

SASKIA WENDEL · KÖLN

VIRTUELLE REALITÄT  
UND DIE ALLES BESTIMMENDE WIRKLICHKEIT,  
DIE WIR GOTT NENNEN

Welt-Rad, das rollende,  
Streift Ziel auf Ziel:  
Noth – nennt's der Grollende,  
Der Narr nennt's – Spiel...

Welt-Spiel, das herrische,  
Mischt Sein und Schein: -  
Das Ewig-Närrische  
Mischt u n s – hinein!...

*Friedrich Nietzsche*

*1. Gott oder Virtualität?*

Gott ist die alles bestimmende Wirklichkeit. So lautet eine der bekanntesten Bestimmungen Gottes.<sup>1</sup> Die Wirklichkeit schlechthin, die «wirklichste Wirklichkeit»<sup>2</sup>, die Grund wie Ziel aller uns begehrenden und von uns erfahrenen Wirklichkeit ist. Der Wirklichkeitsbegriff korrespondiert hier mit demjenigen des Seins im Sinne von Existenz: Gott ist, und dadurch, dass er ist, und dass er ist, was er ist (schlechthin unbedingtes, selbstursprüngliches Sein) ist überhaupt alles, was ist.

Der Glaube an Gott als die alles bestimmende Wirklichkeit setzt zwei Unterscheidungen voraus: die Unterscheidung zwischen Sein und Schein und diejenige zwischen Sein und Nichts, d.h. zwischen Existenz und Nichtexistenz. Das mutet zunächst trivial an, denn jede Rede von Gott muss sich selbstverständlich mit der Frage auseinandersetzen, ob Gott überhaupt existiert, oder ob er nichts anderes als eine Fiktion der Vernunft ist, selbst wenn diese Vernunft nicht anders kann als die Gottesidee zu denken. Doch diese Frage verschärft sich im Blick auf das Phänomen der virtuellen Realität, und damit auch das Problem der Unterscheidung von Sein und Schein. Denn angesichts virtueller Wirklichkeit wird nicht allein die

*SASKIA WENDEL, geb. 1964, Professorin für Systematische Theologie am Institut für Katholische Theologie der Universität Köln.*

Überzeugung von der Wirklichkeit, der Existenz Gottes zum Problem, sondern der Begriff der Wirklichkeit selbst. Nicht mehr die Frage, ob Gott als alles bestimmende Wirklichkeit existiert, also «wirklich» ist, sondern die Frage, ob überhaupt eine extramentale Wirklichkeit existiert, wird jetzt zur entscheidenden Frage. Wie «wirklich» ist die Wirklichkeit und diejenige, die alles, also auch die von uns als «gegeben» behauptete Wirklichkeit, bestimmt? Ist womöglich die alles bestimmende Wirklichkeit nichts anderes als die «Wirklichkeit» der unendlichen Erzeugung virtueller Realität? Das «Welt-Spiel», das sich selbst bestimmt, sich auf selbst und das unablässige Geschehen seiner Selbsterzeugung referiert, und so gesehen «göttlich» genannt werden könnte – «Gott oder Virtualität»?

## 2. Die These von der Simulation der Wirklichkeit und ihre Folge für den Gottesgedanken

Das Problem, das sich angesichts virtueller Wirklichkeiten stellt, hat in gewisser Weise schon René Descartes in den Meditationen über die erste Philosophie thematisiert: die Möglichkeit, dass ich mich in meinem Erkennen unablässig täusche, ja dass ich womöglich von einem allmächtigen Lügengeist permanent getäuscht werde<sup>3</sup>: «Ich will glauben, Himmel, Luft, Erde, Farben, Gestalten, Töne und alle Außendinge seien nichts als das täuschende Spiel von Träumen, durch die er meiner Leichtgläubigkeit Fallen stellt.»<sup>4</sup> Für Descartes dient dieser Zweifel an der Existenz der Außenwelt als Initialpunkt der Reflexion über Wahrheit und Gewissheit der Erkenntnis: «Was also bleibt Wahres übrig? Vielleicht nur dies eine, daß nichts gewiß ist.»<sup>5</sup> Allerdings hatte jener Zweifel bei Descartes lediglich methodische Funktion; Ziel der Meditationen ist der Aufweis eines unbezweifelbaren Fundamentes der Erkenntnis gewesen, das jeder Täuschungsmöglichkeit entzogen ist: «*ego sum – ego existo*»<sup>6</sup>. Für Descartes existierte (noch) die Gewissheit, dass sich die Vernunft nicht unablässig täuschen kann, existierte somit auch die Möglichkeit der Unterscheidung von Sein und Schein bzw. Nichts, von Möglichkeit und Wirklichkeit.

Diese Überzeugung wird jedoch von Friedrich Nietzsche aufgegeben, dem zufolge die Vernunft prinzipiell illusionär verfasst ist, weil sie sich permanent in Täuschungen verstrickt, die durch sie selbst erzeugt sind. Vernunft ist hier nicht mehr die unverbrüchliche Instanz von Wahrheit und Gewissheit, sondern sie ist der Schauplatz der permanenten Inszenierung des «Welt-Spiels», in dem die Unterscheidung von Sein und Schein (wie auch die Unterscheidung von Gut und Böse) aufgehoben ist, und in das wir kraft der Vernunft immer schon verstrickt sind:

«Was ist also Wahrheit? Ein bewegliches Heer von Metaphern, Metonymien, Anthropomorphismen kurz eine Summe von menschlichen Relationen, die, poetisch und rhetorisch gesteigert, übertragen, geschmückt wurden,

und die nach langem Gebrauche einem Volke fest, canonisch und verbindlich dünken: die Wahrheiten sind Illusionen, von denen man vergessen hat, dass sie welche sind, Metaphern, die abgenutzt und sinnlich kraftlos geworden sind, Münzen, die ihr Bild verloren haben und nun als Metall, nicht mehr als Münzen in Betracht kommen. (...) Nun vergisst freilich der Mensch, dass es so mit ihm steht; er lügt also (...) unbewusst und nach hundertjährigem Gewöhnungen – und kommt eben *d u r c h d i e s e U n b e w u s s t h e i t*, eben durch dies Vergessen zum Gefühl der Wahrheit.»<sup>7</sup>

Dieser Wahrheitsperspektivismus<sup>8</sup> eröffnet die Möglichkeit unendlicher Interpretationen der Welt: «Welt ist uns (...) noch einmal «unendlich» geworden: insofern wir die Möglichkeit nicht abweisen können, dass sie unendliche Interpretationen in sich schliesst.»<sup>9</sup> Insofern existiert keine «objektive Wirklichkeit» jenseits der unendlichen Möglichkeiten der Weltinterpretationen, vielmehr konstituiert sich in ihnen erst das, was wir Wirklichkeit nennen. Die Vernunft liefert keine wahre Erkenntnis der Wirklichkeit: «Die «Vernunft» ist die Ursache, dass wir das Zeugnis der Sinne fälschen. Sofern die Sinne das Werden, das Vergehen, den Wechsel zeigen, lügen sie nicht... (...) Die «scheinbare» Welt ist die einzige: die «wahre» Welt ist nur *h i n z u g e l o g e n*.»<sup>10</sup>

Die Erzeugung virtueller Welten entspricht dieser These Nietzsches: die Unendlichkeit, einst eine Eigenschaft Gottes, wird zum Kennzeichen nicht nur der Interpretationsmöglichkeiten der Wirklichkeit, sondern letztlich der Wirklichkeit selbst. Giordano Brunos These der Unendlichkeit von Welten als Ausdruck der Unendlichkeit des Absoluten bekommt hier eine neue Wendung: Es gibt keine Wirklichkeit «hinter» der unendlichen Vielfalt ihrer Auslegung, sondern eine unendliche Möglichkeit der Konstruktion, ja der Simulation von Wirklichkeit, und dies kraft der Vernunft. Nicht Gott entfaltet sich in die Unendlichkeit der Welten und ihrer Interpretationen, sondern die unendliche, permanente Ausfaltung stets neu sich einstellender virtueller Wirklichkeit ist «göttlich», absolut – Gott oder Virtualität.

Jener Unendlichkeit der Wirklichkeitsinterpretationen entspricht die unendliche Verschiebung der Referenz der Zeichen: Zeichen referieren nicht mehr auf ein ihnen vorgängig Bezeichnetes, sondern sie sind selbstreferentiell, so legen es etwa poststrukturalistische Zeichentheorien nahe. Signifikanten sind frei flottierend, gleiten von Signifikant zu Signifikant, ohne jemals ein Signifikat zu treffen. Zeichen bedeuten nicht durch Repräsentation, sondern durch ständige Verschiebung und Wiederholung der Signifikanten.<sup>11</sup> Jean Baudrillard bezog diese poststrukturalistische These auf die medial konstruierte, virtuelle Wirklichkeit und suchte so zu verdeutlichen, dass mit dem Ende der Signifikation zwar auch das Ende der Realität gekommen ist, zugleich aber die Realität in ihrem Verlust zu einer Hyperrealität überhöht wird:

«Die Realität geht im Hyperrealismus unter, in der exakten Verdoppelung des Realen, vorzugsweise auf der Grundlage eines anderen reproduktiven Mediums – Werbung, Photo etc. –, und von Medium zu Medium verflüchtigt sich das Reale, es wird zur Allegorie des Todes, aber noch in seiner Zerstörung bestätigt und überhöht es sich: es wird zum Realen schlechthin, Fetischismus des verlorenen Objekts – nicht mehr Objekt der Repräsentation, sondern ekstatische Verleugnung und rituelle Austreibung seiner selbst: hyperreal.»<sup>12</sup>

So kommt Baudrillard zu seiner Definition des Realen als desjenigen, wovon man eine äquivalente Reproduktion herstellen kann: «Am Ende dieses Entwicklungsprozesses der Reproduzierbarkeit ist das Reale nicht nur das, was reproduziert werden kann, sondern das, *was immer schon reproduziert ist*. Hyperreal.»<sup>13</sup> Die Unterscheidung von Sein und Schein, Wirklichkeit und Illusion, Wahrheit und Irrtum ist aufgehoben: «Es gibt keine Fiktion mehr, der sich das Leben, noch dazu siegreich, entgegenstellen könnte – die gesamte Realität ist zum Spiel der Realität übergegangen (...).»<sup>14</sup> Die Simulation hat die Realität vollständig und endgültig zum Verschwinden gebracht in der Allheit, dem Universum stets sich verschiebender, immer neu sich reproduzierender Zeichen: «Das coole Universum der Digitalität absorbiert das der Metapher und der Metonymie. Das Simulationsprinzip überwindet das Realitätsprinzip und das Lustprinzip.»<sup>15</sup>

Eine «alles bestimmende Wirklichkeit», die wir Gott nennen, hat hier keinen Platz mehr, es sei denn, man identifizierte Gott mit dem Simulationsprinzip: Die alles bestimmende Wirklichkeit ist die Simulation der Wirklichkeit – Gott oder Virtualität. Gott ist nicht mehr das Prinzip der Unterscheidung von Sein und Schein, nicht mehr derjenige, der den Unterschied zwischen Sein und Nichts setzt dadurch, dass er aus sich Seiendes kreiert. Gott ist hier vielmehr die Simulation und damit die Indifferenz von Sein und Nichts, Sein und Schein. Das Simulationsprinzip jedoch ist an das Aufkommen von Bewusstsein gebunden, denn es ist ja das Bewusstsein, dem sich die Simulation verdankt. Bewusstsein fungiert so nicht mehr als Möglichkeitsbedingung einer «wahren» Erkenntnis der Wirklichkeit, sondern als Möglichkeitsbedingung der Simulation. Was es gibt, ist die Simulation der Welt und das Bewusstsein als diejenige Kraft, die die Simulation auslöst. Zugleich aber ist das Bewusstsein immer schon in die Simulation seiner selbst verstrickt. Bewusstsein ist alles und nichts zugleich, Eins und Alles, unendlich im Verweis auf sich selbst, «göttlich», da selbstursprünglich und immer wieder neu aus sich selbst entspringend und so die ewige Wiederkehr der Simulation bewirkend. Die These der Simulation der Wirklichkeit bedeutet somit den Tod Gottes in einer neuen Variation des Nietzscheanischen Motivs des Todes Gottes: die «alles bestimmende Wirklichkeit» ist

wie jede Wirklichkeit Simulation. Schwindet im Begriff der virtuellen Wirklichkeit die Unterscheidung von Sein und Schein bzw. Sein und Nichts, so schwindet mit dieser Unterscheidung auch der Gottesgedanke theistischer Provenienz. Es bliebe allein die Möglichkeit, das Simulationsprinzip als göttlich zu bezeichnen, was aber einem äquivoken Gebrauch der Vokabel «Gott» gleichkäme. «Gott» bedeutete so in der Tat «alles und nichts» bzw. fungierte als Vokabel für eine alle Differenz negierende Totalität, die sich alles unterworfen hat im Auslöschten der grundlegenden Unterscheidung von Sein und Schein, Sein und Nichts.

### *3. Der Schritt aus der Simulation heraus: «Erkenne dich selbst!»*

Die Simulationsthese scheint unserem Alltagsverständnis von Wirklichkeit zu widersprechen. Niemand von uns geht davon aus, dass das, was er erlebt, was er denkt und fühlt, was ihm an Dingen, Ereignissen, Personen begegnet, immer schon virtuell ist. Wenn es ans Sterben geht, so möchte man sagen, weiß man doch darum, was man lassen muss, wenn man das Leben lassen muss – und das ist doch eindeutig «wirklich» gegeben und nicht nur Resultat einer Simulation – es sei denn, man behauptete, dass man schlichtweg aus einer «cyberworld» herausgestöpselt wird, und dass man dies als Sterben empfindet. Spätestens an diesem Punkt aber wird die Simulationsthese zynisch angesichts von Menschen, die sterben müssen und dabei nicht schlichtweg in ein anderes Programm «eingespielt» werden können. Dennoch genügt es nicht, dem Problem, das durch die Virtualität von Wirklichkeit aufgeworfen wird, allein dadurch zu begegnen, dass man auf die Kontraintuitivität oder den Zynismus der Simulationsthese verweist. Möglicherweise liefert jedoch ein Film einen wichtigen Hinweis auf eine argumentative Strategie, ein Film, der bislang wie kein anderer das Problem virtueller Wirklichkeit thematisiert und durchgespielt hat, und dies zudem angereichert mit einer Vielfalt von philosophischen wie theologischen Anspielungen: «Matrix».

«Matrix» handelt bekanntlich davon, dass die Menschen zu Sklaven von Maschinen geworden sind, die sie ausbeuten, die Menschen aber zugleich dadurch ruhig stellen, dass sie sie in einer virtuellen Welt gefangen halten, die von einem gigantischen Computerprogramm, der Matrix, erzeugt und gesteuert wird. Das Auftreten einer Erlöserfigur, Neo, soll die Menschen aus ihrer Gefangenschaft befreien. Die Botschaft des Filmes ist eindeutig: Die Matrix ist keineswegs so allumfassend und alles bestimmend, so total, wie sie erscheint. Virtualität ist nicht alles, und alles ist nicht virtualiter. Es gibt eine von der virtuellen Realität unterschiedene, «andere» Wirklichkeit, quasi eine «wirkliche» Wirklichkeit, es gibt ein «es gibt», es gibt die Differenz von Sein und Schein, Existenz und Nichtexistenz, die die Totalität der Matrix unterbricht und so bleibend durchbricht. Allerdings muss diese

Differenz und mit ihr dann auch die Existenz der Wirklichkeit als das Andere der bloß virtuellen Realität erkannt werden können, und dazu bedarf es der Befreiung aus der Verstrickung in die permanente Simulation, die die Matrix erzeugt. Das Orakel der Matrix weist Neo hierzu den Weg: «Erkenne Dich selbst!»

Genau diesen Weg hatte Descartes in seinen Mediationen beschritten: die Unbezweifelbarkeit der Selbstgewissheit, gegeben im «ich denke», ist Fundament jeder Gewissheit, mithin auch der Weltgewissheit. Der Bezug auf die in der Selbsterkenntnis, im Selbstbewusstsein, gegebenen Selbstgewissheit macht die Unterscheidung von Sein und Schein, Sein und Nichts, möglich, setzt diese Unterscheidung erneut in Kraft, und dies mitten in der Verstrickung in die Simulation der Wirklichkeit. Alles ist Resultat von Simulation, auch ich selbst in meinen Bezügen zur vermeintlich existierenden Realität, zu Dingen, Ereignissen, Personen, die mir in der virtuellen Welt begegnen, ja ich selbst in meinen äußeren wie inneren Qualitäten, Eigenschaften. Alle Erfahrungen, die ich mache, alle Gefühle, die ich empfinde, alle «Qualia» meines Bewusstseins, könnten virtuell verfasst sein, ohne dass ich überhaupt um diese Virtualität weiß. Doch das Wissen um mich, dass ich Erlebnisse besitze, dass mir eine Welt – und sei sie virtualiter gegeben – überhaupt zu meiner Welt werden kann, dieses Wissen um mich ist nicht selbst schon virtuell erzeugt. Dass ich ein Wissen um mich habe, und dass ich darum weiß, leuchtet mir unmittelbar, unabhängig von externen Vermittlungen durch Bilder, Zeichen, Erfahrungen, Begegnungen ein. Erkenne Dich selbst – nicht als reflexiver Akt, sondern als unmittelbares Wissen um Dich in der Gegebenheit des Selbstbewusstseins – und Du erkennst die einzige Wirklichkeit, die Dir unzweifelhaft einleuchten kann: die Wirklichkeit, die Du selbst bist. Dann eröffnet sich die Möglichkeit der Unterscheidung von Sein und Schein, Existenz und Nichtexistenz, somit auch die Unterscheidung von Wirklichkeit und Virtualität, so könnte man den Hinweis des Orakels der Matrix interpretieren. Der Schritt aus der Matrix heraus ist der Schritt in mich hinein – und umgekehrt, der Aufforderung Augustins entsprechend: Geh nicht nach draußen, in Dich selbst kehre zurück, im Inneren des Menschen wohnt die Wahrheit! Die Selbstgewissheit besitzt so eine die Erkenntnis der Wirklichkeit gründende wie bestimmende, also prinzipielle Funktion; gemeinhin spricht man hier vom «Prinzip Subjektivität». Dieses Subjektivitätsprinzip überwindet das Prinzip der Simulation, ja macht deutlich, dass die Simulation überhaupt keinen prinzipiellen Status besitzt, da sie stets im «Erkenne Dich selbst» aufgeht, durchbrochen werden kann.

In «Matrix» kommt allerdings noch ein weiteres Prinzip hinzu, welches mit demjenigen der Subjektivität gleichursprünglich verknüpft ist: das Prinzip Freiheit. Denn in «Matrix» führt für Neo der Weg aus der Matrix durch

eine Entscheidungssituation hindurch. Neo muss sich entscheiden (bezeichnenderweise in einer Entscheidung zwischen 1 und 0), ob er «wissen» möchte oder nicht. Entscheidet er sich für das Wissen, entscheidet er sich zugleich für die Fähigkeit der Unterscheidung von Sein und Schein bzw. Sein und Nichts. In jener Entscheidung für die Fähigkeit der «wissenden» Unterscheidung lässt er die Verstrickung in die virtuelle Wirklichkeit der Matrix hinter sich. Das heißt: Verstrickung in die Matrix ist nicht gleichbedeutend mit absoluter Determination; es gibt einen Ausweg aus der Matrix, ein Sich-Verhalten-können, ein Sich-Entscheiden-können, die Fähigkeit zur Wahl, letztlich die Fähigkeit dazu, sich aus der Matrix zu befreien und somit die Fähigkeit zur Veränderung der Situation. Selbstgewissheit befähigt zur Unterscheidung von Sein und Schein, zur Differenz von Wirklichkeit und virtueller Wirklichkeit, und damit zum Wissen um die Wirklichkeit, und Freiheit ermöglicht es, unterscheiden zu wollen und zu können. Erlösung ist an Selbsterkenntnis und an Emanzipation gebunden und findet in ihr schon statt. Dennoch handelt es sich schon im Film nicht um pure, gnostisch anmutende Selbsterlösung. Neo muss sich zwar einerseits selbst befreien in einem Akt der existenziellen Wahl: Denn diese Wahl ist eine Wahl zu sich selbst im Akt der Selbsterkenntnis, und die Befreiung erfolgt in einem Akt der Erkenntnis seiner selbst. All dies wird ihm nicht abgenommen. Und erst durch den Akt der Selbstbefreiung vermag Neo zum Befreier, zum Erlöser der Menschheit zu werden. Doch die Fähigkeit dazu wird Neo von Morpheus geschenkt, der ihn in die Situation der Entscheidung führt. Die Einsicht, dass der Ausweg im Weg nach Innen gegeben ist, besitzt Neo nicht aus sich selbst heraus, sondern er empfängt sie vom Orakel der Matrix.

Subjektivität und Freiheit also erweisen sich als «Gegengift» gegen die Totalität der Simulation: Das bewusste Dasein, das um sich selbst weiß und das sich zu sich selbst (und darin zugleich zu anderen) verhalten kann, weiß zugleich um die grundlegende Unterscheidung zwischen Sein und Schein, Sein und Nichts. Das gibt ihm die Möglichkeit, zwischen einer virtuellen Wirklichkeit und einer anderen Wirklichkeit zu unterscheiden, die nicht in der Totalität des Virtuellen aufgeht. Selbstgewissheit und Weltgewissheit weisen so aufeinander zurück.<sup>16</sup>

#### *4. Ein kurzer Ausblick: Gottesglaube und cyberworld*

Der Glaube an eine alles bestimmende Wirklichkeit, die wir Gott nennen, bedarf der Vergewisserung über die «Wirklichkeit der Wirklichkeit» überhaupt. Diese Vergewisserung hat die Selbstgewissheit zu ihrer Möglichkeitsbedingung, die im Wissen um mich, also im Selbstbewusstsein, unmittelbar gegeben ist. Dies ist die bleibende Gültigkeit der Cartesischen Intuition, wenn auch nicht mehr primär auf das «ich denke» bezogen, da ja

noch das Denken in den Strudel der Simulation hineingezogen werden kann. Selbstgewissheit kommt nicht erst im reflexiven Akt auf, sondern geht diesem noch voraus. Das seiner selbst bewusste Dasein geht solcherart jedoch keinerlei Risiko ein, wenn es den Sprung ins Virtuelle wagt. Denn es geht ja darin keineswegs der Unterscheidung von Sein und Schein gänzlich verlustig. Das Virtuelle ist nicht das Totale, das das Besondere (hier: das bewusste Dasein und seine Fähigkeit zur Unterscheidung) und das Unterschiedene (hier: die Unterscheidung von Sein und Nichts) tilgt. Das gilt es gegen jeden Kulturpessimismus bzw. Kulturkonservatismus festzuhalten. Es gibt so gesehen keinen Grund, die «cyberworld» zu verteufeln oder grundlegend zu fürchten.

Bleibt aber die Möglichkeit des Vertrauens in die «Wirklichkeit der Wirklichkeit», so bleibt auch die Möglichkeit des Glaubens an eine Wirklichkeit, die diese bestimmt und gründet: der Glaube an eine alles bestimmende Wirklichkeit also, die wir Gott nennen. Allenfalls ist es aber einer Anschlussreflexion vorbehalten, diese alles bestimmende Wirklichkeit weiter zu bestimmen, und zwar so, dass eine Verwechslung mit einem «genius malignus» ebenso ausgeschlossen werden kann wie mit einer alles determinierenden Totalität, die letztlich «alles und nichts» wäre. Gerade wenn Gott als die alles bestimmende Wirklichkeit verstanden wird, bleibt also die Aufgabe der Bestimmung Gottes gemäß der Unterscheidung von Sein und Schein, Existenz und Nichtexistenz. Es bleibt damit die Bestimmung Gottes auch entsprechend der beiden Prinzipien, die uns zur Erkenntnis dieser Unterscheidung befähigen, also entsprechend der Prinzipien Subjektivität und Freiheit. Denn nur so ist es ja möglich, Gott «wirklich» als die alles bestimmende Wirklichkeit zu verstehen, also als die Wirklichkeit, die auch diejenige des bewussten Daseins bestimmt. Denn andernfalls wäre sie nicht die alles bestimmende Wirklichkeit, und Gott wäre dann genau besehen nicht Gott. Wer diese Reflexion allerdings als zu anstrengend empfindet, kann sich ja derweil in den unendlichen Weiten virtueller Welten tummeln und entspannen – und wenn er darin zu verschwinden droht, kommt Morpheus zu ihm, nimmt ihn in seine Arme und fragt: «1 oder 0?»

#### ANMERKUNGEN

<sup>1</sup> Vgl. W. PANNENBERG, *Systematische Theologie I*, Göttingen 1988, 175.

<sup>2</sup> H. KÜNG, *Christ sein*, München 1974, 74.

<sup>3</sup> Dieser «genius malignus» wäre hinsichtlich des Problems der Virtualität genau besehen die Virtualität selbst: kein Lügengeist «hinter» der vorgegaukelten Wirklichkeit, sondern die Lüge wäre die Wirklichkeit und die Wirklichkeit Lüge, wobei eigentlich die Qualifizierung «malignus» bzw. «Lüge» entfielen, denn dies setzt ja bereits die (in der Virtualität der Wirklichkeit aufgehobene) Unterscheidung von Wirklichkeit und Fiktion, Wahrheit und Irrtum, voraus. Die virtuelle Realität

ist weder gut noch böse, weder wahrhaftig noch lügnerisch. Sie ist, wie sie ist – «jenseits von Gut und Böse» und damit nicht unmoralisch, sondern immoralisch. An ihr zerschellen sämtliche moralischen Bewertungen, da sie die in ihnen vorausgesetzten Unterscheidungen unterläuft.

<sup>4</sup> R. DESCARTES, *Meditationen über die Erste Philosophie I*. Lateinisch Deutsch. Auf Grund d. Ausg. von Artur Buchenau neu hrsg. von Lueder Gaebe. Durchges. von Hans Guenter Zekl, Hamburg <sup>2</sup>1977, 12.

<sup>5</sup> Ebd., II, 2.

<sup>6</sup> Ebd., II, 3.

<sup>7</sup> F. NIETZSCHE, *Über Wahrheit und Lüge im aussermoralischen Sinn*, in: DERS., *Sämtliche Werke. Kritische Studienausgabe in 15 Bänden*, Hrsg. von Giorgio Colli und Mazzino Montinari, Band 1, München 1999, 880f.

<sup>8</sup> Vgl. hierzu etwa DERS., *Sämtliche Werke. Kritische Studienausgabe*, Band 5, 365.

<sup>9</sup> DERS., *Sämtliche Werke. Kritische Studienausgabe*, Band 3, 627.

<sup>10</sup> DERS., *Sämtliche Werke. Kritische Studienausgabe*, Band 6, 75.

<sup>11</sup> Vgl. hierzu etwa J. LACAN, *Schriften II*. Weinheim/Berlin 1975, 26ff.

<sup>12</sup> J. BAUDRILLARD, *Die Simulation*, in: W. WELSCH (Hg.), *Wege aus der Moderne. Schlüsseltexte zur Postmoderne-Diskussion*, Weinheim 1988, 153-162. Hier: 156f.

<sup>13</sup> Ebd., 159.

<sup>14</sup> Ebd.

<sup>15</sup> Ebd., 162. Vgl. zu Baudrillards These der Simulation ausführlich DERS., *Agonie des Realen*, Berlin 1978; DERS., *Der symbolische Tausch und der Tod*, München 1982.

<sup>16</sup> Man könnte darauf hinweisen, dass doch etwa mit Blick auf naturalistische Erklärungen des Aufkommens von Bewusstsein und auf Bestreitungen der Freiheit sowohl Subjektivität als auch Freiheit ihren prinzipiellen Status endgültig verloren haben. Womöglich ist die Matrix nicht durch externe Maschinen erzeugt, sondern durch uns selbst – nicht durch unsere Vernunft, wie noch Nietzsche meinte, sondern durch unser Gehirn, das uns permanent eine Welt simuliert. Eine ausführliche Diskussion dieser These würde hier zu weit führen, allein sei kurz auf folgende mögliche Einwände hingewiesen: Freiheit lässt sich entgegen dem Anspruch mancher naturalistischer Theorien rein empirisch weder beweisen noch widerlegen, da Freiheit kein empirisch Gegebenes ist, sondern Kantisch gesprochen eine transzendente Idee der Vernunft. Der Versuch, das Aufkommen von Bewusstsein allein durch neuronale Prozesse zu erklären, verwechselt Prinzip und Ursache hinsichtlich des zu Erklärenden und vermag zudem die «Erklärungslücke» hinsichtlich des Entstehens von Bewusstsein nicht befriedigend zu schließen.