

## Die virtuelle Welt, Nietzsche und die Frage der Wahrheit

### Das Aufkommen der virtuellen Welt

Die Erfindung der digitalen Medien hat nicht nur eine neue Form der Kommunikation hervorgerufen, sie hat auch eine strukturelle Umwandlung der Wirklichkeitsbedingungen verursacht: das Aufkommen der *virtuellen Welt*. Ob die virtuelle Welt als eine „zweite Wirklichkeit“ betrachtet werden sollte, ist derzeit umstritten, da dies einen Kontrast mit einer vermeintlichen „ersten Wirklichkeit“ beinhalten würde, die nach heutiger Lage hingegen vielmehr auf eine intensiviertere Interaktion mit der virtuellen Welt hinweist. Sicherlich ist es zutreffend zu sagen, dass eine neue Dimension der Wirklichkeit eröffnet worden ist, die etliche verschiedenartige Merkmale aufweist. Als Erstes implementiert die virtuelle Welt eine *Entmaterialisierung* der Wirklichkeit: Sie ist zwar auf die reale Welt in mehrerer Hinsicht bezogen, setzt jedoch zugleich viele materielle und physikalische Gesetze im Wesentlichen außer Kraft, was ihr gestattet, schöpferische und künstlerische Energien zu befördern und einen Raum für mentale Erschaffung und Konstruktion zu eröffnen, die die Kräfte der Einbildungskraft frei setzt und zugleich von den strengen Gesetzen der realen Welt entbunden ist. Zweitens verkleinert die virtuelle Welt die Zeit- und Raumabstände und ermöglicht dabei eine Form der *Präsenz*, die, wenn sie einmal zustande gekommen ist, zumindest latent erhalten bleibt und ständig abrufbar ist. Entmaterialisierung und Präsenz verstärken sich gegenseitig und verwandeln somit die Existenz und die Wahrnehmung.

Durch die *Entmaterialisierung* werden in der Virtualität das logisch Widersprüchliche und das physisch Unmögliche zugelassen, und das heißt: Zustände, die in der realen Welt nicht verwirklicht werden können, lassen sich leicht durch die virtuelle Welt bewerkstelligen. Eine Depotenzenzierung von logischen und materiellen Strukturen wird auch durch die Multimedialität und die Vielfältigkeit der Verbindungen (*links*) vorangetrieben: Mannigfaltige Bezüge, lose Assoziationen und Querverbindungen entwerfen hierarchische und pyramidale sowie alle straffen Strukturen zugunsten einer netzartigen Relationalität, die viel betonter auf Analogien, Ähnlichkeiten und vagen Gemeinsamkeiten basiert. Die

Entmaterialisierung verstärkt darüber hinaus die Möglichkeit zur Simulation und Nachbesserung: Lernprozesse werden vereinfacht und Tätigkeiten mehrmals eingeübt, ohne dass Fehler gravierende Konsequenzen haben müssen. Dies sorgt für eine vollständigere Darstellung möglicher Szenarien und lässt Gedankenexperimente zu. Sie favorisiert aber zugleich eine höhere Unbedachtsamkeit, die eben durch die Virtualität der Simulation und die Korrigierbarkeit der Situation gerechtfertigt wird.

Durch die *Präsenz* werden die Auswirkungen der in der virtuellen Welt durchgeführten Operationen wesentlich gesteigert, da sie permanente Dauerhaftigkeit verleihen und unbegrenzte Zirkulation gestatten. Dabei weist die widersprüchliche Beschaffenheit dieser Präsenz zwei gegensätzliche Seiten auf: eine *passive* Komponente, die schwer kontrollierbar ist und für eine Ausbreitung sorgt, die sich der ursprünglichen Absicht entzieht und außerdem als kaum auslöschar erweist, und eine *aktive* Komponente, die die Effektivität einer in der virtuellen Welt unternommenen Tätigkeit enorm steigert, eben weil so viele Funktionen durch die neue Medien ausgeführt werden können. Dies zeigt performativ auf, dass die mit der virtuellen Welt eröffnete Dimension sehr stark und wirkungsvoll mit der realen Welt interagiert und sie immer mehr beeinflusst sowie aktiv gestaltet.

### **Die Verwundbarkeit des Subjektes**

Dies führt zu einer tiefgehenden Transformation des Verständnisses und der Selbstdarstellung des Subjektes. Was die Selbstdarstellung angeht, ist das mit der virtuellen Welt hantierende Subjekt sich des möglichen Impaktes seiner virtuellen Präsenz bewusst und sucht daher einen positiven oder effektvollen Eindruck zu hinterlassen. Weniger bewusst ist es sich dagegen über die Beharrlichkeit seiner Präsenz und seiner Statements sowie der nachhaltigen Folgen, die dadurch herbeigeführt werden könnten. Doch auch eine eventuelle Bewusstseins-erlangung bereitet Schwierigkeiten vor, da sie tendenziell auf Anpassung und Feedbackabhängigkeit hinausläuft. Durch die virtuelle Welt ist das Subjekt in dieser Hinsicht anfechtbarer: Die Selbstdarstellung ist auf das leitende Kriterium gerichtet, den anderen zu gefallen und ihre Zustimmung zu erlangen.

Durch die selbstgesteuerte Unterbindung einer freien Selbstgestaltung wird aber eine Spaltung des Subjektes verursacht und ein Teil des eigenen Ich unterdrückt, der dann durch die in der virtuellen Welt angenommene Möglichkeit der Anonymität oder zumindest der dissimulierten Präsenz ein Ventil für seine unkontrollierte Äußerung findet. Die dionysische Komponente der Persönlichkeit, von der apollinischen getrennt und daher formlos freigesetzt, entpuppt sich als maßlose Kritik, Hass, verbale Gewaltäußerung und Aufhetzung. Durch die Anonymität wird der Verantwortungssinn minimiert oder sogar ausgesetzt, während die eigene Identität durch den von ihr angebotenen Schutz nicht angetastet wird. Andererseits wird man durch das Gefühl befriedigt, dass man endlich eine unangenehme Wahrheit ausgesprochen hat, die bei der Identitätsangabe nicht möglich gewesen wäre. Zur Unbeschwertheit tragen darüber hinaus zwei weitere Aspekte bei: erstens, die Unmittelbarkeit der Aktion, die weniger Zeit zum Nachdenken bietet, und zweitens die spezifische Medialität des Bezugs zum Anderen, die die üblichen sozialen Regeln relativiert und die negativen Konsequenzen weder direkt noch konkret wahrnehmen lässt.

Dies hat im Übrigen mit der spezifischen Beschaffenheit der virtuellen Welt zu tun, die von Olivier Nannipieri in seinem Buch *Du réel au virtuel: les paradoxes de la présence* (Paris: L'Harmattan, 2017) zutreffend geschildert worden ist. Die von ihr geschaffene Dimension ist immersiv, und ihr Interface kaum wahrnehmbar. Diese Eigenschaft hat zur Folge, dass es schwierig wird, in der Virtualität den Kontakt mit der realen Welt und das Bewusstsein der Verflechtungen durch die dort stattfindende Interaktion aufrechtzuerhalten. Da die materielle Eingebundenheit zum größten Teil aufgehoben ist, erweist sich die Rückkoppelung auf die Realität als besonders schwierig und umständlich, zumal die Pervasivität der virtuellen Welt und ihre Fähigkeit, die Aufmerksamkeit vollständig für sich zu beanspruchen, dazu beitragen, dass der Bezug auf die Materialität nicht mehr oder sehr begrenzt für notwendig gehalten wird. Das Individuum nimmt die wirkliche Welt nicht mehr wahr, ist selber „delokalisiert“ und erlebt die anderen als durch die virtuelle Dimension versetzte und oft verstellte Wesen.

Zur Schwierigkeit und Unerwünschtheit der Rückkoppelung in die reale Welt trägt noch ein anderer Aspekt der virtuellen Welt wesentlich bei: ihre Schöpfungskraft, welche den

Eindruck vermittelt, dass das Individuum kreativ und selbstbestimmend seine (virtuelle) Umwelt gestalten kann. Da sich ein Spektrum von grenzlosen Möglichkeiten anbahnt, die durch die Entmaterialisierung zusätzlich erleichtert und befördert werden, wird damit zugleich die Unlust heraufbeschworen, sich mit der realen Welt ernsthaft wieder befassen zu müssen. Es lauert das Risiko, dass die reale Welt als zu schlicht, begrenzt und eintönig empfunden wird, und dass das Individuum sich als in einer zu einengenden Rolle und Position zugewiesen empfindet. Der Realitätsverlust kann somit eine Konsequenz des Verweilens in der virtuellen Welt sein, aber auch ein geheimer Wunsch nach Ausgleich für die eigene Unzufriedenheit mit der realen Welt.

### **Die losere Strukturierung der Erkenntnis**

Der Einfluss der virtuellen Welt modifiziert tiefgründig auch die Art und Weise, wie Erkenntnis gewonnen wird. Die Interaktion zwischen den traditionellen Quellen des Wissens und den multimedialen Ressourcen erweitert die Möglichkeiten der Information und ihrer Zugänglichkeit. Eine enorme Quantität an Daten, Bildern, visuellen und auditiven Formen der Vermittlung sowie immersiven und die Sinne involvierenden Darstellungen ermöglichen nicht nur eine ausgedehntere und umfassendere Erkenntnis, sondern auch ein intensives und eindrucksvolles Erlebnis, das sich leichter ins Gedächtnis einprägt. Die Verwendung von unterschiedlichen Medien und Kommunikationsmitteln potenziert die Aufmerksamkeit sowie die Aufnahmefähigkeit und regt dabei vorteilhaft das Aktivitätsspektrum des Subjektes an: Das Individuum wird dazu aufgefordert, nach zusammenhängenden bzw. erweiternden Informationen zu suchen, und wird dabei durch die handliche mediale Verfügbarkeit zweckdienlich unterstützt. Die Zugreifbarkeit des Wissens wird gesteigert und mit ihr die Möglichkeit, Wissenslücken schnell und effektiv zu schließen oder schlechtweg die eigene Neugier zu befriedigen.

Durch den Einfluss der neuen Medien wird dennoch auch eine weniger sichtbare, jedoch richtungweisende Transformation der Wissensstruktur und -organisation vollzogen. Die multimediale Darstellung sowie die Präsenz von Links und vielschichtigen Querverbindungen verstärken auch im Bereich der Erkenntnis eine netzartige Organisation

des Wissens, die eine Enthierarchisierung sowie Destrukturierung von strengen Systematisierungen bewirkt, und eine kumulative, assoziative, auflistende, aber auch multirelationale Reorganisation und Umfunktionierung des Wissens nach sich zieht. In dieser Hinsicht versteckt sich in den neuen Medien und in der virtuellen Welt ein demokratisches und demokratisierendes Potenzial, nicht nur, weil die Zugänglichkeit erleichtert und ausgedehnt wird, sondern auch, weil eine mentale Einstellung favorisiert wird, die informell, addierend, verbindend und verflechtend mit den Informationen operiert. Ein weiterer demokratischer Zug wird darüber hinaus durch die Vermittlungsfunktion der neuen Medien angenommen, die die anderen Subjekte als weniger materiell, konkret, und daher als weniger gesellschaftlich gebunden wahrnimmt, so dass Unterschiede an sozialem Status tendenziell relativiert oder sogar minimiert werden können, während die Bezüge auf eine virtuelle Gemeinschaft ihrerseits für eine vage, aber dennoch ausprägende Gemeinsamkeit werben. Alles in allem kann behauptet werden, dass die virtuelle Welt für eine Demokratisierung des Wissens und seiner Vermittlung sowie für eine Lockerung der Verhältnisse zwischen interagierenden Subjekten einsteht.

Dennoch ist eben die Überfülle an Daten und Möglichkeiten des Zuganges an Informationen, die auch Schwierigkeiten bereitet. Was auf den ersten Blick als ein Zuwachs an Freiheit und Kreativität bewertet wird, schafft zugleich eine neue Einschränkung durch die Diskrepanz zwischen Virtualität und Realität, die sich im spezifischen Fall durch die begrenzte Fähigkeit kennzeichnet, Daten aufzunehmen, zu bewerten und in Erinnerung zu behalten. Da es sich als unmöglich erweist, die betreffenden Informationen in Erkenntnis zu nehmen und zu überprüfen, wird eine Selektion notwendig. Die lose Strukturierung der Daten und der Links erweist sich diesbezüglich als doppeldeutig. Auf der einen Seite gestattet sie eine größere mentale Bewegungsfreiheit, die dem Subjekt die Richtungen der Vertiefung und Weiterforschung überlässt; auf der anderen Seite aber bietet sie weniger strenge logische Ordnungsstrukturen, die die Kriterien der Wahl vereinfachen könnten.

## Die Meinungsbeeinflussung

Wenn die bewusste Wahlfähigkeit somit erschwert wird, ist es hingegen umso einfacher, unbewusste und dem Subjekt externe Vorauswahlbedingungen aufzuerlegen, die für das Subjekt und anstelle des Subjektes durchgeführt werden, und die desto wirksamer auf seine intellektuelle Tätigkeit Einfluss nehmen können, da sie auf es zugeschnitten sind. Es geht darin um Algorithmen, die die Interessen, Gewohnheiten und Gebrauchstendenzen der einzelnen Individuen registrieren und damit die Informationen personell gestalten bzw. manipulieren. Die Suchergebnisse werden dem Nutzer angepasst und bieten dadurch eine Vorauswahl, die der Zugriff auf andere Inhalte und Quellen de facto erschwert. Hinzu kommt, dass sich auch die von den Nutzern bewerkstelligten Selektionen auf Tendenzen beschränken, die ihnen besonders zusprechen und ihre Meinung verstärken. Durch die Isolierung und Personalisierung der Informationen entsteht das Phänomen, das Eli Pariser als *Filterblase* (*filter bubble*) gekennzeichnet hat: Man sucht und gelangt zu den Informationen, die man gern hören möchte und die eigene Meinung bestätigen, und schaltet alternative Stimmen und kritische Stellungnahmen teilweise unwissentlich aus. Hinzu kommt ein weiteres Phänomen: Durch die interaktive Kommunikation, die um die Informationen herum stattfindet, fühlt man sich in der eigenen Meinung weiter bestätigt und sogar auf dramatisierende Weise dadurch beunruhigt, beängstigt oder aufgereizt. Dies ist der sogenannte *Echokammereffekt*: Eine vertretene Meinung wird nur mit gleichgesinnten Nutzern ausgetauscht und durch eine Art Spiralbewegung immer stärker bekräftigt, was eine mögliche Richtungswandlung sowie die echte Aufnahme verschiedener Einstellungen erschwert und dabei Befürchtungen und Unzufriedenheit heraufbeschwört.

Durch die lose Organisation der multimedialen Information und den unmittelbaren Meinungsaustausch wird bereits strukturell die Fähigkeit beeinträchtigt, umfassende und artikulierte Theorien zu konstruieren, die dann kritisch überprüft, falsifiziert bzw. bestätigt oder auch ergänzt werden sollten. Vielmehr wird eine Sammlung von Daten und Informationen betrieben, die dann kumulativ rezipiert und dem persönlichen Belieben nach ausgewertet werden. Durch die Vervielfältigung der Kenntnisse, der Quellen und der personalisierten Prozeduren werden außerdem die öffentliche Meinung und Debatte

zunehmend fragmentiert, so dass sich kein gemeinschaftliches Narrativ mehr bildet, das als gemeinsamer Referenzpunkt gelten kann. Infolge der Multiplikation der Ressourcen, der Debatten und der Öffentlichkeiten wird es besonders schwierig oder sogar unmöglich, falsche Meldungen und willkürliche Behauptungen zu überprüfen. Mehrere Wahrheiten oder vermeintliche Wahrheiten koexistieren, haben ihre Foren, ihre Publiken und ihre Unterstützer, aber sie bestehen nebeneinander in einer Form, die den Dialog und den gegenseitigen Bezug aufeinander nicht befördert.

### **Die Schwächung der etablierten Wahrheitskriterien**

Die Beschaffenheit der virtuellen Welt entkräftet zumindest partiell die Aussagekraft der realitätsbezogenen Wahrheitskriterien. Die vier üblichsten Kriterien der Wahrheit beruhen auf: *Kongruenz, Kohärenz, Pragmatik und Konsensus* (die ersten drei Kriterien sind von Simon Blackburn in seinem Buch *Truth*, London: Profile Books, 2017, klar erläutert worden; für das vierte ist auf die Kommunikationstheorie von Otto Apel und Jürgen Habermas zu verweisen). In der virtuellen Welt verlieren sie teilweise an Bedeutung und Prägnanz, weil sie in den Konstellationen der Virtualität nicht mehr als notwendig und direkt anwendbar empfunden werden. Und es sind die Merkmale der neuen Dimension selbst, die für diese Unzulänglichkeit Rechnung tragen.

#### *a) Die Korrespondenz*

Durch die von der virtuellen Welt bewerkstelligte Entmaterialisierung ist das Ideal der Korrespondenz nicht mehr notwendig und auch nicht wortwörtlich ausführbar. Objekte und Sachverhalte können zwar, müssen jedoch nicht unbedingt eine genaue Korrespondenz in der realen Welt aufweisen. Auch die Gesetze der materiellen-physikalischen Welt müssen nicht unbedingt eingehalten werden: Es ist überaus denkbar, Szenarien so zu gestalten, dass sie physikalischen Gesetzen und auch sozialen Regeln widersprechen (man denke an die übermenschlichen Fähigkeiten oder an den Gewaltgebrauch in einigen Spielen). Auch die Stellvertreter (Avatars) müssen nicht der Wirklichkeit entsprechen. Die

Präsenz wird vertuscht, verstellt, oder einfach fingiert, und die Art und Weise ihrer Darstellung kann frei erfunden und zusammengestellt werden. Dies erlaubt, ein Freiheitsgefühl zu empfinden, wirkt aber zugleich als sich welt- und wirklichkeitsentfernend. Die Bestandteile der virtuellen Welt sind in ihrer Existenz prinzipiell fraglich und nicht genau definierbar. Die Möglichkeit, unterschiedliche Szenarien zu simulieren und sich auszudenken, erlaubt zwar, Erkenntnisse zu gewinnen und neue Potenzialitäten zu entwickeln sowie auch mögliche Situationen im Voraus zu denken, bürgt jedoch nicht automatisch für ihre tatsächliche Verwirklichbarkeit und für ihre Authentizität. Man bewegt sich in einer Welt, die auch total imaginär sein kann und wo sich deren geglaubte und vermeintliche Korrespondenzen als illusorisch erweisen könnten.

#### b) *Die Kongruenz*

Die Kongruenz besagt, dass eine Theorie entwickelt werden soll, die begründet und strukturiert ist, unterschiedliche Phänomene ausführlich erklären kann und sich als standhaft gegen Kritiken und Einwände erweist. Dazu kann das Kriterium der besten Erklärung (*best account*) gerechnet werden, die eine gewisse Klasse von Phänomenen genauer, ausführlicher und schlüssig erläutert, ihr Erscheinen sowie ihren Entwicklungsgang zutreffend schildert und ihn mit der niedrigsten Fehlerquote voraussehen kann. Dies verlangt eine gut organisierte und strukturierte Denkweise, die auf Argumenten oder Beweisen basiert und auch einleuchtende Beispiele anführen kann. Die Wesensart der virtuellen Welt ist hingegen viel loser und unstrukturierter: Die netzartige Weise der Verbindung ist vielmehr auf Datensammlung und -analyse ausgerichtet als auf die Aufstellung einer geordneten und bedachten Theorie. Sie lässt auch zu, dass sich widersprechende Aussagen und sogar Phänomene koexistieren können. Darüber hinaus gründet sich die Möglichkeit einer guten Theorie bzw. Erklärung auf die Voraussetzung, dass eine Form der Regelmäßigkeit und Gesetzmäßigkeit stattfindet, die ihrerseits nur von einer Abstand nehmenden Perspektive festgestellt werden kann. Dies widerspricht aber der immersiven Tendenz der virtuellen Welt, die vielmehr auf Unmittelbarkeit und kurzfristige



Reaktionen baut. Es ist kein Zufall, dass die Algorithmen vielmehr der Wesensart der virtuellen Welt entsprechen, denn sie reagieren viel schneller auf Wandlungen und Modifikationen und sind eher auf die schnelle Sammlung von Daten als auf die Aufstellung von komplexen und umfassenden Theorien angewiesen. Dies relativiert aber die Frage nach der Standhaftigkeit und lässt sie nicht mehr als Grundlage der Verifizierbarkeit einer Theorie zur Geltung kommen.

### c) *Die Pragmatik*

Die pragmatische Einstellung gründet die Wahrheit auf Effektivität. Wahr ist, was positive Ergebnisse erzielt und aufweisen kann. Die Interaktion zwischen virtueller und realer Welt kann in dieser Hinsicht einen wichtigen Beitrag leisten, da Simulationen erlauben, Versuche im Voraus durchzuführen, ohne gravierende Konsequenzen fürchten zu müssen. Dies gestattet, gefährliche Situationen sowie Interventionen einzuüben und vorzubereiten. Die Interaktion erlaubt auch Formen der Kooperation zwischen Personen und Gruppen, die sich in unterschiedlichen Orten befinden und miteinander arbeiten können. Dennoch bewirkt sie auch gewisse Formen der Entkoppelung, was die Wahrnehmung und Beurteilung des Einflusses auf die reale Welt erschwert. Eine erste Form der Entkoppelung beruht eben darauf, dass es grundsätzlich möglich ist, viele Aktionen in der virtuellen Welt durchzuführen, ohne dass Konsequenzen für die reale Welt entstehen (man denke an Spiele oder Fiktionen). Dies führt zu der Einstellung, dass die zwei unterschiedlichen Dimensionen nicht direkt aufeinander angewiesen seien und dass die Tätigkeit in der virtuellen Welt keinen Einfluss auf die reale Welt nehmen müsse. Die Folge ist, dass moralische Bedenken sinken und die Berechnung der Konsequenzen zunehmend, und meistens unbewusst, ausgelassen wird. In diesem Fall ist die Entkoppelung vorhanden, weil die Interaktion nicht mehr wahrgenommen wird. Eine zweite Form der Entkoppelung wird durch die Schwierigkeit verursacht, Aktionen in der virtuellen Welt den tatsächlichen Akteuren zuzuschreiben. Die in vielen Fällen auftretende Anonymität und die Möglichkeit, folgenschwere Aktionen zu betreiben, ohne entdeckt zu werden, lässt die Frage der Autorschaft und der Zurechnung oft als unklar und unlösbar erscheinen. Eine dritte Form

der Entkoppelung ergibt sich durch die Zirkulation von widersprüchlichen Behauptungen, falschen Meldungen (*fake news*), erfundenen Geschichten und infundierten Meinungen, die unüberprüfbar bzw. schwer überprüfbar sind und einfach geglaubt oder nicht geglaubt werden können, wobei oft vom Publikum der alternativen Information der Internetquellen mehr Glaubwürdigkeit geschenkt wird, *weil* sie nicht zu den etablierten Medien gehören. Diese Entwicklung neigt dazu, die Wahrheit zu fragmentieren und sie in eine Option zu verwandeln.

#### d) *Der Konsensus*

Das Konzept des auf Wahrheit fußenden Konsensus basiert darauf, dass sich die unterschiedlichen signifikanten Theorien, Positionen und Aussagen in einem öffentlichen Raum durch eine allgemeine Debatte miteinander konfrontieren können, durch Argumente untermauert werden und sich als standhaft gegen Einwände erweisen. Ein erstes Problem diesbezüglich ergibt sich daraus, dass die mit der virtuellen Kommunikation operierenden Subjekte nicht in einem geregelten Rahmen der Kommunikation und der Debatte einbezogen werden. Dies lässt einen offenen Raum für den Austausch von unterschiedlichen Ansichten und Ideen zu, fordert aber weder zur Stringenz ihrer Formulierung noch zur Einhaltung von korrekten und fairen Verhaltensweisen auf (zumindest nicht auf allen Plattformen). Ein bestimmter Verhaltenscode kann zwar eingeführt werden, führt aber mehr zum Ausschluss von inkorrekten Äußerungen als zur Beförderung eines korrekten Verhaltens. Die Isolation, in der sich die virtuell kommunizierenden Subjekte befinden, trägt dabei zur Relativierung der üblichen Umgangsformen der Kommunikation bei, da die Feedbacks nicht von konkret anwesenden Personen stammen, zumal die Anonymität und die Pseudonymität die Identifizierung der Kommunikationsteilnehmenden erschweren. Hinzu kommt die netzartige und dezentrierte Beschaffenheit des Internets, die zu einer Vervielfältigung und Fragmentierung der Debatten führt. Dadurch werden mehrere Foren eröffnet, die sich unterschiedlich orientieren, verschiedenartige Regeln sowie Prioritäten setzen und unbehelligt nebeneinander koexistieren. Diese eigentümliche Entwicklung der Debatte in der virtuellen

Welt führt nicht nur dazu, dass Gleichgesinnte sich näher kommen und sich miteinander austauschen, sondern auch dazu, dass sie andere Tendenzen und Überzeugungen nicht wirklich wahrnehmen und berücksichtigen. Da es sich dann allseits um befestigte und Wahrheit beanspruchende Meinungen handelt, wird dann die Debatte, wenn sie öffentlich in der realen Welt ausgetragen wird, zu einer Konfrontation, die weniger Raum für gut begründete Argumente und deren Überprüfung offen lässt sowie weniger Neigung zu Kompromissen zeigt.

### **Nietzsches Wahrheitskritik**

Die in der virtuellen Welt entwickelten Tendenzen zeigen eine zumindest partielle Infragestellung der meist verbreiteten und operierenden Begriffe der Wahrheit in der realen Welt. Durch die von der virtuellen Welt bewerkstelligte Entmaterialisierung werden die Vorbedingungen geschwächt, welche zuvor als Kriterien oder zumindest Richtlinien für die Wahrheitsannäherung betrachtet werden konnten, während durch ihre teilweise kreative und fiktionale Seite auch das Verlangen nach Wahrheitsverständnis vermindert wird. Die Frage nach der Wahrheit scheint in einiger Hinsicht an Interesse und Bedeutsamkeit verloren zu haben, da es in vielen Fällen um künstlerische Gestaltungen und um fabrizierte (Selbst)Darstellungen geht. Alles scheint darauf hinzudeuten, dass man sich in einem nietzscheanischen Horizont bewegt, in dem die Frage der Wahrheit sich als eine Fiktion und eine Lüge erweist und die Subjekte durch eine Pluralität von Masken ersetzt werden.

Doch ist es diesbezüglich notwendig, gewisse Unterscheidungen zu machen und weitere Analysen durchzuführen. Es ist eine zu vereinfachte Auslegung von Nietzsches Verständnis der Wahrheit, sich auf die Behauptung zu beschränken, dass „alles erlaubt sei“ und die Frage nach der Wahrheit an Sinn und Prägnanz verloren habe. Wenn man sich vor Augen führt, mit welcher Intensität sich Nietzsche diese Frage gestellt hat, kann daraus nicht einfach abgeleitet werden, dass sie schlechtweg unbedeutend sei. Auch eine relativistische Lösung, die an der Akzeptierbarkeit von parallel existierenden und gleichberechtigten Ansprüchen festhält, würde dem Ansatz Nietzsches nicht gerecht

werden, der seinerseits sich nicht darauf beschränkt, traditionelle Wahrheitsansprüche zu kritisieren, sondern zugleich versucht, über die Problematik der Wahrheit neue Ansichten zu eröffnen.

Nietzsche kritisiert ein Weltverständnis, das auf festen Begriffen und Substanzen basiert, und betont hingegen den inneren Dynamismus, generiert durch den Ausdruck von Kräften, die nach ihrer Behauptung streben. In dieser Hinsicht vermittelt er eine Weltanschauung, die zur Entsubstantialisierung und zur Hervorbringung des Werdens führt. Nichtsdestoweniger impliziert dies für ihn keine Einebnung und Gleichgültigkeit den unterschiedlichen Phänomenen gegenüber, da er dagegen qualitative Kennzeichnungen wieder aufwertet und sich gegen jede Form der Vereinfachung und der Gleichmachung stemmt. Seine Kritik an der Wahrheit zielt gerade darauf ab, die seichten Verallgemeinerungen zu vermeiden und infrage zu stellen. Das Gleiche sei zu oft lediglich von Ähnlichkeiten abgeleitet, die das Qualitative, Individuelle und Spezifische unterschlagen. Es handele sich darum, diese Aspekte wieder hervorzuheben und zu erforschen.

Gleicherweise bedeutet laut Nietzsche die Kritik an den Fakten und an dem festen Glauben daran keine Form der Relativierung und der Gleichgültigkeit ihnen gegenüber, sondern sie deutet auf die Notwendigkeit hin, das vermeintliche Selbstverständliche zu hinterfragen und genau da Verdacht zu schöpfen, wo alles selbstverständlich und unproblematisch erscheint. Die Kritik des Positivismus und die Entwicklung der Genealogie als Methode ergänzen sich gegenseitig: Sie bringen die Menschen dazu, nicht nur auf die Fakten hinzuweisen, sondern sich auf ihre Herkunft zurückzubeziehen, die zum einen viel komplexer und vielfältiger ist, als in der Regel angenommen wird, und zum anderen auch negative Seiten beinhaltet, die meistens verheimlicht oder verstellt werden. Freie Geister sind für Nietzsche diejenigen, die imstande sind, „tief zu tauchen und wohl auf den Grund zu sehen“ (*Menschliches, Allzumenschliches*, Aph. 291, KSA, S. 235), ein Verhalten also, das sich von Unmittelbarkeit, Gleichgültigkeit, Seichtigkeit und Oberflächlichkeit verabschiedet und hingegen für neue Erkenntnisimpulse einsteht.

In dieser Hinsicht soll der Perspektivismus, den Nietzsche als Grundeinstellung annimmt, klar vom Relativismus abgekoppelt werden. Perspektivismus bedeutet nicht einfach, dass jeder einen eigenen Standpunkt hat und vertritt, sondern, dass mehrere Standpunkte und Betrachtungsweisen möglich sind und eingenommen werden können. Das Subjekt, das tiefgründig erkennen will, soll sich dieser Modifikationen der Perspektive bewusst werden und dementsprechend handeln. Nietzsche spricht sich gegen ein unkritisches Verbleiben in der Unmittelbarkeit und Begrenztheit der Ausgangsposition aus, da die Betrachtung eines Sachverhaltes unter mehreren Perspektiven mit der Annahme, dass es mehrere Perspektiven gibt, bereits eine Bereicherung der Möglichkeiten mit einschließt. Dabei sind alle Perspektiven nicht gleichwertig und -gültig: Nietzsche führt diesbezüglich einige Kriterien ein, die bestimmte Perspektiven als wertvoller als andere bewerten lassen. Ein Hauptkriterium besteht für ihn darin, Abstand nehmen zu können und sich dadurch der Unmittelbarkeit und Beschränktheit zu entziehen, weil eine entferntere und modifizierte Perspektive gleich eine qualitative Verbesserung mit sich bringt. Seine Devise lautet: „Sich von den Dingen entfernen, bis man Vieles von ihnen nicht mehr sieht und Vieles hinzusehen muss, *um sie noch zu sehen* – oder die Dinge um die Ecke und wie in einem Ausschnitte sehen – oder sie so stellen, dass sie sich theilweise verstellen und nur perspectivische Durchblicke gestatten“ (*Die fröhliche Wissenschaft*, Aph. 299, KSA S. 538). Dann ist eine Abstandnahme nötig und hinzu wird die Fähigkeit verlangt, unterschiedliche Standpunkte einzunehmen, sie zu interpretieren, zu ergänzen und auch mit persönlichem Einsatz zu bearbeiten.

Die Pluralität der Perspektiven in Betracht zu ziehen und ihre unterschiedliche Blickwinkel zusammenzustellen: Dies führe nicht nur zu einer kumulativen Betrachtungsweise, sondern erhebe auch den Geist der Kritik. Dafür ist es notwendig, Vergleiche anzustellen und die unterschiedlichen Komponenten auszuwerten, „das Für und Wider“ (MA, Vorrede 6, KSA S. 20) jedes Standpunktes zu eruieren und abzuwägen, und „das vorsichtige Spiel mit den Waagschalen“: einerseits – andererseits“ (MA, Aph. 292, KSA S. 236) durchzuführen. Perspektivismus bedeutet in dieser Hinsicht eine tiefgründige Untersuchung und Analyse der unterschiedlichen möglichen Perspektiven und die Kenntnisnahme ihrer komplexen und oft sogar widersprüchlichen Beschaffenheit.

Widersprüche auszuhalten impliziert darin nicht, sie zu ignorieren oder minimalisieren, sondern sich mit ihnen in dem Bewusstsein auseinanderzusetzen, dass sie in einem dynamischen Gleichgewicht zusammengehalten werden müssen. Und zuletzt bietet Nietzsche auch ein qualitatives Kriterium, um sie positiv oder negativ zu bewerten: Positive Perspektiven sind diejenigen, die dazu beitragen, das Leben zu bereichern, zu potenzieren, durch qualitative Unterschiede zu charakterisieren und zu bekräftigen, während negative Perspektiven eine Verarmung des Lebens herbeiführen.

Unter dieser Rücksichtnahme ist Nietzsches Wahrheitskritik nicht als bloße Unterminierung der Wahrheit zu verstehen, sondern vielmehr als eine Bloßstellung aller vereinfachenden, reduzierenden und homogenisierenden Operationen, die im Namen der (vermeintlichen) Wahrheit und der Erkenntnis durchgeführt worden sind. Von diesem Standpunkt aus sind seine Kritik und seine Erforschung der tiefgründigen Komponenten als eine Vertiefung und ein Gewinn an Erkenntnis zu verstehen, die das Anzweifeln unterstellter Gewissheiten zwar verlangen, aber zugleich auf eine Erweiterung der Perspektive und auf eine Entdeckung neuer oder zuvor vernachlässigter Aspekte ausgerichtet sind.

### **Aussichten**

Was suggeriert Nietzsches kritische Stellungnahme gegenüber der Wahrheit und wie kann sie in Anbetracht der virtuellen Welt fruchtbar angewendet werden? Nietzsche wies darauf hin, wie eine zu seichte Annahme weit verbreiteter und als selbstverständlich angenommener Wahrheiten auch viele Unwahrheiten enthalten kann und machte darauf aufmerksam, dass Selbstverständlichkeiten und vermeintliche Fakten immer als verdächtig vorkommen sollten und weiterer kritischer Analysen und Überprüfungen bedürften. Dies war für ihn aber kein Verzicht auf die Erkenntnis, sondern ein Impuls, die Sachverhalte und die unmittelbaren Annahmen weiter zu vertiefen und sich dabei neue methodologische Mittel zu verschaffen. Dazu waren für ihn neue und differenzierte Betrachtungsweisen erforderlich, und gegenüber innovativen, sprich virtuellen Formen und Möglichkeiten der Potenzierung und der Schöpfungskraft hätte er sowieso sicher nicht zurückgeschaut.

Unter dieser Prämisse können die durch die digitalen Medien und die virtuelle Welt eröffneten Möglichkeiten als positive und bereichernde Formen der Erkenntnis und der Kommunikation beurteilt werden, die als Ermächtigung der menschlichen Fähigkeiten experimentierfreudig benutzt und erweitert werden können, indem sie neue Standpunkte und Mittel bieten. In dieser Hinsicht eröffnen sie weitere und umfassendere Perspektiven, die den Nutzern erlauben, ihre Vermögen zu bekräftigen und ihre Lebensbedingungen vorteilhafter zu gestalten. Dennoch sind zugleich sowohl unmittelbare bzw. immersive Formen des Umgangs mit der Virtualität als auch naive und leichtgläubige Einstellungen zu vermeiden, weil sie zu einer verarmten und einseitigen Betrachtung des Lebens beitragen und die Pluralität bzw. Vielfältigkeit der Perspektiven stark reduzieren.

Um sinngemäß mit den potenzierten Mitteln und Fähigkeiten der virtuellen Welt umgehen zu können, ist es vor allem notwendig, Abstand zu gewinnen. Sich entfernen zu können bedeutet nicht nur eine Fähigkeit zur Unterbrechung und Alternanz mit Tätigkeiten und Handlungen in der realen Welt, sondern auch die Möglichkeit, die virtuelle Welt mit einem kritischen Blick anzuschauen und zu untersuchen. Dies bezweckt nicht, sich skeptisch gegenüber der virtuellen Welt zu verhalten, sondern sich der Tragweite und Bedeutsamkeit ihres Einflusses bewusst zu werden und ihre widersprüchlichen oder kontroversen Wahrheiten unter die Lupe zu nehmen und zu überprüfen.

Darüber hinaus sollte die virtuelle Welt nicht in ihrer bloßen Immanenz, sondern in einer verstärkten Interaktion mit der realen Welt wahrgenommen werden. Dies impliziert zum einen die Kenntnisnahme des verstärkten Einflusses der virtuellen auf die reale Welt und zum anderen das Hinterfragen und Vorausdenken der möglichen Konsequenzen trotz und gerade wegen der scheinbaren Getrenntheit der zwei Dimensionen. Diese Einstellung könnte durch einen Erwerb unterschiedlicher Perspektiven sowie eine Fokussierung auf die Notwendigkeit ihrer Ergänzung bewerkstelligt werden, die eine bewusste Pluralisierung der Standpunkte verfolgt und sich mehrdimensional bewegt. Dies würde die Fähigkeit erzeugen, sich mit dem Für und Wider der unterschiedlichen Standpunkte konsequent auseinanderzusetzen sowie sie zu vergleichen, um ihre möglichen Einseitigkeiten aufzudecken, aber auch ihre potenziellen Leistungen besser zu erkennen und wenn möglich zu verstärken. Es ist zwar richtig, dass die virtuelle Welt die Einbildungskraft befördert

und die Bürden der Materialität oft überwindet, aber das sollte nicht auf Kosten der realen Welt geschehen.