

nung zwischen Staat und Kirche vor dem Jahr 2000 durchgeführt sein sollte. Die Schwedische Kirche hatte dadurch grundsätzlich keine andere Wahl, konnte jedoch auf die genauen Modalitäten Einfluß nehmen. Dabei konzentrierte man sich einseitig auf die juristischen Aspekte. In Norwegen wünscht dagegen der Staat keine Trennung von Staat und Kirche, während viele innerhalb der Norwegischen Kirche eine solche Trennung begrüßen würden. Seit dem Zweiten Weltkrieg gab es in Norwegen viele Ausschlußberichte über das Verhältnis zwischen Staat und Kirche, in deren Konsequenz die Kirche schrittweise selbständiger wurde. Bis 1996 hatte das Kirchenministerium weitgehend Verfügungsgewalt über die Kirche. Erst mit dem neuen Kirchengesetz bekam die Lutherische Kirche in Norwegen größere Freiheit und mehr innere Selbstverwaltung auf vielen Gebieten.

Ingrid Vad Nilsen, die auch Mitglied des Ausschusses der Norwegischen Kirchenversammlung ist, der sich seit 1998 mit den Fragen von Staat-Kirche befaßt, wies darauf hin, daß man in Norwegen Fragen nach Reformen der Kirchenordnung, den Finanzen, dem Taufunterricht und dem Verhältnis zwischen Religion und Kultur Priorität einräume. Man befaßt sich auch mit einer neuen kirchlichen Wahlordnung, die die kirchliche Pluralität bewahren soll. Die ökumenische Perspektive sei für diese Überlegungen sehr wichtig. Kirchen und Glaubensgemeinschaften außerhalb der Norwegischen Kirche verfolgten die Ausschlußarbeit genau. Der Ausschluß selber informiert über seine Arbeit nicht nur die Staatskirche, sondern auch den Christlichen Rat Norwegens und den Rat der Freikirchen. Der Rat der Freikirchen (die katholische Kir-

che gehört nicht dazu, ist aber sehr aktiv im Christlichen Rat) hat übrigens einen eigenen Ausschuß, um die Konsequenzen für die Freikirchen zu studieren. Für die katholische Kirche in Norwegen ist vor allem wichtig, daß die Säkularisierung im Land nicht überhand nimmt.

Wenn auch die Staatskirche in Norwegen nicht so viel Selbständigkeit genießt wie künftig die Kirche in Schweden, auch nicht eine so starke Verwaltung aufweist, so hat die Norwegische Kirche doch gut herausgebaute Strukturen sowohl für die nationale wie die übernationale Arbeit. Für die lokalen Kirchengemeinden gilt ein vereinfachtes und ihrer Situation angepaßtes Kirchengesetz.

Zweifellos sind die nordischen Länder heute stark von Pluralität, Säkularisierung, Multireligiosität und kultureller Vielfalt geprägt. Die staatskirchlichen Strukturen sorgen bisher dafür, daß die Menschen die Dienste der Kirche an entscheidenden Lebenswenden in Anspruch nehmen können. Doch gibt es fortlaufend Austritte aus der Staatskirche beziehungsweise den Übergang zu anderen Kirchen und Glaubensgemeinschaften, zu Humanistenverbänden oder ganz einfach zum Agnostizismus. Die große Frage in Schweden ist jetzt, ob die bisherige Staatskirche nach dem Jahr 2000 an Gewicht verlieren wird und in welchem Tempo. Werden andere Kirchen und Glaubensgemeinschaften dann diejenigen auffangen, die die bisherige Staatskirche verlassen, oder geht Schweden – und die anderen nordischen Länder – einer weiteren Säkularisierungswelle entgegen? Das bedeutet in jedem Fall eine große Herausforderung an alle christlichen Kirchen in Skandinavien.

Baby Johannessen

Wie wirklich ist die Virtualität?

Die Informationstechnologie fordert die Theologie heraus

Computerspiele oder das Internet können für ihre Benutzer zu einer eigenen Welt werden. Christian Wessely, Assistent am Lehrstuhl für Fundamentaltheologie in Graz, sieht in der virtuellen Realität, wie sie aufgrund der technologischen Revolutionen der letzten Jahrzehnte möglich geworden ist, eine bisher kaum wahrgenommene Herausforderung – auch für die systematische Theologie.

In den letzten Jahren – etwa seit 1990 – ist es zu einer ungeheuren Umwälzung im medialen Bereich gekommen, die die Wahrnehmung des Menschen, besonders der jüngeren Generationen, auf massive Weise beeinflußt und prägt. Wie *Steve Talbott*, einer der wenigen Autoren, die philosophisch konsistente und weitsichtige Technikkritik ohne Pauschalierungen liefern, formuliert: „Für jemandem, der nur einen Hammer

besitzt, sieht alles wie ein Nagel aus. Wir formen nicht nur Dinge mit unseren Werkzeugen, wir werden von ihnen geformt – unser Verhalten paßt sich an“ (The Future does not Compute, O'Reilly, Sebastopol 1995, 30).

Daß derartige Aussagen nicht nur für den amerikanischen Kulturkreis gültig sind, belegen Studien wie *Gerhard Stein-harts* Beitrag „Der Computer als neues Kulturelement in der

Lebenswelt Jugendlicher“ (in: *Herbert Janig und Bernhard Rathmayer* [Hg.]: *Wartezeit. Studien zu den Lebensverhältnissen Jugendlicher in Österreich*, Österreichischer Studienverlag, Wien 1994) oder die Bände „Trendpaket 1 + 2“ des Österreichischen Institutes für Jugendforschung (1998). Eines der Schlagworte der jüngsten Zeit ist dabei „Virtualität“ beziehungsweise „Virtualisierung“, neben „Internet“ und „Datenautobahn“ eines der meistgebrauchtesten – und wohl auch am häufigsten mißverstandenen – Worte.

Der Mensch paßt sich in relativ kurzer Zeit an die sensorischen Vorgaben an

Was aber meint dieses Wort? Im engeren Sinne beschreibt *Virtual Reality* den Versuch, bestimmte Aspekte der Wirklichkeit beziehungsweise eine neu zu konstruierende Umgebung, die von einem Computer generiert wird, realistisch sensorisch erlebbar zu machen. Dieses geschieht weitgehend durch optische und akustische Stimulation – ein bekanntes Hilfsmittel dabei ist der sogenannte „Cyberhelm“, der einen Kopfhörer und zwei Monitore zur dreidimensionalen Darstellung von akustischer und optischer Umgebung besitzt. Im weiteren Sinne ist jede gezielte computergestützte, technische Beeinflussung des menschlichen Sinnesapparates, die eine computergenerierte Umgebung wahrnehmen läßt oder die Wahrnehmung der physischen Umgebung verändert, die Schaffung von Virtualität. Utopie?

In der Tat ist die Entwicklung der computergestützten Medien im Bereich von Interaktivität, Realitätssimulation im weitesten Sinne und sensorischer Rückkoppelung an das benutzende Subjekt mit Riesenschritten vorangetrieben worden. Verschiedene Erwartungen, die Anfang der neunziger Jahre noch gehegt wurden, haben sich zwar nicht erfüllt (komplexere Applikationen von künstlicher Intelligenz, die marktwirksame Etablierung von „Cyberhelmen“ für den Verbraucher oder eine weitergehende Sinnesstimulation durch noch ausgefeiltere Schnittstellen zwischen Mensch und Computer). Aber es hat sich gezeigt, daß es nicht zwingend notwendig ist, die technischen Möglichkeiten grenzenlos weiterzuentwickeln.

Die Alternative, den Menschen an Darstellungsmodi und Präsentationsstrukturen zu gewöhnen, die maschinengeneriert sind, hat sich als die einfachere, wesentlich billigere und zudem weit weniger störungsanfällige erwiesen. Wie *Peter Weibel* ausführt: „Im Umgang mit den elektronischen Medien, mit den Tönen und Bildern, welche aus der Eigenwelt der Apparate aufsteigen, wird klar, daß wir nicht einfach nur externe Benutzer und Beobachter sind, sondern daß wir es mit einer neuen Mensch-Maschine-Symbiose zu tun haben [...] Die elektronischen Medien haben eine Techno-Transformation der Welt bewirkt, die einem Verschwinden der klassischen Wirklichkeit gleichkommt.“ („Virtuelle Realität

oder der Endo-Zugang zur Elektronik“, in: *Florian Rötzer und Peter Weibel* [Hg.]: *Cyberspace. Zum medialen Gesamtkunstwerk*, Boer, München 1993, 36). Der Mensch ist „abwärtskompatibel“, er paßt sich in relativ kurzer Zeit an die sensorischen Vorgaben eines Systems an und akzeptiert sie implizit als Realität.

Besonders deutlich zeigt sich das im Bereich bestimmter *Computerspiele*: Obwohl Graphik und Sound bei weitem nicht realistisch, mitunter nicht einmal realitätsnah sind, akzeptiert sie der Spieler nach kurzer Adaptionszeit als Teil seiner Realität, insbesondere Rollenspiele wie „Ultima Underworld“ oder dessen Nachfolgeprodukte und sogenannte 3D-Action-Shooter wie „Quake“ oder „Duke Nukem 3D“. Im Spiel baut sich ein Interaktionsfeld auf, das vom Spieler und dessen Gegenspieler – dem „realitätsgenerierenden“ Computer – als zwei gleichwertigen Subjekten erzeugt und gehalten wird und das über die reine Spieldauer hinaus weiterwirkt (zur Illustration vgl.: *Spektrum der Wissenschaft* 12/1998; dort insbesondere *J. Fritz*, Herrscher in virtuellen Welten. Die Ausübung von Macht, 108 ff., sowie *Christian Wessely*, Götter mit kleinen Fehlern, 112 ff.).

Zudem ist hier zu beachten, daß nicht nur der Benutzer mit dem Computer, sondern auch der Computer mit dem Benutzer spielt. Da es für ein „Funktionieren“ der Virtualität zwingend notwendig ist, daß sich der Benutzer dem Regelwerk des Computers anpaßt (und nicht umgekehrt!), ist es letztlich das technische System, das die Regeln und Vorgangsweisen für den Menschen bestimmt (und nicht umgekehrt!).

Das gilt auch für die Datenwerkzeuge, die wir verwenden, wenn auch in geringerem spürbarem Maß als für die optisch und akustisch attraktiveren Spiele: Wer einen „Palm Pilot“, jenen Kleinstcomputer im Hemdtaschenformat, verwendet, muß, um ihn bedienen zu können, in einem Kürzelsystem zu schreiben lernen, da das Gerät keine Tastatur hat. Es reagiert zwar auf schriftliche Eingaben des Benutzers, jedoch nur auf seine eigene, vorgegebene „Handschrift“. Wenn man dieses Werkzeug regelmäßig benutzt – und nur dann ist es effizient – beginnt sich die Handschrift des Benutzers auch außerhalb der Benutzung des Pilot entsprechend zu verändern. Wer häufig mit Textverarbeitungsprogrammen arbeitet, bemerkt, daß sich sein Arbeitsstil durch die Möglichkeiten von „Aus-schneiden“ und „Einfügen“ verändert.

Eine genauere Auseinandersetzung mit dieser Entwicklung innerhalb der Theologie ist in zweierlei Hinsicht angebracht. Zum einen ist die Theologie auch für die kritische Frage nach der *Medienkultur* und ihren Produkten zuständig. Die „mediale Megamaschine einer Weltzivilisation als Erlebnisgesellschaft“, wie *Gerhard Larcher* formuliert, ist dabei, die letzten Winkel der Industrieländer zu vereinnahmen und beginnt schon in den Entwicklungsländern Fuß zu fassen beziehungsweise Wirkung zu zeigen („Gewalt – Opfer – Stellvertretung“,

in: *Józef Niewiadomski* und *Wolfgang Palaver* [Hg.]: Vom Fluch und Segen der Sündenböcke, Kulturverlag, Thaur 1994, 179–198, 180.). Der Rezipient ändert seine Wertvorstellungen und sein Verhalten schon unter dem Einfluß der sogenannten „objektiven“ Nachrichten oder sogar von Serien und Spielfilmen, die ihm gezeigt werden; um wieviel mehr gilt dies für Medien mit wesentlich erweiterten Interaktionsmöglichkeiten! (Grundlagenarbeit in technischer und philosophischer Hinsicht wurde hier von *Michael Heim* geleistet: *The Metaphysics of Virtual Reality*, Oxford University Press, Oxford 1993).

Der Blick des Menschen auf die ihn umgebende Wirklichkeit wird durch die zunehmende Virtualisierung massiv verändert, und zwar der *Form* und dem *Inhalt* nach. Diese Veränderung darf von einer Theologie, die von der Mitverantwortung des Menschen für seinen Nächsten und seiner Gesamtverantwortung für die ganze Schöpfung ausgeht, keinesfalls unbesprochen oder unhinterfragt hingenommen werden. Wie *Jürgen Moltmann* formuliert: „Weil ich an das ewige Leben glaube, werde ich mich für das [irdische, C. W.] Leben des Volkes einsetzen. [...] In einer Kultur, die Erfolg und Glück verherrlicht und für das Leiden anderer blind wird, kann die Erinnerung daran, daß im Zentrum des christlichen Glaubens ein erfolgloser, leidender und in Schande sterbender Christus steht, Menschen die Augen für die Wahrheit öffnen.“ („Theologie der Hoffnung“, in: *Johann B. Bauer* [Hg.], *Entwürfe der Theologie*, Styria, Graz 1985, 243).

Dieser auf die Theologie der Befreiung bezogene Text ist analog auch auf diejenige Kultur anwendbar, die unsere Wirklichkeit gesteuert zu gestalten beginnt. Es besteht heute die Gefahr, daß die Medienmaschinerie, die schon jetzt zu einer – freilich sanften und unauffälligen – Eroberung der ganzen Weltzivilisation angesetzt hat, diese auch zu unterdrücken beginnt. Und aus einem absoluten Diktat des Mediums ist ein Entkommen kaum möglich.

Wie *Barry Sanders* mit Blick auf das Fernsehen beschreibt, verschiebt sich durch den Medieneinfluß die kulturelle Verankerung der Gesellschaft von der Sprach- und Schriftkultur weg hin zu einer „informationsberieselten“ Kultur: „Der Fernsehapparat verhindert, daß das Kind erlebt, was ein Kritiker des Mediums einmal als ‚tote Zeit‘ bezeichnet hat [...] Die Nachmittage, an denen es ‚nichts zu tun‘ gab, zwangen Kinder einstmals, sich Spiele oder sonstige interessante Beschäftigungen auszudenken [...] Die Fernseh-Produktionsstudios nehmen ihnen diese Arbeit ab. Das Fernsehen verkündet die frohe Botschaft: Du sollst niemals Einsamkeit und Langeweile fühlen; nie soll es dir auch nur einen Moment lang an Unterhaltung fehlen.“ (Der Verlust der Sprachkultur, Fischer, Frankfurt 1995, 64 f.).

Kann man davon ausgehen, daß die Medienkultur es nötig macht, den „Menschen die Augen für die Wahrheit zu öffnen“ (Moltmann)? Zunächst gefährdet die „Berieselungskul-

tur“, die ständige Medienpräsenz, nach Sanders speziell im Kindesalter die Entwicklung des Selbst. Ruhephasen und „langweilige Zeiten“ sind notwendige Bestandteile der Herausbildung des *ego* als sozialem Konstrukt. Sanders geht sogar soweit, diese eigentlich psychologische Problematik auf physiologische Fakten zurückzuführen und stellt die Behauptung auf, daß das limbische System bei Kindern, die sehr viel Zeit vor dem Fernseher verbringen, sich anders strukturiert und die Bildwelt des Kindes – seinen „Bildwortschatz“ – völlig anders aufbaut.

Zum Umfang der Problematik ein paar Zahlen, die sich auf die Vereinigten Staaten beziehen: Zwischen sechs und 18 Jahren verbringen Jugendliche ungefähr 16 000 Stunden vor dem Fernsehapparat, zusätzliche 4000 Stunden werden mit dem Anhören von Audiomedien und im Kino verbracht. In 20 Jahren ist der Fernsehkonsum der 6- bis 18jährigen um 70 Prozent gestiegen. 73 Prozent der Volksschüler der sechsten Klasse im Bundesstaat Oklahoma haben zu Hause ein Videospiele; 17 Prozent einen PC. Im Durchschnitt werden von ihnen zwei Stunden täglich für Videospiele aufgewendet; zusätzlich besuchen 52 Prozent der Jungen und 35 Prozent der Mädchen regelmäßig Videospiehhallen (vgl. Sanders, 58).

Aber auch abgesehen von den physiologischen Folgen kommt es durch die weitgehend unkritische Rezeption zu einer Erscheinung, die *Günther Anders* als „maschinelle Infantilisierung“ bezeichnet und die als „mediale Instantkultur“ charakterisiert werden kann, weil der durch die mediale Omnipräsenz geschaffene Bedarf an Medienprodukten von einer Medienindustrie sofort und ohne nachhaltige Wirkung beliefert wird (Die Antiquiertheit des Menschen. Über die Zerstörung des Lebens im Zeitalter der dritten industriellen Revolution, 2 Bde., Beck, München 1986, bes. II, 294 f.). Der virtuelle Konjunktiv (so *könnte* es sein) steht gleichrangig neben dem physischen Imperativ (so *muß* es sein).

Wird durch die Virtualität Wirklichkeit geschaffen?

So bedenkenswert und teilweise durchaus problematisch solche Entwicklungen sind: Sie *ermöglichen* eine Reaktion der Theologie, machen sie aber nicht *notwendig*. Die Notwendigkeit ergibt sich erst aus jenem informationsphilosophischen Ansatz, der die aktuellen Entwicklungen in der Entwicklung Künstlicher Intelligenz und in der Robotik begleitet und illustriert. Zu dessen bekanntesten Vertretern gehören *Hans Moravec*, *Marvin Minsky*, *Michael Heim* und *Istvan Csicsery-Ronay* (*Hans Moravec*, *Mind Children. The Future of Robot and Human Intelligence*, 3. Aufl., Harvard University Press, Cambridge (Mass.) 1993; *Marvin Minsky Robotics*, Doubleday, New York 1985; *Michael Heim*, *Virtual Realism*, Oxford University Press, Oxford 1998; *Istvan Csicsery-Ronay*, *Living in Downtime*, in: *Martin Klepper*, u. a. [Hg.], *Hyperkultur. Zur Fiktion des Computerzeitalters*, De Gruyter, Berlin 1996).

Von den Genannten wird postuliert, daß virtuellen Realitäten unter bestimmten Umständen ein *ontologisch* eigenständiger Realitätswert zukomme, sie also nicht nur *phänomenologisch* klar definierbare Realitäten und damit Weisen einer anderen Realität seien. Daß schiere Körperlichkeit nicht mehr notwendigerweise Existenzgarant und -bedingung ist, muß als Voraussetzung für ein solches Postulat gelten. Daraus würde folgen, daß durch Beschreibungen und Tradierung von Beschreibungen Realität *konstituiert* und nicht nur in veränderter Weise *präsentiert* wird. Schließlich sind auch die Daten und Algorithmen, die der Virtualität zugrunde liegen, letztlich Beschreibungen.

Bevor man eine solche Herausforderung mit dem Handwerkszeug des Philosophen abwehrt, gilt es, einen Satz von Jaron Lanier, einem der „Erfinder“ der *Virtual Reality* im engeren Sinne zu bedenken: „Was ist Transsubstantiation, wenn nicht Virtuelle Realität?“ Der Anspruch beziehungsweise der Vergleichsmaßstab, der hier herangezogen wird, ist also hoch.

Eine solche Weltsicht, die man als „Datenparadigma“ charakterisieren kann, setzt als Postulat voraus, daß nicht nur jedes System, das Teil der Welt ist, sondern auch jedes hypo-

Im Juni dieses Jahres fand in Graz eine Konferenz „Ritus – Kult – Virtualität“ statt. Die Abstracts der Vortragenden, unter anderem: Stephen Talbott, Michael Heim, Elisabeth List und Herbert Hrachovec, können unter <http://pythia.kfunigraz.ac.at> eingesehen werden.

thetische System durch Parameter und Algorithmen vollkommen beschrieben und damit mitgeteilt, mithin: geteilt, werden kann – wie die Meßbarkeit, die Bewertbarkeit und die Erwerbbarkeit von allem und jedem in wirtschaftlichen Zusammenhängen von zentraler Bedeutung ist. Dies wirft mehrere Probleme auf:

Erstens die Frage, ob tatsächlich alles, was unser Leben bestimmt, parametrisierbar ist. Nicht nur aus der Perspektive des Theologen ist

das höchst fraglich: In letzter Konsequenz steht und fällt mit dieser Fragestellung jede Möglichkeit, ethisches Handeln schlüssig zu begründen. Daß jede Metaphysik sich in diesem Kontext verbietet, ist selbstverständlich.

Die zweite Grundfrage, die sich aus dem Datenparadigma ergibt, ist die nach der Autorität, die Normierungen festlegt. Wenn etwa im sogenannten Samplingtheorem, das die Qualität der von uns gehörten Musik bestimmt, festgelegt wird, daß die Grenze des Bereiches, den der Konsument hören kann, bei 22 000 Hz liegt, ist das ein eher harmloses Beispiel. Die Hörgrenze des Erwachsenen liegt typischerweise tatsächlich unter 20 KHz. Allerdings verweist dieses Beispiel darauf, daß Digitalisierung – und jede Parametrisierung eines Systems ist, sofern es computergestützt verarbeitet werden soll, letztlich eine Digitalisierung – erstens prinzipiell verlustbehaftet ist. Zweitens werden die formalen Kriterien der Um-

setzung eines Systems in seine Parameter, die Algorithmen, völlig abstrakt und nicht konkret festgelegt.

Um auf Laniers provokante Anmerkung zurückzukommen: In der Tat scheint es bei näherem Zusehen insbesondere für die katholische Theologie nicht ganz unproblematisch zu sein, mit solchen Zwischenrufen umzugehen. Besonders im sakramententheologischen Bereich gilt es hier, aufmerksam zu bleiben.

Die Theologie darf die Informations- und Kommunikationstechnologie nicht ignorieren

Als Ritual wird in der Theologie eine „kommunikative Handlung, deren wesentliche Kennzeichen Leibgebundenheit, Wiederholung, Invarianz, Restriktivität und Symbolträchtigkeit sind“ (Peter Ebenbauer) betrachtet. Insofern Rituale kommunikative Handlungen sind, werden sie einerseits neu gebildet, bilden aber andererseits sich selbst in Prozessen und Individuen ab, sobald sie sich etabliert haben.

Ritus als reglementierte und historisch konsistente religiöse Äußerung des Menschen hängt mit den Begriffen „Wahrnehmung“ und „Ritual“ untrennbar zusammen. Der Ritus kann sich ausschließlich als Reflexion auf Wahrnehmung konstituieren. Dem Ritus als Kulthandlung im christlichen beziehungsweise katholischen Sinne kommt Realität in zweifacher Hinsicht zu: zunächst *ist* der Ritus an sich als realsymbolische Handlung; im weiteren *schafft* Ritus Realität als ontologisch eigenständige Wirklichkeit.

Es ergeben sich unter diesem Gesichtspunkt zwei Möglichkeiten, mit dem informationsphilosophischen Ansatz unzugehen. Wenn dieser Ansatz bestritten wird, ist zu fragen, inwiefern und vor allem in welcher *qualitativen* Hinsicht sich die Begriffe von „ontologisch eigenständiger Realität“ unterscheiden oder, wenn eine solche Unterscheidung nicht zu treffen ist, wie die Eigenständigkeit der einen stichhaltig *zurückgewiesen* werden kann, ohne die der anderen aufzugeben. Im Anfang war das Wort – warum gründet es im einen Fall Realität, im anderen nicht?

Wenn ihm zugestimmt wird, ist zu fragen, ob und wie sich die Realität, die sich im theologischen Verständnis konstituiert und die ebenfalls als ontologisch eigenständige betrachtet wird, von jener *unterscheidet*. Eine Vernachlässigung des Unterschiedes wäre theologisch fatal, da letztlich eine implizite Reduktion der Transzendenz auf immanente Parameter unvermeidlich wäre.

So einfach und klar die Sache für den in bewährten Bahnen denkenden Theologen zu sein scheint: Die Herausforderung muß angenommen und ernsthaft geprüft werden. Wenn auch Konsistenz und Logik der Thesen insbesondere von Moravec und Csirey-Ronay bisweilen noch korrekturbedürftig, in manchen Fällen sogar lückenhaft sind, darf ein poten-

tiell ungeheuer wirkmächtiger philosophischer Ansatz, der aufgrund massiver Interessen der Wirtschaft sowie der Informations- und Kommunikationstechnologie gefördert wird, nicht ignoriert werden.

Denn evident ist, daß sich die Wahrnehmung infolge der Virtualitätserfahrungen in verschiedenster Form umstrukturiert, sich also die formalen Kriterien der Aufnahme von Eindrücken der Wirklichkeit verändern. Damit verändert sich

zwangsläufig auch die „ein-gebildete“ Wirklichkeit – und damit wiederum die Art der Reaktion auf diese. Daß andererseits die Theologie „am Menschen“ arbeiten muß, versteht sich von selbst. Die Auseinandersetzung mit der Informationsphilosophie ist in diesem Sinne nicht nur interessante Spielerei, sondern notwendige Kontaktaufnahme, gegenseitige Bereicherung und teilweise wohl auch radikale Abgrenzung. Viel Arbeit bleibt hier zu tun. *Christian Wessely*

Tief verunsicherte Kontrolleure

Chinas Staatspartei und die Falun-Gong-Bewegung

In den vergangenen Monaten machte die chinesische Falun-Gong-Bewegung Schlagzeilen. Im fünfzigsten Jahr der Volksrepublik China fordert diese weit verbreitete Meditationsbewegung die Behörden heraus, die an ihrer strikten Kontrolle religiöser Aktivitäten festhalten wollen. Der Erfolg von Falun-Gong ist ein unübersehbares Zeichen für die ideologische Leere im offiziell kommunistischen China.

Am 1. Oktober werden es fünfzig Jahre, daß Mao Zedong 1949 in Beijing an historischer Stätte am Tiananmenplatz die Gründung der Volksrepublik China ausgerufen hat. Das Jubiläum wird mit großem propagandistischem Aufwand gefeiert. Schließlich gibt es ja auch Grund dafür. Denn die fünfzigjährige Geschichte der kommunistischen Herrschaft stellt in der langen, mehrere tausende Jahre umfassenden chinesischen Geschichte trotz der vielen Kampagnen und Umbrüchen eine Epoche relativer Stabilität dar. Damit diese Stabilität auch gewahrt bleibt, hat die kommunistische Führung im Vorfeld der Feiern für ein „günstiges Umfeld“, wie es im Jargon der Machthaber heißt, gesorgt. Konkret bedeutet dies, daß „unsichere Elemente“, sprich Dissidenten und einfache Kriminelle, durch Verhaftungen und schnelle Verurteilungen erst einmal von der Bildfläche verschwinden.

Bei den verhafteten Dissidenten handelt es sich um eine bunte Mischung von politisch Andersdenkenden, Angehörigen der schon länger ins Visier genommenen Falun-Gong-Bewegung, Mitglieder von protestantischen Hauskirchen und der katholischen Untergrundkirche sowie Sympathisanten der verbotenen Demokratischen Partei. In der Provinz Sichuan wird acht Bauern der Prozeß gemacht, weil sie angeblich versucht haben, eine Privatarmee aufzubauen. Dies ist ein phantastisch anmutender Vorwurf, der aber immerhin auf das weitverbreitete Phänomen aufmerksam macht, daß Unruhe und Unzufriedenheit unter der Landbevölkerung nicht nur in Sichuan im Wachsen begriffen sind.

Die Bemühungen der Regierung, sich im Vorfeld des 50jährigen Jubiläums auf der ideologischen Front wieder ins Spiel

zu bringen, muten ziemlich hilflos und verstaubt an. Der chinesische Präsident und Vorsitzender der kommunistischen Partei, *Jiang Zemin*, hat die Kampagne der „Drei Schwerpunkte“ lanciert, die das Studium der Marx-Lenin-Mao-Deng-Ideen als ersten, die Politik der Umsetzung der Parteilinie als zweiten und „gesunde Tendenzen“ gegen die weitverbreitete Korruption in der Partei als dritten Schwerpunkt beinhaltet. Die Kampagne, die Ende 1998 begonnen wurde, ist bisher in 16 Provinzen durchgeführt worden, dauert jeweils drei Monate und umfaßt Studiensitzungen mit Kritik an Partei- und Regierungsstellen. Teilnahme ist für alle Angehörigen der Institutionen, in denen die Kampagne läuft, verpflichtend.

Der Blick zurück auf die ideologischen Wirren und Windungen in den letzten fünfzig Jahren macht deutlich, daß es zwar die ganze Zeit über eine einheitliche Führung durch die kommunistische Partei gab, die den Primat der Partei, die Diktatur des Proletariats, das Festhalten an den Marx-Lenin-Mao-Zedong-Ideen und Deng-Xiaoping-Gedanken verteidigte, aber den jeweiligen Inhalt der mit diesen ideologischen Floskeln gemeinten Vorstellungen offensichtlich nach Belieben geändert hat. Mao Zedong hat in der Zeit seiner Herrschaft (1949–1976) am heftigsten am Rad der ideologisch bedingten Kampagnen gedreht. Während seiner Zeit gab es die „Kampagne der hundert Blumen“, den „Großen Sprung vorwärts“ und die „Große Proletarische Kulturrevolution“ (1966–76).

Alle diese Kampagnen waren begleitet von einer starken Emotionalisierung des gesamten politischen Lebens und führten zu