

„Realität ist voll ätzend“

Entfremdung und Cybergnosis

Stef Aupers und Dick Houtman

Die Säkularisierungstheorie hält Technologie und Religion für grundsätzlich nicht miteinander vereinbar, und zwar insofern, als die Entwicklung und Verbreitung der Erstgenannten unweigerlich den Niedergang der Letztgenannten zur Folge hat: „Die Säkularisierung ist zu einem großen Teil eng mit der Entwicklung der Technologie verknüpft, denn die Technologie ist selbst der Inbegriff der menschlichen Rationalität. Maschinen, elektronische Geräte, Computer und das ganze System der angewandten Wissenschaft sind rationale Konstruktionen. Sie stehen für die Prinzipien der Kosteneffizienz, die Wahl der wirksamsten Mittel zum Erreichen vorgegebener Ziele und das Vermeiden allen überflüssigen Aufwands an Zeit, Energie oder Geld. Der Instrumentalismus des rationalen Denkens ist in den Maschinen machtvoll verkörpert.“ (Wilson 1976, 88)

Diese Logik der Säkularisierung geht von der Prämisse aus, dass „das Geheimnisvolle lediglich das ist, was noch nicht technisiert worden ist“ (Ellul 1967, 142), und suggeriert, dass Technologieexperten die Pioniere der Rationalisierung und Entmystifizierung sind und als solche gegenüber Religion und Spiritualität eine ablehnende Haltung einnehmen. Umgekehrt glaubt man, dass religiöse Menschen die Technologie als eine entfremdende Macht betrachten, die alles, was spirituell bedeutsam ist, zu untergraben droht. Obwohl derartige Fronten in der Vergangenheit durchaus bestanden haben mögen, werden sie doch durch die digitale Revolution der 1990er Jahre zunehmend ins Wanken gebracht. Der Film *Matrix*, um nur das sprechendste Beispiel zu nennen, porträtiert nicht einfach eine virtuelle Realität, die mit Religion oder Spiritualität unvereinbar wäre. Natürlich ist es Neos Bestimmung, die Menschheit aus ihrem digitalen Gefängnis zu befreien, doch die *Matrix* wird zugleich als etwas geschildert, das in gewisser Weise auch besser ist als das wirkliche Leben – als eine Welt voller magischer und spiritueller Möglichkeiten, die Neo mit übernatürlichen Kräften und Fähigkeiten ausstattet. Und tatsächlich spekulieren zeitgenössische Autoren wie Bey (2001), Davis (1999) und Wertheim (2000) darüber, wie die digitale Technologie virtuelle Welten erschafft, die uns ungeahnte spirituelle Möglichkeiten eröffnen. Der vorliegende Artikel soll zeigen, dass diese Autoren einen bedeutenden religiösen Wandlungsprozess darstellen und ausdrücken, der von der digitalen Revolution der 1990er in Gang gesetzt worden ist. Was wir heute erleben, ist eine bemerk-

kenswerte Annäherung von digitaler Technologie und Spiritualität – eine „Cybergnosis“, die dem Heiligen in der digitalen Welt einen neuen Platz einräumt, weil sie sich danach sehnt, die Erfahrungen der Entfremdung, des Leids und der Ohnmacht zu überwinden.

Die Verlockungen der digitalen Technologie

„Wenn Sie jemals den Wunsch verspürt haben, aus sich selbst, aus Ihrem Leben auszubrechen und eine Welt voller Phantasie und Abenteuer zu betreten – die virtuellen Welten bieten ihnen die Gelegenheit dazu.“ Das verkündet die Website des Internetspiels *Ultima Online*¹. Die Seite stellt das wirkliche und das virtuelle Leben, Langeweile und Spannung, Routine und Abenteuer einander gegenüber. *Ultima Online*, so erfahren wir, „ist der Ort, wo Sie alles sein können, was Sie wollen“. Es ist offensichtlich, dass wir es hier mit einer Website zu tun haben, die auch dem Marketing dient. Dennoch besteht eine verblüffende Ähnlichkeit zwischen dieser Darstellung der virtuellen Realität und dem, was einer der Autoren des vorliegenden Artikels feststellte, als er unter den ICT-Spezialisten in Silicon Valley Daten für seine Dissertation sammelte (Aupers 2004) und anhand von Stichproben die Tendenz untersuchte, die virtuelle Realität spirituell zu deuten: Auch die ICT-Spezialisten fühlen sich durch virtuelle Welten in die Lage versetzt, die Beschränkungen und Grenzen des Alltags zu überwinden und ihr menschliches Potential voll und ganz auszuschöpfen.

Gweny, eine Programmiererin, die in Online-Rollenspielen (darunter auch *Ultima Online*) verschiedene Charaktere darstellt, erklärt, dass die Erfahrung grenzenloser Freiheit diese Spiele für sie zu einem spirituellen Erlebnis macht. „*Ultima Online* zu spielen hat für mich ganz klar eine spirituelle Dimension. In *Ultima Online* kann man sich seine eigenen Kleider und Waffen herstellen, man kann fischen und man kann mit anderen Leuten reden. Es ist wie das wirkliche Leben, nur besser! Man muss keine Miete zahlen. Ich habe jede Menge Freunde dort.“ Die meisten Befragten stimmen darin überein, dass die körperlose Anwesenheit in der virtuellen Welt eine spirituelle Dimension besitzt: „Man ist nicht durch seinen Körper eingeschränkt, wenn man online ist. Man kann an Orte gehen und Dinge tun, die man im wirklichen Leben nicht tun kann. Die Sichtweise ändert sich. Man hat kein bestimmtes Geschlecht oder Alter, keine bestimmte Hautfarbe, Größe oder Gestalt“. Und Brenda Laurel sagt über ihr Projekt *Placeholder*, die Simulation eines natürlichen Lebensraums, wo die Teilnehmer in die Rollen von Tieren schlüpfen können: „Offen gestanden war das Ziel für mich durchaus spirituell. Das gilt für meine ganze Arbeit [...]. Es ist magisch. Es suggeriert uns eine Art der Verwandlung, die wir niemals für möglich gehalten hätten“ (zu den spirituellen Erfahrungen der anderen Projektteilnehmer vgl. Cobb 1999). René Vega, ein Apple-Computerprogrammierer, fasst die Ansicht der Befragten, wonach der Cyberspace nicht mit den physikalischen Gesetzmäßigkeiten des realen Lebensraums zu vergleichen ist, weil das Fehlen von Schwerkraft, Zeit und Raum

nahezu unbegrenzte Möglichkeiten schafft, so zusammen: „Man betritt eine vollkommen andere Welt. Die Regeln jener Welt sind viel biegsamer als die Regeln dieser konkreten Welt. [...] Sie können das Wesen der Schwerkraft verändern, sie können das Wesen der Kommunikation verändern [...] Wenn Menschen in diese Welten eintauchen, kann dies buchstäblich zu einer übersinnlichen Erfahrung werden. Sie sind anderswo. Ihre Sinne werden mit Informationen über diese andere Welt, über ein anderes Universum gefüttert.“

Genau dieser entscheidende Unterschied zum realen Leben bewirkt, dass man eine gottähnliche Position einnimmt, erklärt Mark Pesce. Pesce ist der Entwickler der *Virtual Reality Modelling Language* (VRML) - der dreidimensionalen Nachfolgesprache der *HyperText Markup Language* (HTML) - und betrachtet es als seine Lebensaufgabe, das *World Wide Web* in ein echtes Paralleluniversum zu verwandeln. „Der Cyberspace“, so seine Argumentation, „gibt uns die Gelegenheit, uns vom Leid der Welt zu lösen [...] Menschen, die den Cyberspace aufsuchen, müssen die Welt erschaffen; sie müssen ihr Glaubenssystem erschaffen, sie müssen die Regeln erschaffen. Das ist der einzige Weg! Wenn man sich in den Cyberspace begibt, ist dort nichts außer dem, was man selbst mitbringt. Man selbst muss in diesem Umfeld der magische Urheber, der Gott sein für alles, was geschieht.“

Bonny de Vargo, Expertin für virtuelle Realität, erzählt von einem virtuellen Treffen mit ihrem Kollegen und Mitarbeiter Bruce Damer, der auf dem Gebiet der virtuellen Realität ebenfalls Bahnbrechendes geleistet hat: „Ich erinnere mich, wie es früher war, wenn ich Bruce gesehen habe. Wir verbrachten eine Menge Zeit miteinander, arbeiteten an denselben Dingen, und zwar physisch, nicht virtuell. Und ich habe ihn virtuell gesehen, wenn er irgendwo auf der anderen Erdhalbkugel war. Wenn ich ihn ein paar Monate lang nicht gesehen hatte, ging ich zu ihm und wollte ihn umarmen. Und ich ging einfach durch ihn hindurch! Das ist so unheimlich! Man kann sogar im Körper eines anderen Menschen sein. [...] Man fängt an, sich wie ein Geist zu fühlen, wie eine Seele, wissen Sie [...] Man fühlt sich, als ob man in eine Geisterwelt eindringt oder so etwas“. Und sie fügt hinzu: „In der digitalen Welt [könnte ich] alles [tun], was ich wollte und worin ich bisher durch die Schwerkraft oder die Geographie eingeschränkt gewesen bin. [...] Wenn man

„Realität ist voll ätzend“.
Entfremdung
und
Cybergnosis

Die Autoren

Stef Aupers ist Doktor der Soziologie an der Erasmus-Universität Rotterdam. Er promovierte 2004 über Selbstsakralisierung und digitale Technologie in der Spätmoderne. Im Rahmen des Postdoc-Programms „Cyberspace Salvations: Computer Technology, Simulation and Modern Gnosis“ untersucht er gegenwärtig die gnostischen Verführungsangebote in Computerspielen. Anschrift: s. Houtman.

E-Mail: Aupers@fsw.eur.nl.

Dick Houtman ist Assistenzprofessor der Soziologie an der Erasmus-Universität Rotterdam. Zu seinem Forschungsgebieten gehören die sozialen und kulturellen Konsequenzen des Niedergangs von Glaube und Tradition in modernen westlichen Gesellschaften, wozu die Verbreitung der New-Age-Spiritualität an prominenter Stelle gehört. Er arbeitet ebenfalls mit am Programm „Cyberspace Salvations: Computer Technology, Simulation and Modern Gnosis“. Anschrift: Erasmus Universiteit, Faculteit der Sociale Wetenschappen, Postbus 1738, NL-3000 DR Rotterdam, Niederlande. E-Mail: Houtman@fsw.eur.nl. Homepage: www.eur.nl/fsw/staff/homepages/houtman.

an sich selbst als eine sich wandelnde Gestalt denkt, die den Körper verlässt ... Sie wissen schon: Wie ein Gott! In unseren Welten hebt man einfach ab und kann übers Land fliegen und fühlt sich groß. Man sieht alles aus der Vogelperspektive. Und deswegen, denke ich, fühlt man sich ... wie eine Art Gott!“

Der Spieledesigner Brian Mortarty, der davon träumt, einen virtuellen Raum zu erschaffen, in dem die Menschen wie Engel oder Götter leben können, stimmt dem zu: „Die Fähigkeit, überall zu sein, überall gleichzeitig, ohne verrückt zu werden – das ist die eigentliche Herausforderung. Weshalb sollten wir uns mit Avatars² begnügen, wenn wir Engel sein können?“³

Vier der Befragten sind Extropianer und gehören damit einer der bekanntesten und aktivsten posthumanistischen oder transhumanistischen Gruppierungen an, die das Ziel verfolgt, den menschlichen Geist vom sterblichen Körper zu befreien und ihn für alle Ewigkeit durch einen unendlichen, computergenerierten Raum gleiten zu lassen (z.B. Davis 1999, Dery 1996, Fukuyama 2002). Die Extropianer sind im „World Extropy Institute“ organisiert. Ihr wichtigster Wortführer, Max More, fasst ihre Ziele in seinem Manifest *A Transhuman Declaration* folgendermaßen zusammen: „Das Streben nach mehr Intelligenz, Weisheit und Wirksamkeit, eine unbegrenzte Lebensspanne und die Aufhebung politischer, kultureller, biologischer und psychologischer Grenzen der Selbstentfaltung und Selbstverwirklichung. Ständige Überwindung der Grenzen unseres Fortschritts und unserer Möglichkeiten. Expansion ins Universum und unendliche Weiterentwicklung.“⁴ Einer der Extropianer unter den Befragten ist Spike Jones, ein Luft- und Raumfahrtingenieur, dessen Interesse Ende der 1980er Jahre geweckt wurde, nachdem er Erik Drexlers *Engines of Creation* (1990) über die Nanotechnologie gelesen hatte. Ein anderer ist David Harris; er arbeitet für eine Gesellschaft, die Biochips entwickelt, und ist fasziniert davon, welche spirituelle Tragweite es hat, das menschliche Bewusstsein in einen Computer zu übertragen: „Hi, ich bin eine Fortsetzung von David Harris. Ja, ich weiß, sein physischer Körper ist nicht mehr da. Aber ich bin hier im Computer. Und ich bin schneller! Ich könnte in das ganze Universum übertragen werden, und zwar nicht als Körper, sondern in Form von Bits!“ Jetzt bekommt die Vorstellung, dass wir Seelen, spirituelle Wesen sind, einen konkreten Sinn“. Ein anderer Extropianer, ein Programmierer, der sich selbst „Reason“ nennt, glaubt, dass die Menschen kurz davor stehen, sich ihrer Körper zu entledigen und Götter, Engel oder spirituelle Wesen zu werden: „Wir werden Götter, sobald wir uns selbst so machen, wie wir sein wollen. [...] Wir erreichen nun eine Phase der Menschheitsgeschichte, in der wir alles tun können, wovon wir träumen [...] Für mich die Fähigkeit, mehr zu sein, weit mehr als ein Mensch, bis zu einem Punkt, wo ich nicht einmal mehr begreifen kann, was ich sein werde. Ich werde ein Gott! Jeder, der ein Gott sein will, wird ein Gott. Man sitzt da und kriegt es nicht in seinen Kopf. Aber es ist ganz offensichtlich der Weg, den wir gehen werden. Es ist unvermeidlich. Wenn man sich dafür entscheidet.“

Cybergnosis

Diese Äußerungen weisen frappierende Anklänge an den klassischen Gnostizismus auf, der im dritten Jahrhundert nach Christus - nach dem Niedergang des römischen Reiches - seine Blütezeit erlebte. In der Kosmologie des antiken Gnostizismus wird der Mensch als ein eigentlich spirituelles Wesen betrachtet, das ursprünglich in einer göttlichen Welt des Lichts gewohnt hat, dann aber in das von einem falschen Gott, dem „Demiurgen“, geschaffene weltliche Gefängnis des Leibes und der materiellen Welt geraten ist. Daher ist der Gnostizismus von einem weltfeindlichen Ethos und von starken Gefühlen der Entfremdung und Sehnsucht - dem Wunsch des Menschen, zu seinem göttlichen Ursprung zurückzukehren - gekennzeichnet: „Das Ziel des gnostischen Strebens ist die Befreiung des ‚inneren Menschen‘ von den Banden dieser Welt und seine Rückkehr in sein angestammtes Lichtreich.“ (Jonas 1958, 44)

Folgerichtig suchen Gnostiker ihr Heil in spirituellen Welten und insbesondere in den tieferen Schichten ihres eigenen Bewusstseins, wo, so glauben sie, der „göttliche Funke“ noch glüht: „Die Gnostiker aller Zeitalter suchen in der Tiefe ihrer eigenen Seelen nach Gott (d.h. nach absoluter Wirklichkeit, absolutem Sinn und absoluter Freiheit).“ (Zijderveld 1970, 108) Wie der klassische Gnostizismus betrachtet die hier dargestellte Denkweise das weltliche Leben als unbefriedigend, einschränkend und entfremdend - als ein Gefängnis, das den Menschen daran hindert, seine tatsächlichen Kräfte und Möglichkeiten voll zu entfalten. Während der klassische Gnostizismus jedoch nach einer Erlösung vom Körper und von der materiellen Welt strebt, liegt für das „cybergnostische“ Denken die erhoffte Errettung aus dem Leid und der Ohnmacht des wirklichen Lebens und die Chance des Menschen, seinen Zustand der Entfremdung zu überwinden, in der digitalen Technologie.

Dass der digitalen Welt somit eine spirituelle Bedeutung beigemessen wird, stellt im Vergleich zu der Gegenkultur der 1960er und 1970er Jahre eine bemerkenswerte Veränderung dar. Angetrieben von dem Wunsch, der modernen technokratischen Gesellschaft zu entkommen und die individuelle Freiheit zu vergrößern, betonte die Gegenkultur die Unvereinbarkeit von Technologie und Spiritualität. Sie vertrat eine spirituelle Sinnsuche in den tieferen Schichten des Selbst und ein Streben nach Erlösung durch schonende, natürliche Techniken wie etwa der alternativen Medizin oder psychospiritueller Therapien (Roszak 1969, Zijderveld 1970). Obwohl der antitechnologische Standpunkt damals nicht unumstritten war, bildeten die abweichlerischen Schriften und Aktivitäten einflussreicher Vertreter der Gegenkultur wie Robert Pirsig, Ken Kesey und Timothy Leary eher die Ausnahme als die Regel. In *Zen und die Kunst ein Motorrad zu warten* (1978) kritisierte Pirsig beispielsweise den Dualismus von Technologie und Natur und nahm eine radikal ganzheitliche Perspektive ein, und Kesey und Leary erforschten die bewusstseinsweiternden und spirituellen Möglichkeiten der Technologie und vor allem, aber nicht ausschließlich, des LSD (z. B. Davis 1999, Dery 1996, Rushkoff 1994).

„Realität ist
voll ätzend“.
Entfremdung
und
Cybergnosis

Seit damals schreibt man der Technologie eher eine erlösende als eine entfremdende Wirkung zu. Inspiriert von den Werken von Cyberpunk-Autoren wie William Gibson, Vernor Vinge, Neal Stephenson und Rudy Rucker tauschten Vertreter der Gegenkultur wie Timothy Leary und Terence McKenna in ihrem Streben nach Bewusstseinerweiterung und Spiritualität ihre halluzinogenen Drogen gegen digitale Technologie ein. Seit der rasenden Entwicklung der digitalen Technologien in den 1990ern hat Silicon Valley einen echten, fruchtbaren Dialog zwischen Spiritualität und Computertechnologie erlebt, der sich in so einflussreichen Magazinen wie *Axess*, *The Village Voice* und *Mondo 2000* niederschlägt. Insbesondere *Mondo 2000* hat sich zu einer Plattform für die Zusammenarbeit von Pionieren der virtuellen Realität wie Jaron Lanier und Eric Gullichsen, *Cyberpunk*-Autoren wie William Gibson und Rudy Rucker und spirituellen Träumern wie Leary, McKenna und auch John Perry Barlow entwickelt.⁵ Queen Mu und R. U. Sirius, die *Mondo 2000* 1989 gegründet haben, lehnen die in den 1960ern praktizierte Sakralisierung der Natur ab („Das war langweilig!“) und vertreten stattdessen die spirituellen Möglichkeiten der virtuellen Realität: „*Mondo 2000* ist hier, um die Führung in der Hyper-Kultur zu übernehmen. Wir halten Sie über die allerneuesten Mutationsformen menschlich-technologischer Interaktion auf dem Laufenden [...] Wir sprechen über Totale Möglichkeiten. Radikale Angriffe auf die Grenzen von Biologie, Schwerkraft und Zeit [...] Mitreißende Technologie zur Stärkung der Persönlichkeit, für Spaß und Spiel. Die Synapsen auf Hochtouren bringen! Die Neuropeptide ankurbeln! Verzückung als Dauerzustand unseres wachen Bewusstseins. Bionische Engel werden.“ (zitiert nach Sobchack 2001, 324)

Heutzutage wird sogar argumentiert, dass die spirituelle Revolution der 1960er und 1970er Jahre maßgeblich zur digitalen Revolution der 1990er beigetragen habe (z.B. Dery 1996, Himanen 2001, Pels 2002) und dass ICT-Experten in Silicon Valley im Unterschied zu ihren Kollegen an der amerikanischen Ostküste nicht so sehr die instrumentellen, wirtschaftlichen und verwaltungstechnischen Möglichkeiten der digitalen Technologie betonen, sondern eher „[wollen], dass die virtuelle Realität als ein maschinelles LSD fungiert, das das Bewusstsein revolutioniert“ (Heim 1993, 142). Es ist bezeichnend, dass viele Pioniere der digitalen Technologie in Silicon Valley ihre Wurzeln in der spirituellen und psychedelischen Gegenkultur der 1960er Jahre haben. Dies gilt beispielsweise für Steve Jobs und Steven Wozniak (die Konstrukteure des Apple-Computers), Bill Joy (den Mitbegründer von Sun Microsystems), Mitch Kapor (Lotus 1-2-3), Stewart Brand (der das Konzept des PCs eingeführt hat) sowie Jaron Lanier und Brenda Laurel (Pioniere der virtuellen Realität).

Auch die Affinität des *New Age* und der Neuheiden mit dem Cyberspace spricht für die Übereinstimmungen zwischen digitaler Technologie und Spiritualität. Als die prominentesten Strömungen westlicher Esoterik lehnen *New Age* und Neuheidentum den Glauben an „äußere“ Wahrheits- und Sinnquellen ab. Wahrheit und Sinn können nur in den tieferen Schichten des Selbst gefunden werden: „Der vorherrschende und bedeutendste Aspekt der Lingua Franca des *New Age* ist der,

dass die Person im Wesentlichen spirituell ist. Das ‚Selbst‘ selbst zu erfahren heißt, ‚Gott‘ zu erfahren, ‚die Göttin‘, ‚die Quelle‘, ‚christliches Bewusstsein‘, das ‚innere Kind‘, den ‚Weg des Herzens‘ oder, am einfachsten und [...] häufigsten, die ‚innere Spiritualität“ (Heelas 1996, 19). Damit bieten *New Age* und Neuheidentum eine epistemologische Alternative zu „Glaube“ (Christentum) und „Verstand“ (Wissenschaft). Im Gegensatz zu diesen beiden konkurrierenden epistemologischen Sichtweisen streben sie nach „Gnosis“: „Gemäß der [Gnosis] kann Wahrheit nur durch persönliche, innere Offenbarung, Einsicht oder ‚Erleuchtung‘ gefunden werden. Wahrheit kann nur persönlich erfahren werden. Im Gegensatz zum Wissen des Glaubens oder des Verstandes ist sie grundsätzlich nicht allgemein zugänglich. Dieses ‚innere Wissen‘ kann nicht auf diskursivem Weg durch die Sprache übermittelt werden (dadurch würde es auf ein verstandesmäßiges Wissen reduziert). Ebenso wenig kann es Gegenstand des Glaubens sein [...], weil es in letzter Instanz keine andere Autorität gibt als die persönliche, innere Erfahrung.“ (Hanegraaff 1996, 519)

Das Streben nach einer Spiritualität des Selbst und die Sakralisierung dieses Selbst gehen einher mit einer Dämonisierung gesellschaftlicher Institutionen. Alles, was nicht selbst gewählt, sondern „künstlich“ und „von außen“ auferlegt ist und das Selbst somit vorgegebenen Verhaltensmustern unterwirft, wird abgelehnt. Und mehr noch: Die Anpassung an institutionelle Rollenerwartungen wird für einen Zustand der Entfremdung verantwortlich gemacht, der nur zu Frustration, Bitterkeit, Unglück, Geistesstörung, Depression, physischer Krankheit und Gewalt führen kann (Aupers/Houtman 2003). Dieser Zustand der Entfremdung kann nur dadurch überwunden werden, dass das göttliche Selbst ungeachtet aller gesellschaftlichen Institutionen und Rollenerwartungen zu voller Entfaltung gebracht wird. Nach der neueren Literatur über Religion und Cyberspace zu urteilen, betrachten diese Kreise den Cyberspace als für diese Zwecke in hohem Maße geeignet und attraktiv.

In der Konstruktion vieler Verfechter von *New Age* und Neuheidentum ist das Internet ein zutiefst zauberkräftiger und magischer Raum. Sie betrachten es als „das Werkzeug, das unsere Welt aus eigener Kraft in ein Paradies verwandeln kann“ (zitiert nach Pels 2002, 107), als „alles vernetzend“ und als „wirklich magisch, denn alles ist Energie“ (zitiert nach Nightmare 2001, 66f.). Gleichzeitig erklären Berger (1999, 76), Davis (1999, 184) und Nightmare (2001, 23), dass *New Age* und Neuheidentum diejenigen Religionen sind, die sich im World Wide Web am schnellsten ausbreiten.

Kurz gesagt, wir haben es heutzutage nicht nur mit ICT-Spezialisten zu tun, die gnostische Träume von totaler Freiheit und Allmacht in einer virtuellen Realität träumen, sondern auch mit gnostischen Anhängern des *New Age* und des Neuheidentums, die den Cyberspace für zutiefst verzaubert und magisch halten. Beides führt zu derselben Schlussfolgerung: Weit davon entfernt, unvereinbar zu sein, gibt es zwischen Spiritualität und digitaler Technologie so auffällige Überschneidungen, dass sie den Thesen der Säkularisierungstheorie deutlich widersprechen.

Schlussfolgerung

Seit der digitalen Revolution der 1990er ist der bekannte Antagonismus von Spiritualität und Technologie, der im Großen und Ganzen die Gegenkultur der 1960er und 1970er Jahre charakterisiert hat, in Frage gestellt und zurückgewiesen worden. Die digitale Technologie scheint zunehmend als das Mittel *par excellence* betrachtet zu werden, um das Selbst vom Leid und von der Unvollkommenheit der Welt zu befreien und die Entfremdung des modernen Lebens zu überwinden. Die digitale Revolution der 1990er scheint somit die gegenwärtige Welt nicht einfach in eine unausweichliche säkulare Zukunft gestoßen, sondern eher eine radikale Neudefinition des Sakralen in Gang gesetzt zu haben. Gewiss wird die Aufgabe, das Verhältnis zwischen Moderne, digitaler Technologie und Religion zu erfassen und theoretisch darzustellen, erst seit kurzem ernst genommen.⁶ Doch selbst zu diesem frühen Zeitpunkt kann man sagen, dass die gute alte Säkularisierungstheorie das intellektuelle Schlachtfeld vermutlich nicht ohne Blessuren wieder verlassen wird.

¹ Siehe www.uo.com.

² Der Begriff *Avatara* stammt aus dem Hinduismus und bezeichnet die sichtbare Gestaltwerdung eines Gottes. In der digitalen Kultur ist damit jedoch das entgegengesetzte Phänomen gemeint, nämlich eine digitale Projektion des Selbst.

³ Brian Mortarty in einer Vorlesung während einer Konferenz über Computerspiele im Jahr 1996.

⁴ Max More, *A Transhuman Declaration*, in: www.extropy.org/ideas/principles.html.

⁵ Barlow verfasste die Texte für den psychedelischen Band *Grateful Dead*, ist Mitbegründer der Electronic Frontier Foundation und Autor des einflussreichen Essays *A Declaration of the Independence of Cyberspace*, in: www.eff.org/Publications/John_Perry_Barlow/barlow_0296.declaration.

⁶ Das von der Netherlands Organization for Scientific Research (NWO) finanzierte Forschungsprogramm *Cyberspace Salvations: Computer Technology, Simulation, and Modern Gnosis* soll diesem Zweck dienen, indem es die Forschungsbemühungen von Peter Pels, Dorien Zandbergen, Sabine Lauderbach und den Verfassern des vorliegenden Artikels vereint.

Literatur

Aupers, Stef, *In de ban van moderniteit: De sacralisering van het zelf en computertechnologie* [Im Bann der Moderne: Die Sakralisierung des Selbst und Computertechnologie], Amsterdam 2004

Aupers, Stef/Houtman, Dick, *Oriental Religion in the Secular West: Globalization, New Age, and the Reenchantment of the World*, in: *Journal of National Development* 16 (2003/1+2), 67-86

Berger, Helen A., *A Community of Witches: Contemporary Neo-Paganism and Witchcraft in the United States*, Columbia 1999

Bey, Hakim, *The Information War*, in: David Trend (Hg.), *Reading Digital Culture*, Oxford 2001 (1996), 115-122

Cobb, Jennifer J., *A Spiritual Experience of Cyberspace*, in: *Technology in Society: An International Journal* 21 (1999/4), 393-407

Davis, Erik, *TechGnosis: Myth, Magic and Mysticism in the Age of Information*, London 1999 (1998)

Dery, Mark, *Escape Velocity: Cyberculture at the End of the Century*, New York 1996

Drexler, K. Eric, *Engines of Creation: The Coming Era of Nanotechnology*, New York 1990 (1986)

Ellul, Jacques, *The Technological Society*, New York 1967 (1954)

Fukuyama, Francis, *Our Posthuman Future: Consequences of the Biotechnology Revolution*, New York 2002

Hanegraaff, Wouter J., *New Age Religion and Western Culture: Esotericism in the Mirror of Secular Thought*, Leiden/New York 1996

Heelas, Paul, *The New Age Movement: The Celebration of the Self and the Sacralization of Modernity*, Oxford/Cambridge 1996

Heim, Michael, *The Metaphysics of Virtual Reality*, Oxford/New York 1993

Himanen, Pekka, *The Hacker Ethic and the Spirit of the Information Age*, London 2001

Jonas, Hans, *The Gnostic Religion: The Message of the Alien God and the Beginnings of Christianity*, Boston/Beacon Hill 1958; deutsch: *Gnosis. Die Botschaft des fremden Gottes*, Frankfurt 1999

Nightmare, M. Macha, *Witchcraft and the Web: Weaving Pagan Traditions Online*, Toronto 2001

Pels, Peter, *The Confessional Ethic and the Spirits of the Screen: Reflections on the Modern Fear of Alienation*, in: *Etnofoor* 15 (2002/1+2), 91-120

Pirsig, Robert, *Zen und die Kunst ein Motorrad zu warten*, Frankfurt am Main 1978; Originalausgabe: *Zen and the Art of Motorcycle Maintenance: An Inquiry into Values*, New York 1974

Roszak, Theodore, *The Making of a Counter Culture: Reflections on the Technocratic Society and Its Youthful Opposition*, Garden City, N.Y. 1969

Rushkoff, Douglas, *Cyberia: Life in the Trenches of Hyperspace*, San Francisco 1994

Sobchack, Vivian, *New Age Mutant Ninja Hackers: Reading Mondo 2000*, in: David Trend (Hg.), *Reading Digital Culture*, Oxford 2001 (1994), 322-333

Wertheim, Margaret, *The Pearly Gates of Cyberspace: A History of Space from Dante to the Internet*, London 2000 (1999); deutsch: *Die Himmelstür zum Cyberspace*, München 2002

Wilson, Bryan, *Contemporary Transformations of Religion*, Oxford 1976

Zijderveld, Anton C., *The Abstract Society: A Cultural Analysis of Our Time*, New York 1970

Aus dem Englischen übersetzt von Gabriele Stein

„Realität ist voll ätzend“.
Entfremdung
und
Cybergnosis