VR als unmittelbarer Zeuge eines Kampfes *erfahren*, und so wird er geschichtliche Prozesse durch das entsprechende Eintauchen in die Vergangenheit nachvollziehen können. Er tritt dem Lernstoff nicht gegenüber, er verschmilzt mit ihm im didaktischen Modell der Immersion. Diese Lehrmethode ist hoch effektiv, wie das enorme Lernen des Kleinkindes zeigt, das nicht durch Wissen über die Sprache sprechen lernt, sondern durch deren Erleben.

Der auf die Schrift orientierte traditionelle Intellektuelle erkennt in der Tendenz zur Bilderflut und zum unmittelbaren Erleben allerdings nur den Niedergang der Kontemplation. Nachdem der Mensch schon das Latein als Wissenschaftssprache verloren hat und so all den Emotionen einer lebenden Sprache ausgesetzt wurde, droht nun die Vertreibung der Wörter überhaupt. Die Distanz zur Information, die Möglichkeit kritischer Aneignung gehe damit verloren. Wenn die Kulturtechnik des Lesens aufgegeben werde, verspiele man auch zivilisatorische Erfolge; das An-sich-Halten des Lesers, die "Unterdrückung von Handlungsimpulsen", die in der Entsinnlichung des Lektürevorganges liegt (Schön, 163), werde einer neuen Undiszipliniertheit weichen. Aus einer anderen Perspektive und mit der Möglichkeit anderer Wertung bedeutet dies die Rückkehr des Wortes in den Geist der Musik - Dionysos kehrt heim und stürzt Apollon vom Thron.

Damit sind wir schon bei Pro und Kontra. Zunächst sei jedoch die Konstante festgehalten, die im historischen Umgang mit dem neuen Medium jeweils begegnet: der das Wort besitzt, warnt vor dem Kommenden. Stets verläuft die Argumentation moralisch: immer ist die Jugend vor ihrer Demoralisierung und die Gesellschaft allgemein vor ihrem Untergang zu bewahren. Die feindliche Einstellung zum neuen Medium besitzt allerdings noch in anderer Hinsicht eine historische Dimension: es handelt sich um den Kampf der Gegenwart gegen die Zukunft, um den Kampf einer Generation gegen ihre Ablösung. Die ältere Generation, die die Sprache ihrer Kinder nicht mehr versteht, schimpft diese "digitale Analphabeten". Sie sieht eine Gefahr darin, daß das Wort als Waffe verloren geht, und warnt wie der Literaturwissenschaftler Barry Sanders: "Die Pistole ist das Schreibgerät der Analphabeten". (Umschlagmotto)

Der Begriff "post-literarisches Analphabetentum" ist dabei durchaus kein neuer Begriff, er wurde bereits vor knapp vierzig Jahren eingesetzt, als mit dem Fernsehen die "globale Bilderflut" begann (Anders, 3). In ähnlicher Weise mag im Mittelalter manch Kirchengelehrter den Laien geschimpft haben, der sich erlaubte, gegen die wohlüberlegte Rede des Pastors seine eigene verworrene Auslegung der Welt und der "Heiligen Schrift" zu setzen. Die Kirche fürchtete von Gutenbergs Druckpresse den Verschleiß des Wortes und damit den Verlust von Informationsmacht und Autorität. Die Ablösung des Buches durch den Computer, die Ablösung der Schrift durch das Bild führt nun zwar nicht zu vermehrtem Pistolenkauf (da wären zunächst ökonomisch-soziale Ursachen zu zitieren), sie greift aber jene an, die die öffentliche Schrift "besitzen". Die alten Waffen verlieren ihre Gewalt. Jedes Medium besitzt seine spezifischen Themen, Perspektiven und sozialen Normen. Das neue Medium ist das Medium der neuen Generation, die sich darin aus der Logik veränderter soziokultureller Strukturen und Werte ausdrückt. Das neue Medium befreit von alten Diskursen und deren Autoritäten, es eröffnet neue Distinktionsmöglichkeiten. Die Kontroverse um Cyberspace vollzieht sich auch als Generationskonflikt, das Alter der Redner ist nicht unparteiisch.

3. Die große Warnung

Betrachtet man nun die vorgebrachten Einwände gegen Cyberspace, tritt einem immer wieder das Thema Cybersex entgegen. So denkt John Perry Barlow, vormals Textschreiber für "Greatful Dead", heute Techno-Crank, "lieber nicht zuviel daran, wie jemand, der es mit einer Maschine treiben will, in seinem Leben mit Frauen umspringt ... falls welche darin Platz haben." (268) Die Möglichkeit des Cybersexes empfiehlt sich aus moralischer Perspektive natürlich bestens als Angriffspunkt.

Dabei ist noch gar nicht klar, wie Cybersex aussehen wird. Vollendet er den Auszug der Lust aus dem Fleisch ins Gehirn, wie ihn in jüngster Zeit Nicholson Baker in seinem Roman "Vox" nicht ohne hintergründige Ambivalenz beschrieb, hat er sogar einiges für sich. Denn die Erotik des Zeichens basiert auf der Imaginationskraft und bezeichnet den Vorsprung des Menschen gegenüber der bloß fleischlichen Lust des Hier und Jetzt aller anderen Gattungen. Cyberspace könnte die sexuelle Kommunikation bereichern, indem er zur Benennung zwingt.

Zielte Cybersex jedoch auf die Imitation der körperlichen Lust in der VR, was durch die entsprechende Entwicklung des taktilen Feedbacks einmal möglich sein könnte, wäre er keine raffinierte Spielform menschlicher Sexualität, sondern nur die Wiederholung des Herkömmlichen auf der Basis uneingeschränkter Macht. Der Wuppertaler Kommunikationswissenschaftler Bazon Brock nennt einen Cybersex, "wo die Körper an Drahtstimulatoren angeschlossen werden und wo die Partner das Internet benutzen, um sich elektrische Krabbelimpulse in den hautengen Cybersexanzügen zu verpassen", deswegen ganz treffend einen Anachronismus auf der Primitivstufe externer Reizung (59). Obgleich auch *mit* Cybersexanzug die Beschränkung auf's Geschehen der Blutgefäße nicht zwingend wäre.

Natürlich ist denkbar, daß man sich einen Sexualpartner programmiert, der im Akt zum völligen Objekt wird (die Headline "Cybersex mit Marilyn Monroe" gab es ja schon). Ebenso können in der VR jedoch dialogische Interaktionen erfolgen, die auf den üblichen sozialen Geschlechtsakt, als Bestandteil und Belohnung einer zwischenmenschlichen Kommunikation, zielen. Oder aber es läuft alles als großer Witz ab wie in einer Vision von Howard Rheingold. Man könnte nämlich, wenn der Gebrauch taktiler Ganzkörperanzüge einmal normal ist, die genitalen Effektoren seines Anzugs einfach mit den *Hand*sensoren (in der VR) verkabeln, womit schon das Händeschütteln zum sexuellen Ereignis würde. (539) Genauso ließe sich natürlich programmieren, daß bestimmte Wörter ("Sie", "ich", "Danke", "und" ...) in einen taktilen Reiz transformiert werden. Wenn binäre Zeichen über Sensoren als taktile Informationen realisiert werden können, gibt es potentiell keine Kommunikation mehr, die unschuldig ist. Interaktion bedeutet dann virtuell immer auch Sex.

Der Möglichkeiten sind viele, und was Mißbrauch genannt werden muß, ist eine Frage subjektiver Ansichten und kultureller Entwicklung. Diejenigen Kritiker, die pauschal auf den Ekel vor dem Sex mit einer Maschine spekulieren, machen es sich zu einfach. Auch hier ist der historisierende Blick gefordert, denn auch hinsichtlich der Sexualität verändern sich Einstellungen im Verlauf der Geschichte grundlegend: die Mehrheit empfindet den "nicht-finalen" Geschlechtsakt (der keine *Lust der Fortpflanzung* mehr ist), die Onanie oder die Homosexualität längst nicht mehr als unmoralisch.

Man muß als Kritiker des Cyberspace jedoch gar nicht auf Cybersex abheben. Allein schon die Möglichkeit, sich in eine beliebige virtuelle Realität zu begeben, ist manchem Alarmsignal genug. So didaktisch wie Adam Bergk spricht am Ende des 20. Jahrhunderts natürlich keiner mehr über das Phänomen Zerstreuung, aber auch heute markieren viele im Zuwachs des Spielerischen und Unverbindlichen das große Übel für die Gesellschaft. Cyberspace wird den Umgang der Gesellschaft mit sich selbst grundlegend verändern; der kritische Blick eröffnet eine Menge negativer Utopien.

Die subjektive Projektion wird, so eine Überlegung, im Zeitalter ihrer technischen Produzierbarkeit die Auseinandersetzung mit der Realität tendenziell verdrängen. Wenn VR in ist, ist RL (real life) out. Dies führe zu "sozialem Autismus" und zum Verlust von Alltagskonflikten. Das wiederum bedinge massenhafte Konfliktunfähigkeit und die Diskussion und Lösung allgemeiner Probleme nur noch durch wenige, was eine neue Weltdiktatur ermögliche. Aber auch andere Szenarien sind denkbar. Die Machbarkeit privater Phantasien im Cyberspace erhebt den Cybernauten zum Schöpfer einer eigenen Welt, in seinem virtuellen Reich gewinnt er die Erfahrung uneingeschränkter Macht. Wie begegnen sich Doudez-Götter (denn sie können nicht immer VR erschaffen) auf einer realen Straße? Grüßen sie sich? Betreten sie nun auch den nicht von ihnen geschaffenen Raum als Herrscher? Statt zu einer Weltdiktatur könnte es auch zur allgemeinen Anarchie kommen, was freilich noch keine sympathischere Variante ist.

Fast immer befürchten die Kritiker des Cyberspace den Verlust wirklicher Kommunikation und wirklichen Realitätsbezuges sowie die Zunahme allgemeiner Anonymität. Pointiert ist von Zombies die Rede, plastisch gemacht im Bild der Cybernauten, die, eingeklemmt in ihre Dataglove-Head-Tracking-Montur, jeweils allein im Hinterstübchen Kontakte zu ihren Mitmenschen aufnehmen, die sie nicht kennen und nicht wirklich kennenlernen: "Der Virtuelle Mensch, reglos vor seinem Computer, macht Liebe via Bildschirm und seine Vorlesungen per Telekonferenz. Er wird zum motorisch und wohl auch zerebral Behinderten" (Baudrillard, 127). Diese Warnung vor Cyberspace als Flucht in Illusionswelten, als Konfliktscheu und geistige Degenerierung scheint von einem grundsätzlichen Mißtrauen in die *conditio humana* getragen zu sein, von der Gewißheit vorangig negativer Nutzung der Möglichkeiten neuer Technik. Die Überzeugung, daß ein souveräner Umgang mit Cyberspace nicht erfolgen wird, erinnert ein bißchen an den Streit um die Freigabe weicher Drogen. Die skeptische Argumentation besitzt indes gewiß auch ihren psychologischen Wert. Zum einen disqualifiziert sie alle anderen, während für die eigene Person in der Warnung das Bannen beansprucht werden kann. Zum anderen bietet sie in post-ideologischer Zeit noch einmal die Möglichkeit des Auftritts: der große Alarm gebiert eine große Geste, auch der "negative Prophet" ist schließlich ein Prophet.

Dennoch: wer über 30 ist und die Flipper der Spielhöhlen beobachtet hat, teilt die vorgebrachten Befürchtungen. Die Vision eines emanzipierten Umgangs mit Cyberspace entbehrt nicht einiger Blauäugigkeit. Sie scheint sich einzureihen in die Sammlung populärer Utopien dieses Jahrhunderts. Dabei greift sie an dessen Ende dessen Anfang auf: statt eines "Zurück zur Natur", eines "Kommunemiteinander", "richtigen Sozialismus" oder esoterischer Lösungen lebt wieder die Vision von der *guten Technik*.

4. Segnungen der Technik

Einer der "positiven Propheten" des Cyberspace ist Jaron Lanier (Jg.1960), Musiker, High-School-Aussteiger und Chef der Firma VPL Research im kalifornischen Silicon Valley. Er glaubt, "daß die virtuelle Realität vielen Menschen in der westlichen Zivilisation eine aufbauende Erfahrung mit multiplen Realitäten bieten könnte, eine Erfahrung, die ansonsten abgelehnt wird", und "daß das auch zu mehr Toleranz und Verständnis führen wird." Die Möglichkeit der interpersonellen Vernetzung in einer VR, so Lanier, wird ein Mehr an Begegnungen zwischen den Menschen bringen, wird Mitempfinden fördern und Gewalt reduzieren: "Das Tragische an der physischen Wirklichkeit ist, daß sie zwingend ist", aus der VR dagegen kann man jederzeit aussteigen. (80 und 81)

Dieser sehr amerikanische Gedanke einer spielerischen Kommunikation mit der Option des plötzlichen Ausstiegs gewinnt vielleicht mehr Akzeptanz, wenn man die Rückzugsmöglichkeit unter dem Gesichtspunkt der Fremdheitserfahrung beleuchtet. In der VR, in der sich die Menschen mit einer gewissen Anonymität begegnen, könnte es tatsächlich viel eher möglich sein, Berührungängste abzubauen, die oftmals die Interaktion mit fremden Personen verhindern. Anonymität bietet Schutz und ermöglicht die Aufnahme unberechenbarer Beziehungen. Man vernetzt sich mit einem Unbekannten, begibt sich mit ihm in eine gemeinsame VR, zu der und in der sich beide irgendwie verhalten müssen. Alles Unbekannte ist ein Risiko, aber Cyberspace hält das Risiko zunächst sehr gering, da er möglich macht, die Begegnung mit Escape jederzeit zu beenden.

Das Risiko des Einlassens auf Unbekanntes kann auf der Grundlage dieser Rückzugsmöglichkeit also immer wieder eingegangen werden. Die VR ist nicht zwingend, was im übrigen auch in einer anderen Hinsicht gilt: die VR ist eine Bühne, der Cybernaut ein Schauspieler, der sich frei kostümieren und maskieren sowie verschiedene Rollen spielen kann - niemand hindert ihn, in der Maske seines Nachbarn oder des regierenden Bürgermeisters aufzutreten.

Die Anonymität der Interaktion und selbst die Möglichkeit, sich eine Maske zuzulegen, spricht noch nicht gegen diese Technik. Zunächst wird auf diese Weise jene "Tyrannei der Intimität" umgangen, die zu einem Verlust an Offenheit für das Fremde führen kann. Cyberspace ist die geeignete Technik zur zeitgenössischen Einsicht, "daß Menschen nur dann gesellig sein können, wenn sie auch über einen gewissen Schutz voreinander verfügen. Ohne Barrieren, ohne Grenzen, ohne Distanzen zwischen ihnen werden sie destruktiv [...] weil die moderne, von Kapitalismus und Säkularismus hervorgebrachte Kultur notwendigerweise im Brudermord endet, sobald die Menschen intime Beziehungen zur Grundlage gesellschaftlicher Beziehungen machen." (Sennett, 393)

Das muß nicht heißen, daß diese Interaktion oberflächlich oder unehrlich verläuft; man denke an die klassische Situation der Zugfahrt-Beichte oder an das Vertrauenstelefon. Mitunter ermöglicht erst Anonymität wirklich Intimität, und in mancher Hinsicht ist sie dem modernen Menschen ohnehin zu einer mentalen Größe geworden. So basiert das Bedürfnis nach verständigungsorientierter, herrschaftsfreier Kommunikation in Partnerschaften heute oftmals gerade auf der gegenseitigen Akzeptanz eines dem anderen jeweils unzugänglichen Bereichs. Viele Beziehungen funktionieren mittlerweile überhaupt nur auf der Grundlage eines Melusine-Vertrags, der jedem einen dem Partner nicht zugänglichen Zeit-Raum garantiert. Man befreit sich vom Dogma der Authentizität, der noch vor einigen Jahren Beziehungsgespräche und beziehungsinternen Fraktionszwang zur Norm erhob.

In dieser Entwicklung ist im Grund bereits die Escape-Geste zu erkennen, die nicht den Konsens zu erzwingen oder den unzugänglichen Bereich des Partners zu erkunden sucht. Das kann nach dem traditionellen Liebes- und Ehe-Konzept zum Niedergang der Beziehung führen (im Sinne mangelnder Arbeit an ihr), das kann aber auch deren Bestand sichern (indem das Aushalten des Widerspruchs trainiert wird).

Es bliebe also zu bedenken, ob nicht die *Möglichkeit* von Escape Escape erst überflüssig macht. Vor diesem Hintergrund ist die Frage nach Kommunikationsgewinn oder -verlust im Maskenspiel des Cyberspace nicht so einfach zu beantworten, wie es seine Gegner oft tun. Selbst der moralische Wert einer auf "falschen Identitäten" beruhenden Kommunikation ist nicht sogleich zu klären. Hinweise, der Cybernaut belüge sein Gegenüber, wirken jedenfalls naiv. Spätestens seit La Rochefoucauld ist man aufgeklärt über den Anteil der Berechnung am menschlichen Verhalten. Es ist wahr, der Cybernaut probiert andere Identitäten. Dazu muß er die anderen Identitäten aber kreieren, und das heißt auch, sich zunächst der "eigenen" bewußt werden.

Es ist eine Herausforderung, diese andere Identität glaubhaft zu spielen, was schon beginnt, wenn er sich eine andere Hautfarbe oder ein anderes Geschlecht zulegt. JC

Herz zeigt in ihrem Buch "Surfen im Internet" (1996), wie leicht als Frauen ausgegebene Männer an den Klischees weiblichen Verhaltens zu überführen sind, die sie sich in dieser Rolle selbst zuschreiben. Das glaubhafte Spiel eines anderen Charakters wird zudem sehr schnell die alte Theaterfrage entstehen lassen, welche Identität denn die eigene sei, wenn man so überzeugend verschiedene Rollen annehmen kann. Gibt es diese Identität möglicherweise gar nicht? War sie bisher nur das Ergebnis eingeschränkter Handlungsspielräume, ein Zufallsprodukt der Schwerkraft unserer Lebensumstände?

Es wird sich zeigen, wie weit man fähig ist, eine andere Identität anzunehmen. Man darf zumindest davon ausgehen, daß die im Cyberspace gegebene problemlose Annahme einer anderen Gestalt eine gute Voraussetzung für die Annahme einer anderen Identität bietet. Das gilt nicht nur für den Verunstalteten, dessen Brandnarben im Cyberspace verschwunden sein werden, oder für den Parkinsonpatienten, dessen Zittern der Computer aus der intentionalen Bewegung herausfiltern wird. In der VR erhält jeder die Chance eines anderen Ichs, insofern psychologisch wirkt, was Karl Kraus einst sagte: man steht lange unter dem Eindruck, den man auf einen Menschen gemacht hat.

Das Spiel mit Identitäten, die Lösung von biographischen Festschreibungen hat darüber hinaus einen demokratisierenden Aspekt. Cyberspace hebt Klassen- und Rassenunterschiede auf. "Der einzelne erscheint dort nicht als Vertreter einer sozialen, wirtschaftlichen, religiösen oder geographischen Hierarchie, sondern ausschließlich in seiner Eigenschaft als Mensch", stellt Bernd von den Brincken fest. (173) Auch Feministinnen können hoffen, denn Cyberspace wird, wie Donna Haraway voraussagt, endlich die Gleichberechtigung der Geschlechter durchsetzen.

5. Die Vision des kreativen Konsumenten

Im Gegenzug zu den Warnern bringen die Propheten des Cyberspace dessen Nutzern natürlich ein grundsätzliches Vertrauen entgegen. Sie sagen den selbstbewußten, kreativen Umgang mit dem neuen Medium voraus, das die Passivität und Manipuliertheit des Fernsehzuschauers beende. Jaron Lanier sieht nicht im Cyberspace, sondern im Fernseher - als Ein-Weg-Medium - das Mittel, das Zombies produziert. Der Cyberspace sei dagegen ein "soziales Medium", weil dort die Menschen miteinander agieren. (83)

Lanier würde Günther Anders' Ansicht teilen, daß die herkömmlichen elektronischen Medien ihr Publikum der Sprache berauben und zu "Unmündigen" wie "Hörigen" machen. (Anders, 107) Er annonciert nun allerdings im Cyberspace die Rettung, die den Entmündigten die Sprache zurückgibt: Cyberspace läßt die Menschen, die zuvor

als "Massen-Eremiten" (Anders) unerkannt vor ihren Bildschirmen saßen, in die Gemeinschaft zurückkehren, der vormalige Sessel-Voyeur kann sich nun selbst präsentieren.

In eine ähnliche Richtung gehen die Überlegungen Timothy Learys, des einstigen "LSD-Papstes", der in den 70er Jahren mit seiner "Neuropolitik" die Vision des Auswanderns in's Weltall eröffnete und heute auf Cyberspace schwört. Leary sieht im Cyberspace die Möglichkeit, "das Individuum zu stärken, ihm die Mittel zu geben, sich vor der Macht des elektronischen Fernseher, vor dem Staat, den Institutionen oder den Religionen zu schützen". (138) Cyberspace als Entmachtung der großen Netzwerke wie CBS oder BBC. Der Gedanke ist eigentlich schön: Die passiven, manipulierten Fernsehkonsumenten weichen den kreativen, sich ihre eigene Wirklichkeit erschaffenden Cybernauten; die Themen der Pausen- und Cocktailgespräche sind nicht mehr "Dallas" und "Die Lindenstraße", sondern die gestern erschaffene Landschaft oder programmierte Interaktionsweise - Kreativität und Phantasie reichum entwickeln sich zu neuen Prestigeindikatoren, die aktive Rezeption wird soziales Druckmittel.

Wen das ein bißchen an die Pflicht zur Selbstvervollkommnung erinnert, die dem Leser im Zeitalter der Aufklärung aufgegeben wurde, der irrt nicht. So wie Adam Bergk damals die zerstreute Lektüre unmoralisch und unsozial nannte, gibt heute Jaron Lanier mit Blick auf das Fernsehen zu bedenken: "Die Zeit über, in der man sich bloß Medien reinzieht, hört man auf, ein verantwortliches oder soziales Wesen zu sein." (82) Aber wird die Trennung stimmen: hier Fernsehen, das man nur konsumiert, dort Cyberspace, in dem man aktiv ist? Oder stellt sich auch beim Cyberspace der "Konserveneffekt" ein, indem einige Experten dem Massenpublikum immer neue VR's produzieren?

Warren Robinett dämpft Timothy Learys Optimismus, jeder werde mit Cyberspace seine eigenen Phantasien umsetzen, jeder werde also in der Zukunft ein Künstler und sein eigener Fernsehstar sein. (139) Die Umsetzung bleibt immer noch kompliziert und anstrengend genug, gibt Robinett zu bedenken und erinnert daran, daß heute ja auch nur die wenigsten ihre Träume in einem Roman oder in einer Skulptur Gestalt annehmen lassen: "Es ist eine Menge Arbeit, einen Roman zu schreiben oder eine Skulptur herzustellen." (136) Und weil es sogar verdammt viel Arbeit ist, wird möglicherweise auch Cyberspace ein Massenmedium sein, für das einige wenige Programme schreiben, die die vielen anderen konsumieren.

Man erinnere sich in diesem Zusammenhang an die Hoffnung der 70er Jahre, die Videotechnik werde zu einer aktiven, kommunikativen Nutzung des elektronischen Mediums führen und die Macht des öffentlichen Fernsehens brechen. Was sich entwickelte, war nicht eine kreative Video-Massenbewegung, sondern der (Musik-/Werbe-) Videoclip und der (künstlerische) Beruf des Videokreaturs, der mit diesem Medium als Träger einer neuen Ästhetik und als neuer Vermittler von Lebensgefühl

Kunst und Kommerz zusammenführte. Was die Masse betrifft, so gibt es sie (abgesehen von "drehenden Touristen") nur als *Konsument* des Videos.

Das Problem ist die *conditio humana*. Es wollen gar nicht alle Künstler sein. Gottseidank, sagen die Künstler, wo bliebe sonst ihr Publikum. Es wollen auch nicht alle eine neue Identität probieren. Das wäre gefährlich, denn es brächte die Frage mit sich, wer man ist, und, viel schlimmer: warum. Der Mensch aber will sich nicht erkennen, sondern von sich abgelenkt sein. Friedrich Schleiermachers Worte sind heute nicht weniger aktuell als vor zwei Jahrhunderten: "Es scheuen die Menschen, in sich selbst zu sehn, und knechtisch erzittern viele, wenn sie endlich länger nicht der Frage ausweichen können, was sie getan, was sie geworden, wer sie sind. Ängstlich ist ihnen das Geschäft und ungewiß der Ausgang." (77)

Selbsterkenntnis birgt viele Fragen. Vor allem eröffnet sie den Blick auf die eigene Endlichkeit. Zerstreuung besitzt einen nicht zu unterschätzenden psychologischen Wert, der interessanterweise gerade in der Entstehungszeit des Buches als Massenmedium wiederholt angesprochen wird. Ludwig Tieck, Zeitgenosse Schleiermachers, läßt den Titelhelden seines Romans "Geschichte des Herrn William Lovell" 1795/96 in diesem Zusammenhang mit geradezu existentialistischer Attitüde sagen: "Ist die Welt nicht ein großes Gefängnis, in dem wir alle wie elende Missetäter sitzen, und ängstlich auf unser Todesurteil warten? O wohl den Verworfenen, die bei Karten oder Wein, bei einer Dirne oder einem langweiligen Buche sich und ihr Schicksal vergessen können." (22). Bedauernswert, erfahren wir, wer die Naivität zur Zerstreuung verloren hat - um es mit den Worten Tiecks bzw. einer seiner Figuren zu besiegeln: "alles ist verächtlich, und selbst, daß man die Verächtlichkeit bemerkt." (81)⁵

Es kommt im Leben einzig auf die Zerstreuung an. Deswegen hat man auch die Jagd lieber als die Beute, wie Blaise Pascal wiederum hundert Jahre zuvor feststellte: "Das ist alles, was die Menschen haben erfinden können, um sich glücklich zu machen, und diejenigen, die sich angesichts dessen als Philosophen aufspielen und glauben, die Welt sei sehr wenig vernünftig, wenn man den ganzen Tag damit verbringt, einem Hasen nachzujagen, den man als gekauften nicht haben wollte, kennen unsere Natur nicht gut. Dieser Hase würde uns nicht vor dem Gedanken an den Tod" bewahren, "die Jagd jedoch bewahrt uns davor." (136/139) Es ist, wie es ist, und wer anderes erwartet, kennt den Menschen wenig.

Der Gedanke ist nicht neu, sein Terminus *technicus* lautet *horror vacui*. Es ist die Angst vor der Selbstreflexion und die Unfähigkeit, mit sich selbst etwas anzufangen, die den Menschen in die Zerstreuung treibt. Auch Günther Anders, der zuvor die entfremdete Arbeit für den *horror vacui* verantwortlich machte, nennt ihn schließlich ein menschliches Urphänomen und knüpft implizit an Pascal an, wenn er sagt, die Jäger jagten nicht nach der Beute, sondern nach der Chance, jagen zu dürfen: "Nicht nur mit dem Bedürfnis nach Sattsein werden wir geboren, sondern mit dem 'zweiten

Bedürfnis' nach der Durchführung der Sättigung." (199) Was also passiert, wenn immer effektivere Nahrungsbeschaffung die Durchführung der Sättigung verkürzt und das Problem der freien Zeit zuspitzt - und wenn darüber hinaus Gott als Lösung des Vakuums verlorengegangen ist?

6. Das Glück des Zimmers

Die Angst vor sich selbst ist am Ende immer die Angst vor dem einsamen Zimmer. Nur Einsiedler verschließen sich, auf der Suche nach Gott, in die Zelle. Im allgemeinen gilt Pascals Satz, "daß das ganze Unglück der Menschen aus einem einzigen Umstand herrühre, nämlich, daß sie nicht ruhig in einem Zimmer bleiben können", und daß dies der Grund dafür sei, daß "das Spiel und der Umgang mit Frauen, der Krieg und die hohen Ämter so begehrt sind". (136/139)

Aber nicht alle laufen einem Hasen hinterher, und Krieg ist auch nicht jedermans Sache. Pascals Satz entstand vor der Erfindung der Massenmedien. Seitdem gibt es einen Ausweg: die Zerstreuung *im* Zimmer. Ein Buch birgt genug Lärm, die Stille eines ganzen Hauses zu vertreiben. Und dieser Lärm ist sogar sozial hilfreich, geradezu moralisch, wie schließlich auch der Lesesuchtdiskurs um 1800 feststellte, wenn es heißt: "Wer will es tadeln, daß ein Mann von seiner Arbeit ermüdet, und nachdem er des Tages Last und Hitze getragen, statt daß Andre seines Gleichen öffentliche Häuser besuchen, und die übrigen Stunden des Tages am Spieltisch oder bey der Flasche tödten, ein Buch zur Hand nimmt, das, wenn es ihn auch nichts weiter lehrt, als was ihm sein eigener gesunder Verstand auch hätte sagen können, ihn dennoch die Beschwerden der Arbeit vergessen macht, und ihn vor Langeweile schützt?" (Anonym, 12f.)

Lektüre, sei es auch die "elender und geschmackloser Romane", ist gut an sich. Sie wird zum Garanten sozialer Ordnung, da sie den Bürger im Zimmer hält. Um asozialen Verhaltensversuchungen widerstehen zu können, so lautet die Schlußfolgerung, muß einer nicht Anhänger der Kantschen Pflichtenethik werden, sondern Leser. Wer liest, sündigt nicht.

Dieser Auffassung halten andere entgegen, man lese sich die Sünde erst an. Aber da sind Zweifel angebracht, denn diese These der Stimulation durch das rezipierte Beispiel überschätzt den Einfluß eines Buches und vergißt die Macht des sozialen Kontextes, aus dem heraus der Leser an den Text tritt. Ein Medium ist nicht mächtiger als sein Umfeld; es wird Tendenzen stärken, aber nicht hervorrufen können. Der Lesakt ist kein punktuellere Ereignis, sondern ordnet sich ein in die Linie einer Biographie.

Jaron Lanier bemüht dagegen die Kompensations- bzw. Absorbitionsthese und markiert einen sozial positiven Effekt der VR darin, daß sie "schlechte Energien absaugt", wodurch wir "auf der physischen Ebene eine wenn auch noch so kleine Abnahme von Gewalt und Schmerz [bekommen] im Austausch für Ereignisse auf der virtuellen Ebene, die zwar häßlicher sein können, aber keinerlei Folgen nach sich ziehen, weil sie eben virtuell sind." (81) Daß die Ereignisse der virtuellen Ebene tatsächlich so folgenlos bleiben, wie Lanier hier unterstellt, muß andererseits ebenfalls bezweifelt werden.

Die Frage, wie Medien angeeignet werden, ob der Rezipient wehrlos einer Manipulation aufsitzt oder ob er souverän mit dem Angebotenen umgeht, ist bis heute nicht geklärt. Inzwischen wird zwar verstärkt vom *aktiven* Rezipienten gesprochen (Holly/Püschel), aber auch dessen Souveränität steht nicht auf festem Grund, denn je stärker bereits die Primärsozialisation des Menschen von Medien bestimmt ist, um so schwerer wird es, den Medien etwas eigenes, vor ihnen bestehendes entgegenzusetzen. Bedenkenswert ist auch Stanislaw Lems Vermutung, die Erlebnisse der VR würden irgendwann einen unabweisbaren Hunger nach *Echtheit* der Situation erzeugen - so wie ja auch Kunstliebhaber Verbrechen begehen, um ein Original, das nur mit großem Aufwand von der perfekten Kopie unterscheidbar ist, in die Hände zu bekommen. (Lem, 177) Dem wäre allerdings in der Metaphorik Lems entgegenzuhalten, daß stehlende Kunstliebhaber in der absoluten Minderzahl sind, gegenüber all denen, die in Galerien gehen oder sich mit einer Kopie über dem Sofa begnügen.

Sicher überschätzt Lem den Menschen des ausgehenden 20. Jahrhunderts, wenn er ihm ein solches Verlangen nach Authentizität unterstellt. Viel eher wird man sagen dürfen, daß der Leser durch einen Text nicht zum Mord animiert werden, sondern während der Lektüre seine unterbewußte Gewaltlust "abführen" will; was er mit Cyberspace in einer bisher ungewohnten Realitätsnähe tun können. Vor allem aber will der Rezipient zerstreut sein. Wer viel liest, hat schließlich auch keine Zeit für einen Mord - oder, mit Blick auf Cyberspace: wer in der VR rumballert, kann auf dem Marktplatz niemanden anrempeln.

Die Medialisierung der Welt schützt die Welt - dies wäre also die Konsequenz unter psychologischem Aspekt. Das ganze Glück der Menschen rührt schließlich aus dem einzigen Umstand her, daß sie mit einem Buch ruhig in einem Zimmer bleiben können. Cyberspace wird da völlig neue Möglichkeiten eröffnen. Und genau dieser Möglichkeiten bedarf die Welt dringend, denn das Verbleiben des Menschen im Zimmer ist auch unter ökologischem Gesichtspunkt unerlässlich.

"Das Leben aus erster Hand ist dabei, die Erde zu ruinieren. Im Leben aus zweiter Hand liegt die Rettung", heißt es in einem Buch von Wolf Schneider und Christoph Fasel mit dem Titel "Wie man die Welt rettet und sich dabei amüsiert" - ihre Schlußfolgerung: "Die Zukunft gehört dem Stubenhocker". (14) Das klingt nach

Ironie, und so ist es auch gedacht. Aber eigenartigerweise überzeugen die Autoren ihren Leser trotzdem von dem, was sie nicht meinen. Denn es gibt ihn ja tatsächlich, den ökologischen Notstand und jenen horror vacui, der nach Zerstreuung schreit, und es stimmt doch, andererseits, daß der Stubenhocker keinen Autofriedhof und kein Ozonloch produziert. Die Ironie unterliegt schließlich ihrem denunzierten Text; ein Zeichen mehr dafür, daß in der Zukunftsdiskussion die alten Verabredungen nicht mehr funktionieren.

Die Hoffnung auf die Technik des Cyberspace ist die Hoffnung auf eine Technik, die die problematischen Folgen der bisherigen Technik in sich aufhebt. Diese Technik wird die Antwort auf den Tourismus und die Mobilitätssucht des modernen Individuums sein, die wir uns angesichts der dadurch verursachten Umweltbelastung nicht auf Dauer leisten können. Die Zerstörungsenergien liegen dabei nicht nur im Verbrauch von Benzin und Kerosin, sondern auch in der Vernichtung dessen, was als Attraktion massenhaft Touristen anzieht, durch die massenhafte Präsenz von Touristen an eben diesen Orten. Die Höhlen von Lascaux wurden deswegen bereits 1963 geschlossen. Rund zehn Jahre später eröffnete man Lascaux II, eine getreue Nachbildung in unmittelbarer Nähe des Originals, und nun pilgert der Tourist nach Lascaux II, ohne sich ob der Imitation und der verlorenen Aura zu stören. Wann man im Museum bereits einer Kopie gegenübersteht, weiß man ohnehin nie so genau. Der Schutz des Originals verlangt nach Imitationen. Die "mediale Simulationsstrategie zur Rettung sämtlicher Sehenswürdigkeiten unserer Welt vor ihrer massentouristischen Zerstörung" wurde deswegen bereits 1989 in Aussicht gestellt. (Welsch, 20) Heute stellt sich die Frage immer drängender, ob die Urlaubsreise am Computer das Signum der Zukunft sein wird.

Vom notwendigen Schutz der Sehenswürdigkeiten abgesehen: das Reisen hat sich hinsichtlich der Zeit-Raum-Erfahrung ohnehin schon lange auf den Umzug in den Cyberspace vorbereitet. Die Zunahme der Geschwindigkeit hatte zwar zur Überwindung einer größeren Distanz geführt und damit zur Erkundung neuer Räume, aber sie bedeutete zugleich den Verlust von Raum. Mit zunehmender Geschwindigkeit wird der durchquerte Raum immer weniger wahrgenommen. Während der Wanderer noch die Details des Weges erkennt, benötigt der Reiter einen Großteil seiner Aufmerksamkeit schon für das erhöhte Tempo. Die Kutsche war, wie Johann Gottfried Seume als überzeugter Spaziergänger 1805 klarmacht, bereits der Verrat am Reisen: "Man kann niemand mehr fest und rein in's Angesicht sehen, wie man soll". (8) Die weitere Entwicklung der Transportmittel änderte die Qualität des Reisens grundlegend. Tolstoi bemerkte dazu im 19. Jahrhundert: "Die Eisenbahn verhält sich zur Reise wie das Bordell zur Liebe." (nach Virilio, 116) Der durchquerte Raum wird entwertet und existiert schließlich bloß noch als Zeit des Durchquerens.

Mit dem Flugzeug, das in eine andere Tages- und Jahreszeit bringt, verändert aber selbst die Zeit ihr Wesen. Sie markiert nur noch digital Differenzen, ohne Unterschiede analog, als Prozeß der Veränderung, kenntlich zu machen. Zwischen der Winternacht und der Sommermittagshitze gibt es nichts als den Aufenthalt in der ewig sich gleichenden Flugzeugkabine. Die Reise im Cyberspace nun tilgt, im Modus *statischer Mobilität*, schließlich auch den Zwischenraum Zeit. Man wird, vor seinem heimischen Computer sitzend, in Lichtgeschwindigkeit die Welt bereisen. Jetzt in Zentralafrika, jetzt in Alaska. Ein Zustand des "rasenden Stillstands", wie Paul Virilio es nennt. Wem dies eine Horrorvision ist, der denke an die mentale Wandlungsfähigkeit des Menschen; die Eisenbahn ist heute akzeptiertes Reisemittel, die Kutsche verkörpert inzwischen geradezu die Ursprünglichkeit des Reisens. Der Mensch hat mit der Benutzung des Flugzeugs die Angst abgelegt, die Seele könne bei dieser Geschwindigkeit nicht nachkommen, er hat auch die Paradoxien des Telefons überstanden, das einem ermöglicht, dem Liebsten "Ich wünschte, Du wärest hier!" ins Ohr zu flüstern. Statische Mobilität, abwesende Anwesenheit - man kann sich an vieles gewöhnen.

Und was ist mit der Wirklichkeit?! Die Wirklichkeit ist Information und Wahrnehmung. Das beschränkt sie nicht auf die Mauer, gegen die man mit dem Kopf stößt. Ist etwa die Mauer, die einmal *war*, nun Fiktion? Auch Vergangenheit ist, als Erinnerung, Wirklichkeit. Und Cäsar, Goethe? Die Wahrnehmung wird nicht erst mit Cyberspace von der physischen Präsenz des Wahrgenommenen getrennt. Sprache ist generell die Anwesenheit des Abwesenden im Wort, sie vermittelt die andere Wirklichkeit im Laut. Die Schrift konserviert diese Vermittlung. Das Telefon war eine weitere Station in der Befreiung des Menschen aus dem "Territorium des Hier-und-jetzt" - die modernen Technologien sind, als Sprache des Abwesenden, eine Fortsetzung der Schrift: der Computer ist nur das "letzte logische Glied in dieser Kette der Sinnesextensionen". (Weibel, 100, 102 und 108)

An das Telefon hat man sich inzwischen gewöhnt. Die wenigsten schrecken vor dieser technischen Erweiterung *und* Beschränkung der Kommunikation noch zurück wie jene vom Telefon gänzlich verunsicherte Ruth in Margarethe von Trothas Film "Heller Wahn". Wahrscheinlich werden künftige Generationen ebenso selbstverständlich mit Cyberspace und VR umgehen. Ihnen wird es keine Probleme bereiten, den Tag in ihren Zimmern am Cyberspace zu verbringen. Sie werden nicht über Fiktionen und Realitäten nachdenken, wenn sie in der VR unterwegs sind, mit fremden Menschen in fremden Räumen. Wer weiß das schon, was real ist. Kann man die eigenen Träume und Phantasien etwa als "irreal" abtun? Gehören sie nicht zu uns? Und die Phantasien der Nachbarn, der Vorfahren?

Die Propheten des Cyberspace diskutieren den Wirklichkeitsbegriff anders als dessen Kritiker. Wenn sie sich dazu Hilfe beim Dichter der "Blauen Blume" holen, wird es schon schwer, sie als bloße Technikfanatiker zu disqualifizieren: "Wir träumen von Reisen durch das Weltall. Ist denn das Weltall nicht in uns? Die Tiefen

unseres Geistes kennen wir nicht. Nach innen geht der geheimnisvolle Weg. In uns oder nirgends ist die Ewigkeit mit ihren Welten, die Vergangenheit und die Zukunft." (Novalis, Blütenstaubfragment Nr.16, 1798, als Motto in: Waffender, 5)

7. Himmel und Hölle

"Das Medium, mit dem wir uns zu Tode amüsieren können, ist auch ein unübertreffliches Werkzeug persönlicher Befreiung", schließt Mathias Bröckers seinen Artikel über "Digital Magic". Dieses Medium kann "nicht nur ungeahnte Reisefreiheiten eröffnen, sondern auch eine Pression beseitigen, die für das tödliche Beschleunigungsrennen der Moderne, welches Paul Virilio diagnostiziert, im Kern verantwortlich ist" - der Mensch kommt vielleicht "erst zur Ruhe, wenn er sitzen bleiben kann - und gleichzeitig in Lichtgeschwindigkeit unterwegs ist." (97) Stellen wir uns also, unter Verzicht auf jede linkische Ironie, die Zukunft als eine Welt der vollen Zimmern vor. Die ideale Lösung des ökologischen Problems: kein Autolärm, keine Auspuffgase. Die Straßen werden wieder begehbar; Raum für eine neue Spezies der Fußgänger. Rückkehr des Vogelsangs. Das Paradies auf Erden.

Diese Vision verlangt nach ihrem Aber. Denn in den Zimmern könnte die Hölle los sein. Die Ängste der Kritiker klingen durchaus plausibel. Wie steht es mit der Manipulation im Cyberspace? Werden Cyber-Banditen, Profis der neuen Technologie, sich Millionen von Opfern schaffen? Peter Glaser nennt Cyberspace nicht unbegründet einen Raum, "in dem das Recht des Rechenstärkeren gilt". (233) Friedrich Kittler warnt mit Vilém Flusser vor einem zweiten Mittelalter, in dem eine Elite von Leuten mit der Programmiersprache umgehen kann und die anderen "zu noch deutlicheren Hilfarbeitern degradiert werden, als jetzt in dieser Zweidrittel-Gesellschaft". (101)

Die Waffe des Cyberpunkts ist das Bit. Ist die angestrebte Direktkoppelung zwischen Computer und menschlichem Gehirn erst einmal gelungen, könnten sich Cyberpunkts auf dem umgekehrten Wege direkten Zugriff auf das Denken und Verhalten anderer Menschen verschaffen. Der ferngesteuerte Mensch wäre dann Wirklichkeit; Marionetten an Datenleinen. Genügend Anlaß für Verschwörungstheorien. Cyberspace kann im demokratischen Sinne zur "Agora" werden, dem Marktplatz im antiken Griechenland, auf dem der Meinungsbildungsprozeß der freien Bürger stattfand, oder zum "Panoptikon", dem Gefängnisbau permanenter Überwachung als architektonische Verkörperung einer bestimmten politischen Technologie. Zwischen diesen beiden Polen sieht Jürgen W. Brückmann die Zukunft der Datennetze und fordert also "eine Ethikkommission (ähnlich wie zum Thema Genforschung)", die den Umgang mit dem neuen Medium

gesellschaftlich diskutiert, bevor der einen oder anderen Lobby richtungsweisende Kompetenzen zugesprochen werden. (184 und 186)

Die Gefahr der Telekratie, der politischen, kommerziellen Fernsteuerung der Gesellschaft durch einige wenige an den elektronischen Schalthebeln der Macht, ist aber nur die eine Seite der Medaille. Auf der anderen steht die Frage, wie man der Manipulation *durch* Cyberspace entgeht? Warren Robinett erinnert an die Vision der dämonischen Maschine. Das Argument, man könne ja rechtzeitig den Stecker ziehen, beruhigt ihn nicht, "weil eine Maschine, die so intelligent wie ein Mensch ist, auch Möglichkeiten finden wird, ihre Umgebung zu manipulieren. Sie wird Mittel entdecken, ihre Macht auszuüben, und Waffen, um ihre Machtquellen zu schützen." (135)

Ein weiteres Problem: im gefahrlosen Erleben riskanter Abenteuer im Cyberspace, wo der Crash mit dem Auto ohne Folgen bleibt, werden überlebenswichtige Relationen von Risiko und Wagnis zerstört. "Das eigentlich Gefährliche", gibt Glaser zu bedenken, "ist eine Kultur der Gewissenlosigkeit, die mit dem Computer einhergeht. Nichts, so scheint es, kann im digitalen Medium mehr wirklich zerstört, beschädigt oder auf moralisch bedenkliche Weise in Angriff genommen werden, da doch alles simuliert, substituiert, viertuell ist beziehungsweise eben nicht ist." (232)

Niemand weiß, wie auf die Möglichkeit scheinbar folgelosen Handelns reagiert werden wird. Niemand weiß auch, gemäß welchen Normen man sich in der VR verhalten wird. Genügt der freiwillige Ehrenkodex, der heute im Internet angestrebt wird, oder benötigt man im Cyberspace klare Gesetze und eine entsprechende Exekutive, die vor virtuellen Körperverletzungen schützt und gegebenenfalls Beleidigungsklagen entgegennimmt? David Brin hat in seiner Cyberpunk-Geschichte "Earth" die Idee eines Virus' entwickelt, das als eine Art Sittenpolizei des Internet die Absender vulgärer Ausdrücke aufsucht und ihre Programme infiziert. Die Frage ist, wer das Virus programmiert und auf welche bzw. wessen Schamgrenze hin. Und wird es Gegenviren geben?

Ein anderes Problem, das sich bereits heute im Internet abzeichnet, ist die Informationsflut. Die Demokratisierung des Informationstransfers bedingt den Wegfall einer Vorauswahl wichtiger von unwichtigen Informationen. Man sieht sich mehr 'Informationsmüll' ausgesetzt, als der traditionelle Briefkasten täglich aufnehmen konnte. Notwendig wird ein Datenschutz als Schutz vor Daten.

Auch der künftige Umgang mit der realen Umwelt ist ungewiß. Im Cyberspace gibt es für den Raum kein principium individuationis, alles ist kopier- und speicherbar. Wenn der Raum seine Einzigartigkeit verliert, ist er nicht mehr zerstörbar, muß also auch nicht mehr geschützt werden. Gewinnen dadurch die wirklichen Räume ihre Aura und unsere Sorge zurück oder dürfen sie nun gar nichts mehr vom Menschen erhoffen? Konstruierte Fragestellungen erhellen schlagartig die ganze Problematik des Cyberspace: Welche realen psychischen Folgen hätte zum Beispiel der Mord

(erlitten oder ausgeführt) in der VR? Was passiert, wenn man sich im Cyberspace verliebt, das virtuelle Erscheinungsbild aber auf beiden Seiten manipuliert ist? Usw., usf.

8. Die Chance der alten Medien

In all diesen Unwägbarkeiten liegt ein gewaltiger Schatz an Geschichten. Hier eröffnet sich den 'alten' Medien vor der Vertreibung einer ihrer wichtigsten Aufträge: ihr Nachfolger ist ihr letzter großer Gegenstand. Diesen und alles, was den Menschen als dessen Nutzer betrifft, gilt es, in Buch, Film und Theater darzustellen.

Freilich, es gibt bereits Bücher und Filme über Cyberspace: William Gibsons Neuromancer-Trilogie (1984-88) zum Beispiel, den Cyberspace-Film "Der Rasenmähermann" oder Paul Verhoevens "Total Recall" (1990) mit Arnold Schwarzenegger nach einer Erzählung von Philip K. Dick. 1995 kam die Verfilmung der frühen Gibson-Geschichte "Johnny Mnemonic" in die Kinos, gefolgt von Kathryn Bigelows "Strange Days". Aber all diese Produkte erfüllen kaum die Aufgabe, die hier gestellt ist.

Gibsons Texte werden nur den ansprechen, der in der Cyberpunk-Terminologie bereits bewandert ist und Gefallen an popig schwarzer Romantik findet. Philip K. Dicks Geschichten basieren auf interessanten Ideen, die leider oft in der Exposition steckenbleiben und, statt in psychologischer Dramatik vertieft zu werden, im Geflecht von Geheimdiensten und interplanetarischer Auseinandersetzung verloren gehen.

Die genannten Filme sind nicht viel mehr als Action-Klamotte in neuartigem technischen Design. Ihnen fehlt jede Seriosität und Ausdauer im Gestalten eines ambivalenten Phänomens. Man hat eher den Eindruck, die Drehbuchautoren und Regisseure bedienen sich nur eines modisch gewordenen Themas, dem sie im Grunde nicht viel Anziehungskraft zutrauen, sondern mit den Zutaten eines üblichen Trillers meinen aufhelfen zu müssen. So gehen vor lauter Sex and Crime die wirklich delikaten Fragen unter.

Der interessante Ansatzpunkt in "Strange Days" ist z. B. die Konsumtion fremder bzw. eigener früherer Erlebnisse per Disketten-Aufzeichnung, was exakt einen wesentlichen Aspekt von Cyberspace anspricht. Es gibt auch den Ansatz der Problematisierung, wenn es in einer Szene heißt, der Mensch sei nicht umsonst zum Vergessen veranlagt. Aber dieser Satz erhält keine Chance, sein ungeheures Gewicht zu entfalten, er geht schnell verloren in der stürmischen Suche nach dem Absender einer Diskette, auf der ein Sexualmord aufgezeichnet ist. Drehbuchautor James Cameron ("Terminator", "Aliens") hat in erprobter Manier einen Techno-Triller

vorgelegt, der über eine Pseudoproblematisierung von Cyberspace (eine Art Alibi für den gewählten Plot) nicht hinausgeht.

Dasselbe gilt für "Johnny Mnemonic", der durch die miserable logische Struktur seinem Publikum zudem ein Höchstmaß an Gutwilligkeit abverlangt, überhaupt bis zum Ende auszuharren. Solche Werke sind nicht dazu geschaffen, das Interesse des anspruchsvolleren Rezipienten zu wecken.

Eine Ausnahme bilden sicher die Zukunfts-Texte von Stanislaw Lem. So wird in der frühen Erzählung "Der futurologische Kongreß" (1972) bereits eine ganze Reihe von 'Cyberspace-Themen' aufgegriffen: die Idee der Informationsaufnahme nicht durch die Anstrengung des Lesens, sondern in Form von eß- bzw. trinkbaren Substanzen; die Urlaubsreise auf dem Dachboden mittels "psychemikalischer" Halluzination; das Erleben der eigenen Hinrichtung im Zustand der Halluzination; die Entkörperlichung eines Menschen bzw. der Wechsel seines Ichs in einen anderen Leib; der (staatlich angeordnete) Wirklichkeitsschwund in der subjektiven Wahrnehmung durch "Psychemikalien" bis hin zur Idee einer Elite der "Sachsichtigen", die, ähnlich dem Großinquisitor bei Dostojewski, von der Notwendigkeit der "Narkotisation" als Voraussetzung eines halbwegs erträglichen Lebens überzeugt ist.

Leider übereilt sich Lems ungezügelter 'futurologische Phantasie' mitunter zu sehr auf der Suche nach immer neuen Einfällen, als daß Zeit bliebe, die Konsequenzen der aufgeführten Umstände psychologisch auszuloten. So bestimmt vor allem die Lust der Übertreibung die Rezeptionshaltung und hält das Geschilderte gefangen im Raum interessanter und witziger Visionen. Lem versammelt tausend Ideen, ohne aus einer einen Roman zu machen. Insofern auch eine Form der Unterhaltung und im Grunde nichts anderes als MTV.

Dennoch sind Lems literarische und theoretische Texte voller wichtiger Gedankenexperimente zum Thema fiktive Realität, das er, unter dem Stichwort *Phantomologie*, immerhin schon zu einer Zeit aufgreift, als es den Begriff Cyberspace noch gar nicht gab. Hinsichtlich der Möglichkeiten und psychischen Konsequenzen einer perfekten technischen Simulation fragt Lem zum Beispiel bereits 1964, inwiefern es für den Benutzer der "phantomatischen Maschine" einen sicheren Ausgang aus der fiktiven Realität zurück in die wirkliche geben kann: "Der phantomisierte Mensch ist, was Menge und Inhalt der zu ihm gelangenden Information betrifft, der Gefangene der Maschine: von außen erreicht ihn keine sonstige Information." (163) Da jede Rückkehr wiederum von der Maschine inszeniert sein kann und selbst körperlich-reale Gefühle wie Hunger und Schmerz technisch produzierbar wären, wird man nie wissen, ob man sich wieder in der Realität oder nur in einer weiteren Schicht der Fiktionalität befindet. Ein Aspekt, der später auch in "Total Recall" durchgespielt wird.

Cyberspace darf nicht allein Gegenstand der Unterhaltungskultur oder der "SF"-Reihe bleiben. Daß Cyberspace den Status realer Zukunft besitzt, adelt ihn zum

Gegenstand auch ernsthafter Schriftsteller und Regisseure. Allmählich wird dies sogar erkannt. So thematisiert Wim Wenders in seinem Film "Bis ans Ende der Welt" (1991) die Speicherung und nachträgliche Konsumierbarkeit der eigenen Träume. Er führt eindringlich deren möglichen Folgen vor Augen, indem er Menschen zeigt, die ohne Kontakt zum Nachbarn verstreut in der Landschaft hocken, auf Handmonitoren ihre Träume nachvollziehen und somit nur noch mit sich selbst kommunizieren.

Auch auf dem Gebiet der ernsthaften Literatur kommt das Thema allmählich zu Ehren. Gert Heidenreich schreibt mit "Die Nacht der Händler" (1995) eine Art Geheimbundroman des Cyberspace, in dem die "Antimagisten", um die Kopie der Realität zu verhindern, fotografierende Touristen terrorisieren und schließlich selbst Herrschaft und Weiterleben in der VR anstreben. Der Roman - im April 1995 auf der Bestenliste des Südwestfunks - ist als Krimi in Briefform angelegt und unternimmt sukzessive die Aufdeckung einer großen Verschwörung. Die Geschwindigkeit der genannten Action-Filme und der Cyberpunk-Literatur wird ganz bewußt vermieden, wenn der nicht mehr junge Briefeschreiber in vielen Nebensätzen seine solide Bildung und genaue Beobachtungsgabe ausweist. Aber auch hier werden die Probleme des Cyberspace (wie die "Second World Disease" durch einen Longtrip in die VR) eher erwähnt als dargestellt. Erst am Ende bietet der Text einige spannende Konstellationen, wenn der Protagonist in der VR in die VR einsteigt oder wenn es um die Löschung eines Programms aus diesem Programm geht. Die komplizierte Struktur des Romans in der Art einer Escher-Graphik greift das schon von Lem thematisierte Münchhausen-Problem des Cyberspace auf, wie man sich am eigenen Schopfe aus dem VR-Sumpf ziehen kann.

Ein Jahr nach Heidenreich meldet sich in der deutschen Literatur mit Norman Ohler (Jahrgang 1970) ein Vertreter der ersten PC-Generation zu Wort. Sein Roman "Die Quotenmaschine" ist eine Art Detektivroman, in dem der scheinbar stumme Detektiv Maxx einen Mord aufklären soll, den er einst selbst, als Ray, begangen hat. Maxx recherchiert am PC ebenso wie sein Freund Paul, der in fremde Informationsnetze einzudringen sucht. Zwischendurch gibt es Liebesgeschichten und Szenen in Bars und überhaupt eine vielstrophige Hymne auf das verrückte New York. Der Roman wird vom Verlag (Hoffmann und Campe) als "Hypertext", der bereits im Internet vorlag, dort von verschiedenen Usern mitgeschrieben wurde und in willkürlicher Reihenfolge gelesen werden kann, interessant geredet. Was der Leser schließlich in der Hand hält, ist trotzdem nicht mehr als ein offenbar sehr schnell geschriebener Text mit erschreckend vielen sprachlichen Unsicherheiten und kompositorischen Mängeln.

Die zugrundeliegende Idee einer Identitätsverschiebung hätte eine interessante Geschichte ergeben können, aber "Hochgeschwindigkeitsdichter" Ohler - so der Titel von Roland Kobergs Besprechung im "Zeitmagazin" (16. 2. 1996, 8), in der Ohler sogar euphorisch als "deutscher William Gibson" begrüßt wird -

"Hochgeschwindigkeitsdichter" Ohler flieht vor der Arbeit am Text zu oft in den Manierismus einer dunklen Sprache. Das abschließende Raunen vom Weiterschreiben des Textes im Internet und dem Hinaufschrauben der Geschichte "in immer komplexere Höhen", in "totale Freiheit" und "Entropie" hinterläßt dann endgültig das Gefühl einer Hochstapelei. Da dieser Roman nicht mittelmäßig, sondern ausgesprochen schlecht ist, werden ihn manche für sehr gut halten; möglich, daß er ein Kultbuch der deutschen Cyberpunk-Szene wird - ein erhellender Beitrag zum Problem VR ist er jedenfalls nicht.

Einen weit bemerkenswerteren Beitrag zum Thema findet man bei Valeri Jakowlewitsch Brjussow (1873-1924), dem Begründer des russischen Symbolismus. Das Interesse der Symbolisten für die verborgensten Zonen des menschlichen Seins hat Brjussow Themen aufgreifen lassen, die auf Cyberspace vorausweisen. So beschreibt er in der Erzählung "Der Spiegel" Kampf und Identitätswechsel eines Menschen mit seinem Spiegelbild, und so gestaltet er in der Erzählung "Jetzt aber, wo ich erwacht bin" das 'bewußte' Leben eines Menschen im Traum. Diese "andere Wirklichkeit" funktioniert dabei wie eine VR, in der der Erzähler über alle ihm bekannten Personen verfügt und sie in seine sadistischen Handlungen einfügen kann. ⁶

Die Pointe besteht darin, daß der Erzähler die beiden Ebenen der Wirklichkeit schließlich nicht mehr zu trennen vermag und ganz real zum Mörder seiner Frau wird. Dieser kurze Text vom Jahrhundertanfang ist deshalb bemerkenswerter als die Cyberspace-Romane am Jahrhundertende, weil er sich auf den psychologischen Aspekt des Realitätsproblems konzentriert und nicht als eine Verschwörungsgeschichte oder als eine Art Science Fiction in einer bereits kaputten Welt handelt. Brjussow läßt sich auf die Gefahr der "anderen Wirklichkeit" ein, der Thrill entsteht hier tatsächlich aus dem Umgang mit der VR, er ist nicht schon vor ihm und unabhängig von diesem vorhanden.

Vielleicht sollte man in dieser Weise auch heute das Thema angehen: aus der Normalität des Jetzt heraus ein Szenarium entwickeln und somit an den Erfahrungsschatz des Publikums anbinden. Statt Cyber-Aktions brauchen wir Cyber-Dramen. Die Brisanz des neuen Mediums liegt *in* ihm, nicht außerhalb - seine Problematik erschöpft sich nicht im aktionsreichen Kampf der Menschen um Informationen und Macht, sie besteht auch im Umgang des Menschen mit sich selbst angesichts dieses Mediums.

Welch ein Stoff liegt z. B. allein in der Möglichkeit, sich jeden Wunsch im Cyberspace erfüllen zu können! Im Cyberspace gibt es kein Dort, heißt es 1988 in Gibsons Roman "Mona Lisa Overdrive" (60). Das bedeutet, wenn die VR an die Stelle von real live getreten ist, verschwindet jedes Nicht-Hier. Klingt dieses Versprechen nicht auch wie eine Drohung? Führt die technische Produzierbarkeit individueller Wünsche nicht zu Utopieverlust in einem ganz neuen Sinne? Vielleicht entsteht eine

Sehnsucht nach dem Unerfüllbaren, eine Sehnsucht nach der Sehnsucht, die viel verzehrender sein wird als die alte, weil sie auf die Hoffnung des Zurück setzen muß. Die Frage nach der Lebbarkeit des Gewünschten wird mythische Figuren wie Pygmalion und Midas wohl zu einem zentralen Thema des nächsten Jahrhunderts erheben. Man wünscht sich, ein Tschechow, ein Ibsen oder eben der Dichter der "Blauen Blume" würde sich dieses Stoffes annehmen.

Das Themenspektrum könnten die Schriftsteller im übrigen ihrem wissenschaftlichen Überbau entnehmen. Die Literaturwissenschaft hatte sich in den 70er Jahren den Utopien zugewandt und auch Science Fiction als Form der Utopiebildung diskutiert. Heute zielt der Trend auf Gedächtnisforschung und Fremdheitserfahrung. Das sind im Grunde Vorleistungen für das anstehende Thema Cyberspace, das all diese Fragen erneut und aus einer neuen Perspektive stellen wird.

Cyberspace bedeutet die technische Produzierbarkeit individueller Utopien und läßt somit nach der *Lebbarkeit* des Gewünschten fragen. Cyberspace bedeutet die verlustfreie Speicherung der Vergangenheit, wodurch diese ihre spezifische Qualität als 'sehr gut' bis 'gar nicht' erinnerbar verliert. Die Indifferenz, die in der absoluten Verfügbarkeit über das Vergangene liegt, könnte den Tod der Vergangenheit gerade im Moment ihrer technisch erreichten Unsterblichkeit bedeuten.

Cyberspace intensiviert schließlich die Anverwandlung des Fremden, wobei das Masken- und Rollenspiel die "sensualistische Mimesis" begünstigt und den kognitiven Zugriff auf das Fremde verdrängt. Das führt zur Frage, ob noch von einem Bewußtsein der Mimesis oder vielmehr schon von gelebter multipler Identität bzw. Identitätslosigkeit zu sprechen sein wird. All diese Fragen sind Fragen der künftigen Literatur- bzw. Kulturwissenschaft. Den Künstlern obliegt es, die in ihrer theoretischen Formulierung recht komplizierten Problemstellungen in die Anschaulichkeit eines Romans oder eines Films zu überführen. Insofern die Künste und die Literatur Wahrnehmungs- und Bewußtseinsveränderungen im Prozeß der Zivilisation beschreiben wollen, insofern sie auch einen Trainings-Raum darstellen wollen, in dem sich die neuen Paradigmen durchspielen lassen, insofern sie also den Anspruch, mehr als Zerstreuung zu sein, bewahren, können sie auf die Thematisierung von Cyberspace in einem breiteren Rahmen nicht verzichten.

Es wird deutlich, daß das neue Medium die alten noch lange nicht verdrängt. Es fordert sie im Gegenteil heraus, mit ihren Mitteln dessen Möglichkeiten und Gefahren ernsthaft und möglichst unparteiisch zu behandeln. Dabei wird man ums Spekulieren nicht herumkommen, dabei werden Generationsfragen nicht unbeteiligt bleiben, und wahrscheinlich werden auch viel zu schnelle Entweder-Oder-Antworten nicht ausbleiben. Ausschlagen kann man diese Aufgabe jedoch nicht, will man nicht, wie Günther Anders einst dem "antiquierten Menschen" bescheinigte, den eigenen Produkten ratlos nachlaufen. (15f.) Denn wenn man auch nichts genau weiß, eins

ist schon heute abzusehen: auch dieses Medium wird nicht ethischer Bedenken wegen nicht entwickelt werden.

Anmerkungen

* zuvor in: Neue Deutsche Literatur 5/1996, S. 177-202

1. Cyberspace (kybernetischer Raum) ist genaugenommen der Oberbegriff für alle Vorgänge, die in einem technischen Raum stattfinden, wozu Telefonschaltungen und Computervernetzungen ebenso gehören wie VR (als die künstliche Realitt in einem technischen Raum). Der in William Gibsons Science-Fiction-Texten erstmals auftauchende Begriff Cyberspace wird im normalen Sprachgebrauch kaum von VR differenziert und von mir im folgenden synonym verwendet.
2. Das Tracking bezeichnet die Messung der Bewegung des Cybernauten sowie die Transformation dieser Daten in die VR und ist damit die Hintergrundtechnologie des Cyberspace. Dabei geht es vor allem um die Echtzeitübertragung der Daten, ein möglichst großes Arbeitsumfeld, die Kontrolle mehrerer Ziele (Kopf, Hand, mehrere Personen) und um ein anwenderfreundliches Equipment
3. Nach Willy Rath (1872-1940, Journalist, Bühnenschriftsteller, seit 1918 Drehbuchautor) verschlimmern die "verlogen-sentimentalen Filmpantomimen der Fremde [...] das Verschlampen des deutschen Empfindens in den Volksmassen" und wirken "kräftiglich all dem schönen Bemühen um ästhetische Volks- und Jugend-Erziehung entgegen" (Rath, 86).
4. Robert Gaupp (1870-1953, Neurologe und Psychiater an der Universität Tübingen), ist der Überzeugung, daß das Kino "in seiner heutigen Form nicht bloß den Geschmack verdirbt und den Wirklichkeitssinn trübt, sondern auch das gesunde Denken und Fühlen unseres Volkes gefährdet, Leib und Seele der Jugend schädigt" (Gaupp, 69).
5. Novalis spricht in seinem Roman "Heinrich von Ofterdingen" sogar von der Flucht in die Arbeit als Flucht vor der Selbstreflexion (326).
6. Manche Sätze über jene Traumwelt könnten heute unverändert auf Cyberspace angewandt werden: "Du bist frei! Begreife, daß deine Handlungen nur für dich selbst existieren, und du wirst dich freiwillig deinen eigenen, aus der dunklen Tiefe deines Willens aufsteigenden Trieben hingeben. - In solchen Augenblicken hatte ich niemals das Verlangen, irgendeine gute Tat auszuführen. Im Gegenteil, wissend, daß ich bis zu den letzten Grenzen völlig unbestraft bleiben würde, beilte ich mich, irgend etwas Wildes, Böses und Sündiges zu tun" (Brjussow, 27).