

Leben wir nicht längst schon in einer virtuellen Welt?

Ich buche meinen Urlaub im Internet. Leider ist er wieder einmal viel zu kurz, aber ich nehme alles auf Video auf. Das Ergebnis kann ich dann stundenlang auf dem PC nachbearbeiten. Dabei erlebe ich den Urlaub fast noch einmal und sehe oft Details, die ich in Wirklichkeit gar nicht bemerkt habe. Sie haben keine Videokamera? Es geht auch mit einer Digital Photo Kamera.

Während ich dies schreibe, klingt Mozart aus meinen Soundsticks, die an meinen Laptop angeschlossen sind. Das Musikarchiv auf meiner Festplatte umfasst mittlerweile über 1000 Titel. Vorgestern war ich noch in einem Klassischen Konzert. Es war heiß, die Sitzflächen ungepolstert und ich musste in den Pausen Small Talk betreiben. Zugegeben, die Solistin und ihre Ausdruckskraft hätte ich vor meinem Rechner nicht so erleben können. Aber dafür kann ich mir die neuesten Konzert Livemitschnitte als Video im Internet herunterladen. Und ich kann hier sitzen bleiben.

Eine Bekannte hat vor einer Woche per SMS von ihrem damaligen Freund erfahren, dass er Schluss machen will. Aber sie kann ja per Email und Chat eine neue Beziehung anfangen. Vielleicht ist das sogar besser so, denn dann kann sie den Charakter und die Seele des anderen und eventuelle Gemeinsamkeiten abklären, bevor es zum ersten (körperlichen) Kontakt kommt.

Die Schulkinder werden ab der fünften Klasse in den Umgang mit dem Computer und dessen sinnvollen Einsatz im Lernprozess angewiesen. Natürlich sind die Rechner vernetzt und die Schüler machen Erfahrung mit den multimedialen Anwendungsmöglichkeiten. Das Internet stellt neben umfangreichem Grundlagenwissen und Artikeln zu Spezialgebieten auch die ein oder andere Facharbeit zur Verfügung. Für diese Jugendlichen wird der Rechner nicht mehr aus dem Alltag wegzudenken sein.

Ersetzt der Rechner langsam aber sicher unsere Erfahrungen und Erlebnisse aus der realen Welt? Meinen Urlaub erlebe ich erst richtig am PC, die Musik, die ich höre, genieße ich angenehmer von meiner Festplatte, über das Internet kann ich mit anderen Menschen kommunizieren oder gar Beziehungen aufbauen. Schulkinder werden mit einem Berg an Wissen konfrontiert, der irgendwo angehäuft wurde, und das für sie oft realer ist als so manches Physikexperiment.

Und sie lernen auch noch, wie sie diese künstliche Welt erweitern können. Webdesign und Multimedia steht längst auf dem Stundenplan. Dieses schier unerschöpfliche Reich voll mit multimedialen Inhalten gibt uns eine Welt vor, bei der wir die Grenze zwischen Sein und Schein nicht mehr ziehen können.

Das Schlagwort für diesen Zustand heißt virtuelle Realität. „Virtuell“ kommt aus dem lateinischen und bedeutet „scheinbar, der Möglichkeit nach vorhanden“. Im Allgemeinen wird der Begriff einer virtuellen Realität im Zusammenhang mit dem Erleben einer künstlich geschaffenen Welt über Schnittstellen zu einem Computer genannt. Diese Schnittstellen bestehen dann meist aus einem Datenhelm und sogenannten Bewegungssensoren. Der Datenhelm, in

dem zwei Bildschirme vor den Augen implementiert sind und der einen Kopfhörer besitzt, erzeugt ein dreidimensionales Bild für den Träger. Dies stellt meist eine künstlich erzeugte Welt dar, in der sich der Benutzer bewegen kann. Die Bewegungen des Benutzers werden dem Computer über die Bewegungssensoren und über einen sogenannten Datenhandschuh überliefert. Im Rechner verschmelzen dann diese Daten mit der künstlich erzeugten Welt und dem Benutzer kommt es dann so vor, als ob er sich tatsächlich in dieser Welt bewegt. Natürlich sind diese Welten noch sehr abstrakt und so müsste es dem Benutzer leicht fallen, zwischen der virtuellen Welt und der realen Welt zu unterscheiden. Aber wie man selbst leicht bei der Anwendung von Computerspielen feststellen kann, muss dieser Abstraktionsgrad gar nicht so groß sein, so dass der Benutzer ganz in der Welt des Spiels aufgehen kann. In dem vierbändigen Roman von Tad Williams „Otherworld“ wird unter anderem gezeigt, wie schwer es sein kann zwischen den beiden Welten zu unterscheiden.

Von außen kann man bei diesem System, Mensch taucht in eine virtuelle Welt ein, ganz klar an der Verbindung über die Schnittstellen entscheiden, wann dieser Mensch Teil der virtuellen Welt wird. Schwierig wird es dann, wenn sich Teile von virtuellen Welten mit dem richtigen Leben vermischen. Wir kaufen in einem virtuellen Kaufhaus im Internet ein. Wir erleben einen Urlaub virtuell am Bildschirm noch einmal und das in mancher Beziehung sogar intensiver. Wir werden Teil einer Wissensdatenbank, die wir ständig selbst vergrößern. Es wird so für uns schwierig zu unterscheiden zwischen einer Information in diesem System und der sich dahinter real verborgenen Bedeutung im wirklichen Leben. In diesem Zusammenhang ist es oft nicht leicht fest zu stellen, ob eine virtuelle Information oder Darstellung für das reale Leben sinnvoll ist und eine nützliche Anwendung hat. Oft haben Errungenschaften in der scheinbaren Welt nur einen Selbstzweck, das heißt die virtuelle Darstellung zu vervollkommen. Wir befinden uns also schon in einem Teufelskreis, aus dem es kein Entrinnen mehr zu geben scheint. Um so wichtiger ist es, zu erkennen, wo die Grenze verläuft zwischen Realität und Virtualität.

Text und Design: Thomas Steglich
für: www.photoreport.de

