

Realiter! Virtualiter!

oder: Was haben digitale Welten mit dem Abendmahl zu tun?

Der Literatur- und Medienwissenschaftler Jochen Hörisch vertritt die These, alle Leitbegriffe der Religion seien durch und durch Medien- und Kommunikationsbegriffe. Diese These lässt sich natürlich auch umkehren. Ihre Umkehrung lautet: Alle Leitbegriffe der Medien- und Informationsgesellschaft lassen sich auf ihre theologischen Dimensionen hin befragen. Versuchsweise möchte ich besagte Umkehrung an einem dieser Leitbegriffe, der Rede von der "Virtualität", auf ihren Nutzen und Wert hin prüfen. Welche Einsichten kann man gewinnen, wenn man sich diesem Begriff unter theologischer Perspektive nähert?

Zum Bedeutungshorizont von "Virtualität" gehört eine große Anzahl weiterer Begriffe, die in unterschiedlicher Weise Aspekte dessen erfassen, was 'Virtualität' meint und umfasst: 'Virtualisierung', 'Digitalisierung', 'Simulation', 'Cyberspace', 'Augmented Reality' und so fort. Es ist hier nicht der Ort, den Zusammenhang und die Eigentümlichkeiten dieses Wortfeldes im Einzelnen zu erschließen. Zur Unterstützung der These von der wechselseitigen Verwiesenheit medialer und theologischer Begriffe mag der Hinweis dienen, dass der Begriff 'Virtualität' seine Wurzeln tatsächlich im religiösen Raum hat und bereits im 12. Jahrhundert geprägt wurde. Das medienethische Impulspapier der Deutschen Bischofskonferenz 'Virtualität und Inszenierung. Unterwegs in der digitalen Mediengesellschaft' führt in Nr. 18 des Textes aus, dass der Begriff des Virtuellen im Zusammenhang der mittelalterlichen Diskussion darüber entstanden ist, ob etwas "... das nicht in physischer Form existiert, in Bedeutung und Wirkung einer real existierenden Sache gleichartig ..." sein könne, und wann das der Fall sei: "Beim Heiligenbild: Nein? In der Eucharistie: Ja?". Ist also die Hostie im Abendmahl 'virtualiter' oder 'realiter' als Leib Christi zu verstehen? Und was heißt das genau, wenn man dessen Wirklichkeit als real oder als virtuell versteht?

Womit wir uns mitten in den gegenwärtigen Diskussionen befinden, die sich immer öfter um die Frage drehen, was denn unter Realität überhaupt zu verstehen sei und wie sich die zahlreichen Formen der virtuellen Welt-, Bild- und Wirklichkeitsentwürfe zur 'eigentlichen' (?) Wirklichkeit verhalten. Watzlawicks klassische Frage "Wie wirklich ist die Wirklichkeit?"

zielt inzwischen nicht mehr nur auf die konstruktiven ('entwerfenden') Elemente in unserer Selbst- und Weltwahrnehmung, sondern auch auf das Problem, wie sich materielle ('natürliche') und künstliche ('gemachte', 'gedachte', 'digitale' Welt) prinzipiell zu einander verhalten und wie sie aufeinander einwirken.

Dass wir unsere Wirklichkeiten konstruieren und jeweils biographische, kulturelle und andere relativierende Brillen aufhaben, wenn wir von dem reden, was wir für wirklich erachten, steht außer Frage. Aber diese durch Bildung, Wissenschaft und Information selbst wieder zu relativierende Relativität sieht sich inzwischen mit einem weiteren Problem konfrontiert, das durch die rasanten Fortschritte in der Virtualisierung unseres Lebens entstanden ist. Virtuelle Kommunikation, virtuelle Welten, virtuelle Bilder, virtuelles Leben bekommen den Status von Realitäten, die unser bisheriges Wirklichkeitskonzept nicht bloß erweitern oder ergänzen, sondern behaupten, eine völlig neue Wirklichkeit zu konstituieren. Es entsteht zunehmend der Eindruck, als ob das Anwachsen der Virtualitäten unsere (wie wir bislang annahmen) vorläufige, vergängliche, materielle, zufalls- wie schicksalsgeschlagene geschichtliche Welt in eine absolute (digitale) Objektivität überführen könne.

#### 1) Die Frage nach der Wirklichkeit

Es ist bereits angeklungen, dass das Bewusstsein für den virtuellen Charakter vieler unserer Wirklichkeitswahrnehmungen, geschärft unter anderem durch den Konstruktivismus, die Gehirnforschung und den immer vertrauteren Umgang mit digitalen Welten, in der Theologie, in der Philosophie von über die Rechtswissenschaft bis in das Alltagsdenken hinein Verunsicherungen hervorruft. Die Religionskritik sieht sich von der Wissenschaft in ihrer Behauptung bestätigt, die Rede von Gott habe virtuellen, das heißt hier illusionären und fantastischen Charakter. Die theologische Begrifflichkeit sei eine aus (teilweise sogar verständlichen) Motiven errichtete Scheinwelt, die keinen Bezug auf irgendetwas Reales besitze. Trotzdem erhebe sie aber einen Anspruch auf Wahrheit und die Letzterklärung des Lebens, der keinerlei Plausibilität besitze. Die Theologie wiederum sieht sich so (und das umso mehr, als sie die modernen 'virtuellen Welten' als problematisch und vom eigentlichen Leben wegführend, also ihrerseits als scheinhaft kritisiert) vor die Aufgabe gestellt, den Glauben an das (virtuelle) Konzept Gott als Grundlegung eines der menschlichen Natur angemessenen Realismus zu begründen. Wer

die Realität Gottes annimmt, so die These, wird nicht Opfer eines Phantasmas, sondern findet den entscheidenden Maßstab zur Beurteilung des Wirklichkeitsgehaltes und der Gefährlichkeit oder des Nutzens der zahlreichen Virtualitäten.

## 2) Ein neuer Bilderstreit

Ein weiteres Element der fortschreitenden Virtualisierung ist die 'Abbildung' von Wirklichkeiten in digitalen Datensätzen mit Hilfe bildgebender Verfahren. 'Abbildung' meint in diesem Zusammenhang nicht nur digitale Fotos, sondern jede Form der Darstellung oder Simulation realer Gegebenheiten. Handelt es sich dabei um perspektivische Datenblicke auf die Welt oder um opake digitale Kulissen, hinter denen die Wirklichkeit verschwindet? Stellen Digitalisate gar eine elektronische Verdoppelung und Neuschöpfung von Wirklichem dar? Der alte Streit um den Charakter von Bildern bekommt im Zeitalter des 'Iconic Turn' eine neue Wendung. Nicht ihr Verweis oder Nicht-Verweis auf Göttliches steht zur Debatte, sondern die Frage, ob und wie sich Abbildungen auf Wirkliches beziehen, was überhaupt als 'wirklich' zu betrachten ist und welche Art von Wirklichkeit die abbildenden Konstrukte selbst darstellen. Die Theologie muss angesichts dieser Entwicklungen den Verweischarakter von Bildern, Wirklichkeitsentwürfen und Simulationen aller Art und deren symbolische Dimensionen neu durchdenken. Eine ihrer Aufgaben wird es sein, Kritik an der verdinglichenden 'Vergötzung' von 'Bildwerken' zu üben, indem sie Virtualitäten tatsächlich als solche kenntlich macht und auf einer unaufhebbaren Differenz zwischen Wirklichkeit und den pseudorealistischen digitalen Entwürfen von ihr festhält.

## 3) Die Entgrenzung der Kommunikation

Mit dem Aufkommen von internetgestützten sozialen Netzwerken hat die Virtualisierung der Kommunikation, deren erste breitenwirksame Stufe zweifellos Telefon und Handy waren, eine weitere Dimension gewonnen und sich noch einmal beschleunigt. Der Kontakt mit anderen Menschen sieht sich keinen 'natürlichen' Hindernissen wie Zeit und Raum oder sozial definierten Schwellen wie Unangemessenheit der Situation mehr gegenüber. Die rasante Ausbreitung dieser ubiquitären Kommunikationsformen belegt auf der einen Seite, dass sie dem grundlegenden Bedürfnis der Menschen, Beziehungen herzustellen und zu pflegen, perfekt entsprechen. Gleichzeitig wachsen andererseits die Befürchtungen, diese Entwicklung befördere oberflächliche, wahnhaft

Kommunikationsformen und lasse die 'Face-to-Face'-Kommunikation, und damit den direkten menschlichen Kontakt, zur Ausnahme werden. Für die Theologie steht die Frage nach den Voraussetzungen und der Realität von Beziehungen, menschlicher Kommunikation und Gemeinschaftsbildung neu zur Diskussion. Geistige Beziehungen, also etwa über gemeinsame Glaubensauffassungen verbundene Menschen oder von Zeiten und Räumen unabhängige Gemeinschaften wie die der Heiligen, aber auch virtuelle Kommunikationsformen wie das Gebet sind ihr eigentlich vertraut. Die Virtualisierung der Kommunikation lenkt ihren Blick aber gerade wegen dieser Affinität und Vergleichbarkeit zurück auf den materiellen Träger des Geistes, also den Körper. Es scheint, als ob es in einer überraschenden Dialektik ihre Aufgabe würde, das irdisch-beschränkte Leben geben die vermeintlich unsterblichen digitalen Geister zu verteidigen: Wir sind Geist, aber nicht im Sinne der digitalen Virtualisierung.

#### 4) Das Ende von Raum und Zeit

Das Verschwinden von Raum und Zeit hat nicht nur für die soziale Kommunikation weitreichende Folgen. Betrachtet man die Probleme der heute 20 – 30-Jährigen dann fällt auf, wie problematisch die Lebensplanung geworden ist. Die Jugend sieht sich einem Reich der Möglichkeiten gegenüber, in dem Raum und Zeit keine Rolle mehr zu spielen scheinen. Die in Biographien notwendig werdenden Entscheidungen hinsichtlich Lebensraum, Partnerschaft und Beruf (Entscheidungen, die nichts anderes bedeuten, als dass Virtualitäten in Realitäten verwandelt werden müssen) stehen unter dem Vorzeichen einer permanenten Revidierbarkeit. Auch den Jugendlichkeitswahn der älteren Generation kann man als von dieser Mentalität beeinflusst interpretieren: Der Zeit wird ihre Macht über das Leben bestritten. Mag auch die Plattform 'Second Life' keine große Bedeutung mehr haben, ihre Hauptcharakteristika bestimmen sehr genau das Denken der sich digitalisierenden Welt und verwirklichen sich in vielfältigen Ausformungen in allen Bereichen der Informationsgesellschaften: Verdoppelung der dinglichen und räumlichen Wirklichkeit (Digitalisierung, Simulation), Abkoppelung von der verrinnenden Zeit ('Ewigkeitscharakter' der digitalen Welten) und Schaffung neuer Identitäten (Avatare). Die Theologie sieht sich durch diese Entwicklungen damit konfrontiert, dass ihre kosmologischen, anthropologischen und teleologischen Voraussetzungen wie natürliche Rhythmen (Jahreszeiten, Schöpfungsordnung), der Mensch als Leib-Geist-Wesen

(Lebensalter, Vergänglichkeit) oder das Wirken Gottes in der Geschichte (Reich Gottes, Eschatologie) ins Wanken geraten. In allen diesen Bereichen stellt die Virtualisierung, denkt man sie zu Ende, den Versuch dar, das über den Menschen verfügte naturhafte, schicksalhafte und beschränkte Leben unter Kontrolle zu bekommen und ihm seine Kontingenz zu nehmen.

#### 5) Eine Religionspädagogik der virtuellen Welten

Wohin die Virtualisierung der Wirklichkeiten tatsächlich noch führen wird, ist nicht ausgemacht. Auch wenn deren Abhängigkeit von materiellen Ressourcen, von Energiequellen, von der Stabilität der Industriegesellschaften und von der Vermeidung globaler Katastrophen (Umwelt, Kernenergie) auf der Hand liegen mag, treten solche Einsichten doch schnell hinter der Faszination durch die digitale Technik und die verheißene Zukunft zurück. Thema einer Religionspädagogik der virtuellen Welten sind deshalb vor allem diese Faszination und ihre Auswirkungen auf das Denken, die Lebenskonzepte und den Alltag. Wo die Religionspädagogik hinsichtlich der skizzierten Fragestellungen ihre Schwerpunkte setzen? Hierzu vier Thesen und vier Arbeitsvorschläge:

##### a) Das Leben ist real

Von entscheidender Bedeutung ist heute die Vermittlung eines Realitätsbegriffes, der einerseits den Faszinationen durch die virtuellen Wirklichkeiten und dem tatsächlich Neuen ihr Recht lässt, andererseits aber allen Überhöhungen und Hypostasierungen dieser Entwurfs-Welten entgegenarbeitet. Wichtig dabei ist es, dieser Kritik den Anschein des bloß Rückwärtsgewandten und Lamentierenden zu nehmen. Kinder und Jugendliche sind keine Kulturpessimisten.

Ein Ort, an dem der Realitätsbegriff diskutiert werden könnte, sind Computerspiele. Sie haben in bestimmten Ausprägungen inzwischen eine Komplexität erreicht, die wirkliche Entdeckungen ermöglicht. Ihr Erlebniswert ist den Fantasie- und Vorstellungsräumen vergleichbar, die durch Literatur oder Musik eröffnet werden. Wie verhalten sich solche virtuellen Räume zum Schüleralltag und welche Funktion haben sie in ihnen? Sie nur als illusionär, zeitfressend und Sucht erzeugend zu kritisieren ist selbst wieder eine

Verkürzung menschlicher Realität, zu der eben auch das Projektive, Träumerische und Fantastische gehört.

b) Die Wirklichkeit ist mehr als ihre Abbildung

Es gilt, auf der Differenz zwischen dem Wirklichen und den theoretischen, modellhaften oder bildhaften Zugriffen auf dieses Wirkliche zu beharren. Ein Schlüsselbegriff in diesem Zusammenhang ist der Begriff des 'Geheimnisses'. Allen Phänomenen kommt der Charakter des 'Geheimnisses' zu, insofern sie sich weder deutend ausschöpfen noch identisch duplizieren lassen. Kinder und Jugendliche haben ein Gespür für die Offenheit des Lebens.

Orte, an denen die Differenz zwischen Wirklichkeit und Zugriff auf sie einsichtig gemacht werden kann, ist der (auch medienpädagogische) Umgang mit Bildern und Filmen. Sowohl durch eigene Medienproduktionen als auch durch die kritische Beschäftigung mit künstlerischen wie wissenschaftlichen Ausdrucksformen aller Art kann bewusst werden, dass es unendlich viele Möglichkeiten gibt, Eindrücke, Erlebnisse usw. zu fixieren, keine dieser Ausdrucksformen jedoch den erschlossenen Wirklichkeiten vollständig gerecht wird oder gar mit ihnen identisch wäre.

c) Information ersetzt nicht die Entscheidung

Schülerinnen und Schülern muss bewusst werden, dass auch die umfassendste Information nicht die in einer bestimmten Situation zu treffende Entscheidung ersetzt oder von ihr befreien könnte. Informationen können bestimmte Entscheidungen nahe legen oder ihnen entgegenstehen, aber keine Entscheidung ergibt sich mit logischer Konsequenz aus der (im übrigen nie erreichbaren) Vollständigkeit der Informationen. Entscheiden heißt immer, sich gegenüber Informationen selbst verhalten zu können und zu müssen.

Orte der Diskussion über die mit dieser Problematik zusammenhängenden Fragestellungen sind die Gehirnforschung so wie die Forschungen im Bereich Künstlicher Intelligenz (KI) und die mit ihr einhergehende Metaphorik, die das Gehirn mit Computermetaphern beschreibt. Weder entspricht das Gehirn einer Festplatte, noch das

Denken den Syllogismen der Programmiersprachen. Ebenso wenig befreit die biochemische Mechanik, die unserem Bewusstsein zugrunde liegt, von der Verantwortung für unsere Handlungen.

d) Vollkommenheit bleibt eine Utopie

Die Gegenwart hat einen Hang zum Platonismus, insofern sie in den digitalen Welten Absolutheit, Vollkommenheit und Unvergänglichkeit zu verwirklichen sucht. Die Kritik an solchen Tendenzen ist die Voraussetzung dafür, angemessene Selbstkonzepte zu entwerfen, die die prinzipielle Unabschließbarkeit von Leben, Wissenschaft und Geschichte voraussetzen.

Ein Ort der Auseinandersetzung mit dieser Thematik ist das Phänomen Internet, das als globales Gehirn, universales Archiv und virtuelle Verdoppelung der Wirklichkeit gedacht wird. Es gerät so in Konkurrenz zum Gottesbegriff und wird von Schülerinnen und Schülern auch in diesem Sinn verstanden: Zwar wisse das Internet noch nicht alles, aber das sei nur eine Frage der Zeit. Zu vermitteln wäre deshalb die Funktion des Gottesbegriff als Kritik an jeder vermeintlichen Abschließbarkeit und Vollständigkeit menschlicher Hervorbringungen und Gegebenheiten.

Dr. Matthias Wörther ([woerther@web.de](mailto:woerther@web.de), [woerther.reliprojekt.de](http://woerther.reliprojekt.de)), ist Leiter der Fachstelle 'medien und kommunikation' in München ([www.m-u-k.de](http://www.m-u-k.de)).