

MIRIAM OMMELN

Erkenntnistheorie im Virtuellen

Navigation am Widerspruch nach dem Gedanken
von Nietzsches ‚Gegensatz-Charakter des Daseins‘

I. Kritische Vorbemerkungen

Die Erfindung und Realisierung der Virtuellen Realität bringt eine erstaunliche Erkenntnistheorie mit sich, mit der sich die Naturwissenschaften neuerdings konfrontiert sehen. An Friedrich Nietzsches Gedanken lässt sich diese komplizierte Theorie, die sich noch im Anfangsstadium befindet, begreiflich darlegen, zumal Nietzsche sie beinahe vorweg gedacht zu haben scheint. Die Virtuelle Realität ist unbestreitbar ein Medium; dennoch ist es angebracht den Begriff des Mediums einleitend zu hinterfragen. Die Untersuchung über eine Erkenntnistheorie im Virtuellen zu führen, mutet wahrscheinlich paradox an und scheint als eine immaterielle, irrealer, ‚doxaler‘ Verdoppelung der bekannten Erkenntnistheorien des realen Seins überflüssig zu sein, und bedarf ebenso zuvor klärender Worte.

II. Einleitung

a.) Das Medium und die Maschinen-Kunst

Betrachtet von meiner Provenienz der Physik ist nachstehender Mediengebrauch schlechthin unverständlich: „ein Stuhl, ein Spiegel (McLuhan), eine Schulklasse, ein Fußball, ein Wartezimmer (Flusser), das Wahlsystem, der Generalstreik, die Straße (Baudrillard), ein Pferd, das Dromedar, der Elefant (Virilio), Grammophon, Film, Typewriter (Kittler), Geld, Macht und Einfluss (Parsons), Kunst, Glaube und Liebe(Luhmann).“¹ Dieses Sammelsurium vermittelt den Eindruck, niemand wisse so recht, was ein Medium sei. Selbst eine feingliedrige und disziplinäre Unterscheidung der schwierigen Begrifflichkeit ‚Medium‘ zwischen Handlungs-, Wahrnehmungs- und Darstellungsmedien in differierenden Kontexten kultureller, technischer und natürlicher Medien führt nicht wirklich zu einem

¹ Alexander Roesler, *Medienphilosophie und Zeichentheorie*, in: Stefan Münkler, Alexander Roesler, Mike Sandbothe (Hg.), *Medienphilosophie. Beiträge zur Klärung eines Begriffs*, Frankfurt am Main 2003, 35.

erhellenden Verständnis, sondern eher zu einem Universalbegriff, ähnlich dem umgangssprachlichen Begriff ‚Ding‘, unter dem alles und nichts subsumiert werden kann.

Die junge Verbindung der traditionellen Medien zur Kommunikationstechnik entlehnt dieser den modernen Begriff der ‚Information‘, so dass überdies geisteswissenschaftliche Versuche einer definitorischen Verknüpfung und Verklammerung des Medienbegriffs mit dem naturwissenschaftlichen Informationsbegriff existieren und das Verständnis verkomplizieren.

Dabei ist zu beachten, dass in der Informatik keine allgemeingültige Definition des Begriffs ‚Information‘ existiert. Man kann mit einem Computer rechnen ohne den Begriff der Information zu benötigen. Er stellt keine elementare Notwendigkeit in der Informatik dar, wie beispielsweise die Elementarteilchen in der Physik. Das heißt, dass der Begriff ‚Information‘ ebenso schwammig ist wie der des modernen Medienbegriffs. Die Klärung einer möglichen oder (un-)nötigen Umwandlung dieser reinen Arbeitsdefinitionen in eine vereinheitlichte Theorie der Information und/ oder der Medien bleibt als Aufgabe der Zukunft bestehen. Der Computer selbst hat den Status einer Maschine *inter pares* inne. Er ist eine Maschine wie jede andere auch, nicht mehr und nicht weniger. Selbst Multimedia-Systeme, die manchmal leichtfertig in die Nähe der Technologie der Virtuellen Realität gerückt werden und sich ebenfalls lediglich aus Maschinen zusammensetzen, entbehren gleichfalls einer eindeutigen definitorischen Bestimmung.

Die Beschäftigung mit ‚Maschinen an sich‘, mit dem Maschinenbau als einem selbstständigen Forschungs- und Reflexionsgegenstand setzte historisch relativ spät ein, obwohl Maschinen bereits in der Antike die Menschheit kulturell begleiteten. Erst zu Nietzsches Lebenszeit war die Zeit für solche Reflexionen und Dringlichkeiten reif. Der Ingenieur Franz Reuleaux (1829–1905), verheiratet mit Wilhelmine Friedericke Charlotte Overbeck², unternahm in seinem Standardwerk *Der Konstrukteur* erfolgreich die Fundierung des Maschinebaus auf mathematischen und naturwissenschaftlichen Grundsätzen, die die bisherigen empirischen Laborbedingungen ablösen halfen. Er zählt zu den Mitbegründern heutiger Technikphilosophie und ihren Problem- und Themenkreisen, die im Informations- und Kommunikationszeitalter, bzw. im systemtechnologischen Zeitalter immer drängender werden und ihre Wurzeln u. a. im ‚Maschinenbau-Zeitalter‘ Nietzsches haben.³ Aufgrund der Analyse von einzelnen kinematischen Elementen der Maschinen wie Ketten, Getriebe usw. entsteht eine Grundlehre der Bewegungsabläufe und ihrer Bedingungen. Eine wegweisende erste und bemerkenswerte Definition von dem, was eine Maschine ist, resultiert hieraus.

Der wichtige Aspekt der ‚Dynamik‘ einer Maschine, den es ebenso innerhalb der Medientheorie, und vor allem bei Nietzsches Philosophie, zu beachten gilt, wird hier

² Wilhelmine Overbeck (28. 10. 1829–26. 7. 1908) ist laut *Overbeck-Archiv* mit großer Wahrscheinlichkeit nicht mit Franz Overbeck, dem Freund Nietzsches, verwandt.

³ Philosophen haben sich seit der Antike mit Technik, Naturphilosophie und Naturwissenschaften beschäftigt; der heute geläufige Begriff ‚Technikphilosophie‘ taucht erstmals 1877 bei Ernst Kapp auf. Zuvor gab es ähnliche Begriffe in Buchtiteln, wie 1822 bei August Koelles. Nietzsches Zeit war geprägt von Maschinen, sie atmete in einer intellektuellen Aura, die die schönen Künste mit der Mechanik verbandelte, ganz in der Tradition der sogenannten ‚Kunstgeschichten‘, für die Johann Beckmann 1777 den Begriff ‚Technologie‘ einführte.

angesprochen, als auch auf den von Reuleaux und seinen Zeitgenossen reflektierten Themenkreis einer wechselwirkenden Verbindung von ‚Technik und Kunst‘ verwiesen.

Wie würden sich beispielsweise Regulierhandräder im Stil von etruskischen Vasen, Maschinenfundamente auf griechischen Säulen oder Maschinenhäuser als romanische Kirchen ornamentiert in Nietzsches ästhetische Philosophie einfügen, die fordert „die *Wissenschaft unter der Optik des Künstlers zu sehn*“ (KSA, GT, 1, 14)?⁴ Die damalige Vorliebe, Maschinen in Kunststilen zu konstruieren, galt bald als überholt. Dennoch gilt: Medien sind generell nicht vom Aspekt der Ästhetik frei zu sprechen! Dieser Satz gilt für die unmittelbare direkte zwischenmenschliche Kommunikation ebenso wie für die medial veränderte interpersonale Kommunikation. Besonders deutlich wird das in der Technologie der Virtuellen Realität, in simulierten Welten wie *Second Life*, PC-Spielen oder in den Bild- und Tonmedien.

Der heute gängige Topos, der ebenfalls zur Zeit Nietzsches in der Nachfolge von Ernst Kapp (1808–1896) entstand, der Technik als unbewusste Organprojektion versteht, der medientheoretische Ausgangspunkt von Marshall McLuhan, und weitergehend als Organisationsmittel für die Arbeit- und Leistungssteigerung als reines Instrument und Werkzeug deklariert, unterschätzt, mit Nietzsche gedacht, die ästhetischen Charakteristika von Technik. Nietzsches Denkansätze entspinnen sich von folgender Grundfrage aus:

„Wie weit reicht die Kunst ins Innere der Welt? Und giebt es abseits vom ‚Künstler‘ noch künstlerische Gewalten? Dies Frage war, wie man weiß, mein *Ausgangspunkt*. Und ich sagte Ja zu der zweiten Frage“ (KSA, NF, 12, 121). Nietzsche wird fündig und erkennt ein künstlerisches Walten in den ‚Wissenschaften‘. Als Beispiel sei, um beim Thema Computer bzw. der Medien-Technologie der Virtuellen Realität zu bleiben, speziell die Logik angeführt. Nietzsche spricht von einem „*Mißbrauch der Logik als einem Realitäts-Kriterium*“ (KSA, NF, 13, 532) und davon, dass „Logik – ihr Wesen nicht entdeckt“ sei (KSA, NF, 12, 307).⁵

Der Anschein der Diskreditierung von Naturwissenschaften und Technik durch Nietzsche, bedeutet nicht, dass er sie missachtet, sondern dass er äußerst subtil beobachtet und differenziert. Er fordert auch auf diesem kulturellen Gebiet eine notwendige ‚Umwertung der Werte‘ und beklagt eine historisch bisher grundlegende und generelle „Fälschung der Erkenntnistheorie“ (ebd., 12, 293).

b) Souveräne Unwissenheit

Die Entwicklung von Technik und Wissenschaften bezieht ihren Impuls und stetige Weiter- und Neubegründung stets aus der Kunst: „Das Widernatürliche des unbedingten Willen zum Wissen, zur Wahr- und Weisheit offenbart sich in ihrer Kunstfeindlichkeit“ (ebd.,

⁴ Friedrich Dessauer, *Philosophie der Technik*, Bonn 1928, 177; Conrad Matschoss, *Die Entwicklung der Dampfmaschine*, Bd. II, Berlin 1908, 676ff.

⁵ Oder die Mathematik als Paradebeispiel, der von Nietzsche scheinbar verpönten abstrakten Wissenschaften: „*Mathematik*. – Wir wollen die Feinheit und Strenge der Mathematik in alle Wissenschaften hineintreiben, so weit diess nur irgend möglich ist, nicht im Glauben, dass wir auf diesem Wege die Dinge erkennen werden, sondern um damit unsere menschliche Relation zu den Dingen festzustellen. Die Mathematik ist nur ein Mittel der allgemeinen und letzten Menschenkenntnis.“ (KSA, FW, 3, 514).

121). Der defizitäre Zustand von Technik ist die Kunst und der Verfall von Kunst äußert sich ebenso partiell in der Wissenschaftsfeindlichkeit. Technik und Wissenschaft werden damit eine eigengesetzliche, geschichtsmächtige Wesenheit zugesprochen wie es José Ortega y Gasset mit direktem Bezug auf Nietzsche oder Friedrich Dessauer (1881–1963) beschreibt: „Im Wesen des technischen Objekts liegt die Begründung der selbstständigen Wertordnung.“⁶

Das wechselseitige Rückbegründen des Gegensatz-Paares ‚Kunst – Wissenschaft‘, ähnlich dem zu Apollon und Dionysos, ist für Nietzsche eine absolute Notwendigkeit, da sie in seinem allgemein verstandenen Werkzeugcharakter begründet liegt: „Ein Werkzeug kann nicht seine eigene Tauglichkeit *kritisieren*: der Intellekt kann nicht selber seine Grenze, auch nicht sein Wohlgerathensein oder sein Mißrathensein bestimmen“ (ebd., 133). Eindrucksvoll anschaulich bedeutet dies richtigerweise: „Dies ist schlimmer noch als ein Streichholz prüfen wollen, bevor man es brauchen will. Es ist das Streichholz, das sich selber prüfen will, ob es brennen wird“ (ebd., 37). Für Nietzsche ist partielle Erkenntnis, deren Wissen gern für ein gleichmachendes Ganzes ausgegeben wird, gleichbedeutend mit einem Scheinwissen, der *doxa*. – Wenn die Technik als auch die Kunst als dienende und sich gegenseitig in ihrer ‚Totalität ausschließende‘ Werkzeuge der Erkenntnis verstanden werden, was können sie dann jeweils bewirken, was bedeutet Erkenntnis in diesen beiden Fällen? Nietzsche meint: „‚Erkennen‘ ist ein *Zurückbeziehen*: seinem Wesen nach ein regressus in infinitum. Was Halt macht [...] ist die *Faulheit*, die Ermüdung“ (ebd., 133). Der allgemeine Erkenntnismodus führt früher oder später unweigerlich zu einer Kollision verschiedenartiger Erkenntnisbereiche und Erkenntnisse, beziehungsweise zu einer ständigen Verschiebung der Wissensgrenzen. Mögliche Ergänzungen werden an den spezifischen ‚Erkenntnisgrenzen‘ nivelliert, da die jeweiligen Werkzeuge sich dort nicht selbst im jeweilig anderen erkennen können, sie verschwimmen und entziehen sich der letzten Erkenntnismöglichkeit.

Das, was Nietzsche den gewöhnlichen Wissenschaften im folgenden vorwirft, enthält eine wichtige Wahrheit: „Die Entwicklung der Wissenschaft löst das ‚Bekannte‘ immer mehr in ein Unbekanntes auf: sie *will* aber gerade das *Umgekehrte* und geht von dem Instinkt aus, das Unbekannte auf das Bekannte zurückzuführen. In summa bereitet die Wissenschaft eine *souveräne Unwissenheit* vor“ (ebd., 189). Die von Nietzsche konsternierte entstehende Unwissenheit spielt eine entscheidende Rolle und führt auf die Spur der dahinterstehende Fragestellung dieser erteilten Antwort, die in der Virtuellen Realität, bei der Kunst und Technik quasi Hand in Hand gehen, ebenfalls eine wissenschaftliche Herausforderung darstellt, der jetzt schon eine zukünftig immer größer werdende Bedeutung zugemessen wird.

Die Aufrollung von Problemen an ihrem Lösungsende, den Antworten und nicht an ihrem Ausgangspunkt, den Fragestellungen, bzw. dem ‚Problem an sich‘, verkennt die Tatsache, dass im Menschen-Dasein selbst Probleme gründen, und es etwas gibt, was sich nicht ausgrenzen lässt: Alle Einzelwissenschaften fangen damit an, ein Stück aus dem

⁶ Friedrich Dessauer, *Philosophie der Technik*, 134. Dessauer wird hier stellvertretend für andere, ähnlich denkende Naturwissenschaftler angeführt, da er als erster Biophysiker den Weg für die biologische Kybernetik und somit für die künstliche, neuronale Intelligenz der modernen Computerwissenschaft bereitete. Außerdem erkennt er klar die Verknüpfung von ‚Kultur: Kunst und Technik‘, die er eindrucksvoll in *Streit um die Technik* beschreibt.

Weltganzen herauszulösen, um ihr Problem einzugrenzen, das eben durch seine Einingung teilweise aufhört, ein Problem zu sein. Sie beginnen also damit, ihr Problem auszuondern und einzukreisen, und zu diesem Zweck steht für sie am Anfang das Wissen oder das vermeintliche Wissen davon, worauf es am meisten ankommt. Ein Philosoph nimmt zu seinem Gegenstand eine Stellung ein, die von der jedes anderen Erkennenden unterschieden ist. Der Philosoph weiß nicht, welches sein Gegenstand ist. Man könnte ihn mit ‚Alles, was es gibt‘ bezeichnen, von dem er nie weiß, ob er ein Ganzes und wo seine Grenze ist. So wird ihm selbst das Sein, zu einem fragwürdigen Sein, einem Nichtsein. Der Philosoph stellt von Anfang an mit in Rechnung, dass sein Problem unlösbar sein kann. Zum Beispiel, weil entweder das menschliche Erkenntnisvermögen beschränkt sei oder aber, dass das Dasein aus irgendwelchen Gründen unerkennbar sei. Als akademisch ausgebildete Philosophin möchte ich an dieser Stelle auf die exzellente Abhandlung von Ortega y Gasset *Was ist Philosophie?* verweisen.

Dem gesamten Umfang an solchen Themenkomplexen, pragmatischer und theoretischer Natur, begegnet man verstärkt in der Virtuellen Realität, und das, paradoxerweise, obwohl oder gerade weil, es sich bei ihr um eine Technologie handelt. Nietzsches obige Kritik an den Einzelwissenschaften ist zwar berechtigt, sie geht jedoch teils und in gewisser Weise fehl, weil er selbst ungerechtfertigt ein philosophisches Frage- und Problembewusstsein hineinsteckt. Die Virtuelle Realität, eine Technologie, die die Sinnesorgane bewusst und absichtlich von Anfang an medial mit einbezieht, bringt ein philosophisches, bzw. zutiefst menschliches Problem aufs Trapez: ‚Warum schmerzt den Menschen sein Nichtwissen so wie ein Glied, das er nie besessen hat?‘⁷

Nietzsche stellt fest: ‚Wenn wir nicht in irgendeinem Maasse *unwissenschaftliche* Menschen geblieben wären, was könnte uns auch nur an der Wissenschaft liegen! Alles in Allem genommen und rund, glatt und voll ausgesprochen: für *ein rein erkennendes Wesen wäre die Erkenntniss gleichgültig*‘ (KSA, MA-2, 2, 418). Der Mensch ist nach Nietzsche vom tiefsten Wesen her Wissenschaftler und damit auch Naturwissenschaftler. So wie Technik immer mehr ist als reine Technikerfindungen im Sinne eines überlebensnotwendigen Instruments, geht für das Wesen des Wissenschaftlers bzw. allgemein gesprochen, des Menschen hervor, dass selbst ‚das objektiv Notwendige für den Menschen nur im Hinblick auf das Überflüssige notwendig ist‘.⁸ Von daher erklärt sich seine Entscheidungsfreiheit zur Verweigerungshaltung und mögliche Verfallsgeneigtheit, die *décadence*, ebenso wie seine Anspruchshaltung, sein Wille, ein Mittel zu sein, sein ‚Wille zur Macht‘, der sich ‚nur an Widerständen äußern kann‘ (KSA, NF, 12, 424), sein Heroismus, seine Dramatik, sein Dasein als Lebensentwurf. Der Mensch ist etwas Ruheloses, etwas, was er noch nicht ist; etwas, was er sein möchte. Ein ständiger Aus- und Entwurf seiner Phantasie. Er hängt beständig am ausgeworfenen, suchenden Angelhaken seiner Phantasie. Deshalb wird Wahrheit und Erkenntnis von Nietzsche mit diesen Eigenschaften verwoben: ‚Versuchen wir’s!‘ Aber ich mag von allen Dingen und allen Fragen, welche das Experiment nicht zulassen, nicht mehr hören. Dies ist die Grenze meines ‚Wahrheitssinnes‘: denn dort hat die Tapferkeit ihr Recht verloren‘ (KSA, FW, 3, 416f.).

⁷ José Ortega y Gasset *Was ist Philosophie?*, Stuttgart 1962, 72.

⁸ Ders., *Betrachtung über die Technik*, Stuttgart 1949, 31.

c) Abschaffung des Seinsbegriffs

Damit wollen wir in *media res* gehen und nach Nietzsche ein medientheoretisches Experiment verfolgen.⁹ In der Debatte um den Medienbegriff spielt es in diesem Zusammenhang für die Virtuelle Realität keine allzu große Rolle, wie der Begriff ‚Medium‘ definiert wird, ob die Medienphilosophie an sich negiert wird¹⁰ oder ob und in welchen Anteilen er sich als instrumentaler oder mediale Aspekt der Technik manifestiert.¹¹ Die Naturwissenschaften definieren übrigens, soweit ich es überblicke, den Begriff Medium nicht, er dient lediglich als Arbeitsdefinition.

Im Kontext mit Nietzsche bevorzuge ich ein intuitives Verständnis des Medienbegriffs, das ausreichend für die Technologie der Virtuellen Realität ist. Ursprüngliche interpersonale Kommunikation wird durch ein dazwischengeschaltetes Medium verändert und kanalisiert, was mit einer Änderung der Reflexivität und des zu handhabenden Perspektivenwechsel einhergeht. Erklärtes Entwicklungsziel der Technologie der Virtuellen Realität ist die Umgehung des Mediencharakters, um dadurch eine ‚unmittelbare‘ und unverfälschte Kommunikation der Menschen wieder zu ermöglichen. Es ist also sozusagen eine ‚mediale Kehrtwende‘ zur Herstellung des Urzustandes von Kommunikation. Das zukunftsverändernde Potenzial der Virtuellen Realität liegt nicht nur in ihrer globalen Vernetzung, die in der sogenannten ‚Echtzeit‘ Kommunikation ermöglichen kann, sondern in erster Linie in der erstmaligen unbegrenzten Ausschöpfung aller Phantasiemöglichkeiten des Menschen sowie neuartiger Wahrnehmungserfahrungen und Bewusstseinsperspektiven in der ‚Immersion‘, d. h. in einem völligen Eingetauchtsein in die Virtuelle Realität, entsprechend ihrer Namensgebung. Nietzsche unterstützt diese Intention, solch ein Gedankengang kommt ihm entgegen: „Und was für feine Werkzeuge der Beobachtung haben wir an unsren Sinnen! Die Nase zum Beispiel, von der noch kein Philosoph mit Verehrung und Dankbarkeit gesprochen hat, [...]. Wir besitzen heute genau so weit Wissenschaft, als wir uns entschlossen haben, das Zeugnis der Sinne *anzunehmen* – als wir sie noch schärfen, bewaffnen, zu Ende denken lernten. Der Rest ist Missgeburt und Noch-nicht-Wissenschaft“ (KSA, GD, 6, 75f.). Nietzsche bezeichnet interessanterweise den Interpreten, den ‚Erkennenden‘ sowohl als ein ‚Mittel‘ für das ‚Dasein‘ (KSA, FW, 3, 417) wie auch als ‚Medium‘: „Die Succession von Erscheinungen, noch so genau be-

⁹ Betrachtet man den Aspekt der Widerständigkeit, dann könnte über das reine Sprachmedium hinaus verallgemeinernd gelten: „Medium kann folglich heißen, was diese Differenz ist. Oder Diskurse ereignen sich als der Raum und die Zeit eines Vergessens; sie übertragen nicht sondern unterbrechen; sie versammeln nicht, sondern versagen. [...] Die Störung gehört schon immer zur ‚Sprache‘; mehr noch: Sie ist die Sprache.“ Christof Windgätter, *Inszenierung eines Mediums – Zarathustras „Vorrede“ und die Frage nach der „Sprache“*, in: Renate Reschke, (Hg.), *Zeitenwende – Wertewende, Nietzscheforschung*, Sonderband 1, Berlin 2001, 302.

Windgätter veranschaulicht diese Erkenntnis mit ihren ‚technischen‘ Schwierigkeiten an Nietzsches eigenem Umgang mit seiner halbkugelförmigen Reiseschreibmaschine. Sein mediales Experiment erinnert unwillkürlich an moderne Tücken im Umgang mit dem Computer.

¹⁰ Elena Esposito, *Blindheit der Medien und Blindheit der Philosophie*, in: Stefan Münker (Hg.), *Medienphilosophie. Beiträge zur Klärung eines Begriffs*, Frankfurt am Main 2003.

¹¹ Sybille Krämer, *Das Medium als Spur und als Apparat*, in: Dies. (Hg.), *Medien. Computer. Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien*, Frankfurt am Main 1998.

schrieben, kann nicht das Wesen des Vorgangs geben – aber die *Constanz* des fälschenden Mediums (unser ‚ich‘ –) ist mindestens da“ (KSA, NF, 12, 189).

Die Virtuelle Realität wiederum ist eine Technologie, das heißt ein ‚Mittel‘, und sie stellt ‚zugleich‘ den ‚Kontext‘ dar. Dieses Instrument, Mittel oder Medium, wie immer man es bezeichnen möchte, stellt die Besonderheit dar, dass es in exponiert auffälliger Weise und unverkennbar als Kontext fungiert. Wenn etwas derart multifunktional, verbunden mit einer ungeahnten Komplexität, bis zur Komplexitätsgrenze, funktioniert, kann es vom Mittel zum Kontext mutieren, gleich dem Menschenbild bei Nietzsche.

Welche Wissenschaft ist für Nietzsche keine Noch-nicht-Wissenschaft? Welche Erkenntnistheorie schwebt ihm vor? Eine weitere Antwort und Spur erhält man in seiner Feststellung: „Die Entstehung der ‚Dinge‘ ist ganz und gar das Werk der Vorstellenden, Denkenden, Wollenden, Erfindenden. Der Begriff ‚Ding‘ selbst ebenso als alle seine Eigenschaften. – Selbst das ‚Subjekt‘ ist ein solch Geschaffenes, ein ‚Ding‘, wie alle Anderen“ (ebd., 141). Wenn Dinge und Subjekte nach Nietzsche nur ein Vorgestelltes, ein Scheinbild darstellen, bildet die Virtuelle Realität den idealen Nährboden, um diese ‚Virtualität‘ aller ‚Dinge‘ zu studieren.¹² Die entstehenden Avatare und virtuellen Welten zeigen zudem überdeutlich ihre Verbindung zur Kunst: wohlgerneht einer Kunst, so wie wir sie nach Nietzsche nötig haben und lernen müssen, sie zu entwickeln und zu erfahren.

Second Life von dem Physiker Philip Rosedale entwickelt oder der wissenschaftliche Gebrauch bzw. die Produktentwicklungen in den sogenannten Caves der Industrieabteilungen, nicht zuletzt die virtuellen Vorführungen des Erfinders und Pioniers der Virtuellen Realität Jaron Lanier zeugen von dieser überraschenden Vielfalt. Peter Weibel spricht gar davon, dass dies das sei, „was Medien, gerade auch die Medienkünstler, schon immer wollten, aber nie ganz erreicht haben“.¹³ – Die Subtraktion der Materialität und traditioneller Seinsvorstellung von den Dingen, ausgerechnet durch die Naturwissenschaftler eingeleitet, ist bemerkenswert.

Nietzsche fordert in seinen Schriften die Abschaffung des Seins: „Strenger: *man darf nichts Seiendes überhaupt zulassen*“ (KSA, NF, 13, 35) oder „die Materie ist ein ebensolcher Irrtum“ (KSA, FW, 3, 468). Dies korrespondiert mit der allseits bekannten Vorstellung vom Informationsbegriff, wie er vom Kybernetiker Norbert Wiener formuliert wird: Information sei Information, weder Materie noch Energie.

Die traditionelle Erkenntnistheorie wird zum einen oft als Ontologie, als Lehre vom Sein, ausgewiesen und auf der anderen Seite als Lehre vom Denken verstanden. Vergleichen zwischen beiden Lehren konnten sich gegenseitig stützen helfen. Diese Denkrichtungen sind mit Nietzsche passé. ‚Was‘ und ‚wie‘ kann man in der Virtuellen Realität und nach Nietzsche erkennen und wissen? In einem Internet der Dinge ohne realem Sein?

¹² „Wissenschaft grenzt lediglich den Menschen möglichst scharf und exakt gegen die ‚Dinge‘ ab; der Mensch stellt strenggenommen nicht ‚Natur‘, sondern sich ‚selbst‘ fest. – Wissenschaft erfährt niemals die ‚objektive Realität‘ der Natur“ (Jochen Kirchhoff, *Zum Problem der Erkenntnis bei Nietzsche*, in: *Nietzsche-Studien*, Bd. 6, 1977, 25).

¹³ Peter Weibel, *Interview*, in: *Der Spiegel*, Nr. 8, 2007, 156: „Baudrillard bezog seine Simulationsphantasien immer auf Bilder und Gegenstände, nun sind wir aber bei den Handlungen angelangt.“ Dadurch wird generell die virtuelle, reale Miteinbeziehung der gesellschaftlichen und politischen Handlungsebenen ermöglicht.

d) Ein virtueller Ansatz für die Realität

Nietzsche assoziiert den Begriff ‚Erkenntnis‘ mit dem der ‚Wahrscheinlichkeit‘, den des ‚Lebens‘ hingegen mit dem der ‚Wahrheit‘ (KSA, MA-2, 2, 540). Zwar hat von allen Erkenntnismöglichkeiten die philosophische Fragestellung aller Wahrscheinlichkeit nach die geringste Chance auf einen Lösungserfolg, doch die vermeintlich exakten Wissenschaften nähern sich immer mehr den Bereichen der ‚Wahrscheinlichkeiten‘ in ihren Theorien und Praxen. Beispielsweise wird im Zuge der Entwicklung von ‚Quantencomputern‘ die Frage nach der quantentheoretischen Wahrscheinlichkeit im Kontext der alten ungelösten Diskurse mit Albert Einsteins Position erneut aufgegriffen und als drängendes Problem klassifiziert. Evolutionsbiologen lassen sich mittlerweile eher von der ‚Spieltheorie‘ als von der Selektionstheorie inspirieren, wie Wolfgang Wieser oder Brian Goodwin erklären, wobei letzter die Evolution mit der ‚Tanz‘-Metapher erklärt, um die existierenden Beziehungen zwischen den Naturwissenschaften und den Künsten, bzw. der Kultur erklären zu können.

Der Computerkünstler und Physiker Herbert W. Franke lässt dem ‚Zufall‘ eine tragende Rolle in seinen Gedanken und Werken zukommen.¹⁴ Der Computerwissenschaftler Jaron Lanier favorisiert ‚statistische Techniken‘ in seinem Konzept der *Phenotropics* und zwar nicht nur in Bezug auf die Roboternavigation, sondern darüber hinaus für die Computerarchitektur und die Programmierung. Zumal die Hoffnung, dass Computerprogramme wie die Sprache funktionieren, gestorben ist. Für den Kognitionspsychologen Roger Schank ist der Informationsbegriff gleichbedeutend mit ‚Überraschung‘. Der Physiker Lee Smolin entwirft ein kosmisches Bild, dass sich ganz mit ‚Relationsbegriffen‘ ausdrücken lässt und ein ‚Geflecht von verwobenen Knoten und Schleifen‘ darstellt.¹⁵ Wobei auch hier jedes Mal der interessante Umstand zu beobachten ist, dass der Wahrscheinlichkeitsbegriff keine Definition hat. Keiner weiß, was Wahrscheinlichkeit wirklich ist oder bedeutet, außer einer intuitiven Ahnung infolge des praktischen Umgangs mit ihr. Man kann diese vielfältigen, neuartigen Charakterisierungen fachübergreifend mit dem noch näher zu bestimmenden Begriff der *Aletheia* bezeichnen und zusammenfassen.

Nietzsche lokalisiert den Wahrscheinlichkeitsbegriff im erkenntnistheoretischen Zusammenhang „im Grunde das Thun in Hinsicht auf alles noch zu erwartende Thun (Thun und die Wahrscheinlichkeit ähnlichen Thuns) zusammengefaßt“ (KSA, NF, 12, 141). Was kann bei Vorherrschen von Unbestimmtheit erkannt werden? Nietzsches Antwort lautet:

„Was kann *Erkenntniß* sein? – ‚Auslegung‘, *nicht* ‚Erklärung‘“ (ebd., 104).

¹⁴ Zu Herbert W. Franke in: *Das Universum – ein Automat? Der Weg zur Weltformel*, in: *Telepolis*, unter: www.heise.de/tp/r4/artikel/24/24658/1.html vom 14.5.2007.

¹⁵ Zu Brian Goodwin, Roger Schank und Lee Smolin in: John Brockmann (Hg.), *Die dritte Kultur. Das Weltbild der modernen Naturwissenschaft*, München 1996.

III. Erkenntnisgewinn mit einem modernen *Aletheia*-Begriff

Die ‚Unbestimmtheit‘ wird bei Nietzsche zu einem dominierenden Faktor, der uns jetzt im Fortgang bei der Frage nach dem ‚Wie‘ des Erkenntnisvorgangs beschäftigen wird. William Gibson, der Namensgeber des *Cyberspace* charakterisiert das ‚Wie‘ folgendermaßen: „Er hörte, wie er ihn [...] bedrängt hatte, sich *nicht* zu konzentrieren. *Was Sie tun, es ist entgegengesetzt zu der Konzentration, aber wir werden lernen es zu lenken.*“¹⁶ Jaron Lanier, der Pionier der ‚Virtuellen Realität‘, der selbigen Ausdruck prägte, charakterisiert das ‚Wie‘ so: „it’s like going on a hike and being the sculptor of the mountain at the same time.“¹⁷ Und Nietzsche beschreibt das ‚Wie‘ des idealen Wissensakts: „jetzt ist er zugleich Subject und Object, zugleich [...] Schauspieler und Zuschauer“ (KSA, GT, 1, 48). Alle diese unterschiedlichen Beispiele vereint ihre merkwürdig ‚gegensätzliche‘, sich scheinbar widersprechende Aussage, ähnlich dem Oxymoron ‚künstliche Realität‘ selbst.

Medienkulturhistorisch betrachtet erinnert es an altägyptische Bilddarstellungen, in denen die Motive durch ihren typischen Aspekt der Gleichzeitigkeit (Gesicht im Profil bei frontal verkehrter Körperstellung) eine räumliche und kultursymbolische Rundumsicht gewähren sollen. Die vielschichtig-verdrehte, unrealistische Perspektivenzusammensetzung beleuchtet einen wichtigen Punkt, dass nämlich ein umfassendes Wissensverständnis über Paradoxa und Gegensätze hinweg möglich ist. In einem Pendant der plastischen 3-Dimensionalität, dem ‚virtuellen Environment‘, bemerkt Lanier experimentell, dass der User Ungereimtheiten der technischen Surround-Performance bereinigt, weil eine stark ausgeprägte humane Tendenz hierfür existiert, ähnlich wie sie, in der 1890 von Christian von Ehrenfels begründeten Gestaltpsychologie vorgestellt wird: „it works better than it should because your brain wants your reality to look good. It’s a really high priority for your brain to believe in your reality.“¹⁸ Es handelt sich hierbei keineswegs um neuronale Willkürakte der Imagination, sondern wie man mit Nietzsche erkennt, um ein legitimes Ausloten von Erkenntnisgrenzen: „*Schein* wie ich es verstehe, ist die wirkliche und einzige Realität der Dinge, – das, dem alle vorhandenen Dinge erst zukommen [...], also auch mit den entgegengesetzten Prädikaten zu bezeichnen ist. Mit dem Worte ist aber nichts weiter ausgedrückt als seine *Unzulänglichkeit* für die logischen Prozeduren und Distinktionen: also ‚Schein‘ im Verhältniß zur ‚logischen Wahrheit‘ – welche aber selber nur an einer imaginären Welt möglich ist. Ich setzte also ‚Schein‘ nicht in Gegensatz zur ‚Realität‘ sondern nehme umgekehrt Schein als die Realität, welche sich der Verwandlung in eine imaginative ‚Wahrheits-Welt‘ widersetzt. Ein bestimmter Name für diese Realität wäre ‚der Wille zur Macht‘, nämlich von Innen her bezeichnet und nicht von seiner unfaßbaren flüssigen Proteus-Natur aus“ (KSA, NF, 11, 654). Nietzsche verweist auf ein Gebiet, indem eine Wissenslücke klafft, weil man es nicht genügend beachtet hat.

¹⁶ William Gibson, *Idoru*, München 1999, 264.

¹⁷ Jaron Lanier, *The Virtual Visionary*, in: *The Guardian Saturday Review*, 29. Dec. 2001.

¹⁸ Ders., *Virtual Environments and Interactivity: Windows to the Future*, in: *SIGGRAPH Panel Proceedings*, Boston 1989. An dieser Stelle, wie in der Gestaltpsychologie, fließt die Erkenntnis ein, dass das Ganze mehr und etwas anderes ist als die Summe seiner Teile. Dieser Gemeinplatz wird in den Naturwissenschaften, vor allem in der Künstlichen Intelligenz gern angeführt, allerdings ungenügend reflektiert.

Es befindet sich an der Grenze zwischen der gängigen Logik- und Wissenschaftsauffassung und einem Bereich, der an die Grenze der menschlichen Erfahrung und Erkenntnis heranreicht. Diesen neuen, unerforschten Bereich fasst er unter dem Namen ‚Willen zur Macht‘ zusammen. Er stellt die Gesamt-Realität dar. Der neue Erkenntnisumfang absorbiert dabei den alten, gängigen und subsumiert deshalb erweiternd entgegengesetzte Begrifflichkeiten zu einer neuen Erkenntnis, die sich erst daran stößt, wenn sie imaginativ wird, d. h. eine Einzeldisziplin, z. B. die Logik, außen vor gelassen und der ‚Einheitsgedanke‘ verletzt wird, indem man den möglichen Erkenntnisumfang verringert.

Interessant ist, wie im 21. Jahrhundert herausragende Naturwissenschaftler, wie William Bricken, ein VR-Forscher der ersten Stunde, ihr eigenes Werk der Medientechnologie etikettieren: „VR is illogical positivism: if you can specify it, it is meaningful. All empirical hypotheses are true.“¹⁹ Ohne weiter auf die Verwendung des philosophischen Begriffs Positivismus einzugehen, sei hier der bemerkenswerte Umstand hervorgehoben, dass er die virtuelle Realität als ‚unlogisch‘ charakterisiert. Nur die Verknüpfung streng logisch-mathematischer Methodik mit einer unorthodoxen, unlogischen wissenschaftlichen Herangehensweise, verstanden als eine eigenständige Wissenschaftsdisziplin, kann wissenschaftlichen Fortschritt und Erkenntnisgewinn erzielen. Sie deckt sich mit Nietzsches geforderter Denkweise und Methodik für seine sogenannte ‚Noch-nicht-Wissenschaft‘. Im speziellen Fall der Medien- und Computerwissenschaft könnte man sie in ersten Versuchen mit Bricken als ‚experiential computing‘ bezeichnen oder allgemeiner als ‚experiential epistemology‘, da sie dynamisch sowie multisensorisch und kin- oder synästhetisch ist. Durch die Hinwendung zu einer ‚Leibphilosophie‘, im Sinne Nietzsches, bei der der Körper zur Schnittstelle wird, die in der Information an sich versinkt, sprich unsichtbar gemacht werden soll, quasi mit der Maschine und dem Medium verschmilzt, erhält man nach Bricken eine ‚experiential semantics‘, während die „syntax, the symbols that guide computational activity, is hidden in the background, out of sight.“²⁰ Daraus ergibt sich die Notwendigkeit, die ‚Theorie‘ bezüglich des ‚Kontexts‘ zu überdenken. Klärungsversuche durch den üblichen Miteinbezug der Neuro- und Kognitionswissenschaften werden allein nicht ausreichen, um die verdunkelten und unlogischen Strukturen beim Verständnis der virtuellen Semantik und beim Design virtueller Welten zu erfassen. Bricken sprach auf einer der bedeutendsten SIGGRAPH-Konferenzen einen bezeichnenden Satz aus, der zu einem Credo der Virtuellen Realität wurde: „Die Psychologie ist die Physik der virtuellen Realität.“²¹ Denn: „Wir reden über vielmehr als über Realität. VR ist keine physikalische Simulation. Wenn Sie Systeme konstruieren, um eine physikalische Simulation durchzuführen, dann nehmen Sie im Grunde Ihre VR und setzen ihr Grenzen. Lassen Sie die Grenzen fallen, und Sie sind in etwas drin, das ein größerer Raum als der physikalische ist. Wir haben neue Freiheiten, wir müssen Neues lernen.“²² Im Grunde genommen reicht dieses Verständnis von Psychologie als erkenntnistheoretisches Konzept nicht, um die obigen Beispielaussagen von Gibson, Lanier und Nietzsche zu verstehen und zur kon-

¹⁹ William Bricken, *Virtual Reality: Directions of Growth*, in: *SIGGRAPH Panel Proceedings*, Dallas 1990.

²⁰ Ebd.

²¹ Ebd.

²² Benjamin Woolley, *Die Wirklichkeit der virtuellen Realität*, Basel, Boston, Berlin 1994, 29.

kreten Anwendung bei der Konstruktion und Realisierung von Medien, Technologien und Naturwissenschaften bringen zu können.

Nietzsche erkennt diesen Sachverhalt, indem er zwar auf die Psychologie zurückgreift, sie aber zugleich verwirft und umbenennend erweitert: „Psychologischer *Ausgangspunkt* [...] Reduktion aller organischen Grundfunktionen auf den Willen zur Macht [...] ‚Naturgesetz‘: als Formel für die unbedingte Herstellung der Macht-Relationen und -Grade“ (KSA, NF, 12, 17). Nietzsche hält neben den Kennzeichnungen ‚Wille zur Macht‘, und ‚Naturgesetz‘ eine Reihe unterschiedlichster Begrifflichkeiten für ein und denselben Sachverhalt zu Zwecken der Veranschaulichung parat. Sie reichen von wissenschaftlich klingenden Namen bis hin zu mythischen, wie: „Psychologische Grunderfahrungen [...] mit dem Namen ‚apollinisch‘ wird bezeichnet [...] auf den Namen des Dionysos ist getauft“ (KSA, NF, 12, 115).

Nietzsches Schwierigkeiten mit den Namensgebungen zeugen von der schwierigen Aufgabe, vor der er sich gestellt sah, die Neuheit und Fremdheit seines eigenen Philosophie-Konzepts auf den so unterschiedlichen und mannigfaltigen Verständnisebenen ‚umfassend‘ und ‚einheitlich‘ verständlich und begreiflich zu machen. So verwundert es nicht, dass Nietzsche sich scheinbar selbst widersprechen kann und meint: „es giebt keinen Willen: es giebt Willens-Punktationen, die beständig ihre Macht mehren oder verlieren“ (KSA, NF, 13, 36f.). Sein Slogan von der ‚Umwertung der Werte‘ fällt ebenso in dieses Konzept: „‚Werth‘ ist wesentlich der Gesichtspunkt für das Zunehmen und Abnehmen dieser herrschaftlichen Centren“ (ebd.).

Nietzsche verwendet den Begriff ‚Wille zur Macht‘ nur als Ariadnefaden, an dem er seinen gedanklichen Faden spinnen kann, als Anfangspunkt einer erkenntnistheoretischen Evolution: „Ich brauche den *Ausgangspunkt* ‚Wille zur Macht‘ als Ursprung der Bewegung. [...] nicht von außen her bedingt“ (ebd., 13, 274). Da ihm, wie er deutlich und eindeutig formuliert, der „*Wille zur Macht als Erkenntniss*“ (ebd., 13, 270) gilt, wird ersichtlich, dass der Erkenntniserwerb weder von außen, wie die Naturwissenschaften es propagieren, noch von innen, wie die gängige Psychologie oder auch die Neurowissenschaften es propagieren, herrühren kann. Vielmehr: „In summa: *ein Geschehen ist weder bewirkt, noch bewirkend*“ (ebd., 274, 14). Was bedeutet diese Aussage in erkenntnistheoretischem Kontext? Zuerst soll nochmals vorangestellt werden, worum es Nietzsche geht: um eine neue Gesamtheorie der Dynamik, bzw. der Erkenntnismöglichkeiten: „Unter dem nicht ungefährlichen Titel ‚der Wille zur Macht‘ soll hiermit eine neue Philosophie, oder deutlicher geredet, *der Versuch einer neuen Auslegung alles Geschehens zur Wort kommen*“ (KSA, NF, 11, 653). Die merkwürdige Doppelstruktur des ‚Geschehens an sich‘ korrespondiert mit seinen beständigen Spezifizierungen und Appellen von der ‚Negierung‘ der Vereinzelung und Trennung von Ursache und Wirkung, Täter und Tun, Subjekt und Objekt, Theorie und Praxis, aktiv und passiv, hart und weich, selbst die von Dionysus und Apollo²³ oder von Sein und Werden²⁴ (KSA, NF, 13, 274f., 286).²⁵

²³ „Dionysus redet die Sprache des Apollo, Apollo aber schliesslich die Sprache des Dionysus: womit das höchste Ziel [...] erreicht ist“ (KSA, GT, 1, 140).

²⁴ „Dem Werden den Charakter des Seins *aufzuprägen* [...] – *Gipfel der Betrachtung*“ (KSA, NF, 12, 312).

²⁵ Es gilt generell: „Es giebt keine Gegensätze: nur von denen der Logik her haben wir den Begriff des Gegensatzes – und von denen aus fälschlich in die Dinge übertragen“ (KSA, NF, 12, 384).

Die geschilderte Grundstruktur des Geschehens entspricht der Machart und den zukunftsrelevanten Fragestellungen und Erfordernissen in der medialen und virtuellen Realität. Ein Geschehen, dass vielerlei Gegensätze in sich ‚gleichzeitig‘ vereinigen können muss, bedarf zur Orientierung des Erkenntnissuchenden einer gewissen distanzierten Drauf- und Übersicht, einer Art Vogelperspektive, die Nietzsche in Form des ‚Pathos‘ erbringt: „Der Wille zur Macht nicht ein Sein, nicht ein Werden, sondern ein Pathos – ist die elementarste Thatsache, aus der sich erst ein Werden, ein Wirken ergibt“ (ebd., 259f.).

Das Pathos, als wesentlicher Kernpunkt dieser philosophischen Überlegungen Nietzsches, stellt die Perspektivität allen Geschehens sicher, und bestimmt seine neuartige Lehre von der Dynamik, von der er sagt: „Die Lehre vom *Sein*, vom Ding, von lauter festen Einheiten ist *hundert Mal leichter* als die *Lehre vom Werden*, von der Entwicklung“ (ebd., 535). Sie unterscheidet sich von den konventionellen Wissenschaften und deren Begriff der Dynamik der Gegenstände dadurch, dass diese gedanklich und messend auf ein festes Sein rekurren, während Nietzsche gerade dieses negiert und allen Begrifflichkeiten etwas Unbestimmtes, Flüssiges, etwas Dynamisches beilegt: „Ist Wille möglich ohne diese beiden Oscillationen des Ja und des Nein? [...]: es bedarf der Gegensätze, der Widerstände, also, relativ, der *übergreifenden Einheit* ... Lokalisirt“ (ebd., 260).

Bevor näher auf die Theorie eingegangen wird, soll dargestellt werden, wie man sich das Funktionieren dieser übergreifenden Einheiten am Beispiel des Medialen anschaulich vorzustellen hat. Lanier belegt es mit dem Namen der ‚postsymbolische Kommunikation‘. Zum besseren Verständnis und um ein Gefühl dafür zu bekommen, werden mehrere längere Zitate angeführt. Lanier schreibt: „a new kind of communication. It’s really putting people inside your dreams, and something that’s very hard to describe, because it’s a mode of communication; I think that’s really different than description“²⁶ und: „You’d be using gestures instead of building something stone by stone. When you can improvise while inside it, making it up as fast as you think and feel, you can reach other people [...] In the future I see virtual reality as a medium of communications where people improvise worlds instead of words, making up dreams to share. An ideal VR conversation would have the continuity, spontaneity, expressiveness of a jazz jam but the literal content that’s missing from music [...] It would be a reality conversation, an objective form of the Jungian dream, the collective unconscious. You might call it the collective conscious“²⁷ und: „ohne Symbole zu kommunizieren. Das hat einen anderen Rhythmus [...] und deshalb hat man statt dessen Knoten relativer Statik gegenüber Perioden großer Dynamik [...] Die Idee könnte sich als falsch erweisen: [...] Es ist also ein großartiges Experiment, [...] Natürlich laufen Kommunikationen ohne Symbole immerzu ab. Das deutlichste Beispiel [...], ist das Erleben in der Natur. Die direkte Wahrnehmung, die man hat, wenn man einen Waldspaziergang macht und von der Natur angesprochen wird, geht den Symbolen voraus und übertrifft sie. Das braucht man nicht zu beweisen. Ein Beispiel für eine nach außen gehende Kommunikation ohne Symbole ist die Bewegung des eigenen Körpers. [...]: man teilt seinem Körper vorsymbolisch mit. [...]. Freilich,

²⁶ Jaron Lanier, *Virtual Environments and Interactivity: Windows to the Future*.

²⁷ Ders., *Interview with Jaron Lanier* (mit Doug Stewart), in: *OMNI, Online-Magazine*, Januar 1991 (<http://www.protovision.textfiles.com/computers/CYBERSPACE/lanier.txt>).

das sind gereinigte Beispiele, gereinigte Beispiele für nichtsymbolische Kommunikation, die es schon gibt. Aber natürlich ist das ganze Leben tief von nichtsymbolischer Kommunikation durchdrungen. Ein Buch hat nichtsymbolische Aspekte, das heißt [...]. Alles und jedes hat symbolische und nichtsymbolische Aspekte. Ein Ding ist kein Symbol, man kann bloß alles als Symbol gebrauchen. Ein Symbol bedeutet einen bestimmten Gebrauch eines Dinges, aber alles ist auch ein Ding an und für sich; alles hat eine ursprüngliche Dinghaftigkeit (vertrackte Sätze wie dieser haben mich auf die Suche nach postsymbolischen Kommunikationsformen gebracht!).²⁸

Nietzsche meint in Bezug auf das Pathos oder die Realität bzw. den Schein und seine ‚Bedeutung‘ für die Erkenntnis und die Kommunikation: „Schein ist für mich das Wirkende und Lebende selber, das soweit in seiner Selbstverspottung geht, mich fühlen zu lassen, dass hier Schein und Irrlicht und Geistertanz und nichts mehr ist, – dass unter allen Träumenden auch ich, der ‚Erkennende‘, meinen Tanz tanze, dass der Erkennende eine Mittel ist, den irdischen Tanz in die Länge zu ziehen und insofern zu den Festordnern des Daseins gehört, und dass die erhabende Konsequenz und Verbundenheit aller Erkenntnisse vielleicht das höchste Mittel ist und sein wird, die Allgemeinheit der Träumerei und die Allverständlichkeit aller dieser Träumenden unter einander und eben damit die *Dauer des Traumes aufrecht zu erhalten*“ (KSA, FW, 3, 417).

Die Aussagen beider Denker klingen nicht völlig neu und sind tief in unserer Kultur verwurzelt, auf einem kulturellen Nährboden, der eine Hochkultur gedeihen ließ, der wir unsere rational-technologische Kulturentwicklung zu verdanken haben. Wolfgang Schadewaldt beschreibt einen altgriechischen, in der heutigen Zeit voranschreitender Technisierung fast vergessen philosophischen, jedoch äußerst wichtigen Begriff wie folgt: „Ich würde also sagen, daß in diesem Begriff der Aletheia ein menschliches Urerlebnis gefaßt ist, das man ebenso im sinnlichen Bereich antreffen kann wie auch im seelischen und geistigen. Es braucht durchaus nicht immer in höchsten Höhen vor sich zu gehen, ist aber außerordentlich bedeutungsvoll, fast etwas Erschütterndes liegt darin. Ich selbst habe es einmal bei einer Gebirgswanderung erlebt, wo man sich im Nebel völlig verloren fühlt, jeder Schritt kann den Absturz bringen – und dann das Gefühl des Beglückenden, wenn der Nebel weicht und alles wieder klar und deutlich sichtbar ist, *da* ist. Was man in solchen Situationen naturhaft empfindet, gibt es auch im Akt des Erkennens, etwa der Situation des Forschers. Er hat Material gesammelt, die Dinge liegen vor ihm, aber sie sind gleichsam in Nebel gehüllt, er findet nicht den eigentlichen Zusammenhang. Da kann es passieren – meist in einem Augenblick –, daß sich zwar gar nichts ändert, das Material bleibt das gleiche, aber irgendwie ist es, als ob sich ein Nebel von ihm hebt und der gesuchte Zusammenhang unvermittelt so hell und deutlich vor ihm steht wie bei jener Wanderung die Bergkuppe.“²⁹ Die Ähnlichkeit der Charakterisierung, der aus unterschiedlichsten Fachgebieten stammenden Denker, ist frappierend. Jeder betont die Allgemeinverständlichkeit der Kommunikation und des Wissens, die prozessuale Spontaneität der Erkenntniserfahrung, die verifizierbare Objektivität des Wissens. Besonders

²⁸ Ders., *Kommunikation ohne Symbole*, in: Manfred Waffender, Ludwig Moos (Hg.), *Cyberspace, Ausflüge in virtuelle Wirklichkeiten*, 88f. und Ders., *A Vintage Virtual Reality Interview*, in: *Whole Earth Review*, 1988 (auch unter: <http://people.advanced.org/~jaron/vrint.html>).

²⁹ Wolfgang Schadewaldt, *Die Anfänge der Philosophie bei den Griechen*, Frankfurt am Main 1995, 199f.

bemerkenswert ist, wie der Naturwissenschaftler Lanier auf die inhärente Dynamik verweist, also auf einen neuartigen Rhythmus, der Relationen und Gegensätze verbindet. Das Begriffsverständnis der *Aletheia* kann als modifizierteres und modernes Konzept, mit Worten Nietzsches veranschaulicht, Fragestellungen der virtuellen Realität, bzw. der Informations- und Kommunikationstechnologie bis hin zur Künstlichen Intelligenz zu klären helfen.³⁰ Die *Aletheia* ist eine Unentzogenheit, eine „übergreifende funktionale Zuständlichkeit, innerhalb derer es dann auch ‚wahrhaftig‘ bezeichnet werden kann, aber nicht primär. Es geht nicht um die Wahrheit einer Aussage.“³¹ Die *Aletheia* entbehrt, wie von Nietzsche gefordert, des Seins, der traditionellen Seinsstruktur eines Naturwissenschaftlers, ohne jedoch die Logik verloren zu haben. Dies resultiert daher, weil der „Sinn des Werdens muß in jedem Augenblick erfüllt, erreicht, vollendet sein“ (KSA, NF, 13, 39).

Die Gesetzmäßigkeiten der allgemeinen Mathematik und der Naturwissenschaften äußern sich in einer gewissen, noch zu bestimmenden Regelmäßigkeit, dergestalt: „Es gibt kein Gesetz: jede Macht zieht in jedem Augenblick ihre letzte Konsequenz. Gerade, daß es kein *mezzo termine* gibt, darauf beruht die Berechenbarkeit“ (ebd., 258f.) oder: „Die *Berechenbarkeit eines Geschehens* liegt nicht darin, daß eine Regel befolgt wurde [...] sie liegt in der *Wiederkehr identischer Fälle*“ (ebd., 276). Bei dieser Aufweichung des traditionellen, strengen Kausalitätsverständnisses hin zum Schlagwort der ‚ewigen Wiederkehr des Gleichen‘, wie man es an der Oberfläche betrachtet, ebenso im phantasievollen Spiel der Avatare in künstlichen Welten beobachten kann, sind scheinbar die physikalischen Gesetze auf den Kopf gestellt und folgen ihren eigenen, nutzerbestimmten Regeln; da mag der Naturwissenschaftler noch mitgehen, zumal Naturwissenschaftler den Begriff der Kausalität selber ‚nicht‘ definieren können. Nietzsche zieht zudem ein physikalisch oder kybernetisch klingendes Vokabular heran: „sie ist essentiell Relations-Welt“ (ebd., 271) und „in einem Spannungsverhältniß zu allen anderen dynamischen Quanten“ (ebd., 258f.).

Problematisch wird es an dem Punkt von Nietzsches Interpretations- und Prozessphilosophie, wie Hans Lenk sie nennt, wenn ein ‚notwendiges‘ subjektives Moment hinein spielt: „Der interpretative Charakter alles Geschehens. Es gibt kein Ereigniß an sich. Was geschieht, ist eine Gruppe von Erscheinungen *ausgelesen* und zusammengefaßt von einem interpretierenden Wesen“ (KSA, NF, 12, 38). Die scheinbare Willkür des Erkennenden, die weit über die Möglichkeit der Berechenbarkeit des quantenmechanischen Beobachter- und Messproblems hinaus zu gehen scheint, kann sich allerdings, konsequent weitergedacht, als der richtige erkenntnistheoretische Ansatz erweisen: „Der Mensch ist ein Formen- und Rhythmen-bildendes Geschöpf; er ist in nichts besser geübt und es scheint daß er an nichts mehr Lust hat als am *Erfinden* von Gestalten. Man beobachte nur, womit sich sein Auge sofort beschäftigt sobald es nichts mehr zu sehen bekommt: es *schafft* sich Etwas zu sehen [...] Ohne die Verwandlung der Welt in Gestalten und Rhythmen gäbe es für uns nichts ‚Gleiches‘, also nichts Wiederkehrendes, [...] strenger noch:

³⁰ Miriam Ommeln, *Die Technologie der Virtuellen Realität. Technikphilosophisch nachgedacht*, Frankfurt am Main 2005; Hans Lenk, *Humanitätsforschung als interdisziplinäre Anthropologie*, Frankfurt am Main 2008 (Kapitel V); Miriam Ommeln, *Nietzsche, der Cyberphilosoph*, in: Beatrix Vogel (Hg.), *Der Mensch sein eigenes Experiment?*, München 2008.

³¹ Wolfgang Schadewaldt, *Die Anfänge der Philosophie bei den Griechen*, 199.

ein Formen-Aufzwingen: – von ‚Eindrücken‘ reden nur die Oberflächlichen [...] Dieser Aktivität ist es zu eigen, [...] abzuschätzen [...] und ‚Erkenntniß‘ erweist sich, dergestalt betrachtet, nur als ein *Mittel der Ernährung*“ (KSA, NF, 11, 608).

Die geschilderte höchst wichtige anthropologische Komponente in jedwedem Erkenntnisprozess und Wissensstatus, d. h. in jedem vor- und nachtheoretischem Wissen, wird unmittelbar im technischen Medium der cyberspacialen Virtualität vor Augen geführt, wo alles als ‚Rollenspiel‘ begann, das als fremd- und eigenartig zu lösendes, technisches und psychologisches Phänomen sowohl Wissenschaftlern als auch der Wirtschaft Rätsel aufgibt. Avatare, MUDs, Spiele, selbst die Blogosphäre, kurz, die Navigation durch das interaktive Netz spiegelt durch ihre verbale und nonverbale Kommunikation³², in ihrer Verwendung von Masken usw., deutlich wider, dass die Ausbildung einer Medienkompetenz allein nicht ausreicht, um das Verhalten und den Umgang der User im und mit dem neuen Medium zu verstehen. Die Erklärung schneidet tiefer in das dynamische mediale Geschehen: Nach Nietzsche sind „Metamorphosen des Einen Willens, der alles Geschehen inhäriert, der Wille zur Macht“ (KSA, NF, 13, 44) ein humanes und wissenschaftliches Faktum. Dies bedeutet auf personaler Ebene, dass das Individuum sich zu recht in seinem ureigensten Rhythmus wandeln, maskieren und schützen ‚muss‘. Er muss „in jede Rolle eintreten [...] Er geht in jede Haut, in jeden Affekt ein: es verwandelt sich beständig“ (KSA, GD, 6, 117f.). Dieses Handeln kann man leichthin als Täuschung und Lüge begreifen und verurteilen; es kann auch tatsächlich mangelnde soziale Kompetenz ausdrücken, aber im Grunde genommen, ist es ein Aspekt der ‚Kommunikation an sich‘, da im Idealfall diese geradezu selbst begünstigt wird und „das ganze Affekt-System gesteigert: so dass es alle Mittel des Ausdrucks mit einem Male entladet und die Kraft des Darstellens, Nachbildens, Tranfigurirens, Verwandelns, alle Art Mimik und Schauspielerlei zugleich heraufstreibt. Das Wesentliche bleibt die Leichtigkeit der Metamorphose, [...], er hat den höchsten Grad des verstehenden und errathenden Instinkts, wie er den höchsten Grad von Mittheilungs-Kunst besitzt“ (ebd.). Nicht nur die Kommunikationsfähigkeit wird gefördert und weiter entwickelt, sondern die ‚Erkenntnis an sich‘, denn hier gilt: „die Raum- und Zeit-Empfindungen sind verändert: ungeheure Fernen werden überschaut und gleichsam erst *wahrnehmbar* [...] ‚intelligente‘ *Sinnlichkeit*“ (KSA, NF, 13, 294).

Solcherart wird das Funktionieren und die Rolle der Aletheia wiederum anschaulicher, da sie quasi in plötzlichen „*spontanen* Bewegungen, Werthe umwerthet“ (KSA, NF, 12, 370). Ihre übergreifende funktionale Zuständigkeit impliziert einen weiteren Horizont als den der reinen Logik. Sie umkreist und umfasst die erkenntnistheoretischen Aspekte der Kreativität, der Phantasie, der Intuition, der nonverbalen Kommunikation und zugleich den der Logik, hier stellvertretend für die Gesamtheit der abstrakten Wis-

³² Tilmann Borsche weist darauf hin: „Nietzsche interprets the intuition of the pure intellect via one of many concepts traditionally opposed to it by understanding intuition as a kind of imagination of the body“ (*The Epistemological Shift from Descartes to Nietzsche: Intuition and Imagination*, in: Babette E. Babich, Robert S. Cohen (Hg.), *Nietzsche and the Sciences I: Nietzsche, Theories of Knowledge, and Critical Theory*, Dordrecht, Boston, London 1999, 56). David Best erklärt: „It is because the feelings which can be experienced while moving cannot be experienced in other ways“ (ders., *Philosophy and Human Movement*, London, Boston, Sydney 1978, 136).

senschaften. Die Aufhebung und Integration der Gegensätze ist in der ‚Perspektive‘ gegeben. Sie ist Garant für einen Rundumlauf, der für die allumfassenden Grad- und Kraftverschiebungen des Geschehens und der Interpretationen bürgt. Die solcherart in der Metamorphose entstandenen Erkenntnisse besitzen den Charakter von echten naturwissenschaftlichen Ergebnissen, da sie aufgrund anthropologischer Konstanten periodisch wiederkehrend, bzw. gesetzlich sind. Deswegen sind u. a. für den Menschen Raum-, Zeit- und Geschwindigkeitsveränderungen ein so spannendes Untersuchungsfeld, von dem er sich geradezu magisch angezogen fühlt, angefangen von den Medienwissenschaftlern über die Künstler, Architekten und Mathematiker, Physiker bis zu den Sportlern und den ausgelassenen Spielen der Lebewesen. Sie transformieren seinen Erkenntnishorizont und treiben seinen Wissenstand in ungeahnte Höhen und Weiten.

Die von Nietzsche bezeichnete ‚intelligente Sinnlichkeit‘ kann keinen Stillstand ertragen, sie muss sich selbst, ihr Leben, ihre virtuelle Umgebung, ihr Erfahrungswissen in jedem Augenblick aufs Neue, immer wieder und wieder, neu gestalten: und sei es ihr eigener Untergang: „*Wir haben die Lüge nöthig* [...], um zu leben, das gehört selbst noch mit zu diesem furchtbaren und fragwürdigen Charakter des Daseins [...], muß der Mensch von Natur schon ein Lügner sein, er muß mehr als alles Andere noch *Künstler* sein ... Und er ist es auch: [...] Wissenschaft – Alles nur Ausgeburten seines Willens zur Kunst, zur Lüge [...]. Daß der Charakter des Daseins *verkannt* wird – tiefste und höchste Geheim-Absicht der Wissenschaft, Frömmigkeit, Künstlerschaft. [...] lauter Verführung zum Leben! In Augenblicken, wo der Mensch zum Betrogenen wird, wo er wieder ans Leben glaubt, wo er sich überlistet hat: oh wie schwillt es da ihm auf! [...]. Welches Gefühl der Macht! [...] *Die Lüge ist die Macht*“ (KSA, NF, 13, 193f.). Und so kommt es zu Nietzsches berühmter Folgerung, die sich nicht nur auf die Kunst bezieht, sondern auf seine Interpretation des Geschehens an sich: „Die Kunst und nichts als die Kunst. Sie ist die große Ermöglicherin des Lebens, die große Verführerin zum Leben, das große Stimulans zum Leben“ (ebd.). Und welche eine nun verständliche Verführung zum ‚Medium‘ des interaktiven Computers, zur Verführung ins ‚labyrinthische‘ Netz?

IV. Visionen

Die Wissenschaft bezieht ihren Wahrheitsgehalt demnach aus der Lüge. Überprüft man, was geschehen würde, wenn man ein hundertprozentiges Wissen erlangen könnte, dann zeigen Experimente mit selbstlernenden Computerprogrammen, dass es zu einem *Crash* kommt, anstatt zu einem umfassenden Wissen. Hundertprozentiges Wissen blockiert sich selbst; es ist ein Seinsmodus, den Nietzsche ausgeschlossen hat. Er analysiert: „Die unbedingte Nothwendigkeit alles Geschehens enthält nichts von einem Zwange: der steht hoch in der Erkenntniß, der das gründlich eingesehn und eingefühlt hat [...] ‚Alles begreifen‘ – das hieße alle perspektivischen Verhältnisse aufheben das hieße nichts begreifen, das Wesen des Erkennenden verkennen“ (KSA, NF, 12, 37). Die Fragstellung und den Lösungsansatz vom Gegenstand des Wissens her zu nehmen und nicht ebenso vom Wesen des Erkennenden auszugehen, bedeutet nur halbe Wissenschaft zu betreiben, in einer Sackgasse stecken zu bleiben. Es ist und bleibt die Aletheia, die in diesem Konflikt den Weg weisen kann, da sie die momentan für wahr gehaltene ‚Wahrheit‘ firmiert und

verifiziert: „Fünf, sechs Sekunden und nicht mehr: da fühlt ihr plötzlich die Gegenwart der Harmonie. Der Mensch kann, in seiner sterblichen Hülle das nicht aushalten, er muß sich physisch umformen oder sterben. Es ist ein klares und indiskutables Gefühl [...] Das schrecklichste ist die schauerliche *Bestimmtheit*, mit der es sich ausdrückt und die Freude, mit der es erfüllt [...]“; persönlich werdend, fährt er fort: „In diesen 5 Sekunden lebe ich eine ganze Menschen-Existenz, für sie würde ich mein ganzes Leben geben, es wäre nicht zu teuer bezahlt“ (KSA, NF, 13, 146). Der selbst für Nietzsche ungewöhnlich pathetische Sprachduktus unterstreicht die Bedeutung seiner Worte, seinen gefühlten Ernst. Auf der anderen Seite thematisiert er damit ein Wissen und ein Gefühl, dass ‚jeder‘ Mensch kennt, nicht nur der Wissenschaftler im unmittelbaren Erkenntnisvorgang, der ihm die höchste Evidenz seines gefunden Ergebnisses zuteil werden lässt, und das ihn zudem mit dem nötigen Mut und der Wagnis ausstattet, es der gesellschaftlichen Öffentlichkeit mitzuteilen. Es ist ausgerechnet das heutzutage als unwissenschaftlich verstandene, wie Nietzsche es ausdrückt, ‚klare und indiskutable Gefühl‘, das für die Weiterentwicklung der Wissenschaft und ihrem Nicht-zu-einem-Ende-Kommen Sorge trägt. Im Grunde handelt es sich jeweils lediglich um den momentanen Stand der Wissenschaft, wie die Historie zeigt, erkenntnistheoretische Wiederholungen und Modifizierungen nicht ausgeschlossen.

Das Medium der virtuellen Realität und des Cyberspace weist den Weg zur Klärung seiner eigenen Doppeldeutigkeit als Technologie und als Medium. Im Pathos der Distanz, begründet auf den Aletheia-Begriff, werden die Charakterisierungen von Gibson, Lanier und Nietzsche einsichtig, da die virtuelle Realität, bzw. jede mediale Tätigkeit von den beiden Tätigkeiten des Aktiven und des Passiven getragen sein sollte, so wie Schreiben- und Lesenkönnen zusammengehören. Das Können im Virtuellen setzt sich, im bisher noch nicht technisch realisierten Idealfall analog zusammen, aus der logischen Programmierung der Welten und der Navigation einerseits sowie andererseits aus dem phantasievollen, kreativen Gebrauch, der deswegen, wie oben erklärt, nicht unlogisch ist. Das Element der ‚Unbestimmtheit‘ ist viel mehr, es ist ein dominierender Faktor. Der ‚intuitive‘ Gebrauch wird nicht umsonst von der Fachwelt als ein wesentliches Merkmal des Virtuellen herausgestellt. Der dumpf-passive Konsument mag auf die sich gegenseitig durchdringende Gegensatz-Charakteristik verzichten können, was in diesem technologischen Medium, das wie selten zuvor gesellschaftspolitisch relevant wird (Berichterstattung, Datenschutz, Versammlungen) langfristig für die Demokratie und die Selbstbestimmung des Individuums nicht ratsam zu sein scheint.

Die virtuelle Realität zeigt durch ihre Spannungen auf gesellschaftlicher wie naturwissenschaftlicher Ebene möglicherweise den künftigen Weg zur allgemeinen Wissenschaft des kommenden 22. Jahrhunderts auf. Mit Blick auf die Ziellinie, dem Wunsch nach ergebnisorientierten Taten und Werken, muss man das Beobachter- und Messproblem, umfassender formuliert, den ‚Gegensatzcharakter des allgemeinen Geschehens‘, auf seiner erkenntnistheoretischen Rechnung haben und ausbuchstabieren, d. h. buchstabieren und rechnen gleichzeitig (um im medialen Bilde zu verbleiben): „*Die Verschönerung der Wissenschaft* [...] und so viel Unbestimmtheit, Unvernunft und Träumerei in sie einzumischen, dass man ihr ‚wie in der wilden Natur‘ und doch ohne Mühsal und Langeweile wandeln könne, – das ist kein geringer Ehrgeiz: [...] womit vielleicht ein Zeitalter *anhebt*, das die mächtigste Schönheit gerade in den ‚wilden, hässlichen‘ Teilen der Wissenschaft

entdeckt, wie man seit Rousseau erst den Sinn für die Schönheit des Hochgebirges und der Wüste entdeckt hat“ (KSA, M, 3, 262). In einem neuen, echten ‚Wissens-Zeitalter‘ wäre man dann vielleicht der Erkenntnis näher als dem Wissen, da man den Wissensbegriff wissensgerecht (bedingt und durch die Virtualität hindurch), umgewertet hätte, weil: „der *höchste* Mensch, gesetzt daß ein solcher Begriff erlaubt ist, der Mensch wäre, welcher den *Gegensatz-Charakter des Daseins* am stärksten darstellte“ (KSA, NF, 12, 519).