

MARTIN A. LUGER

# SINNLICHE VIRTUALITÄT

## Überlegungen zur Kontextgebundenheit in errechneten Räumen



**DIE GESCHICHTE** der Computerrevolution ist eine vergleichsweise junge, aber ihre bisherigen und bereits absehbaren Folgen sind längst nicht mehr in wenigen Worten darstellbar. Auf der Suche nach dem verlorenen Weltbild definieren sich welt-

weit Abermillionen von Menschen in zunehmendem Maße durch diverse Modalitäten computervermittelter Kultur. Die Entwicklung und Ausbreitung virtueller Räume verspricht wie keine andere massenmediale Kulturtechnik, bisherige raumzeitliche Orientierungsmuster aufzubrechen.

Der vorliegende Artikel möchte aufzeigen, wie so genannte virtuelle Räume, verstanden als neuartige Stoffwechselprodukte soziokultureller Diskurse und Praktiken, sich in bislang da gewesene, interkulturelle, örtlich-räumliche Lebenswirklichkeiten einschreiben und diese umformen. So werden einige interessante Überlegungen zusammengetragen, die sich mit dem Phänomen räumlicher Begriffsbildung innerhalb technosozialer Systeme auseinandersetzen. Insbesondere werden so genannte virtuelle Räume (Stichwort: *Cyberspace*), deren rhetorische Mittel ein dialektisches Spannungsfeld zwischen Kontextgebundenheit und Kontextlosigkeit offenbaren, auf räumliche, semantische, sinnliche und soziale Potenziale hin untersucht.<sup>1</sup>

### RAUMSEMANTIKEN

#### VIRTUALISIERUNG UND DIVINATION

Elena Esposito widmet sich der Frage nach räumlichen Semantiken in der Kommunikation und deren sozialer Relevanz. Soziale Systeme beleben und besprechen Raum und beziehen sich somit auf ihn, in je eigener Art und Weise. Die Komplexität eines Gesellschaftssystems ist hierbei ein bestimmender Faktor.

„Mit der Zunahme der sozialen Komplexität wird die Kongruenz mit dem Raum und der Zeit in der Umwelt allmählich verlassen, und eine eigene Systemzeit und ein eigener Systemraum werden gebaut.“ (Esposito 2002: 34)

Verschiedene Gesellschaftsformen orientieren sich ver-

schieden in Raum und Zeit, sie machen sich diese Dimensionen auf ihre jeweils eigene Art und Weise gegenständig bzw. gebräuchlich. System-Raum und Umwelt-Raum sowie auch System-Zeit und Umwelt-Zeit stehen also in einem immer neuen Spannungsverhältnis zueinander.

Der hier verwendete Systembegriff ist aus der Theorie sozialer Systeme entliehen. In der oben zitierten Überlegung geht es um die schlichte Tatsache, dass ein System, um sichtbar zu werden, eine Umwelt braucht, von der es sich gewissermaßen abgrenzen bzw. mit der es in Wechselwirkung treten kann. Soziale Systeme befinden sich also stets mit ihrer Umwelt in Austausch, erzeugen jedoch ihre Überzeugungen und Anschauungen durch eine selbstreferenzielle, *systeminterne Konstruktion der Wirklichkeit*.<sup>2</sup>

Systeme konstituieren sich durch grundlegende Prozesse der Informationsübertragung. Die nicht mehr weiter zerlegbaren, kleinsten Einheiten des Informationsaustausches heißen Kommunikationen.

„Als Grundbegriff der Soziologie bietet der Begriff Kommunikation gegenüber dem der Handlung den Vorteil, dass Kommunikation von vornherein und unvermeidlich zwei ‚Handelnde‘ übergreift, den Mitteilenden/Informierenden und den Verstehenden. Genau darum ist Kommunikation der soziale Grundsachverhalt.“ (Willke 1989: 25)

Kommunikationen werden hier nicht als Ergebnis menschlichen Handelns, sondern vielmehr als emergente Phänomene sozialer Systeme angesehen. Soziale Systeme produzieren in ihrer jeweiligen selbstreferenziellen Eigenart Kommunikationen aus Kommunikationen heraus. Der einzelne Mensch verschwindet durch diese Betrachtung in der Systemumwelt der Kommunikationen. Der Mensch an sich kommuniziert nicht, vielmehr wirken Kommunikationen durch ihn – ihre/seine Persona – hindurch.

Die Schnittstellen zwischen sozialen und psychischen Systemen (Menschen) werden nun als Personen bezeichnet. In der Person finden Kommunikationen diverser Systeme ihre AdressatIn. Sie sind also, wie eben auch soziale Systeme, bloß auf anderer Ebene, durch Kommunikationen konstruiert. Jegliche soziale Tatsache entsteht aus systemtheoretischer Sicht durch ihre Letztheit namens *Kommunikation*. Diese schafft

Übertragung, schafft Sinn, schafft Personen, schafft Gemeinschaft, schafft Gesellschaft, schafft *sozialen Raum*. Für Esposito ergibt sich aus diesen Überlegungen nun die Frage nach der Kompatibilität beziehungsweise Anpassungsfähigkeit räumlicher Bezüge bestimmter Kommunikationsformen (zum Beispiel Sprachen oder Schriften) innerhalb der zunehmenden Komplexität unterschiedlicher Gesellschaftsformen. Sie verwendet hierfür den Begriff der *semantischen Relevanz des Raumes* (Esposito 2002: 35). Durch die Analyse der Kommunikationen verschiedener Gesellschaftsformen versucht Esposito sich nun dieser semantischen Relevanz anzunehmen und unterscheidet dafür zwei grundlegende Formen, nämlich die verräumlichte und die nicht-räumliche Semantik.

#### VERRÄUMLICHTE SEMANTIK

Bei der *kontextuellen* oder auch *verräumlichten Semantik* handelt es sich „um eine Semantik, die den Beobachter nicht ausschließt, sondern sich implizit in jeder Bezeichnung auf ihn bezieht: eine Semantik der Einschließung“ (Esposito 2002: 38). Gemeint ist eine Beschreibung der Welt aus dem jeweiligen Moment der Betrachtung heraus und unter Verzicht auf Generalisierung. Ihre Form der Kommunikation basiert auf Interaktion, und diese braucht einen gemeinsamen Raum und eine gemeinsame Zeit sowie einen gemeinsamen Wahrnehmungskontext.<sup>3</sup>

Esposito führt hier Beispiele aus der Semantik voralphabetischer Gesellschaften an, in denen die Ordnung des Kosmos in der Organisation des Raumes zu finden sei (topografisches Weltbild). Die konkrete Anschauung des Raumes im Hier und Jetzt ermöglicht eine vollständige Beschreibung der Welt. Diese Immanenz benötigt keine Abstraktion und ist somit untrennbar an ihren raumzeitlichen Kontext gebunden. Die Beschreibung der Welt ist also auch nur in ihm und durch ihn gültig. Diese, jedem Interaktionssystem innewohnende Semantik ist unter anderem Basis diverser Verfahren der Divination (Orakelkunst, Geomantie, Astrologie usw.), deren Gemeinsamkeit es ist, der Welt zu speziell dafür geeigneten Zeitpunkten an speziell dafür geeigneten Plätzen durch speziell dazu berufene Medien (hier sind

sowohl Zeichengebende, zum Beispiel die Kaurimuschel, wie auch Zeichenentziffernde, zum Beispiel der/die PriesterIn gemeint) konkrete Antworten auf drängende Fragen zu entlocken.

#### NICHT-RÄUMLICHE SEMANTIK

Eine dazu gegenläufige Form der Semantik ist jene, die nicht auf Generalisierung verzichtet und keinen festgelegten Raum für sich beansprucht.

„Eine nicht-räumliche Semantik kann entstehen, wenn die Kommunikation nicht mehr notwendigerweise in der Interaktion (die auf Anwesenheit, also auf Raum angewiesen ist) aufgeht.“ (Esposito 2002: 39)

Mit diesem Abstraktionsschritt beginnt also auch die Loslösung vom jeweiligen raumzeitlichen Kontext, denn die „Abstraktion entsteht, wenn der Beobachter externalisiert und vom Bereich der beobachteten Objekte getrennt wird“ (ebd.).

Die beiden Extremformen der verräumlichten und kontextlosen Semantik gehen zumeist Hand in Hand. So entstand im antiken Griechenland neben der abstrakten (kontextlosen) Logik auch eine konkrete (kontextgebundene) Rhetorik.

„Die Rhetorik beschäftigt sich nicht damit, die Wahrheit zu erforschen, sondern damit, den Partner – der immer anders und in einem anderen Kontext lokalisiert ist – zu überzeugen.“ (ebd.: 41)

Und weiter meint Esposito:

„Grundlage der Rhetorik ... ist die Topik: ein artikulierte System von Plätzen (Gemeinplätzen und spezifischen Plätzen), in dem man sich bewegen können muss, um die Argumente (aber auch die Ideen) zu finden, die zum Aufbau der Rede benutzt werden.“ (ebd.: 41).

Die Rhetorik stellt also durch die Topik den Bezug zum jeweiligen raumzeitlichen kommunikativen Kontext wieder her, der durch die Abstraktion der Logik verloren gegangen scheint.<sup>4</sup>

Einen groben Bruch in der Art der Kommunikation erlebten europäische Gesellschaften mit der Erfindung des Buchdrucks und den gesellschaftsstrukturellen Veränderungen im Übergang zur Modernität. Das Medium Buch erlaubte zunehmend Fernkommunikation (in Raum und Zeit) zwischen anonymen und unbekanntem

Schriftkundigen. Damit verschärfte sich auch die Trennung zwischen verräumlichter und nicht-räumlicher Semantik.

*„Die Semantik der westlichen Gesellschaft wird radikal nicht-räumlich – in dem Sinne, dass sie endgültig akontextuell wird und den Beobachter ausschließt: wissenschaftliche Wahrheiten, Gesetze, Preise, Wahlverfahren usw. gelten alle undifferenziert und pauschal für jedes Individuum und in jedem Kontext; um sie zu verstehen, braucht man keine räumlichen Bezüge zu berücksichtigen.“* (ebd.: 42)

Der Kosmos erscheint durch diese Art der nicht-räumlichen Semantik und durch die scheinbar von jeglichen Kontexten befreiten Gesetze im Vergleich zur räumlichen Semantik der Divination seiner Spontanität beraubt. Der räumliche Bezug tritt in den Hintergrund, der zeitliche erfährt dadurch eine Aufwertung.

*„In der modernen Gesellschaft des positiven Rechts und der hypothetischen wissenschaftlichen Wahrheiten gelten wissenschaftliche und rechtliche Gesetze ab dem Zeitpunkt, zu dem sie formuliert worden sind, und besonders auch mit der Aussicht auf künftige Veränderungen – aber ab einem bestimmten Moment gelten sie für jeden und überall. So gehen der Sinn des Ortes und die Kontextualität der Rhetorik verloren – welche nicht beanspruchte, für jeden und überall zu gelten, die aber ihre Prinzipien trotzdem als unveränderlich darstellte.“* (ebd.: 42)

Am Ende von Espositos Artikel werden nun die aktuellsten räumlichen Semantiken der Menschheitsgeschichte einer Analyse unterzogen. Der Raumbegriff erlebt in Diskursen in und um den Cyberspace neue Beachtung. Dies wirkt zunächst paradox, da der Bezug zum realen Raum, also den Orten abseits des Computerterminals, beinahe vernachlässigbar erscheint. Die physikalische Verortung der UserInnen geht hier in mediengestützte Telepräsenz über. Dennoch bietet aber gerade der Cyberspace einen reichen Fundus an bereits bekannter räumlicher Metaphorik. Das muss deswegen so sein, weil wir UserInnen als Menschen weiterhin räumliches Denken benötigen, welches uns bei der Orientierung behilflich ist, wenn es zum Beispiel darum geht, erfolgreich nach bis dato für uns unbekanntem Websites zu navigieren. Die Kommunikation innerhalb einer kontextuellen Semantik ist auf Interaktion angewiesen, die sämtliche Beteiligte (Anwesende)

stets mit einschließt. Diese Definition erlaubt uns nun auch den Brückenschlag zum Internet, worin der/die CybernautIn mit einer neumodischen, technisierten Form der Interaktion konfrontiert ist, namentlich der Interaktivität.

Diese existiert zwar durch eine virtuelle, computergestützte, quasi errechnete Welt hindurch, bietet aber unbestritten einen realen Kontext für gelingende Kommunikation. Espositos Meinung hierzu ist, „[...] dass es gerade dieser konstruktive Gebrauch des Kontextes ist, der die primäre Räumlichkeit der nicht alphabetisierten Gesellschaften mit der sozusagen sekundären Räumlichkeit kybernetischer Art verbinden kann. Die Interaktion nimmt hier die Form der neuen spezifischen Interaktivität an, die sich im Verhältnis von Mensch und Computer abspielt – und die anscheinend nicht verallgemeinerbare, kontextuelle Faktoren wieder benutzt und aufwertet.“ (Esposito 2002: 44)

Telematische Semantiken reproduzieren also viele Eigenschaften der voralphabetischen Semantiken. In den dynamischen Feedbackschleifen der Interaktivität entstehen neue Kontexte und somit neue Orte der Begegnung. Die Divination (und mit ihr auch die Rhetorik) nimmt sozusagen ihren angestammten Platz in der neu entstehenden Virtualität ein. Solcherlei Betrachtungen schenken auch gerne beschworenen Verweisen auf schamanische und nomadische oder allgemein archaische Dimensionen des Internets neue Deutungsmöglichkeiten.<sup>5</sup>

## HYPertext UND SINNLICHKEIT

*Cyberspace*, als Begriff dem 1984 erschienenen Science-Fiction-Roman *„Neuromancer“* von William Gibson entnommen, wird nach Howard Rheingold dahin gehend verwendet, „um den imaginären Raum zu bezeichnen, in dem sich für die Menschen, die eine CMC-Technologie [Computer-Mediated Communications, Anm. d. Verf.] benutzen, Wörter, zwischenmenschliche Beziehungen, Daten, Reichtum und Macht manifestieren“ (Rheingold 1994: 16f.).<sup>6</sup>

Unabhängig davon, ob der Cyberspace nun als Raum der Imagination, der Virtualität oder gar als *Nicht-Ort* (vgl. Augé 1994) betrachtet wird, finden sich bei seiner Beschreibung immer wieder notwendigerweise räumli-

che Metaphern. In der Architektur des Cyberspace jedoch stoßen auch ausgefeilte Metaphoriken der Veräumlichung an ihre Grenzen.

Bleiben wir zunächst bei der begrifflichen Erfassung von Räumlichkeit, so lässt sich sagen, dass in der Moderne zum Beispiel noch jede Nation und jede Fabrik ihren sowie jeder (gedruckte) Text seinen angestammten Platz für sich in Anspruch nehmen durfte. Die Hypermoderne bringt nun neue raumzeitliche Kontexte mit sich, und jedes Stück Treibgut Text tendiert zunehmend dazu, seine Begrenztheit zu verlieren, aufgehend im unendlich scheinenden Ozean des *Hypertextes*. Was macht diesen Ozean des Hypertextes nun so besonders?

„Das Verfassen von Hypertext erzeugt Schriftstücke, deren Bestandteile sich – digital vermittelt – auf externe Dokumente beziehen können.“ (Hrachovec 1996: 446)

Das sich auf *externe Dokumente* Beziehen ist soweit nichts bahnbrechend Neues. Jeder einigermaßen wissen-

*Worte sofort mit Definitionen versehen werden.*“ (Negroponte 1995: 90)

Hier wird ganz offensichtlich dem Netzwerkgedanken gefrönt. Ein Gedanke hat viele andere zur Grundlage und nimmt auf viele weitere Bezug. Ein Gedanke ist also zugleich Produkt und Ausgangsmaterial vieler Gedanken. An anderer Stelle hört sich das Ganze noch ein Stückchen spektakulärer an:

„So wie der Hypertext die Grenzen der gedruckten Seite aufhebt, wird das Postinformationszeitalter [sic!] die Beschränkungen der Geographie überwinden. Im digitalen Leben ist es nicht wichtig, zu einer bestimmten Zeit an einem bestimmten Ort zu sein, da eine Übertragung der Orte [sic!] möglich werden wird.“ (Negroponte 1995: 204)

Lassen wir das Wortungetüm *Postinformationszeitalter* einmal beiseite, so sticht im ersten Satz dieses Zitates vor allem der angenommene Status des Hypertextes als

Handelnder ins Auge. Nicht etwa der denkende, schreibende, lesekundige oder hermeneutisch interpretierende Mensch (oder dessen Geist oder dessen Kreativität) steht mitsamt seiner Potenz im Vordergrund des interaktiven Geschehens. Um die Grenzen der gedruckten Seite aufzuheben, wird dem Hypertext hier – bewusst oder unbe-

wusst – so etwas wie eine sich unabhängig vom menschlichen Individuum manifestierende Intelligenzform zugewiesen.

*Hypertext* kann hier – durchaus vergleichbar mit dem vorhin erwähnten Begriff der Kommunikationen aus der Theorie sozialer Systeme – als unabhängig von dem Medium, in welchem er stattfindet, verstanden werden. Das neue Medium Internet beschleunigt nun, aufgrund seiner Jugendlichkeit mit enormer Frische und Attraktivität beseelt, das Entstehen des *Hypertextes* und der Kommunikationen in besonders augenscheinlicher Art und Weise.

NICHT ETWA DER DENKENDE, SCHREIBENDE, LESEKUNDIGE ODER HERMENEUTISCH INTERPRETIERENDE MENSCH STEHT MITSAMT SEINER POTENZ IM VORDERGRUND DES INTERAKTIVEN GESCHEHENS. UM DIE GRENZEN DER GEDRUCKTEN SEITE AUFZUHEBEN, WIRD DEM HYPERTEXT HIER SO ETWAS WIE EINE SICH UNABHÄNGIG VOM MENSCHLICHEN INDIVIDUUM MANIFESTIERENDE INTELLIGENZFORM ZUGEWIESEN.

schaftlich abgehandelte Text bedient sich zahlreicher Querverweise (zum Beispiel in der Form des Zitats). Nicholas Negroponte, sicherlich einer der einflussreichsten Digerati<sup>7</sup> des Informationszeitalters, beschreibt das Besondere am Hypertext folgendermaßen:

„Der Raum für Informationen wird in keiner Weise von drei Dimensionen eingeschränkt. Hier kann sich eine Idee oder ein Gedankengang als multidimensionales Netzwerk präsentieren, mit Verweisen zu weiteren Entwicklungen oder Argumenten, die sich wiederum heranzurufen oder ignorieren lassen. [...] Teile von Informationen können zurückgerufen, Sätze beliebig erweitert und unbekannte

Die herausragende Qualität des Hypertextes liegt sicherlich in seiner enormen, potenziell unbegrenzten Informationsfülle (Komplexität). Mit jedem zusätzlichen Link wird der Hypertext, ohne sich dabei in Widersprüche zu verzetteln, sowohl ein wenig engmaschiger, gewissermaßen dichter, als auch weiter, weitläufiger, und das noch dazu zur selben Zeit. Das unterschiedlichste Wissen und Nicht-

Wissen, Können und Nicht-Können verknüpfen sich auf diese Art und Weise in- und durcheinander. Ein Text wird zum Teil vieler Texte und viele Texte werden zu einem Text. Eine Geschichte wird zum Teil vieler Geschichten und viele Geschichten zu einer.

Für Pierre Lévy speist sich die weitreichende Faszination für das neue Medium aus drei grundlegenden Quellen: „(1) der Geschwindigkeit der Evolution des Wissens, (2) der Anzahl der Menschen, die neues Wissen erwerben und produzieren, und (3) der Entwicklung neuer Werkzeuge (jener des Cyberspace), die aus dem Nebel der Informationen diesem Raum entsprechende, unbekannte und unbestimmte Landschaften, singuläre Identitäten und neue soziohistorische Gestalten auftauchen lassen können.“ (Lévy 1997: 24f. zit. Kremser 1999: 286)

Nicht bloß der Nebel der Informationen unbestimmter Landschaften erschwert die Orientierung im Cyberraum. Beim Eintritt in die grafisch/textuell beschaffene Welt eines MUDs oder MOOs<sup>8</sup> werden sehr bald mögliche Auswirkungen auf unser räumliches Denken offensichtlich. Die räumliche Vorstellung eines Nebeneinanders, vor allem aber auch die Annahme der örtlichen Ausschließlichkeit eines bestimmten Objektes müssen hier aufgegeben werden. Alles kann mit allem verknüpft, in jeden Text kann eine Unzahl weiterer Texte verwoben werden. Im kleinsten Raum können die meisten Informationen verborgen liegen, und das kleinste Zimmer, der kleinste Raum, kann ein ganzes Univer-

sum in sich beheimaten. Die Träume und Fantasien diverser ProgrammiererInnen des Cyberspace scheinen sich fraktaler bis quantenphysikalischer Logiken zu bedienen, und der Raum des Wissens wächst und wächst unaufhörlich. Die Konfusion, aber auch die Illusion einer neu erschaffenen, digitalen Welt der Wunder und der Selbstbestimmung wären beinahe perfekt, würden

IMMERSION IN DAS DISKURSIVE MEDIUM DES INTERNET MAG VIELES AN TEILWEISE NEUARTIGER RÄUMLICH-SINNLICHER WAHRNEHMUNG WIE AUCH SOZIALER KOMPETENZ ABVERLANGEN, TROTZDEM IST UND BLEIBT DIE MENSCHLICHE BEDINGTHEIT IN DER REALWELT SCHWER ZU ÜBERSEHEN ODER, UM ES AUF EINE ANDERE KURZFORMEL ZU BRINGEN: „THE WORLD OF CYBERSPACE REQUIRES REALSPACE“.

wir nicht unaufhörlich auf einen anderen, scheinbar grundlegenden Modus der Wahrnehmung zurückgestoßen werden, nämlich jenen der sinnlich-körperlichen Welterfahrung. Für manche unter uns CybernautInnen kann dieser Umstand ohne Zweifel äußerst schmerzvolle Erfahrungen bedeuten (Nacken-/Rücken-/Kreuzschmerzen, Dehydration, Schwindel, Gefühle der Einsamkeit oder gar Hilflosigkeit usw.).

„Zwischen der Welt, in der wir uns aufhalten, und dem informatischen Universum liegt ein Schnitt. Er ist gewaltsam, weil der unsagbar wirkliche Körper verlorengeht und an seiner Stelle die Desorientierung im diskursiven Medium beginnt.“ (Hrachovec 1996: 454)

Das informatische Universum bietet den UserInnen eine Vielzahl sinnlicher Reize, die vorwiegend über das Auge, das Ohr und die Fingerspitzen hindurch geschleust werden. Mentale Desorientierung kann in unzähligen Fällen zur unangenehmen, in anderen Fällen jedoch auch zur gewollten bis hin zur gewohnten Begleiterscheinung beim Durchwandern virtueller Welten werden. Ein Großteil an physisch-sinnlicher Erlebniswelt, die das Leben mit zu etwas Lebenswertem macht, die das Internet der Computer-/Bildschirm-/Bedie-

nungseinheit allerdings (noch?) nicht bieten kann, bleibt dabei auf der Strecke.

„Humans cannot live by information alone – in fact, the more we have of it, the more we want to touch, hold, taste, walk upon, actually move through what the information shows us.“ (Levinson 2003: 4)

Information allein macht also keinen Menschen, sondern irgendetwas anderes. Information allein macht auch keine Gesellschaft. Obwohl die Frage der Sinnlichkeit und Geborgenheit in der Mensch-Maschine-Mensch-Interaktion stets eine wichtige und höchst spannende bleibt, steht auch fest, dass der Cyberspace, wie wir ihn bislang kennen, beispielsweise keine obdachlosen Menschen beherbergen kann, also dahin tendiert, viele soziale Fragen offen bis unberührt hinter sich zu lassen. Diese Ausführungen rücken die Limitationen des virtuellen Raumes in den Vordergrund. Immersion in das diskursive Medium des Internet mag vieles an teilweise neuartiger räumlich-sinnlicher Wahrnehmung wie auch sozialer Kompetenz abverlangen, trotzdem ist und bleibt die menschliche Bedingtheit in der *Realwelt* schwer zu übersehen oder, um es auf eine andere Kurzformel zu bringen: „The world of cyberspace requires realspace“ (Levinson 2003: 6).

## DIE RHETORIK DES VIRTUELLEN RAUMS

Kommen wir noch einmal auf die Sprache über den Raum zurück. Ein weiteres Zeugnis für das ungebremste Bedürfnis nach gelingender Kommunikation fördert die Rhetorik findet sich bei Norbert Bolz. In Anlehnung an den von Nietzsche angeregt diskutierten Rhetorikbegriff, der die Rhetorik bloß als *Medium des großen Stils* oder als *Mittel der Selbstbetäubung* entlarvt, stellt sich für Bolz eine, wie auch zuvor bei Esposito angedeutete, grundlegende Relevanz der Rhetorik dar, insofern sie „immer dann unverzichtbar [ist], wenn man sich schnell orientieren und rasch handeln muß. M.a.W.: Es gibt dann Rhetorik, weil es eben keine Evidenz gibt und weil man keine Normen (mehr) hat“ (Bolz 2001: 168).

Er sieht in der Gegenwart und ihrer zunehmenden Komplexität vor allem drei zentrale, unübersehbar ineinander verknüpfte Bedingungen für die Aktualität der

Rhetorik gegeben, welche da wären: die Zeitknappheit, der Handlungszwang sowie das Nichtvorhandensein endgültiger Normen. Rückenwind bekommt er hierin von Hans Blumenberg (wir werden gleich auf ihn zurückkommen) wie auch von Friedrich Nietzsche. Wird – laut des zuletzt Genannten – die rhetorische Bedingtheit der Begriffe vergessen, so sind sie der heillosen Abstraktion ausgeliefert, was das hoch abstrakte Begriffsgebäude der neuzeitlichen Wissenschaften (wohlgemerkt in Nietzsches Fall des ausgehenden 19. Jahrhunderts!) für ihn zur *Begräbnisstätte der Anschauung* macht. Bolz meint hierzu – teilweise Nietzsche zitierend:

„Dieses Vergessen ist für das neuzeitliche Denken in dreifacher Gestalt bestimmend geworden:

- als Vergessen des Körpers im geschlossenen ‚Bewusstseinszimmer‘;
- als ‚Vergessen des Unterscheidenden‘ in der Begriffsbildung;
- und als Vergessen der Illusionen am Ursprung der Wahrheit.“ (Nietzsche 1980: 877, 880, zit. nach Bolz 2001: 169)

Das erste erwähnte Vergessen kommt uns bei der Betrachtung cyberanthropologischer Diskurse sofort in den Sinn. Je mehr wir die Hardware der vermeintlich perfekten Maschine Computer beachten, desto mehr verlieren wir den Bezug zu unserer eigenen Hardware, dem Körper und dessen vielgestaltigen Möglichkeiten der Kommunikation und Interaktion.

Auch das zweite Vergessen halte ich für anhaltend zeitgemäß, da unsere – von Oliver Marchart (2004)<sup>9</sup> so kraftvoll beschworene – *interne* Differenz, welche – nach seinen Worten – jegliche menschliche Identität durchzieht und damit unsere größte Gemeinsamkeit und Quelle für Solidarität zu sein scheint, stets durch diverse, teilweise auch höchst verlockende Heilsversprechungen des Internetzeitalters, wie zum Beispiel durch die von Lévy (1997) andiskutierte kollektive Intelligenz, in Gefahr gerät, verdrängt zu werden.

Wir Menschen bleiben demnach niemals mit uns selbst identisch, und genau das könnte unsere größte – weil einzige – gemeinsame, uns tatsächlich miteinander verbindende Stärke sein, vorausgesetzt natürlich, wir genießen auch Einsicht in diese Tatsache. Hier zur Verstärkung noch ein Zitat:

„Was die unterschiedlichen Kontexte vereint, ist die Tatsache, daß jeder auf eigene Weise die originäre Kompaktheit des unmarked space, der dem Einführen von Unterscheidungen vorangeht, bricht: Jeder Kontext verweist also auf ein Unsagbares, von dem er abhängt, das er aber nicht beobachten kann.“ (Esposito 1996: 319)

Was uns gleich zur dritten der angeführten Arten des Vergessens bringt. Dieses nun dürfte möglicherweise am wenigsten Gefahr laufen, tatsächlich in Vergessenheit zu geraten. Speziell in den als immer lebenswirklicher erlebbaren Illusionen der Simulation entdeckt die Menschheit neue Wahrheiten über sich selbst. Wir werden also in der Hyperrealität geradezu mit unseren eigenen Illusionen bombardiert (vgl. Virilio 2000). Das Vergessen betrifft uns in anderer Hinsicht allerdings noch wesentlich stärker. Nietzsche schreibt nicht nur den Begriffen eine rhetorische Bedingtheit zu, sondern zudem auch ihren ErzeugerInnen, den Menschen. Aufgrund seiner biologischen Indispaziertheit, von Nietzsche als Metapherantier betitelt, verschmilzt der Mensch mit seinen Begriffen von der Welt, und seine Rhetorik wird zu seiner Anthropologie. Durch die Rhetorik verständigt sich der Mensch also über seine Kultur. Bolz hierzu: „Die Metapher ist die Natur des Menschen, d. h., die Rhetorik ist die Anthropologie“ (Bolz 2001: 176). An dieser Stelle bezieht er sich nun zentral auf Blumenberg (1981), für den sich die Rhetorik als entscheidendes Medium des Überlebens zwischen den unerträglichen Grenzwerten des Realen als Trauma und Simulation darstellt (vgl. ebd.: 177).

#### DIGITALE ENGEL

Die Begriffe Trauma sowie Simulation scheinen schlaue gewählt und bieten reichlich Angriffsflächen für weiterführende Interpretation. Ich möchte nun im Fahrwasser Blumenbergs in etwas überzeichnete Weise mögliche Deutungshorizonte dieser Sichtweise freilegen. Wir Menschen haben die Fähigkeit erlangt, uns vor der

harten Realität der todbringenden Natur durch einen Schutzmechanismus – nennen wir ihn *Kultur* – abzusichern. Diese elementare Form der Traumabewältigung findet sich wohl überall auf der Welt, freilich in extrem unterschiedlichen Ausprägungen. Kultur kleidet also *Wirkliches*, was immer das auch sein mag, in *Menschliches*. Interessant ist nun, dass das schützende Gewand der Kultur, welches wir uns überstreifen, zu unserer anthropologischen Wahrheit wird.<sup>10</sup>

Dieser Schritt ist einer in Richtung der *Abstraktion*: *Schein* verschmilzt sozusagen mit dem *Sein* und Begriffe von der Welt werden zur Welt. Wir fliehen durch diesen Schritt gewissermaßen hinter ein Bild, welches wir uns von der Welt machen, in der wir uns befinden. Eng verknüpft hiermit ist auch der Begriff der Rolle. Jedes

DER INDIVIDUELLE MENSCH MUSS SEINER INNEREN UNGLEICHHEIT GEWAHR WERDEN. DURCH DIE EINSICHT IN DIE EIGENEN, IMMER NEUEN UNTERSCHIEDE MIT SICH SELBST WIRD LERNEN MÖGLICH. AUCH DAS ANDERE KÖNNTE DADURCH OHNE JEGLICHE FORM DER ABWERTUNG IM EIGENEN WELTBILD EINEN PLATZ BEKOMMEN.

Welt-Bild sieht gewisse Aufgaben, also Rollen, für uns vor, die auszufüllen unsere Aufgabe ist, und Realitätsbezug misst sich an der Fähigkeit, diese Rollen für unsere Umwelt verständlich zu machen. Neue Rollen ergeben neue Bewältigungsstrategien und eine eben erwähnte Extremform dieser Flucht vor der traumatischen Wirklichkeit ist jene in Richtung der Simulation. Gelänge dieser extreme Schritt, so wären wir, oder was von uns übrig bliebe, in ihr (der Simulation) als materiefreie Rollenwesen endgültig von unserer Sterblichkeit befreit, eine abstrakte, unendliche Form des Menschen, gleich digitaler Engel, beheimatet im Universum der Floppy-Discs. Digitale Engel beanspruchen keinen eigenen Körper für sich, vielmehr sind sie im mentalen Raum des Hypertextes aufgelöst. Sie benötigen keinerlei Platz, denn sie reisen in der Raumzeit, die sie zu Punkten zu

krümmen verstehen, an denen sie – je nach Belieben – ewig vorübergehend, ewig verweilend, einmal hier, einmal da, zu erscheinen pflegen.

Um die Schilderung wieder auf eine weniger gewagte Form zu konzentrieren, erscheint eine bei Bolz zitierte Kurzformel Blumenbergs hilfreich: „Der menschliche Wirklichkeitsbezug ist indirekt, umständlich, verzögert, selektiv und vor allem ‚metaphorisch‘“ (Bolz 2001: 176). Wir entkommen unseren Erzählungen nicht, sind und bleiben metaphorische Wesen.

## AUSBLICK

Der in den vorhergehenden Kapiteln der *Raumsemantiken* angedachte Ausflug in linguistische und philosophische Gefilde kann sich in Bezug auf die Bewertung aktueller Mediendiskurse aus cyberanthropologischer Perspektive als sehr hilfreich erweisen. Ich möchte versuchen, das vorhin Ausgebreitete noch einmal in aller Prägnanz seiner Bedeutung zuzuführen. Worte verwirren, wo sie fehl am Platz scheinen. Trotzdem sind die Landschaften der Medien und Ideologien voll von ihnen. Das ist weiterhin nicht verwunderlich (generelles Schweigen wäre möglicherweise verwunderlich), denn Kommunikationen erzeugen soziales Geschehen.

Wer also auch immer an der gesellschaftlichen Bildung beziehungsweise Umbildung beziehungsweise Unbildung beteiligt sein möchte, kommt nicht daran vorbei – zumeist zunehmend medial unterstützt – zu kommunizieren.

Doch alles Kommunizieren findet auf einer als brüchig entlarvten Oberfläche statt. Oftmals klaffen unüberwindliche Spalten zwischen den Kommunikationen und ihren AdressatInnen, den Personen. Verständigung wäre womöglich eine extrem hilfreiche, bleibt jedoch stets eine äußerst unwahrscheinliche Tatsache. Inmitten all der (scheinbar) gelingenden und zum Scheitern verurteilten Kommunikation bilden sich komplexe und dynamische logische Räume, wie – beispielhaft geschildert – der Hypertext des informatischen Universums.

Rhetorik dürfte, stets im Wettstreit und doch untrennbar mit der Logik verbunden, eine durch die neuen Modi der Mensch-Maschine-Mensch-Interaktivität bedingte Aufwertung erfahren.

Sie könnte somit – muss aber nicht unbedingt – Abhilfe gegen unmögliche Kommunikation schaffen. Sie erreicht dies dann eher, wenn ihre (zumindest) dreifache Bedingtheit nicht total in Vergessenheit gerät.

– Rhetorik ist an das *leibhaftige Hier und Jetzt* geknüpft. Aus dem Bewusstseinszimmer des Denkens heraus muss (mindestens solange bis überzeugende Alternativen dafür gefunden sind) auch ein leidgeplagter und vergänglicher Körper erkannt werden, der zugleich als Angelpunkt der Welterfahrung und zentrales kulturschaffendes Instrument der Menschheit schlechthin weiterhin großartige Dienste zu leisten vermag.

– Der individuelle Mensch muss seiner *inneren Ungleichheit* gewahr werden. Durch die Einsicht in die eigenen, immer neuen *Unterschiede* mit sich selbst wird Lernen möglich. Auch das *Andere*, denn was ist das Andere, wenn nicht bloß ein – zugegeben manchmal erstaunlicher – Unterschied, könnte dadurch ohne jegliche Form der Abwertung im eigenen Weltbild einen Platz bekommen.

– Am Ursprung unserer Wahrheiten liegt die Illusion. Was geheimnisvoll klingt, ist es nicht unbedingt. Die Zeichen mehren sich, dass unsere Wirklichkeit aus unserer individuellen bzw. überindividuellen (sozialen) *Auffassung der Wirklichkeit* heraus entstehen. Sie (die Wirklichkeit, wie auch die Auffassung über diese) wird dadurch nicht unwirklich (seit Menschengedenken stehen sich unvereinbare Wirklichkeiten auf zahllosen Schlachtfeldern dieser Erde feindlich gegenüber), allerdings auf das Äußerste fragil und dadurch stets hinterfragbar.

Der rhetorisch aufgeklärte, konstruktivistische Mensch hat – oder vielmehr hätte – dies zu berücksichtigen, bevor er den Mund oder neuerdings auch den Server öffnet, um vermeintliche Wahrheiten ins kommunikative Netzwerk der Weltgesellschaft zu entlassen.

Diese Ausführungen sollen keinesfalls als Aufforderung zum Schweigen gedeutet werden (wenngleich in einem derartigen Fall die Überraschung vermutlich groß wäre), sondern vielmehr als Einladung zum Staunen. Eine seltene, sehr besondere Art der Sensibilität ist gefragt, um hinter die Wahrheit, aber mitunter auch Notwendigkeit der gemachten Wahrheiten blicken zu können.<sup>11</sup>



Und immer bleibt die Hoffnung auf Verständigung. Vielleicht hat gerade der unstillbare Drang nach mehr Information über die Illusionen am Ursprung der Wahrheit oder über das unbekanntere Andere oder aber über eine mögliche körperlose, ergo schmerzfreie (?) Zukunft grundlegend zur Entdeckung und Besiedelung der virtuellen Realität beigetragen. Es bleibt an uns, diesen Drang nach semantisch und sinnlich ansprechenden Informationen – auf der gemeinsamen Suche nach gelungener Kommunikation – in jeglicher Interaktion aufzugreifen und nachhaltig weiter zu entfalten, nicht zuletzt auch als hilfreiche Grundhaltung in der therapeutischen Begegnung.

---

#### MAG. DR. MARTIN A. LUGER

ist Anthropologe, Lektor am Institut für Kultur- und Sozialanthropologie, Feldenkrais-Lehrer, Psychotherapeut in Ausbildung unter Supervision (Ia:sf); Gründungsmitglied von MASN-Austria und der ARG – Awareness Research Group.

#### QUELLENLISTE:

- Armitage, John. 1999. Resisting the Neoliberal Discourse of Technology. The Politics of Cyberculture in the Age of the Virtual Class [http://sami.is.free.fr/Oeuvres/armitage\\_resisting\\_discourse\\_technology.html](http://sami.is.free.fr/Oeuvres/armitage_resisting_discourse_technology.html) [Zugriff 5. 5. 2007].
- Augé, Marc. 1994. Orte und Nicht-Orte: Vorüberlegungen zu einer Ethnologie der Einsamkeit. Frankfurt am Main: Fischer.
- Blumenberg, Hans. 1981. Wirklichkeiten in denen wir leben. Stuttgart: Reclam.
- Bolz, Norbert. 2001. Die Konformisten des Andersseins: Ende der Kritik, München: Fink.
- Brown, David. 1997. Cyberdiktatur: Das Ende der Demokratie im Informationszeitalter. Berlin: Ullstein.
- Elkana, Yehuda. 1986. Anthropologie der Erkenntnis: Die Entwicklung des Wissens als episches Theater einer listigen Vernunft. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Escobar, Arturo. 2001. Welcome to Cyberia: Notes on the anthropology of cyberculture. In: Bell, David and Barbara M. Kennedy (eds.). The Cybercultures Reader. London/New York: Routledge, pp. 56–76.
- Esposito Elena. 1996. Geheimnis im Raum, Geheimnis in der Zeit. In: Reichert, Dagmar (Hg.). Räumliches Denken. Zürich: Hochschulverlag AG der ETH Zürich, pp. 303–330.
- Esposito Elena. 2002. Virtualisierung und Divination: Formen der Räumlichkeit der Kommunikation. In: Maresch, Rudolf und Niels Werber (Hg.). Raum – Wissen – Macht. Frankfurt am Main: Suhrkamp, pp. 33–48.
- Goody, Jack, Ian Watt und Kathleen Gough. 1997. Entstehung und Folgen der Schriftkultur. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Hrachovec, Herbert. 1996. Homepage und Hypertext. Raumplanung im Internet. In: Reichert, Dagmar (Hg.). Räumliches Denken. Zürich: Hochschulverlag AG der ETH Zürich, pp. 443-455.
- Kneer, Georg und Armin Nassehi. 2000. Niklas Luhmanns Theorie sozialer Systeme: Eine Einführung. München: Fink.
- Kremser, Manfred. 1999. CyberAnthropology und die neuen Räume des Wissens. In: Mitteilungen der Anthropologischen Gesellschaft in Wien (MAGW) 129, pp. 275–290.
- Kremser, Manfred. 2001. Shangó-Transformationen: vom traditionellen Donnergott der Yoruba zum digitalen Blitzgewitter im Cyberspace. Habilitation, Universität Wien.
- Leary, Timothy. 1997. Chaos & Cyber-Kultur. Solothurn: Nachtschatten-Verlag.
- Levinson, Paul. 2003. Realspace: The fate of physical presence in the digital age, on and off planet. London/New York: Routledge.
- Lévy, Pierre. 1996. Das Programm der Cyberkultur. <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/2/2044/5.html> [Zugriff 3. 5. 2007].
- Lévy, Pierre. 1997. Die kollektive Intelligenz: Für eine Anthropologie des Cyberspace. Mannheim: Bollmann.
- Luger, Martin 2007. Rhetorik, Sinnlichkeit und kulturelle Stoffwechselprozesse in virtuellen Räumen – Vorbedingungen einer Cyberanthropologie. In: Austrian Studies in Social Anthropology, Journal 2 / 2007 (Onlineausgabe).
- Luger, Martin 2011. Erfahrungswissenschaft Anthropologie: dreieinige Rhetorik in Ritual, Psychotherapie und Cyberspace. Unveröffentlichte Dissertation: Uni Wien.
- Marchart, Oliver. 2004. Techno-Kolonialismus: Theorie und imaginäre Kartographie von Kultur und Medien. Wien: Löcker.
- Negroponte, Nicholas. 1995. Total digital: Die Welt zwischen 0 und 1 oder Die Zukunft der Kommunikation. München: Bertelsmann.
- Rheingold, Howard. 1994. Virtuelle Gemeinschaft: Soziale Beziehungen im Zeitalter des Computers. Bonn et al.: Addison-Wesley.
- Virilio, Paul. 2000. The information bomb. London/New York: Verso.
- Watzlawick, Paul. 2005. Vom Unsinn des Sinns oder vom Sinn des Unsinn. München: Piper.
- Willke, Helmut. 1989. Systemtheorie entwickelter Gesellschaften: Dynamik und Riskanz moderner gesellschaftlicher Selbstorganisation. Weinheim/München: Juventa.
- Žižek, Slavoj. 1999. Die Pest der Phantasmen: Die Effizienz des Phantasmatischen in den neuen Medien. Wien: Passagen.

---

<sup>1</sup> Der vorliegende Text ist die gekürzte Fassung eines vorhergegangenen Artikels (Luger 2007). Teile daraus finden sich auch in meiner Dissertation (Luger 2011)

<sup>2</sup> Weiterführend zu den Grundbegriffen der Theorie sozialer Systeme siehe die sehr übersichtliche und gelungene Einführung von Kneer/ Nassehi (2000).

<sup>3</sup> Vgl. dazu Luhmann (2002), für den sich die Unwahrscheinlichkeit der Kommunikation aus drei Hauptgründen, welche er pathetisch als die *drei Schwellen der Entmutigung* bezeichnet, ergibt. Zum Ersten ist der zu kommunizierende Sinn stets an einen spezifischen Verständigungs-

kontext (kulturrelativistischer Standpunkt) gebunden. Zum Zweiten braucht Kommunikation Interaktion. Zum Dritten ist der Erfolg des durch die Interaktion kommunizierten Appells unsicher. Soziale Systeme entwickeln sich entlang allmählicher Überwindung dieser Schwellen. Einrichtungen, die bei der Überwindung Hilfe versprechen, die also unwahrscheinliche in wahrscheinliche Kommunikation zu wandeln vermögen, werden bei Luhmann als *Medien* bezeichnet.

<sup>4</sup> Eine interessante Darstellung über die Entstehung des *Denkens zweiter Ordnung* im antiken Griechenland als selbstkritisches, reflexives Denken über das Denken und seine revolutionären Auswirkungen auf die europäische Geistesgeschichte findet sich bei Elkana (1986: 344ff.). Aus ethnologischer Perspektive vielleicht noch um einiges spannender sind die von Goody, Watt und Gough analysierten Funktionen und Konsequenzen der Literalität in traditionellen Gesellschaften. Besonders die aus dem semitischen Silbenalphabet heraus entwickelte phonetische Schrift dürfte, aufgrund ihrer relativ leichten Erlernbarkeit und Praktikabilität, maßgeblich zur breitenwirksamen und historisch bedeutsamen Entwicklung der griechisch-ionischen Kultur geführt haben (vgl. Goody/Watt/Gough 1997: 73ff.).

<sup>5</sup> Vgl. u.a. Escobar 2001; Kremser 1999, 2001; Leary 1997; bzw. Lévy 1997.

<sup>6</sup> In jüngeren Publikationen wird William Gibson gerne gegenüber anderen, womöglich wesentlicheren Auslegungen vernachlässigt: „Ursprünglich bezeichnet *Cyberspace* die durch Hardware geschaffene Möglichkeit mittels Datenhelm, Datenhandschuhen und -brille durch eine virtuelle Welt zu navigieren und diese dann körperlich und sinnlich wahrnehmen zu können. Der Duden erklärt *Cyberspace* durch *virtuellen Raum*“ (Lübke 2005: 239 bzw. 88).

<sup>7</sup> Eine grundlegende Beschreibung und Kritik der *virtuellen Klasse* (vgl. John Armitage 1999) der Digerati – einer durch Computer-Industrie und Online-Communities neu entstandenen Elite – findet sich bei David Brown (1997).

<sup>8</sup> „MUDs (multiple-user dimensions, or multiple-user dungeons) and MOOs (multiple-user dimensions, object oriented) are computer programs that numerous users can log into and explore while interacting with each other“ (Nakamura 2002: 147). Für MUDs findet sich an anderer Stelle jedoch auch die Langform *Multi-User-Domain* (Negroponte 1995: 223).

<sup>9</sup> „Denn die Differenz, um die es geht, ist nicht in erster Linie die Differenz zu den jeweils anderen, es ist vor allem eine *interne Differenz*, die die eigene Identität durchzieht: weder der Westen, noch der Osten, noch ‚der Rest‘ ist *mit sich selbst* identisch. Das haben sie gemeinsam. Mit anderen Worten: Was uns miteinander verbindet, ist keine gemeinsame Identität. Es ist unser aller Nicht-Identität mit uns selbst. Nur die kann als Basis globaler Solidarität dienen“ (Marchart 2004: 220).

<sup>10</sup> „Wichtig dabei ist nicht allein, daß der Mensch ein *zoon technikon* ist, das artifizielle technologische Einrichtungen, seine ‚zweite Natur‘, zwischenschaltet, zwischen sich selbst und der rohen natürlichen Umgebung; eher ist der Status dieser ‚zweiten Natur‘ irreduzibel *virtuell*“ (Žižek 1999: 86).

<sup>11</sup> Nach Paul Watzlawick gebe sich der wahre, mit dem kritischen Geist des konstruktivistischen Denkens erleuchtete Mitmensch von Zeit zu Zeit anhand dreier spezifischer Eigenschaften zu erkennen: Er wäre „erstens frei, denn wer weiß, daß er sich seine Wirklichkeit schafft, kann sie jederzeit auch anders schaffen. Zweitens wäre dieser Mensch im tiefsten ethischen Sinne verantwortlich, denn wer tatsächlich begriffen hat, daß er der Konstrukteur seiner eigenen Wirklichkeit ist, dem steht das bequeme Ausweichen in Sachzwänge und in die Schuld der anderen nicht mehr offen. Und drittens wäre ein solcher Mensch im tiefsten Sinne konzilient“ (Watzlawick 2005: 80f.)