

# VIRTUELLE REALITÄT

## – die neue Herausforderung

VON MICHAEL HERM

**M**āra, der ewige Versucher, hat starke Unterstützung bekommen: die virtuelle Welt. Wer ihr verfällt, kommt nur mit äußerster Willensanstrengung wieder davon los. In der virtuellen Realität interagiert der Mensch in einer simulierten Umwelt. Ihm werden virtuelle Gegenstände und Umgebungen präsentiert, er kann sie mit seinen Sinnen realitätsnah wahrnehmen, bewegen, er reagiert auf sie und kann sie in ihrer natürlichen Größe so behandeln, wie er dies in der Realität tun würde.

Was geschieht dabei mit dem Geist? Die Gewöhnung führt zur Abstumpfung, bei einigen sogar zum kompletten Realitätsverlust. Nach jahrelangen Ballerspielen etwa, teils von frühester Kindheit an konsumiert, geht dann schon mal jemand los, um zu sehen, wie das „da draußen“ funktioniert. Diese Fälle sind bekannt. Was aber ist mit der Dunkelziffer all jener, die nicht nur sich selbst in der virtuellen Welt gänzlich verloren haben, sondern damit auch das Interesse an der gegenständlich-materiellen Welt?

Für alle, die sich dem Mitgefühl verschrieben haben, ist dies eine ganz neue Herausforderung. Warum? Weil der getäuschten materiell-samsārischen Ebene eine noch „getäuschtere“ hinzugefügt wird. Das eigentliche Problem ist die schon lange vor der digitalen Revolution z.B. von Aldous Huxley (*Schöne Neue Welt*) oder Ray Bradbury (*Fahrenheit 451*) prophezeiende Bereitwilligkeit, mit der sich die Menschen in diese Welt geradezu flüchten, und zwar weltweit, unabhängig von Nationalität, Alter, Intelligenz oder Stand. Die virtuelle „Realität“ ist eben viel spannender als das Leben mit all seinen Problemen, Widerständen und dem allgegenwärtigen Stress. Dass letzterer durch digitale Dauerberieselung extrem zunimmt, bleibt von den Betroffenen meist unbemerkt.

Der Hinweis „Spielen kann süchtig machen“ ist inzwischen bei der Werbung für Glücksspiele gesetzlich vorgeschrieben, aber was unterscheidet diese von den immer „realeren“ Computerspielen? Gar nichts! Zahl-

reiche Studien belegen, dass die EEG- und EMG-Muster von exzessiven Computerspielern mit denen von Alkohol- oder Cannabissüchtigen vergleichbar sind. Das Belohnungssystem wird aktiviert und die positiven Erfahrungen in einem Suchtgedächtnis im Hirn gespeichert. Und die Auswirkungen?

Seit Jahren beobachte ich bei meiner täglichen Bahnfahrt in Hamburg die zunehmende Isolation, nicht nur der jugendlichen Mitreisenden. Was mit akustischer Abgrenzung (Walkman, mp3-Player) begann, ist inzwischen durch die transportablen Komplett-Medien (Spielekonsolen, internetfähige Handys) vervollkommen. War vor wenigen Jahren wenigstens noch der Blickkontakt als Rudiment direkter sozialer Interaktion möglich, so sind nun vollkommen isolierte, man könnte sagen virtuell-autistische Räume entstanden. Direkte Kontaktaufnahme mit der Außenwelt findet immer weniger statt, das Interesse daran geht bei vielen gegen Null. Virtuelle „Freunde“ (Facebook u.a.) werden wichtiger als echte.

### Kein Interesse an Kontakt

Es gibt auch eine gute Nachricht: Eine Minderheit von Philosophen, Wissenschaftlern und anderen nähert sich kollektiv, bedingt durch die weltweite „Vernetzung“, einem holistischen oder gar integralen Weltbild. Was könnten wir tun, um die Menschen vor der virtuellen Täuschung zu schützen, der sie sich scheinbar freiwillig ausliefern? Mein, zugegebenermaßen etwas hilfloser Vorschlag: Wenn es „da draußen“ einen Spielehersteller oder -entwickler mit Anstand und Mitgefühl gibt, dann sollte er möglichst schnell ein Spiel auf den Markt bringen, das an Spannung und Faszination alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt. Es sollte ein Spiel sein, das Zusammenarbeit, Teamgeist und Interaktion fördert sowie Kreativität und Fantasie weckt und das gleichzeitig in die Wirklichkeit des Seins zurückführt, auch wenn das marktwirtschaftlich kontraproduktiv klingt. Wie wäre es mit Level I = virtuelle Welt, Level II = materiell-grobstoffliche Welt, Level III = feinstofflich-geistige Welt und Level IV = die unterschiedslose Welt der Leerheit ... ?

MICHAEL HERM hat am Systematischen Studium des Buddhismus im Tibetischen Zentrum teilgenommen.