

# Virtuelle Teilwelten und Universale All-Welt (Or-Om-Welt)

Siegfried Pflegerl

## Myst

Jules Vernes schrieb ein Buch: „Die mysteriöse Insel“. Die Brüder Rand und Robyn Miller hatten das Buch gerade gelesen, als sie den Plan fassten, eine Unterhaltungs-Software für Leute in ihrem Alter zu erstellen. Nach zwanzig Monaten auf dem Markt wurden von dem Computer-Spiel „Myst“ eine Million Exemplare verkauft. „Ages of Myst“ das offizielle Lösungsbuch listet die Welten auf, in welche man von der Myst-Insel aus gelangen kann. Es sind dies: Mechanische Welt, Selentic Welt, Steinschiff-Welt und die Kanal-Welt.

„Der Schlüssel für die gesamte Handlung sollte ein Spielverlauf sein, der niemals endet. Der Spieler sollte sich in einer Welt bewegen, die ihm alle Möglichkeiten bietet, (fast) unbegrenzt frei zu handeln.“

Wo befindet sich die Insel überhaupt? Das Geheimnis liegt im so genannten Raytracing. In speziellen 3-D Programmen erstellt man dabei eine virtuelle Welt im Computer als Gittermodell. Dieses wird dann mit Texturen, Grafikmustern belegt, wie ein Auto nach Zusammensetzung der Karosserie lackiert wird.

## Die Welt der Avatare

Gehen Sie auf

<http://www.digitalspace.com/avatars/>

„Entdecke und baue Virtuelle Welten im Internet. Was ist ein Avatar? Es ist Dein Körper-Double im Cyberspace, Deine Teilnahme an virtuellen Gemeinschaften die online in zwei- und dreidimensionalen virtuellen Welten wachsen. Mit dem Buch Avatars und dieser Website als Begleiter kannst Du nun primitive Chat rooms hinter Dir lassen und Dich vorwagen in die wahren Grenzen der virtuellen Welt des Cyberspace.“

Mit diesem Aufruf werden Sie auf der Website empfangen. Folgende Virtuellen Welten werden zum Einstieg präsentiert: Worlds Chat Space Station einer ersten Station im virtuellen Sonnensystem; The Palace (<http://www.thepalace.com/>) ein Asteroidengürtel kleiner Welten. Man lernt hier die Navigation in zweidimensionalen Welten und das Design eines eigenen Avatars. Alpha World und Active Worlds (<http://activeworlds.com/>) befinden sich auf einem grünen Planeten wo von 100.000 en von Bürgern eine Stadt gebaut wird. Hier lernt man das Straßenleben in einer dreidimensionalen virtuellen Stadt, wie man sich seine

eigene digitale Wohnung baut, sich verheiratet und im Cyberspace Ski fährt.

In den WorldsAway (<http://www.worldsaway.com/>) wird man in einen traumähnlichen Zustand versetzt, in einem Traumland mit Karnevalsatmosphäre. Man lernt dort einen neuen Körper zu kaufen und zu verkaufen usw.

In Onlive Traveler (<http://www.onlive.com/>) gerät man in eine strahlende Welt von tausend Stimmen. Avatare mit riesigen dreidimensionalen Köpfen sprechen mit ihren eigenen Stimmen. Hier lernt man im Cyberpace zu singen.

In Virtual Places (<http://www.vplaces.com/>) verwandeln sich Webseiten in eine virtuelle Welt. Auch hier lernt man sich seinen eigenen Avatar und seine Wohnung in einer Stadt von Avatar-Häusern anzufertigen.

In Black Sun Passport (<http://www.blacksun.com/>) führt einen das cybernautische Fahrzeug Passport durch das Sternentor Black Sun (benannt nach einem berühmten Klub in Neal Stephenson`s Roman Snow Crash in ein ganzes Universum von Welten, wo man auch lernt, sich seine eigene Welt zu bauen. Es ist die erste Virtuelle Welt die auf der Virtual Reality Modeling Language (VRML) aufgebaut ist.

In Comic Chat (<http://www.microsoft.com/ie/comichat/>) agiert man selbst als Figur in einem lebendigen comic strip und spielt eine Rolle in einer lebendigen Komödie.

OZ Virtual (<http://www.oz.com/>) ist die Reise zu einem dunklen Stern.

Unter Brave New Worlds ist eine Reihe virtueller Welten aufgezählt, die verschiedene Themen wie Kultur, Sprache usw. präsentieren. Erwähnt werden Sony`s Community Place Browser (CPB) (<http://vs.spiw.com/vs/>), Pueblo: Gateway to MUD-verse (<http://www.chaco.com/>), Sense Media`s The Sprawl: Pan Pacific Worlds (<http://www.picosof.com/sprawl/>), Intel`s IDMOO Experiments (<http://connectedpc.com/iaweb/idmoo/>), Microsoft V-Chat: Frantic Antics (<http://vchat1.microsoft.com/>), NTT`s InterSpace (<http://www.ntts.com/interspace/>), La Deuxieme Monde (<http://www.2ndworld.fr/journal/journa>

[L.htm](#)) Gaming Worlds und Artificial Life in Cyberspace.

Virtuelle Welten mit Avataren sind die Kinder zweier Systeme, die letztlich zusammengebracht wurden. Einerseits entwickelten sich virtuelle Gemeinschaften die ihre Kontakte auf Textbasis entwickelten, wie WELL(Whole Earth Lectronic Link; <http://www.well.com/>), die MUDs (Multi User Domains) und ICR (Internet Relay Chat). Ein früher Versuch eine grafische Oberfläche für textbasierende VR zu entwickeln ist Habitat. (<http://www.habitat.com/>). Der andere Elternteil ist das Computerspiel, wo die Zunahme der Qualität und der Lauffähigkeit von Spielen wie Myst neue Standards setzten. Im Frühjahr 1996 kamen mit Worlds Chat die beiden Elemente zusammen.

## Was ist ein Avatar?

Ein Überblick über die unzähligen Bedeutungen muss bei indischen Lehren beginnen.

„Avatara ist ein Herabsteigen der geoffenbarten Gottheit in eine illusive Form von Individualität, eine Erscheinung, die für die Menschen, die in diesem illusiven Plane leben, objektiv ist“ sagt H.P. Blavatsky in ihrer Geheimlehre.

Diese ursprüngliche Bedeutung des Begriffes Avatar hat sich auch in Indien selbst gewandelt und „für jemanden, der mit Multi-User-Umgebungen vertraut ist, bedeutet Avatar ganz einfach die Identität, die jemand im Cyberspace angenommen hat.“(Vesna). Der Ursprung des Wortes in der Industrie läßt sich nicht so leicht klären, die hinduistische Wurzel war jedoch maßgebend. Der Name Avatar erfreut sich heutzutage offensichtlich großer Beliebtheit. Zahlreiche Gesellschaften haben verschiedene Versionen, in der Regel in Kombination mit einem anderen Wort registrieren lassen (z.B. Software für den Handel im Internet, eine Bau- und Immobilienfirma aber auch ein Kursangebot als Beitrag zur Erschaffung einer aufgeklärten planetaren Zivilisation).

Wir beobachten hier eine allmähliche Perverterung und Verformung – wohl auch Beugung – eines ursprünglich sakralen Begriffes durch den Einsatz des Begriffes in einer materialisierten Kommerzwelt, um durch die Instrumentalisierung einer mystischen Dimension für psychologische Funktionen des Produktabsatzes (etwa von Software) Effekte zu erreichen. Unter Bezug auf die indische

Wurzel schreibt etwa Peter Small in einem Buch *Magical Web Avatars*: "Das Erfassen dieses Begriffs macht den Ausdruck Avatar zum idealen Wort für die Beschreibung der Web-Kommunikationsprodukte in diesem Buch." (Vesna). Vesna schreibt etwa: "Im Cyberspace stellt der Avatar ein ungewohntes Zusammenspiel von linken Utopien und rechtem Unternehmertum, gewürzt mit einem Schuss esoterischem Spiritualismus dar. Die New-Age Religion operiert Hand in Hand mit Netzwerktechnologien und **organischen** Firmenstrukturen, - den neuen **coolen** Gesellschaften, - die sich in allen Bereichen der High-Tech-Industrie entwickeln". James Hillmann hält die Wirtschaft für den einzigen, synkretistischen Kult, der heute in der Welt besteht, den einzigen ökumenischen Glauben unserer Welt. Vesna beendet ihren Aufsatz mit der wichtigen Überlegung über die wahre Hierarchie in diesen Systemen: „Es ist klar, dass der Weg, den die meisten Gesellschaften einschlagen, in der Entwicklung von Multi-User-Communities mit genormten Avataren besteht. So ist die Verbindung zwischen dem Benutzer, dem physischen Selbst und dem Bankkonto direkt und eindeutig. Die von den Firmen gestiftete Verwirrung hinsichtlich der Idee des Avatars besteht darin, dass jene, die an der Spitze der Hierarchie stehen, - die Besitzer der Server- das Fußvolk der Benutzer zu Avataren berufen. Dies verleiht dem Anwender vermeintliche Macht, und schließlich beginnt er misstrauisch zu werden. Die Technologie wird Gott, namenloser Avatar, unsichtbare Macht.“

So erweist sich die scheinbare mystische Dimension dieser Welten im Cyberspace als pervertierte Konstruktion kommerzieller Gefängnisse.

Wir können hier aus Platzgründen nicht die Vielzahl der anderer Virtueller Welten auch nur erwähnen, die im Bereich wissenschaftlicher, künstlerischer, technischer, wirtschaftlicher, sprachlicher, politischer und sozialer Kommunikation im Internet bereits etabliert sind. Es ist geradezu bereits ein Zustand erreicht, dass täglich neue Welten entstehen, alte als unbewohnt hinterlassen werden. An dieser Stelle wollen wir vor allem zwischen Virtuellen Welten, in welche der Benutzer eintritt ohne dort als Avatar gestaltend einzugreifen (z.B. das virtuelle Kreditssystem der Deutschen Bank, die jährlich 13,76 Mrd. Schilling für den Ausbau ihrer Net-Tätigkeiten investiert), und jenen unterscheiden, wo er mit einer eigenen Cyber-Identität mit „gleichartigen“ Personen in einer bestimmten Welt virtuell lebt.

Uns interessiert hier die grundsätzliche Tatsache, dass Menschen mit einem physischen Körper und einer bestimmten sozialen Identität in einer bestimmten Gesellschaft *zusätzlich* zu dieser Identität und in Erweiterung derselben im Cyberspace neue Persönlichkeitsteile, neue Identitäten ausbilden, und mit diesen neuen Persönlichkeiten als Avatare in bestimmten virtuellen Welten (VR) neue Kommunikationsbereiche erschließen. Es haben sich also in einem staatenübergreifenden Ausmaß neue soziale Formen des Zusammenlebens zwischen Menschen gebildet.

Uns interessieren im weiteren zwei wichtige Fragen:

- Was bedeutet das Leben in solchen VR und diese Erweiterung, wenn wir den gesamten körperlich-geistigen „Apparat“ des Menschen betrachten? Wo liegen die Erweiterungen (Entwicklung einer online Persönlichkeit) und wo liegen vielleicht neue gefährliche oder bedrohliche Begrenzungen, Fesselungen, Manipulationen des Menschen in derartigen neuen Welten.
- Frage: Wenn sich durch diese Entwicklung das menschlichen Bewusstsein als kollektives Sozialbewusstsein global erweitert, ist der auf digitalen (also mathematischen) Operationen beruhende Cyberspace die Universalwelt, in der die Teilwelten der technischen, wirtschaftlichen, kulturellen, künstlerischen und wissenschaftlichen Virtuellen Realitäten enthalten und operabel sind? Ist also die „Universalwelt“ des Cyberspace die letzte und höchste Instanz für die Bewusstseinsentwicklung der Menschheit? Oder ist sie womöglich eine äußerst gefährliche Begrenzung, ein „düsteres Verließ“ welche die Evolution der Menschheit zu anderen, unendlichen Horizonten verschließt?

### Euphorie und Kritik

Bevor wir unsere eigenen Thesen zum Problem der zunehmenden Bevölkerung Virtueller Welten im Cyberspace mit und ohne Avatar-Funktion durch die Bürger dieses Planeten darlegen, möchten wir einige Befürworter und Kritiker dieser Entwicklung zu Wort kommen lassen.

Margaret Wertheim (in Bechmann) weist auf die bei David Noble vertretene Meinung hin, dass Theoretiker des *cyberspace* in dieser vom Körperlichen befreiten Vereinigung der Menschen in den virtuellen spirituellen Welten im Netz die Vision der vom Körperlichen befreiten platonischen entkörpernten, transzendenten Vollendung erblicken und in "The Religion of Technology" wird der Cyberspace auch als der Ort des Neuen Jerusalems der Apokalypse gesehen, "wo Ungleichheiten von Rasse und Farbe, Alter und Geschlecht weggeschmolzen werden, uns reinigend von den Sünden des Körper und neubilden als Wesens des Äthers.

*Entkörpernt und dematerialisiert werden wir erlöst in ein „package-switched paradise“ einer digital eingeleiteten unendlichen persönlichen Ausdrucksfähigkeit". Dies besonders auch hinsichtlich des kommunikativen Aspektes des WWW.*

*"Nicht nur ein menschliches Leben, sondern durch die Magie der MUDs quasi menschliche und sogar übermenschliche Wesen, Hexen, Zauberer und Dämonen, sprechende Hunde, intelligente Pilze und Mensch-Fisch Hybride findet man in den Millionen Labyrinthen der MUD-Welten“.*

Cyberspace kreiert eine parallele Welt welche in einem sehr realistischen Sinne ein neuer Kosmos der Psyche ist. Dies bedeute das Ende des materialistischen Monismus, weil es sich hier um rein geistige, entkörperlichte Welten handelt.

Negativ äußert sich Matthew Aaron Taylor: Ein siegreicher wissenschaftlicher Materialismus führt zu einer neuen Religion, einer Theologie, einer Theologie ohne transzendente Gottheit. Die systematische Ablehnung des Theismus wird selbst zum Religionssystem. Fundament desselben ist der Darwinismus, Menschen sind Maschinen, intelligente Lebensformen auf der Basis von Silikon. Dennet wird zitiert.

Florian Rötzer:

Zitiert The Californian Ideology. 1996  
<http://www.wmin.ac.uk/media/HRC/ci/calif.html>. Die sozialen Probleme der Realität werden im Cyberspace nicht beseitigt. Auf der einen Seite lobt man überschwänglich in "Cyberspace and the American Dream: A Magna Charta for the Knowledge Age."

<http://www.pff.org/pff/position.html> die demokratischen Prinzipien im Cyberspace, auf der anderen Seite werden die Schattenseiten und die realen sozialen Probleme Amerikas ausgeblendet: Rassismus, Armut und Umweltzerstörung. Virtuelle cities entstehen während gleichzeitig ein sozialer Verfall der realen Stadtkultur zunimmt. Es kommt zur Spaltung in die Intelligenz im Cyberspace und den *outcasts*.

Gundolf S. Freyermuth: Cyberland weist auf die Vision Theilhard de Chardins hin: Die Evolution steuere auf einen Punkt zu, an dem alles in der Welt vorhandene Bewusstsein sich zu einem kollektiven Verstand vereinigen werde. Technologien erscheinen als Teil der natürlichen Evolution. Thimoty Leary spricht von der psychodelische Kraft der VR.

Es entwickelt sich ein Technopaganismus (Techno-Heidentum), eine Verbindung von Cyberspace und Magie. Beide manifestieren sich rein in der Imagination

(alt.pagan. und soc.religion.eastern Use-net Lgroups).

Eine Gruppe von Extropianern führt einen Kampf gegen die Entropie. Es müßte eine Kopierung menschlichen Bewusstseins in digitalen Räumen erfolgen. Es gibt „Temporär autonome Zonen“ (TAZ) mit Cyberspacesiedlungen zumindest teilweise frei von jeder Kontrolle.

Gerhard Wegner in „Das Selbst im Cyberspace“ vergleicht die Welten im Cyberspace mit dem Turmbau zu Babel und stellt sie in Gegensatz zu den Sphären welche durch das Pfingstfest erschlossen werden. Die Welten des Cyberspace seien selbstkonstruierte Wirklichkeiten des Menschen für partikulare Zwecke. Die Sphäre des Pfingstfestes hingegen sei eine Wirklichkeit, die über den Menschen hereinbricht, er ist empfangend, es wird Frieden gestiftet (in Faßler 1999).

Peter Weibel schreibt: „Die Mechanismen der sozialen Konstruktion werden zunehmend durch Mechanismen der medialen Konstruktion von Wirklichkeit ersetzt. Medien bilden weltweit eine antidemokratische Kraft durch ihre Verknüpfung mit dem kapitalistischen Neoliberalismus, die antidemokratische populistische Politiker unterstützen. Gesellschaftskritik muss Medienkritik sein.“ (in Faßler, 1999).

Hier sei auch auf meinen Aufsatz: „Die Universale Menschheit und der Infowar“ (PCNEWS 60) hingewiesen, worin die hochtechnische Kontrolle des Internets durch amerikanische Stellen und der Versuch der Bewusstseinsmanipulation im Netz ausführlich thematisiert wird.

Schließlich sind die Schattenseiten des cyberspace wie Wirtschaftskriminalität, Hackerproblematik, Rechtsextremismus, Pornographie usw. genügend bekannt.

**Bewusstseinsanalyse und Bewusstseinerweiterung**

Es entsteht daher die Grundsatzfrage, ob wir annehmen dürfen, dass die Evolution der Medien automatisch auch zu einer Evolution des Bewusstseins des Einzelnen und der Staaten innerhalb einer Weltgesellschaft führen werden, die alle wissenschaftlichen, künstlerischen, wirtschaftlichen, politischen und sozialen Kräfte, Möglichkeiten, Güter (Ressourcen) und Werte harmonisch unter allen verteilt, oder ob **kritische Kontrollinstanzen mit Denksätzen, die über den „Strom der Medienentwicklung hinausgehen“, die Entwicklungspotentiale liefern müssen, um gefährliche und schädliche Entwicklungen der Mediendomianz auszugleichen** (z.B. Infowar usw.).

Die Medien selbst sind nicht in der Lage den Zustand einer „völligen Integration und gleichzeitigen Repräsentation der menschlichen Welt als einer einzigen bewussten Einheit“ herzustellen. Um diese Bewusstseinsseinheit der Menschheit als ganzer mit allen ihren Trägern eines Einzelbewusstseins herzustellen, bedarf es einer Erweiterung der Bewusstseinstheorien über alle derzeitigen Grenzen hinaus. Wir müssen hier auf unsere ausführlichen Analysen im Aufsatz: „Menschliche und digitalisierte Intelligenz. Das Unendliche und die Grenze“ hinweisen, in welchem etwa folgendes geleistet wird:

**Analyse der drei wichtigen Einheiten (units) des menschlichen Erkenntnisprozesses**

- E** Sinneseindrücke des Körpers (Sinneswerkzeuge, Nervenleitungen, Gesamtleistungen der Koordinierung, Hirnfunktionen usw.);
- D** Tätigkeiten der Phantasie (die zum Teil Sinnesdaten weiterverarbeitet, zum Teil unabhängig von der Außenwelt eigene Phantasiewelten schafft);
- C** alle Arten von Begriffen, die teilweise über die Sprachen, die wir lernen, geprägt werden.

Diese drei *units* [EDC] sind miteinander komplex verbunden. Mit ihnen erzeugen wir uns Bilder von der Außenwelt, nämlich von der Natur G und der Gesellschaft G1.

Die Außenwelt erkennen wir nicht direkt. Wir erzeugen uns ein Bild von außen, wir konstruieren uns virtuelle Wirklichkeiten, *virtual realities*, VR (vgl. FIGUR 1).

Man beachte, dass alle Erkenntnisse der Außenwelt und der Gesellschaft (G und G1) bereits **virtuelle Realitäten** VR sind. Ob wir über diese subjektiven Bilder, Weltbilder und virtuellen Realitäten hinausgelangen können, um zu wissen, wie die Welt **wirklich** ist, kann nur geklärt werden, wenn es einen absoluten und unendlichen Urgrund der Welt gibt, der auch dem Menschen erkennbar ist, und in dem man dann auch erkennen kann, wie das menschliche Bewusstsein, der Leib des Menschen und vor allen die Natur außer ihm im Urgrund enthalten sind. Diese These hat sich in der Entwicklung der Menschheit nicht ausrotten lassen, auch wenn sie im Laufe der Entwicklung modifiziert wurde und wenn wichtige Teile der modernen Digital-Philosophie (etwa Dawkins, Churchland, Damasio und Metzinger) derartige Möglichkeiten leugnen.

Wir zeigen im Aufsatz weiter, dass es eine Grundwissenschaft geben kann und gibt, in der alles in unter dem unendlichen und absoluten Grundwesen erkannt werden kann. Diese Grundwissenschaft enthält die Grundbegriffe der Göttlichen Vernunft, die auch für die menschliche Vernunft die höchsten Basis bilden. Diese unendlichen Grundlagen enthalten auch die begrifflichen Instrumentarien für eine harmonische Menschheit, die oben erfragt wurden. Zu den üblichen *units* des Bewusstseins E, D und C treten daher noch A, die Verbindung des menschlichen Bewusstseins mit dem Grundwesen, und B, die Verbindung aller *units* E,D und C mit dem göttlichen Urwesen hinzu (vgl. FIGUR 1).

