

Sabine Bobert

## Internet: Datenwüste, Sozialraum oder technischer Gott?

### 1. Technospiritualität

Um 1995 konzentrierten sich in Deutschland die Werbemetaphern für das Internet auf die Bilder von der „Daten-Autobahn“ und dem „Informations-Superhighway“. Im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit standen damit die übertragenen Informationen. Inzwischen wird niemand leugnen, dass im Internet auch Informationen ausgetauscht werden. Wissenschaftlich interessanter geworden sind jedoch die Menschen, die Informationen austauschen. Damit liegt ein neuer Forschungsschwerpunkt auf dem Internet als *Sozialraum*. Mit diesem verbinden sich medienphilosophische Annahmen bzw. Utopien. Das Internet war von Anfang an auch ein Projektionsraum für religiöse Utopien und Apokalypsen, Hoffnungen auf Heil und Szenarien des Untergangs.<sup>1</sup>

„Ihr werdet sein wie Gott!“ Von diesem Satz der Schlange aus Gen 3,5 ließen sich die Mitglieder eines Internetvorläufers, des *CommuniTree-Netzes*, inspirieren, als sie 1978 in Nordkalifornien online gingen. "We are as gods and might as well get good at it." ("Wir sind wie Götter und könnten darin ganz gut werden."), so lautete ihr erster Satz in der Ankündigung ihrer ersten Online-Konferenz. Hier mischten sich technospirituelle Selbsterhöhung mit Verheißungen über die erlösende Macht der Technologie und dem damals verbreiteten östlichen Mystizismus. Entsprechend widmete sich die erste Online-Konferenz dieser e-Gemeinschaft mit dem Titel „Ursprünge“ dem Thema künftiger Religionen.<sup>2</sup>

Nicht minder euphorisch spekulierte der deutsch-jüdische Medienphilosoph *Vilém Flusser* über eine maschinenvernetzte Gesellschaft. Der Computer kompensiere die Schwächen des menschlichen Gehirns und mache Verfall und Vergessen vergessen. Das Cyborggehirn als Datenmaschine werde zum neuen Sinngenerator. Er helfe, soziale, philosophische und religiöse Entfremdung zu überwinden. „Alle vortelematischen Bilder sind Holzwege, die von Gott wegführen. Die telematischen, dialogisch synthetisierten Bilder hingegen sind Medien von Mensch zu Mensch, durch welche hindurch ich des Antlitzes des anderen ansichtig werde. Und durch dieses Antlitz hindurch wieder Gottes ansichtig werde.“<sup>3</sup> Der Computer erscheint als messianische Maschine. Per Mausclick ins Reich Gottes. Mit solch naiven religiösen Urteilen steht Flusser keineswegs allein.

Selbst besonnenere Wissenschaftler geraten angesichts der Digitalisierung von Daten in religiöse Verzückung. Z.B. *Nicholas Negroponte*, der Leiter des Medialab am Massachusetts Institute of Technology (MIT), sah im angebrochenen „Zeitalter des Optimismus“ 1995 eine „junge Bürgerschaft“ aus der digitalen Welt aufsteigen, die ein völlig neues Sozialgefüge entwickeln werde. „Die digitale Technik kann wie eine Naturgewalt wirken, die die Menschen zu größerer Weltharmonie bewegt.“<sup>4</sup>

Natürlich rufen solche Visionen auch Kulturpessimisten auf den Plan. Zu den Sozial-Apokalyptikern zählt z.B. *Clifford Stoll*, der im Internet soziale Verwüstung am Werk sieht. Cyberspace und virtuelle Realität, so Stoll, seien bloss "volkstümliche Mythen".

<sup>1</sup>

<sup>2</sup> *Allucquère Rosanne Stone*, Will the Real Body Please Stand Up?, in: Michael Benedikt (Hg.), *Cyberspace: First Steps*, Cambridge 1991, 81-118, online: <http://www.rochester.edu/College/FS/Publications/StoneBody.html>.

<sup>3</sup> *Vilém Flusser*, *Ins Universum der technischen Bilder*, Göttingen 1992, 4. Aufl.

<sup>4</sup> *Nicholas Negroponte*, *Total digital – Die Welt zwischen 0 und 1 oder die Zukunft der Kommunikation*, München 1995, 279.

In Wirklichkeit gehe es um "frustrierend teure und unzulässige Verbindungen", die "sinnvoller Arbeit in die Quere kommen". "Es ist eine hochgejubelte, inhaltsleere Welt, der jegliche Wärme und Mitmenschlichkeit fehlt. Die vielgepriesene Informations-Infrastruktur geht an den meisten sozialen und wirtschaftlichen Zeitfragen vorbei. Gleichzeitig bedroht sie wertvolle Bestandteile unseres gesellschaftlichen Lebens, wie Schulen, Büchereien und soziale Institutionen. Vögel singen da nicht. Allen Verheissungen virtueller Gemeinschaften zum Trotz: Es ist wichtiger, ein wirkliches Leben in einer wirklichen Umgebung zu führen".<sup>5</sup>

Bei solchen Äußerungen handelt es sich um Pauschalurteile über das Internet als *Gesamtmedium*, die in etwa so treffend sind wie Urteile über unsere 'heutige Zeit' oder die 'heutige Kultur an sich'. (Mit 'Gesamtmedium' meine ich, daß nicht näher zwischen einzelnen Formen der Cyberkultur unterschieden wird.) Auf dieser Ebene zählt *Jörg Herrmann* zu den ersten Theologen, die Schritte in Richtung auf eine „religionshermeneutisch orientierte Charakterisierung des Mediums“ unternommen haben.<sup>6</sup> Er verweist auf das Internet als religiöses Konkurrenz-Medium, das religiöse Phantasien, Apokalypsen und Utopien auf sich zieht, und das religiöse Erlebnisformen ermöglicht. Hierzu zählt er religiöse Qualitäten von Cyberspace-Erfahrungen mit Raum, Zeit, Identität, Interaktivität und Hypertextualität. Im Netz ist immer Tag. Es kennt keine lokalen Rhythmen, Zeitzonen verschmelzen. Das Ergebnis ist ein ewiges Jetzt. Räumliche Grenzen fallen fort. Im Internet kann man neue Identitäten entwickeln. Herrmann fordert, dieses „unauflösbare Ineinander von Technologie und Ideologie“ theologisch zu reflektieren.<sup>7</sup>

Unter welchen Umständen das Internet als die „technische Form Gottes“ (Hartmut Böhme)<sup>8</sup> oder als „Travestie von Transzendenz“ (A. Z. Wellesely)<sup>9</sup> erscheinen muß, bleibt jedoch zu prüfen. Es handelt sich zunächst um nicht mehr als spektakulär klingende Thesen. Zugunsten genauerer Urteile sollen im folgenden medienphilosophische und vor allem sozialwissenschaftliche Zugänge im Vordergrund stehen.

## 2. Die Botschaft(en) des 'Internet'. Medientheoretische Zugänge

Inwieweit gilt für das Internet das Statement des kanadischen Kommunikationstheoretikers *Marshall McLuhan*: „The medium is the message“? Als McLuhan dies in den 60er Jahren formulierte, gab es noch kein Internet. Ihm ging es globaler um die kulturellen Auswirkungen des Leitmediums „Elektrizität“, ferner um das damals noch neue Medium Fernsehen. Medientheoretiker sind sich jedoch weitgehend einig darin, daß das Internet McLuhans Grundannahmen am klarsten verdeutlicht. McLuhan geht es um die persönlichen und sozialen Auswirkungen von Medien, die aus ihrem Gebrauch folgen. „Denn die 'Botschaft' jedes Mediums oder

<sup>5</sup> *Clifford Stoll*, Die Wüste Internet. Geisterfahrten auf der Datenautobahn, Frankfurt a.M. 1998, 326.

<sup>6</sup> Vgl. *Jörg Herrmann*, Vom Himmel in den Hypertext. Die religiösen Dimensionen des Cyberspace, in: *Medien praktisch* 1998, H. 2, 54-57 (online: <http://www.gep.de/medienpraktisch/ameidenp/mö2-98/2-98herr.htm>); *ders.*, Erlösung durch Kommunikationstechnologie? Die Herausforderung des Internet für Theologie und Religionspädagogik, in: *Thomas Klie* (Hg.), Darstellung und Wahrnehmung, Religion im medialen Crossover, Münster 2000, 77-95; *Chr. Wessely G. /Larchner* (Hg.), Ritus – Kult – Virtualität, Regensburg 2000.

<sup>7</sup> *J. Herrmann* 1998, a.a.O., 55.

<sup>8</sup> *Hartmut Böhme*, Die technische Seite Gottes, in: *PrTh* 31 (1996), 257-261, hier: 259.

<sup>9</sup> Zitat: *A. Z. Wellesely* in: *Reinhold Esterbauer*, Gott im Cyberspace?, in: *A. Kolb /R. Esterbauer/ H.-W. Ruckebauer* (Hg.): *Cyberethik*, Stuttgart 1998, 115—134.

jeder Technik ist die Veränderung des Maßstabs, Tempos oder Schemas, die es der Situation der Menschen bringt.“<sup>10</sup>

Inwieweit ist in bezug auf das Internet die These von einem *technologischen Determinismus* angebracht? Wieweit bestimmen Medien unser Weltbild und unsere Beziehungsformen? Nach Auffassung des derzeit populären Medienökologen *Neil Postman* sind die *Gebrauchsweisen* von Medien weitgehend *durch deren technologische Struktur vorbestimmt*. Seiner Meinung nach enthält das Medium selbst einen ideologischen bias.<sup>11</sup> Er führt folgende Gründe dafür auf:

- Aufgrund der *symbolischen Formen*, in denen Information codiert wird, haben verschiedene Medien unterschiedliche *intellektuelle* und *emotionale* Auswirkungen (“bias”).
- Aufgrund der *Zugänglichkeit und Geschwindigkeit* der Information, haben verschiedene Medien unterschiedliche *politische* Auswirkungen.
- Aufgrund ihrer *physischen Form* wirken unterschiedliche Medien unterschiedlich auf die *Sinne*.
- Aufgrund der Bedingungen, unter denen wir sie gebrauchen, haben unterschiedliche Medien unterschiedliche *soziale Wirkungen*.
- Aufgrund der *technischen und ökonomischen Strukturen* haben unterschiedliche Medien unterschiedliche *inhaltliche* Wirkungen.<sup>12</sup>

Meines Erachtens greift jedoch ein *rein technologisch* verstandener Determinismus in der Diskussion um Auswirkungen von Medien zu kurz. Selbst Postman nennt den Faktor des *sozialen Kontextes*. Die kulturellen Faktoren sind m.E. in der Diskussion über Medien-‘Determinismus’ höher anzusetzen als die technikimmanenten. Medien sind bereits ihrer *Entstehung* nach soziale Manifestationen, kulturelle Ausdrucksformen. „... technology is not neutral in the sense that it is not asocial. ... ‘It is itself a social product that has arisen as a result of political and ideological processes and institutions...“ Das Medium verkörpert bereits ein soziales Geflecht und Weltbilder, die schon *vor* seiner Entstehung da waren.<sup>13</sup> Auch die *Gebrauchsweisen* sind nicht nur technisch vorgeformt, sondern kulturell beeinflusst. In verschiedenen Gebrauchsformen des gleichen Mediums reflektieren sich durchaus divergente kulturelle und persönliche Ideologien.

Von diesem Ansatz her betrachtet, greifen theologische Debatten um mediale Auswirkungen des ‘Internet an und für sich’ zu kurz. *Das Internet in seinen divergenten Gestalten von Cyberkultur ist umfassender im Rahmen einer theologischen Kulturhermeneutik zu erforschen.* - Eine Reflexion von weltanschaulichen Implikationen des Internet muß in bezug auf den determinierenden Charakter des Mediums also mindestens *drei Faktoren* einbeziehen:

1. *soziale Konventionen* im Gebrauch des Mediums (das Telefon z.B. wurde anfänglich zu Opernübertragungen und für hierarchische Anweisungen genutzt),
2. *persönliche Haltungen* gegenüber einem Medium,
3. die *technische Eignung* eines Mediums.

Ferner sollte gegenüber theologischen Pauschalurteilen über *das Internet* und *den Cyberspace* beachtet werden, daß *Cyberkultur vielgestaltig, komplex und in ständiger Veränderung begriffen* ist. Dies sind Merkmale, die im Prinzip von jeder Kultur gelten. Sie sollten den Internetforschern eine ähnliche Sorgfaltspflicht

<sup>10</sup> *Marshal McLuhan*, Die magischen Kanäle. „Understanding Media“, Düsseldorf/Wien 1992, 18.

<sup>11</sup> *Neil Postman*, Technopoly: The Surrender of Culture to Technology, New York 1993, 16.

<sup>12</sup> Nach *Neil Postman*, Teaching as a Conserving Activity, New York 1979, 193.

<sup>13</sup> *Daniel Chandler*, Technological or Media Determinism, 1995: <http://www.aber.ac.uk/media/Documents/tecdet/tecdet.html>, S. 4 (Zitat: Brian Street).

aufzulegen, wie sie auch sonst z.B. in der qualitativen Sozialforschung gelten. Als Arbeitsdefinition zu Online-Kultur ('Cyberkultur') schlage ich vor, 'Cyberkultur' zu verstehen als ein *Zusammenspiel von Kulturen (!) und kulturellen Produkten, die im Internet existieren oder durch das Internet ermöglicht werden*. Ferner zählen dazu die Geschichten, die mit diesen Kulturen und kulturellen Produkten verbunden werden.

Das Internet wird *derzeit* wesentlich für *fünf unterschiedliche Gebrauchsweisen* (mit unterschiedlichen Ausdrucksformen von Cyberkultur) genutzt:

1. als Informationsmedium (Abrufen von Wissen),
2. als Kommunikationsmedium (bi- und multidirektionaler Austausch),
3. als Kooperationsmedium (kooperative Herstellung von vernetztem Wissen),
4. als Präsentationsmedium (Bereitstellung von Wissen und Selbstdarstellung), sowie
5. als Simulationsmedium.

### 3. Das Internet als gestaltgewordene postmoderne Philosophie

Die größte Herausforderung für die Theologie sehe ich im Charakter des Internets als *Simulationsmedium*. Gerade als Simulationsmedium wird das Internet zu einer *Ausdrucksform postmoderner Philosophie und Ästhetik*. So konstatiert *Sherry Turkle*, Professorin für Wissenschaftssoziologie am Massachusetts Institute of Technology: „Computer verkörpern die Theorie der Postmoderne und holen sie auf den Boden der Wirklichkeit“. <sup>14</sup> Sie verweist auf den Umbruch zwischen moderner und postmoderner Ästhetik, der sich bereits mit der *Simulationsästhetik* des Macintosh-Computers 1984 (in dessen symbolischer Benutzeroberfläche wie z.B. dem „Papierkorb“) andeutete und nun im Internet stärker durchzusetzen beginnt. <sup>15</sup> Leitende Adjektive moderner Wissens-Ästhetik waren an *mechanischen Prozessen* orientiert: linear, logisch, hierarchisch. Hinter einer Oberfläche wird eine Tiefe gesucht, die es zu ergründen gilt (Tiefen-Epistemologie).

Der *Hypertext* im Internet verdeutlicht Derridas These einer gemeinsamen *Sinnkonstruktion zwischen AutorIn und LeserIn*: Verknüpfungen in einem Hypertext sind willkürlich, Bedeutungen ergeben sich aus den wechselseitigen Beziehungen zwischen Verknüpfungen, Bedeutungen bleiben instabil. <sup>16</sup> Leitende Adjektive *postmoderner Simulationsästhetik* sind: Komplexität, Opazität, Dezentrierung. In der Ästhetik der Simulation werden Eigenschaften der Postmoderne umgesetzt, wie sie *Fredric Jameson* benannte: (1) der Vorrang der Oberfläche vor der Tiefe, (2) der Simulation vor dem Realen, (3) des Spiels vor dem Ernst. <sup>17</sup>

In *epistemologischer* Hinsicht ermöglicht die Simulationskultur, daß komplexe Probleme nicht mehr durch Grundprinzipien erschlossen werden müssen, sondern durch simulatorische, spielerische Aneignung.

Auch 'Simulation' muß näher differenziert werden. Es sind vor allem drei *verschiedene Formen von Virtualisierung* zu bedenken: (1) Virtualität als *Substitut* für etwas (in der Vergangenheit) abhanden Gekommenes oder (gegenwärtig) Fehlendes, (2) Virtualität als *Verdoppelung* von etwas gegenwärtig bereits

<sup>14</sup> Vgl. zum Folgenden *Sherry Turkle*, *Leben im Netz*, Reinbek 1999, Zitat: 24.

<sup>15</sup> N.B.: Auch die Symbolik des 'Computers' wandelt sich! Noch in den 70er Jahren symbolisierten Computer eine moderne Kultur der Berechnung. Vgl. a.a.O., 68f.

<sup>16</sup> A.a.O., 23f.

<sup>17</sup> *Fredrick Jameson*, *Postmodernism or the Cultural Logic of Late Capitalism*, in: *New Left Review* 146 (July-August 1984), 53-92 (vgl. *Turkle*, a.a.O., 66).

Existentem, (3) Virtualität als *Kreation* von etwas Neuem.<sup>18</sup> Die *Stärke* der Simulationskultur im Netz liegt in der Möglichkeit, *Fehlendes und Neues* zu simulieren (Science-Fiction-Welten, alternative Kulturformen, Traumwelten, sinnliche Präsentation religiöser Vorstellungen).

### 3. Das Internet als Spielfeld des postmodernen multiplen Subjektes

Gesellschaftsdiagnostiker der Gegenwart sind sich einig in ihrem Urteil: Der globale Kapitalismus geht nicht nur ans 'Eingemachte' der Ökonomie, sondern auch bisheriger Subjekt-Identitäten. Ob nun die Rede ist von „Spielern und Touristen“ (*Zygmunt Bauman*), IKEA-Identität oder „corrosion of character“ (*Richard Sennett*) – vom Markt her gefragt sind nicht mehr persönliche Stabilität, sondern Flexibilität.<sup>19</sup> Es gilt, sich ständig neu anzupassen an neue Arbeitsplätze, neue Berufslaufbahnen, neue Geschlechterrollen und neue Technologien. Exemplarisch *David Bosshart* (1995): „Sich persönlich fit zu machen wird nicht mehr heißen, ein starkes Ich zu entwickeln, sondern in virtuellen Beziehungen zu leben und multiple Identitäten zu pflegen. Das heißt: Ich setze nicht mehr auf einen persönlichen 'Kern' und suche ihn, sondern ich trainiere mir die Fähigkeit an, mich nicht mehr definitiv auf etwas festzulegen. Damit bleibe ich fit für neue Wege. Metaphorisch gesprochen: Statt in die Tiefe gehe ich in die Breite. Ich werde zum Oberflächengestalter, ich gestalte mit meinen Stilen, torsohaften Charakteren und Identitäten Oberflächen.“<sup>20</sup> *Jeremy Rifkin* spricht bereits religiös verklärend von der Geburt eines „neuen menschlichen Archetypus“, der „proteischen Persönlichkeit“. Der *Gott Proteus* vermochte nach der griechischen Mythologie spielerisch, jede beliebige Gestalt anzunehmen.<sup>21</sup> Allerdings – davon ist in der postmodernen Subjektdebatte seltener die Rede (auch nicht bei Rifkin): Er musste einen existentiellen Preis dafür bezahlen. Er konnte sich selbst nie finden.

Das Internet spielt in der Einübung dieser Selbsterosion bzw. Ich-Flexibilisierung eine wichtige Rolle. *Sherry Turkle* hat sich in ihrer Kompetenz als Soziologin und Klinische Psychologin mit der Frage befaßt, welche Einflüsse die Simulationskultur des Internet auf Prozesse der Identitätsbildung hat. Auch Turkle geht davon aus, daß jede Epoche ihre eigenen Metaphern für psychisches Wohlbefinden konstruiert. *Stabilität* als Leitmetapher und starre Rollenvorschriften sind mit den stabilen sozialen Welten zerbrochen. Turkle selbst formuliert ihr postmodernes Leitbild von Identität in der Metapher des multiplen, jedoch zugleich kohärenten Selbst. Es ist durch die Eigenschaften von Vielfalt, Heterogenität, Flexibilität und durch die Gefahr von Fragmentierung charakterisiert.

Turkle konzentriert sich besonders auf Identitätserzeugung in den virtuellen Städten, den sogenannten MUD.s. „In den verschiedenen Räumen eines MUD [d.h. einer virtuellen Stadt – SB] können sich Parallelerzählungen entfalten. Dort koexistieren und interagieren die Kulturen von Tolkien, Gibson und Madonna. Da die MUDs von ihren Spielern geschaffen werden, sind insgesamt Tausende beteiligt, die an ganz

<sup>18</sup> Es bleibt vorausgesetzt, daß die Simulation von Substitut, Kopie und Neuem auf einem Kontinuum liegen. Auch Traumwelten z.B. arbeiten mit der Übertragung und Rekombination von kulturell vertrautem Material.

<sup>19</sup> Vgl. als Einblick in die laufende Debatte: *Heiner Keupp*, Statt „Furcht vor der Freiheit“ das „Handwerk der Freiheit“ (2003), online: [http://www.evstadtakademie.de/downloads/Statt\\_Furcht\\_vor\\_der\\_Freiheit....pdf](http://www.evstadtakademie.de/downloads/Statt_Furcht_vor_der_Freiheit....pdf)

<sup>20</sup> *David Bosshart*, Die Neuerfindung des Menschen, in: *TopTrends*, Düsseldorf 1995, 139-165, hier: 147f.

<sup>21</sup> *Jeremy Rifkin*, *Access. Das Verschwinden des Eigentums*, Frankfurt a.M. 2000.

verschiedenen Orten leben. Manchmal sind Hunderte gleichzeitig eingeloggt. Der solitäre Autor wird abgelöst und auf viele verteilt. Traditionelle Identitätsvorstellungen waren an einen Authentizitätsbegriff geknüpft, der von diesen virtuellen Erfahrungen zunehmend außer Kraft gesetzt wird. Wenn jeder Mitspieler viele Figuren erschaffen und sich an vielen Spielen beteiligen kann, wird das Selbst nicht nur dezentriert, sondern auch grenzenlos vervielfältigt.“<sup>22</sup>

„Das Internet ist zu einem wichtigen Sozillabor für Experimente mit jenen Ich-Konstruktionen und –Rekonstruktionen geworden, die für das postmoderne Leben charakteristisch sind. In seiner virtuellen Realität stilisieren und erschaffen wir unser Selbst.“ In den virtuellen Städten können die eingeloggten Subjekte spielerisch zwischen verschiedenen Identitäten vagabundieren und gefahrlos mit unerforschten Bereichen ihrer Identität spielen. Sie können ungelebte Teilidentitäten in Kommunikation bringen und sich probeweise aneignen. Somit werden die Spiele zu Laboratorien für die Identitätskonstruktion. Dabei ist es auch möglich, unbegrenzt viele parallele Identitäten zu entwickeln.

Die religiöse Dimension dieser virtuellen Identitätsspiele sieht Turkle im Mythos des *Pygmalion* formuliert: Pygmalion symbolisiert Erlösung von der eigenen Geschichte, radikale Neuschöpfung und Selbstverwandlung. Während diese Erfahrungen in 'real life' nur minimal möglich sind, reicht der in einigen MUDs bereits vorgesehene Befehl „@morph“, und die bislang gespielte Persona wird in eine andere verwandelt.

<<streichen?: Turkle unterscheidet für ihr postmodernes Leitbild von Identität ein 'vielgestaltiges, aber zusammenhängendes Selbst' (*multipel, aber kohärent*) von einem *fragmentierten* Selbst. Gegenüber den siebziger Jahren verweist Turkle auf eine deutliche Zunahme von Persönlichkeitsstörungen im Sinne eines Selbst, das in multiple Persönlichkeiten (eigentlich: Persönlichkeitsanteile) fragmentiert ist. Diese Teilpersönlichkeiten können sich z.B. nach Alter, Rasse oder Geschlecht und sexueller Orientierung voneinander unterscheiden. Hintergrund sind z.B. traumatische Zustände, die dazu führten, daß sich einzelne Teilpersönlichkeiten voneinander verstecken müssen. Dieses zerrissene, von Spaltungen gekennzeichnete Selbst entbehrt jedes Kohärenzprinzips. Eine solche Person erscheint wie mit vielen Gesichtern, die schroff wechseln können, ohne daß dies der 'Person' selbst bewußt ist. Die einzelnen Persönlichkeitsanteile kommunizieren nicht miteinander, und sie können auch nicht situativ adäquat eingesetzt werden.

Während Menschen mit solchen dissoziativen Persönlichkeitsstörungen unter der Vielfalt ihres zusammenhangslosen Selbst leiden, ist Turkles Leitbild ein Selbst, dessen Anteile miteinander wie die Einwohner einer virtuellen Stadt kommunizieren und die auch flexibel diverse Aufgaben zu übernehmen in der Lage sind. Turkle bezieht sich für ihr postmodernes Identitätsverständnis u.a. auf den Philosophen *Daniel Dennett*, der in seiner Theorie des menschlichen Bewußtseins auch auf das flexible Selbst zu sprechen kommt. Er gebraucht hierfür den Begriff der „*parallelen Entwürfe*“. So gesehen, erscheint das Selbst wie Arbeitswindows auf einem Computerbildschirm, „auf dem mehrere Versionen eines Dokumentes geöffnet sind, zwischen denen der User nach Belieben pendeln kann. ... Kein Aspekt kann für sich allein den Anspruch erheben, das absolute, wahre Selbst zu sein.“<sup>23</sup>>>

Virtuelle Städte sind jedoch kein Heilmittel und keine Erlösung für ein bereits zu stark fragmentiertes Selbst. Man kann sich in ihnen ebenso verlieren wie in real life: im Kreieren weiterer Abspaltungen einander fremd erscheinender Persönlichkeitsanteile und in unproduktiven Wiederholungen, wie sie auch in real life laufen. Wer jedoch bereits genügend Selbstkohärenz mitbringt, kann in MUDs unterentwickelte Persönlichkeitsanteile ins Spiel bringen, ein positives Verhältnis zu ihnen entwickeln und sie sich schließlich als zum Selbst zugehörig aneignen. *Religiöse Hoffnungen* in Bezug auf dieses neue Medium und die Erwartungen seelischer Heilungswunder bleiben angesichts dieser Einschränkungen unangebracht: „Das Leben im Cyberspace bietet, wie das Leben überhaupt, nicht allen gleiche Chancen. ... Wenn man über ein gesundes Selbst verfügt, das sich durch Beziehungen weiterentwickeln

<sup>22</sup> A.a.O. (Anm. 14), 289f. Folgendes Zitat: ebd.

<sup>23</sup> A.a.O. (Anm. 14), 426. Vgl. auch Turkles Metapher der Struktur einer Homepage und ihrer Links für das kohärente Selbst, 420f.

kann, dann können MUDs sehr hilfreich sein. Andernfalls drohen ernste Schwierigkeiten.“<sup>24</sup>

#### 4. Sozialstrukturen online – jenseits von Utopie und Apokalypse

Es ist ernüchternd, stimmt jedoch keineswegs apokalyptisch, wenn man die eingangs beschriebenen Internet-Utopien mit bisherigen Ergebnissen aus der Sozialforschung zum Internet vergleicht.

Was *Norman Holland* 1996 zum Thema „Internet regression“ formulierte, klang zunächst nicht nach einem neuem Menschentypus, wie etwa Negroponte ihn eingangs beschwor.<sup>25</sup> Statt einer Weiterentwicklung der Menschheit beobachtete Holland eher eine Rückentwicklung: Das Fehlen visueller Schlüsselinformationen und die höhere Ambiguität veranlassen die Surfer, auf vertraute Handlungsformen zurückzugreifen. Holland verband die im Internet beobachteten Übertragungsformen mit dem traditionellen Triebmodell und interpretierte damit sexuell und aggressiv aufgeladene Verhaltensformen im Netz: ‚flaming‘, sexuelle Belästigung, Großzügigkeit und Offenherzigkeit gegenüber Fremden.

Gleichfalls 1996 entwickelte *J. B. Walters* seine vielzitierte Theorie des „Hyperpersonalen“.<sup>26</sup> Hiermit lassen sich auch gewisse religiös interpretierte Erlebnisformen bei der Online-Kommunikation erklären. Bei online kommunizierenden Personen kann eine „hyperpersonale“ Aura entstehen, die zu einer „intensification loop“ im Kommunikationserleben führt. Befördert wird sie durch selektive Selbstdarstellung, Idealisierung und „reciprocation“.

Die Psychologin *Nicola Döring* hat sich in Deutschland bislang am ausführlichsten mit der Erforschung von Sozialstrukturen im Internet beschäftigt.<sup>27</sup> Gegenüber eindimensionalen Thesen vertritt Döring zur Online-Forschung ein „medienökologisches Rahmenmodell“. Sie sieht die Online-Begegnung durch mindestens vier Faktoren mitbestimmt:

- a) Medienwahlprozesse, d.h. den Bedingungen bei der Auswahl bestimmter Online-Medien (Forum, Email, Homepage, etc.),
- b) Medienmerkmale,
- c) Nutzermerkmale (z.B. ‚newbie‘, also Neuling oder ‚oldbie‘; lurker oder poster; light oder heavy user), sowie
- d) Merkmale der Nutzungssituation.

Nur auf dem Hintergrund solch eines differenzierten Medienmodells kommt man von pauschalen Bedrohungs- oder Heilsszenarien weg.

Hilfreich ist ferner Dörings kommunikationswissenschaftliche Zusammenstellung und Analyse populärer Internet-Mythen.<sup>28</sup> Mit Kenntnis der Kontexte und Quellen solcher Mythen einerseits und empirischer Online-Forschung andererseits wird deutlich, unter welchen Bedingungen solche Theorien dennoch gelten könnten. Z.B. muß man nicht notwendig beim Beklagen des Verlustes aller face-to-face-Vorteile

<sup>24</sup> A.a.O., 331.

<sup>25</sup> *Norman Holland* (1996), *The internet regression*, <http://www.rider.edu/users/suler/psyber/holland.html>

<sup>26</sup> *J. B. Walther*, *Computer mediated communication: Impersonal, Interpersonal, and Hyperpersonal Interaction*, in: *Communication Research*, 23 (1996), 3-43.

<sup>27</sup> *Nicola Döring*, *Sozialpsychologie des Internet*, 2003, 2. Aufl.; siehe auch: <http://www.nicola-doering.de/publications.htm>. Vgl. *Bernad Batinic* (Hg.), *Internet für Psychologen*, Göttingen 2000, 2. Aufl.; *Caja Thimm* (Hg.), *Soziales im Netz. Sprache, Beziehungen und Kommunikationskulturen im Internet*, Opladen 1999.

<sup>28</sup> *N. Döring*, *Kommunikation im Internet: Neun theoretische Ansätze*, in: *Batinic*, a.a.O., 345ff.

stehenbleiben („Kanalreduktions-Modell“ sowie Theorie vom „Herausfiltern sozialer Hinweisreize“). Dieses Modell trifft am ehesten für Online-Neulinge zu, die noch keine spezifischen Fähigkeiten entwickelt haben, um solche Defizite kreativ auszugleichen (Modell „Soziale Informationsverarbeitung“). Statt also konservativ-verklärend die face-to-face-Kommunikation zum Ein und Alles zu erklären und den Rest an kommunikativen Möglichkeiten als inhuman zu entwerten, sollte der eigene Bias anhand solcher Modelle reflektiert werden.

Ferner sollte eine ‚medienkritische‘ Beurteilung des Internet ihren *soziologischen Standort* klären. In gesellschaftlichen Zukunftsszenarien, die häufig mit der Internet-Kommunikation verbunden werden, stehen einander (a) Zerfallsthese und (b) ein Liberalisierungsmodell gegenüber. Letztlich geht es um die ausgewogene Bewertung von Modernisierungsprozessen (c).

*ad a:* Aus der Perspektive der *Zerfallsthese* betrachtet, steht die gesellschaftliche Modernisierung seit Beginn der Soziologie im Verdacht, soziale Gemeinschaften zu zerstören und Isolation und Einsamkeit zu fördern. Bereits der Übergang von der Agrargesellschaft zur ‚modernen‘ Industriegesellschaft läßt sich als Schritt in den Abgrund der Vereinzelung beurteilen: Schließlich wurde die lokal verwurzelte Großfamilie in der Stadt zur isoliert lebenden Kleinfamilie mit einem unverbindlichen Bekanntnetz statt einst stabilen Beziehungen zu Nachbarn und Verwandten... Ebenso zerfällt die heutige Gesellschaft weiter: Tribalisierung statt Globalisierung. Eine Öffentlichkeit mit gesamtgesellschaftlichem Konsens werde nicht mehr gefördert, sondern nur noch Partikularinteressen. Internet-Kommunikation kann, so gesehen, nur einen weiteren Schritt auf den Abgrund zu darstellen.

*ad b:* Das *Liberalisierungsmodell* betont, ebenso einäugig, die positiven Folgen der Modernisierung: Gefühlsarme, rigide Zweck- und Notgemeinschaften des Dorfes und Abhängigkeit von Blutsverwandten waren kein Paradies. In den Freiheiten moderner Handlungsspielräume kann man sich Freundinnen und Partner nach Maßgabe gegenseitiger Zuneigung, Liebe und Gemeinsamkeit wählen, und mit Hilfe moderner Verkehrs- und Telekommunikations-Technik lassen sich heutzutage Beziehungen auch im globalen Rahmen pflegen.

*ad c:* Da naturgemäß alles im Leben ambivalent bleibt, kommt ein *Ambivalenzmodell* den sozialen Konsequenzen der Modernisierung (und ihrer Kommunikationsszenarien) wohl am nächsten. Die sozialen Freisetzen und Wahlmöglichkeiten steigern gleichzeitig den Druck zur Selbstgestaltung. (Ferner sind die Freisetzen und Wahlmöglichkeiten weiterhin stark schicht- und bildungsabhängig, und soziale Teilhabe ist noch immer eine Frage der Finanzierbarkeit! Dies betrifft auch die Internet-Technik!) Dem Glück einer selbstgewählten Gemeinschaft stehen Phasen des Alleinseins und ein permanentes Trennungsrisiko gegenüber. Außerdem können Menschen in ihren Kommunikationsfähigkeiten schlichtweg überfordert sein. Neue Glücksoptionen mischen sich mit neuen Unglücksrisiken. Auch das Internet ist letztlich nur ein Spiegel unserer Gesellschaftsstrukturen, da sich hier niemand anders außer wir selbst mit unseren Institutionen bewegen. Mit Simulationsräumen und bislang unregulierten Freiheitsräumen bietet das Internet Spielräume für neue Identitäts- und Sozialexperimente. Aber Online-Kommunikation wird weder eine zu kaputte Identität noch zerbrechende gesellschaftliche Institutionen ‚heilen‘ können. Es wird sie spiegeln. Auch die Institution ‚Kirche‘ und ‚Predigt‘ kann im Internet nicht wesentlich besser dastehen als sie es offline ist.

Döring hat in ihrer eigenen empirischen Arbeit hinreichend erwiesen, daß im Netz genügend Gefühle ausgetauscht werden, um Beziehungen so tiefgreifend zu gestalten, daß auch an persönlichen Problemen gearbeitet werden kann. Das



Internet wird inzwischen nicht mehr nur (wofür es einst wissenschaftlich konzipiert wurde) als „Daten-Highway“ genutzt, sondern als Sozialraum. Doch auch über diesen bleibt, sozialwissenschaftlich betrachtet, vorsichtig zu urteilen. Es gibt eben nicht *den* Sozialraum 'Internet' oder *die* Cyberkultur online. Sondern es handelt sich – wie bei jeder Kultur – um verschiedene, stark *ausdifferenzierte Sozialräume* mit jeweils ganz eigenen Dynamiken. Online-Gattungen lassen sich nach Kommunikationsszenarien verschiedener Internet-Dienste gliedern.<sup>29</sup> Wesentliche Unterscheidungskriterien liegen darin: (a) Findet der Austausch *zeitversetzt* oder *zeitgleich* statt, und (b) *Wieviele Personen* sind an der Interaktion beteiligt? Beide Kriterien lassen sich miteinander in verschiedener Form kombinieren. Es stehen also sehr *verschiedene Sozialmedien* (Mailingliste, Chat, Gästebücher, etc.) zur Verfügung, und diese werden wiederum z.B. durch Nutzergruppe (z.B. Senioren-Mailingliste mit je eigenen Aneignungsprozessen) sehr verschieden geprägt.

Z.B. *Chat-Kulturen* können sich je nach Nutzergruppen soweit voneinander unterscheiden wie Briefkulturen (Liebesbrief, Rundbrief, Geschäftsbrief...). Das Online-Medium ist also nur *ein* determinierender Faktor unter vielen, daher sollte man mit vorschnellen Verallgemeinerungen vorsichtig sein. <<streichen?: Dennoch lassen sich z.B. allgemeine Chat-Fertigkeiten auflisten: Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen können (durch einen ausgefallenen, aber nicht abschreckenden Nick, kompetente, freundliche, witzige, herausfordernde Textbeiträge, Interesse an anderen...), Tippfähigkeiten, Umgang mit Abkürzungen und Chat-Lag, Chatgerechtes Verbalisieren von Emotionen und Aktionen. Stress im Chat hängt meistens mit dem oft technisch bedingten Chat-Lag zusammen: Hierdurch entstehen 'Schweigepausen', die wesentlich länger als im f2f-Gespräch gewohnt dauern und zusätzlich Verunsicherung schaffen. Gerade vom Chat-Lag her ist die Abkürzungskultur in der Chatsprache ein wesentlicher Kompetenzfaktor.>>

Fest steht jedoch schon angesichts erster sozialwissenschaftlicher Zwischenbilanzen: Entgegen medienprophetischer, religiös verklärter Netz-Utopien oder Apokalypsen ist das Internet gerade kein Strukturloch, in dem alles und jedes toleriert würde, wie manche Konservative befürchten. Auch hier werden Grenzen gezogen und wachsen *Strukturen*. Grenzen betreffen die eigene Aufmerksamkeit, Interessen, Zeitressourcen, kognitive Begrenzungen, Sympatien/Antipathien, geschichtlich entstandene Gruppenstrukturen, netzbezogene Formen von Gruppendynamik (wenige Listenmitglieder posten die meisten Beiträge, nur wenige bilden eine wahrnehmbare Identität aus, etc.).

<<streichen?: Gegenüber dem Vorurteil *kalter und anonymer Online-Kommunikation* kann nicht oft genug betont werden: Auch im Offline-Leben kann Kommunikation kalt sein (überwiegend inhaltsorientiert wie in Berufsrollen und Arbeitsprozessen), und auch hier werden erst langsam aus einander anonymen Menschen mehr oder minder vertraute Menschen. Grade von Anonymität bleiben auch offline jenseits von Intimbeziehungen immer bestehen. Im Internet ist das nicht wesentlich anders. Nur daß Online-Kommunikation den alltäglichen Anonymitätsbedürfnissen (!) mehr Lebensraum einräumt. Ansonsten werden auch Online aus Fremden, je nach Bedürfnis, Vertraute. Es gibt im Netz alle Abstufungen: gestufte Formen von Anonymität (z.B. über Nummerncodes oder Nicks im Chat) bis hin zu gestuften Formen von Intimität.<sup>30</sup>>> Die textbasierten Kommunikationsszenarien im Internet sind tragfähig für seelsorgerliche Beziehungen, und sie können so lebendig und sinnlich erlebt werden, daß Menschen sich befreunden oder auch ineinander verlieben. <<streichen?: Damit sind Kommunikationsbedingungen gegeben, die eine Online-Homiletik nicht ignorieren darf, und gleichzeitig Kommunikationsmöglichkeiten, die für eine spezifische Gemeindebildung online hinreichen! Insgesamt bleibt nochmals klarstellend festzuhalten: Aktivitäten im Internet – auch Gemeindeaktivitäten – , werden von den UserInnen in der Regel nicht als Ersatz, sondern als Ergänzung und Erweiterung herkömmlicher Kommunikationsformen erlebt.>>

<sup>29</sup> Vgl. zum folgenden: N. Döring, a.a.O. (Anm. 28), 350f (Tabelle: 351).

<sup>30</sup> Vgl. *Heike Gallery*, „bin ich-klick ich“ Variable Anonymität im Chat, in: Caja Thimm (Hg.), *Soziales im Netz*, Opladen 2000, 71ff.

## 4. Rückwirkungen auf die Theologie

Von den Rückwirkungen der innovativen Kommunikationsmöglichkeiten auf die Theologie bzw. eine online engagierte Kirche seien nur die wichtigsten Punkte herausgestellt.

### 4.1 Kommunizieren in unendlicher Semiose – vom Ende letztgültiger Wahrheiten

Wer sich online begibt, bewegt sich in einer Welt unendlicher Semiose. Hierin mag ein Hauptproblem für kirchliche Verkündigung liegen. Denn ihr geht es um das Vermitteln tragender Wahrheiten und letztgültiger Perspektiven. In der Hypertextstruktur des Netzes hingegen gibt es keinen letztgültigen Sinn. Jedes neue Dokument schafft neue Kontexte und wirkt auf alte Lesarten zurück: erweitert sie, falsifiziert sie, setzt sie mit völlig neuen Verständnismodellen in Beziehung. Im Internet gibt es keine Tiefenstruktur, die den archimedischen Punkt zur Ableitung geltender Aussagen markiert. Solche Ansprüche wirken in der Erfahrung unendlicher Durchsufbarkeit pluraler Deutungsmodelle schier obsolet.

### 4.2 Digitalisierte Schrift mit Grundzügen von Oralität und Sakramentalität

Für die *kirchliche Orientierung auf 'das Wort'* (medial bislang weitgehend mit einer *kulturellen Höchstwertung des Wortes im Printmedium* gleichgesetzt) fordert das Internet eine mediale Reflexion des Verhältnisses von Oralität und Literalität neu heraus. Wer das Internet etwas entmystifiziert, wird rasch merken, daß Kultur hier faktisch (beim derzeitigen technischen Stand) weitgehend durch Schriftlichkeit, durch den Austausch von Texten zustande kommt. Allerdings handelt es sich weder um eine Neuauflage der Manuskriptkultur noch der Printkultur. Es ist eine spezifische Form von Schriftlichkeit: Es geht um *digitalisierte Schrift, die Grundzüge von Oralität* (also dem gesprochenen Wort) in sich aufgenommen hat.<sup>31</sup>

Digitale Texte können computergestützt verarbeitet und verändert, transportiert und gespeichert werden. Ferner ermöglicht die Hypertextstruktur online die Vernetzung eines Dokumentes mit beliebig vielen anderen Texten und die Kombination mit anderen Medien (Multimedia, Hypermedia). *Schrift mit den Grundzügen von Oralität* heißt: Das Datennetz kombiniert die Vorzüge beider Mitteilungsarten (per Schrift und per gesprochenem Wort): die Vorteile der Mündlichkeit (schnelles Feedback, Partizipation am Diskussionsprozeß) mit denen der Schriftlichkeit (größere Reichweite, bessere Ausarbeitung der Texte). Dem Online-Wort kommt gegenüber dem Print-Wort eine neue Funktion zu. Als quasi gesprochenes Wort zielt es weniger auf distanzierte Beschreibung und Reflexionsprozesse, sondern vielmehr auf *nähebezogene Aspekte*: Spontaneität, Identitätsarbeit, Emotionalität. Dies drückt sich auch in den vielen umgangssprachlichen Elementen (bis hin zu den Emoticons) aus, die Online-Texte durchziehen.

Theologisch am interessantesten ist ein fast *sakramentaler Wortgebrauch* in Online-Kommunikation. (Allerdings kommt es auch hier auf den jeweiligen Kommunikationsrahmen an, den die TeilnehmerInnen sich geschaffen haben.) In virtuellen Städten (MUDs) und häufig auch in Chatkulturen z.B. ist die *performative*

<sup>31</sup> Vgl. Döring, a.a.O. (Anm. 28), 367ff.

*Wirkung* des getippten Wortes konstitutiv. „Worte, aus denen sich die lebendigen ‘Textwelten’ konstituieren, verweisen nicht als Zeichen auf Dinge und Personen, sondern sie stellen sie her; Worte beschreiben nicht Handlungen, sondern sind (virtuelle) Handlungen, weil die MUD-Teilnehmer sie als solche verstehen.“<sup>32</sup> Auch Zärtlichkeiten bis hin zum Online-Sex funktionieren auf dieser performativen Basis: Eine aus getippten Asterisken nachgebildete Rose, die in einer Email oder in einer Chathandlung (\*überreich Rose\*) überreicht wird, *IST* eine überreichte Rose. Gleiches gilt für die Seelsorge: Ein per Sprachhandlung überreichtes Taschentuch in einer trostlosen Situation (\*schnief\*) *IST* ein überreichtes Taschentuch. Sprache bildet nicht Handlungen und Realitäten ab, sondern vollzieht sie und stellt sie her.

#### 4.3 Die technische Umdeutung theologischer Aussagen

Wie bereits eingangs erwähnt, werden technische Neuheiten häufig religiös überhöht. Andererseits bedingen sie auch eine technische Reformulierung alter religiöser Inhalte. Beispielhaft sei auf die Trauerindustrie im Netz und ihre grenzenlosen Offerten verwiesen (technisch erweitert auch dem Gegenstande nach: z.B. auf Tamagotchis). - Allein schon ‘totsein’ wird variantenreicher: (a) als *ausgeloggt sein* aus dem being-online, (b) als *Tod einer virtuellen Kreatur* im Netz, (c) als länger oder kürzer ‘ewiges *Totsein-online*’ in Gestalt einer digitalen pars-prototo-Kopie, die als eine Art Untote/r den hinterbliebenen SchöpferInnen (oder vorsorglich im voraus selbstgestaltet!) und einigen Visitors in Audio, Video, Grafik, Text und ggf. heimeliger 3-D-Umgebung erscheint und die man mit virtuellen Blumengebinden, Kerzen und überhaupt mit Aufmerksamkeit versorgen kann. Die Leiche bleibt insofern tot, als sie (derzeit ohne spezielle software) nicht mehr ins übrige Netzgeschehen eingreift.

Die Seite „Das Ewige Leben“ (<http://www.ewigesleben.de>) preist ihr Angebot wie folgt an: „Alles kann noch einmal gesagt und richtig gestellt werden. Das Lebenswerk kann noch einmal Revue passieren. Alles ist möglich.“ Der Vertreter des digital simulierten Jenseits leugnet den Tod weitgehend als soziale Grenze (Ungeschehenmachen) und verspricht wörtlich „Alles“. Hierzu zählen - im Netz als simulierter Himmel auf Erden - die Zeit umzukehren, weltweite Anteilnahme, weltweite und ewige Erinnerung. Die auf das Computernetz projizierten Phantasien verleiten offenkundig zu solchen Versprechungen und machen UserInnen für derartige Versprechungen leichtgläubig. Gegenüber theologischen Aussagen wird hierbei ‘ewiges Leben’ mit technischen Mitteln als eine zeitlich beschränkte (virtuelle Liegezeit bei „Ewiges Leben“: 30 Jahre) *Simulation* von Bild, Stimme umgesetzt - gegen cash. - Theologie muß im Kontext der Simulationskultur formulieren, was menschlicher Tod und was Hoffnung auf Ewiges Leben (diesseits und/oder jenseits) heißt. Konkrete Fragen auf dieser Ebene stellen sich z.B. wie: Können die leiblich Toten als digitales Subjekt weiterleben? Ist die menschliche Seele ein speicherbares Geistwesen? - Allein auf dieser Mikroebene wird exemplarisch deutlich: Im Medienzeitalter lassen sich geisteswissenschaftliche und naturwissenschaftliche Diskurse nicht länger voneinander trennen. So muß die Theologie z.B. dringend ihre Subjekttheorie neu formulieren (im Kontext des Verzichtes auf „geschlossene Identitäten“, „persönliches Überleben“ und der Hoffnung auf transpersonale Evolution gespeicherter Bewusstseinskopien). Vorrangig ist hier ein weltanschaulicher Dialog

<sup>32</sup> Döring, a.a.O., 348. Vgl. die Diskussion über den Realitätsgrad einer Vergewaltigungshandlung in einer virtuellen Stadt (Mr.-Bungle-Affair): Turkle, a.a.O. (Anm. 16), 408-414; *Patricia Wallace*, *The Psychology of the Internet*, Cambridge 1999, 230f.

mit dem posthumanen Leitsymbol der Anthropologie des 21. Jahrhunderts: dem Symbol des Cyborg.<sup>33</sup>

---

<sup>33</sup> Vgl. als Grundriß anstehender Fragen: *Sabine Bobert*, Praktische Theologie im Zeitalter der Posthumanität (2003), in: Magazin für Theologie und Ästhetik, <http://www.theomag.de/22/sbs3.htm>.