

Virtual Reality als Gefahr für den Verstand



Schon die [Aufklärer bemängelten im 18. Jahrhundert](#), dass ihre Zeitgenossen sich zu selten des Verstandes bedienten. „Sapere aude! Habe Muth dich deines eigenen Verstandes zu bedienen!“, schrieb Immanuel Kant 1784. Seitdem ein KI-generiertes [Fake-Video ohne entsprechenden Hinweis der Redaktion in den ZDF-Nachrichten](#) gesendet wurde, wissen wir, dass das Problem durch KI eher größer als kleiner geworden ist.

Natürlich gab es schon immer manipuliertes Bild- oder Tonmaterial, aber noch nie war die perfekte Täuschung so schnell und so billig zu haben – dank KI. Aus der Medienwelt des Fernsehens weiß man schon länger, dass beim Format „Reality-TV“ auch Erwachsene Mühe haben, zu unterscheiden, was nun echt ist und was nur gespielt. Auch eine Aktionärs-Hauptversammlung mit der Zielgruppe Erwachsene und Senioren erzielt mit „scripted reality“ oft eine erstaunliche Wirkung: Angestellte erkennen die eigene Firma nicht wieder.

Bei gutgemachten Filmen entwickeln Jugendliche wenig Distanzierungsstrategien, wenn es einem Film gelingt, die Gefühle dieser Altersgruppe anzusprechen. Im Jugendalter ist der sogenannte Frontalkortex im Gehirn noch nicht fertig ausgebildet. Dieser ist für Handlungskontrolle, Emotionen und Risikoeinschätzung verantwortlich. Jugendliche denken darum oft nicht über Konsequenzen ihres Tuns nach und handeln impulsiv. Die Hirnforschung geht davon aus, dass das Gehirn erst im Alter von 16 Jahren in der Lage ist, Realität und Fiktion sicher zu unterscheiden – eine normale Entwicklung vorausgesetzt.

Heute sind Kinder ab 6 Jahren oder früher mit einem digitalen Endgerät – meist zunächst ein Tablet-Computer – ausgestattet. Mit dem Besitz eines Smartphones ab 10 Jahren steigert sich der online-Konsum. Ein globales Experiment mit Kindern und Jugendlichen, dessen Ausgang noch niemand abschätzen kann.

Können wir noch von einer „normalen Entwicklung“ des Gehirns ausgehen? Oder findet durch massiven Digitalkonsum – vor allem in virtuellen Gaming-Welten – schon vor dem

Erwachsenenalter eine Art Gehirnschmelze statt, die diese Unterscheidung von Realität und Fiktion erheblich erschwert?

Der Film „Virtual Revolution“ von 2016 zeichnet eine Welt im Jahr 2047. Regierungen und Konzerne nutzen die virtuellen Welten als Werkzeug, um die Bevölkerung „ruhig“ zu halten – ein modernes „Brot und Spiele“ in digitaler Form. Große Tech-Giganten haben die klassische Politik weitgehend verdrängt. Da über 80 % der Bevölkerung („the Connected“) permanent in virtuellen Welten leben, liegt die reale Macht bei denjenigen, die die Server betreiben, die Software programmieren und die Hardware verkaufen.

Dennoch sind die Politiker nicht unzufrieden mit einer Bevölkerung, die nicht auf der Straße gegen reale Armut oder Umweltzerstörung protestiert und mit einer Lebenserwartung von etwa 40 Jahren kein Rentensystem braucht. Da die Menschen fast ihre gesamte Zeit in VR-Stühlen verbringen, verkümmern ihre Körper durch mangelnde Bewegung, schlechte Hygiene und einseitige Ernährung. Es gibt praktisch keine medizinische Versorgung für die breite Masse und es beschwert sich niemand mehr über unpünktliche Züge oder geschlossene Schwimmbäder.

In dieser Situation bildet sich eine kleine Gruppe von „Freiheitskämpfern“, die sich zum Ziel setzt, die „Connected“ aus ihren VR-Welten wieder zurück ins „richtige Leben“ zu holen. Staat und Digitalkonzerne tun sich zusammen, um diese „Terroristen“ zu verfolgen, jedoch ohne Erfolg. Am Ende sind es die „Connected“ selbst, die ihr Käfigleben gegen die „Freiheitskämpfer“ verteidigen und diese töten. Staat und Digitalkonzerne sind zufrieden mit der „wiederhergestellten Ordnung“.

Der Film lässt den Zuschauer mit der Frage zurück, ob eine perfekt simulierte Welt mit neuer, selbst-gewählter Identität nicht doch besser ist als die reale. Der Protagonist jedenfalls kommt zu dem Schluss, dass – wenn das Gehirn nicht mehr zwischen realen und künstlichen Reizen unterscheiden kann – ein glückliches Leben in der Simulation für ihn wertvoller ist als ein schmerzbehaftetes in der Realität.

„Virtual Revolution“ zeichnet ein Szenario, in dem die Mehrheit der Menschheit ihr Potenzial als gestaltendes Subjekt verloren hat. Für einen Humanisten ist Technik ein Werkzeug zur Befreiung des Menschen, nicht zu seiner Versklavung oder zum Ersatz seiner realen Umgebung. Aus humanistischer Sicht kann der Film als Appell gedeutet werden, die reale Begegnung in einer physischen Welt als unverhandelbare Grundlage menschlicher Würde zu verteidigen.