

David J. Chalmers: „Realität+. Virtuelle Welten und die Probleme der Philosophie“

## Rasanten Kopf-Kino mit viel Sound

Von Michael Köhler

16.07.2023

**Virtuelle Realität ist echte Realität! In seinem neuen Buch liefert der australische Philosoph David J. Chalmers eine verblüffende Analyse unserer technologischen Zukunft. Er sagt, dass virtuelle Welten keine Welten zweiter Klasse seien und wir sinnvolle Leben in ihnen führen können.**

“Is this the real life?  
Is this just fantasy?  
Caught in a landslide,  
No escape from reality”

Freddy Mercury, Mitbegründer und Leadsänger der britischen Rockband Queen, fragte Mitte der Siebziger Jahre nach einer unkonventionellen Identität. Er sang in der „Bohemian Rhapsody“ von etwas, das anwesend ist, aber als abwesend zu gelten hatte: seine damals noch geheime Existenz als schwuler Mann.

„Ist dies das wahre Leben?  
Oder ist es nur Einbildung?  
Gefangen in einem Erdbeben,  
kein Entkommen aus der Wirklichkeit.“

Der 1966 geborene australische Philosoph David Chalmers liest heute diese Zeilen bewusstseinstheoretisch. Es ist kein Zufall, dass er zahlreiche Bezüge zur Popkultur und den populären Medien herstellt, die zweite Wirklichkeiten, konkurrierende Wirklichkeiten erstellen, die uns längst zur zweiten Natur geworden sind.

Chalmers räumt ein, dass wir in einer Welt leben, in der „Wahrheit und Wirklichkeit unter Beschuss geraten sind“. Manche behaupten — nicht zuletzt unter dem Eindruck von Fake-News und „postfaktischer Politik“ — es gebe gar keine „absolute Wahrheit und keine objektive Realität“. Chalmers hält dagegen und schreibt:

„Selbst im Zeitalter multipler Realitäten glaube ich immer noch an die objektive Realität“.

**Virtuelle Realitäten sind real**

David J. Chalmers

### Realität+. Virtuelle Welten und die Probleme der Philosophie

Aus dem Englischen von Björn Brodowski und Jan-Erik Strasser

Suhrkamp Verlag, Berlin

638 Seiten

38 Euro

Für Chalmers ist der menschliche Geist Teil der Wirklichkeit, doch es gebe auch einen großen Teil der Wirklichkeit, „der sich außerhalb unseres Geistes befindet“. Die Realität enthalte unsere Welt, „und vielleicht noch viele andere“, schreibt der Philosoph. Damit meint er keineswegs kleine grüne Männchen oder UFOs. Stattdessen weist er einen materialistischen Realitätsbegriff in die Schranken. Illusionen seien kein dummes Kirmesschwindel, sondern als Illusionen Teil der Wirklichkeit.

„Bewusstsein ist das subjektive Erleben unseres Geistes und der Welt. Wenn ich Sie anschau, strömt ein Informationsfluss durch mein Gehirn. Signale stimulieren die Retina in meinen Augen und werden als elektrische Aktivität an mein Gehirn geleitet, dass dann vielleicht eine Antwort produziert. Von außen mag ich dabei aussehen wie ein großer Roboter, wie eine Maschine. Es gibt aber auch eine innere Perspektive in der Art, Sie zu erleben. Ich habe ein Bild von der Welt, ich höre Geräusche, ich habe ein Körpergefühl. Ich mache Gedankenerfahrungen. Das sind alles Bestandteile des Films in meinem Kopf oder eben von Bewusstsein“

Mit einem Beispiel aus Steven Spielbergs Science-Fiction Abenteuer Film „Ready Player One“ von 2018 beginnt David Chalmers sein Kapitel zur Frage „Was ist Realität?“

„Virtuelle Dinge sind nicht real – so lautet die übliche Auffassung zur virtuellen Realität. Ich glaube jedoch, dass das falsch ist. Virtuelle Realität ist real und die dortigen Entitäten existieren wirklich.“

Der Film „Ready Player One“ spielt im Jahr 2045 und die Bewohner flüchten aus einer dem Chaos geweihten Wirklichkeit in die virtuelle Welt von OASIS. Klimawandel, Armut, Überbevölkerung plagen die Menschengattung. Doch in der virtuellen Welt sind sie unfrei. Es herrscht Zwang und Terror. Der Film preist daher die physische Realität als einzig und wertet die virtuelle Welt als nicht real ab. Chalmers widerspricht Filmregisseur Spielberg. In seinen Augen sind physische Dinge hingegen nicht die einzigen Dinge, die real sind.

Illusionsmaschinen sind für Chalmers gleichsam auch Realitätsmaschinen. Wir erinnern uns: Pokémon Go — ein Handheld-Smartphone-Spiel, das eine Milliarde Mal geladen wurde — war die erste populäre Anwendung von Augmented Reality. Plötzlich saßen beim Spaziergehen Comicfiguren auf der Parkbank. Damit wurden virtuelle Objekte in die physische Welt projiziert. Eine physische Realität wie eine Straße wird um eine virtuelle Laterne, einen Hund, einen Kinderwagen, erweitert. Große teure Headsets sind dafür nicht nötig.

### **Realität+ erweitert den Geist**

Das erweitere unseren Geist, meint Chalmers, er lerne navigieren und Dinge wahrzunehmen, die er vorher nicht kannte oder wahrnehmen konnte. Wer nun einwendet, das seien doch keine realen Wesen in Pokémon Go, dem erwidert Chalmers:

„Diese Wesen besitzen kausale Kräfte und sie existieren unabhängig von unserem Geist. Sie mögen zwar keine wirklichen Lebewesen sein, aber sie sind wirkliche virtuelle Objekte, die als digitale Objekte in einem Computer existieren und durch ein Augmented Reality System sichtbar gemacht werden.“

An einem virtuellen Flügel nicht Klavier spielen zu können, bestreitet Chalmers. Es ist möglich. In den Augen mancher Menschen ist ja schon eine E-Piano oder ein Digitalpiano kein Klavier, weil es über keine akustischen Saiten verfügt. Allerdings erzeugt es Klänge und Musik. Ein virtuelles Klavier, das physisch im Washington Square Park anwesend zu sein scheint, ist eine Illusion. Es ist virtuell auf dem Screen meiner VR-Brille mit mir im Park, nicht physisch im Park. Chalmers emanzipiert nun die virtuelle Existenz, misst ihr „Realität+“ bei.

„Wenn das virtuelle Klavier hingegen nur virtuell im Washington Square Park zu stehen scheint, ist das keine Illusion. Das virtuelle Klavier steht wirklich dort.“

Für Chalmers ist somit auch „Augmented Reality“ eine „echte Realität“. Noch sind handelsübliche Wearables und VR-Brillen groß und klobig, aber bald werden sie klein sein wie Kontaktlinsen und wie eine zweite Haut angewendet werden, schreibt Chalmers. Augmented Reality, die teils physisch, teils virtuell ist, wird heute schon als sinnvolle Ergänzung in der Museumspädagogik eingesetzt, wo Zeitzeugen der Erlebengeneration etwa fehlen.

„Meine Position ist eine Art von virtuellem Realismus.“

In einem gewöhnlichen Computertomographen oder einem Magnetresonanztomographen können (mit und ohne Kontrastmittel) nicht nur präzise Gefäßdarstellungen – sogenannte Angiografien – von realen Organen gemacht werden. Es sind längst medizinische Zwillinge möglich. Mit KI und 3D-Druck können zeitgleich und individuell Kopien, etwa eines menschlichen Herzens, erstellt werden. Das erlaubt Voraussagen über Operationen oder erwartbare Organschäden. Zugleich wirft es ethische Fragen über den Besitz an Daten auf etc. Darum geht es Chalmers aber nicht. Wie er überhaupt die Macht- und Besitzfrage unberücksichtigt lässt.

„Außerdem stimme ich dem Simulationsrealismus zu. Wenn wir uns in einer Simulation befinden, sind die Objekte um uns herum real und keine Illusion.“

Chalmers Buch ist wie ein Head-Movie angelegt, wie Kopf-Kino. Er fragt ausdrücklich schon zu Beginn:

„Woher wissen sie eigentlich, dass sie sich nicht gerade in einer Computersimulation befinden?“

Wenn Chalmers über virtuelle Welten spricht, ist das kein futuristisch-hippes Gerede, sondern die Frage nach der Außenwelt. Chalmers stellt also die cartesische Frage von 1641 „wie können wir etwas über die Realität wissen“, wie kann man überhaupt etwas über die Realität außerhalb von einem selbst wissen?

### **Der Simulationsrealist**

David Chalmers stellt diese Frage in einem Moment höchster Irritation. Das macht sein Buch zu einem wichtigen und ertragreichen Beitrag. Er variiert über 600 Seiten darin seine zentrale These:

„Virtuelle Realität ist echte Realität. Oder zumindest: virtuelle Realitäten sind echte Realitäten. Virtuelle Realitäten müssen keine Realitäten zweiter Klasse sein, sondern können vollwertige Realitäten darstellen.“

Das Nachdenken über virtuelle Welten, das Nachdenken über die Simulationshypothese eröffnete ihm neue Perspektiven. Salopp und einfach gesagt: auch Leben auf dem Holo-Deck – wie in Star Trek – ist Leben in Wirklichkeiten, nur eben anderen. In der modernen Physik wird das manchmal als „It from Bit-hypothese“ bezeichnet, dass physische Objekte nämlich zugleich real und digital sind.

Der französische Philosoph René Descartes hatte Mitte des 17. Jahrhunderts das Problem, erklären zu müssen wie *res extensa*, also physische Außenwelt und *res cogitans*, also psychische Innenwelt vermittelt sind. Er nahm dafür die Zirbeldrüse an und behielt den Zweifel, dass wir irgendetwas über die Außenwelt wissen können. Wenn wir mit David Chalmers virtuelle Realitäten als real anerkennen, können wir auch etwas über die Außenwelt wissen. Auch ein virtueller Geist, oder ein erweiterter Geist ist ein echter Geist.

Chalmers stellt uralte Leitfragen in einer zunehmend irritierten, pluralen, nichthomogenen Welt. Er stellt die alte metaphysische Frage: Was ist das, was ist real? Er stellt die erkenntnistheoretische Frage: Wie wissen wir etwas über die Welt, woher weiß ich das, woher weißt du das? Und er stellt die ethische Frage: Was ist der Unterschied zwischen gut und schlecht, gut und böse, was ist gut?

„Um dem Leser zu helfen, über diese Fragen nachzudenken, habe ich, wo immer möglich, Bezüge zu Science-Fiction und Popkultur hergestellt.“

### **Spiel mir den Zombie-Blues**

Die Kapitel oder Einsichten des Buches lesen sich zuweilen wie Lyrics, wie Liedtexte. Das ist Absicht. Und doch ist Chalmers kein Bob Dylan der Bewusstseinsphilosophie. Eher ein öffentlicher Denker, der etwa bei den kalifornischen TED-Konferenzen die Probleme und Fragen unserer Zeit eloquent vor großem Publikum artikuliert.

Er tut das nicht im Stil eines abgeklärten Wissenschaftlers, sondern eines fragenden Beobachters, der eher einem Mitglied einer Rock'n'Roll Band ähnelt. Bis vor kurzem trug er lange Haare, Bart, T-Shirt, offene Leder-Jacke, hatte einen verschlafenen Blick und nuschelte.

Aus der Raumschiff Enterprise-Folge „Wem gehört Data?“ übernimmt er die Frage, ob der Androide ein empfindungsfähiges Wesen ist und Bewusstsein hat. Dazu sind Intelligenz, Bewusstsein und Selbstbewusstsein nötig. Alles spricht dafür, dass es sich bei „Data“ um einen philosophischen Zombie handelt, „also ein System, das sich äußerlich wie ein bewusstes Wesen verhält, aber innerlich überhaupt keine bewussten Erfahrungen macht“.

Das mögen futuristische oder skurrile Fragen sein, aber wenn es künftig vielleicht darum geht, Mind Uploading zu betreiben, also Gehirn- und Gedächtnis-Inhalte in einer älteren Gesellschaft auszulagern oder zu verewigen, dann sind das sehr konkrete reale Fragen über Mind and Me, über Bewusstsein und das Ich. Ist, was da hochgeladen wird, noch mein Ich?

David Chalmers war selber in seiner Jugend Synästhesist, gibt er zu. Beim Beatles-Hit „Here, There and Everywhere“, sah er Farben leuchten, bevorzugt rot. Heute ist er kurzsichtig, trägt Kontaktlinsen. Musik macht er auch. Er ist Leadsänger seiner „Zombie Blues Band“ und räumt ein, Töne nicht richtig zu treffen. Das stimmt.

“I act like you act; I do what you do  
but I don't know, what it's like to be you.  
What consciousness is, I ain't got a clue  
I got the zombie blues“

Ich handle wie du; Ich mach, was du machst.  
Aber ich weiß nicht, wie es ist, du zu sein.  
Was Bewusstsein ist, keine Ahnung?  
Ich hab´ den Zombie Blues.

David Chalmers hat eine glänzende Karriere als Mathematiker, das Leben in und mit der Gewissheit mathematischer Formeln oder physikalischer Gesetze, aufgegeben, zugunsten einer philosophischen Existenz, die wichtige Fragen unserer Zeit stellt. Chalmers popularisiert philosophische Fragen, ohne ihren Ernst oder ihren hohen Anspruch preiszugeben.

Sein Buch „Realität+“ könnte eine Art „Sofies Welt“ für multiple Medien-Seelen um 2023 werden. „Sofies Welt“, das war der Roman des norwegischen Autors Jostein Gaarder aus dem Jahr 1991, der eine Einführung in die Geschichte der Philosophie für ältere Kinder sein wollte. Es wurde ein Publikumserfolg. Chalmers hat kein Kinderbuch geschrieben, aber ein didaktisch und sprachlich gelungenes Werk wie es nur in der angelsächsischen Welt entsteht. Die zahlreichen, klugen Grafiken von Tim Peacock erlauben es, jederzeit in Kapitel ein- und auszusteigen. Das Buch funktioniert ein wenig wie eine Graphic Novel, ein gelehrtes Buch-Kino-Erlebnis.

### **Wenn Realitäten kollidieren**

Einige wesentliche Fragen lässt Chalmers außer Acht. Was bedeutet mein Bewusstsein für andere und umgekehrt? Was heißt es, nicht nur für und mit mir zu leben, sondern wesentlich Mit- und Zueinander in diversen, heterogenen, konfligierenden Gesellschaften. Wie kann das moderne Individuum furchtfrei und ohne Konformitätsdruck leben? Bedarf es für Grausamkeitsvermeidung und Gewaltfreiheit nicht Durchsetzung von Menschenrechten und weniger Bewusstseinsphilosophie? Und arbeitet Chalmers nicht mit einer westlich-urbanen Souveränitätsunterstellung, die wesentlich soziale Bedingungen unterschlägt? Genügt es kognitionspsychologisch zu sagen?

„Bewusstsein ist subjektives Erleben. Mein Bewusstsein ist eine Art mehrspuriger innerer Film, der einfängt, wie mein Leben aus der Ich-Perspektive erscheint.“

Eine 3D-Brille, die ein Loft imaginiert, hilft auch nicht weiter, wenn ich unter Brücke leben muss. Es ist unklar, was Bewegungen künftig bedeuten. Grüßt jemand, weil er die Hand hebt oder verschiebt er mit den Fingern eine App auf dem Monitor seiner 3D-Brille? Was ist, wenn Chalmers´ Realitäten kollidieren? Chalmers ist kein plumper Physikalist, der nur das

Messbare für wirklich hält. Es gibt Vergangenes und Zukünftiges, das auf uns wirkt, ohne sicht-, hör-, riech- oder messbar zu sein.

„Die Realität enthält viele Realitäten und diese Realitäten sind real“

Das klingt tautologisch und ist doch nahe an den Künsten und der Literatur von Francis Picabia, Arthur Rimbaud oder Franz Kafka. Nicht zufällig erwähnt Chalmers den Klassiker der Science Fiction-Literatur Stanislaw Lem. Chalmers ist eine Gen-Xer, ein Kind der Sechziger aus der anglo-amerikanischen Welt. Er ist mit Videospiele wie Space-Invaders, Pac-Man und World of Warcraft groß geworden. Die physische Welt um ihn herum verschwand zugunsten virtueller Gegenstände zwischen denen er sich bewegte und die er beeinflussen konnte. Er wurde in immersiven, interaktiven computergesteuerten Räumen groß.

Dazu bedarf es der Mediensouveränität, oder in Chalmers Sinne: der Realitäten-Souveränität. Wozu jedoch De-Realisierungsschübe führen, sehen wir an den zunehmenden Amokläufen und Gewalttaten Jugendlicher nicht nur in Amerika oder kürzlich in Serbien. Kurzum, sein multipler Realitäten-Optimismus setzt ein verhaltenssicheres Ich voraus, das den De-Realisierungszumutungen bzw. der „Realität+“ erst einmal gewachsen sein muss. Gleichwohl werden wir – das ist kein übertriebener Zukunftssprech – einen wesentlichen Teil unseres Post-Corona Lebens künftig in virtuellen Umgebungen verbringen, nicht nur zur Unterhaltung, sondern bei der Arbeit oder um soziale Kontakte zu pflegen. Das ist sicher.

Ob der damit einhergehende Hyper-Realismus zu einer „Realität+“ führt, der uns super-autonom macht oder ent-autonomisiert, ist noch nicht entschieden. Ob die „Realität+“ dazu führt, dass wir „Hikikomoris“ werden, japanische Einzelgänger, die das Leben aussperren und isoliert leben, oder ob wir zu neuen Gemeinschaften finden, die sich darauf besinnen, dass Menschen erst zu Menschen in besonnenen und besonnenen gemeinsamen Räumen werden, ist offen. Denn es bleibt die Notwendigkeit in einer größer werdenden Welt, größer an Menschen und an virtuellen Realitäten, dass sich Menschen über disparate Realitäten einigen.

Chalmers hat ein rasantes, enorm dichtes Head-Movie-Buch geschrieben. Damit erschließt er sich neue Leserkreise. Was bleibt, ist sein Beharren auf dem „hard problem“. Wie kann es subjektive Erfahrungen in einer objektiven Welt geben? Ein Glossar, ein Anmerkungsapparat und ein Namenregister runden das Buch ab. Drive hat es auch dadurch, dass keine Fußnoten den Lesefluss aufhalten. Sein Buch hat fraglos Sound, Zombie-Blues-Sound.