

TEXTE ZUR DISKUSSION NR. 54

# Virtuelle Realität

Berko Hunaeus

## 1. Die Vision einer neuen Realität

Mit einer schwindelerregenden Kamerafahrt durch bunte Neonwelten wird der Zuschauer von Steven Spielberg's *Ready Player One* in die fiktive Virtuelle Realität namens *Oasis* eingeführt. Aus dem Off die Stimme des Protagonisten Wade: „Das ist die Oasis. Ein Ort an dem die Grenze der Realität deine eigene Fantasie ist. [...] Die Leute kommen in die Oasis, weil sie hier alles machen können, und sie bleiben, weil sie hier alles sein können: groß, schön, angsteinflößend, ihr Geschlecht wechseln, eine andere Spezies sein [...] kann man alles wählen.“<sup>1</sup>

Was lange Zeit als Zukunftsfantasie abgetan werden konnte, findet spätestens Ende 2021 eine konkrete Zielrichtung: Am 28. Oktober 2021 stellt Mark Zuckerberg, CEO des führenden Tech-Unternehmens *Meta* (ehem. *Facebook*) eine neue Vision für Virtuelle Realität (fortan mit VR abgekürzt) vor: Das Metaverse, ein computergeneriertes Universum, das zahlreiche virtuelle Welten nahtlos miteinander integrieren soll. Als größtes Projekt eines der erfolgreichsten Unter-

nehmen der Welt soll VR bald ein wichtiger Bestandteil des wirtschaftlichen und sozialen Lebens der Menschheit werden.

Es scheint möglich, dass VR bald einen ähnlichen Siegeszug durch die Wohnzimmer der Weltbevölkerung führen wird, wie es einst das Smartphone tat. Daher ist es wichtig, nicht nur Aufklärung zu dieser Technologie zu leisten, sondern den Umgang mit dem Phänomen VR aus christlich-ethischer Sicht bedenken. Damit soll eine grundlegende Orientierungshilfe für den Bereich dieser neuen und für viele unzugänglichen Thematik angeboten werden.

### 1.1 VR – Was ist das?

Was genau ist eigentlich VR? Bei Virtueller Realität handelt es sich um eine von Computern simulierte, dreidimensionale 360-Grad-Umgebung. In dieser virtuellen „Wirklichkeit“ kann der Nutzer sich frei bewegen und sie erlaubt es dem Nutzer, mit ihren Inhalten zu interagieren.<sup>2</sup> Eine der wichtigsten Merkmale ist dabei die Tiefe des „Eintauchens“ in die computergene-

<sup>1</sup> Spielberg, Steven, *Ready Player One*, 3:47-4:50.

<sup>2</sup> Vgl. Erl, *Virtual Reality*.

rierte Welt – man spricht von verschiedenen Immersionsgraden.<sup>3</sup> Diese werden maßgeblich von der verwendeten Zugangstechnologie bestimmt. Zweidimensionale Bildschirme wie Computer- und Smartphonedisplays liefern einen niedrigen Immersionsgrad und gehören eigentlich nicht in den Bereich der VR. Brillen mit 3D Bildschirmen, die man über den Kopf spannt (sogenannte Head-Mounted-Displays, kurz: HMDs) bieten hingegen ein richtiges 360-Grad-Eintauchen in die virtuelle Umgebung, insbesondere wenn sie mit Zubehör wie Controllern oder Ganzkörperanzügen verbunden werden. Hier spricht man von einem mittleren Immersionsgrad und von dem Gefühl der „Präsenz“, dem Gefühl, wirklich in der virtuellen Umgebung zu existieren und diese nachhaltig beeinflussen zu können.<sup>4</sup> Zuletzt gibt es die sich noch in der Anfangsphase der Entwicklung befindlichen BCIs (Brain-Computer-Interfaces), bei denen über eine in das Gehirn integrierte digitale Schnittstelle die virtuelle Welt direkt in die neuronalen Datenströme des Gehirns „streamt“.<sup>5</sup> Hier wird theoretisch der höchstmögliche Immersionsgrad erreicht. Es sind insbesondere die Fortschritte im Immersionsgrad, die das aufflammende Interesse an VR erklären.

## 1.2 VR als Technologie heute

Zum Zeitpunkt der Veröffentlichung dieses Essays finden ausschließlich HMDs Anwendung in kommerzieller und rekreativer Hinsicht. Die verwendeten Technologien sind hier vielseitig und liefern unterschiedliche Erlebnisse. So wer-

den z.B. mit Vibrationen und Impulsen über die VR-Brille, die VR-Controller oder spezielle Handschuhe Berührungen simuliert. Auch Hitze, Kälte oder Geruch können mit entsprechendem Zubehör in das VR-Erlebnis integriert werden.<sup>6</sup>

VR wird heute schon vielseitig genutzt: Allem voran wird die Technologie vom Unterhaltungssegment getragen. Neben Videospiele gibt es auch (live)-Konzerte und VR-Filme. Daneben wächst das Segment für soziale Interaktionen: virtuelle Meeting-Rooms oder Hang-Outs, etwa in virtuellen Bars oder Clubs finden nach und nach ihren Weg in die Arbeitswelt und Wohnzimmer der Nutzer. Zuletzt findet VR vermehrt Anwendung im Bildungs- und Forschungssektor: Eine Plattform für Medizinstudenten etwa soll das virtuelle Erlernen komplizierter Eingriffe ermöglichen, Kampfflugzeugpiloten trainieren in VR-Simulationen<sup>7</sup>, und Ingenieure arbeiten in VR an einer virtuellen Testversion ihres Bauprojekts. Bei der Darstellung des aktuellen Stands der Technologie wird eine Schwierigkeit für die ethische Beurteilung von VR deutlich: Die Technologie befindet sich in einem hochdynamischen und unvorhersehbaren Wandel. Welche Zugangstechnologie sich am Ende durchsetzen wird (HMDs oder BCIs), welche konkrete Softwareversion(en) von VR es am Ende geben wird (nur Metas Metaverse bzw. VR von Apple, Microsoft und Co.), welche Finanzierungsmodelle die jeweiligen Soft- und Hardwareanbieter wählen (Abo, werbefinanziert etc.), welche Auswirkun-

<sup>3</sup> Vgl. Erl, Virtual Reality.

<sup>4</sup> Vgl. Giga-Redaktion, Virtual Reality.

<sup>5</sup> Vgl. Z.B. Elon Musks Unternehmen *Neuralink* unter <https://neuralink.com>

<sup>6</sup> Vgl. Erl, Virtual Reality.

<sup>7</sup> Vgl. Bezmalinovic, Krieg.

gen die Langzeitnutzung von VR auf den Menschen hat – all das ist nicht entschieden und erforscht und kann daher auch noch nicht ethisch beurteilt werden. Daher wähle ich in diesem Aufsatz bewusst eine andere Herangehensweise: Ich will zeigen, welche Erzählungen in unserer Kultur über VR im Umlauf sind. Dann will ich diese Erzählungen in die christliche Erzählung von Schöpfung, Fall und Erlösung einordnen und aufzeigen, welche christlich-ethischen Grundlinien sich daraus für den Umgang mit VR ergeben.

## 2. VR in den Gesellschaften des Westens: Welche Geschichte erzählen wir zu VR?

Um die Frage zu klären, welche Erzählungen zu VR in unserer Kultur im Umlauf sind, lohnt es sich, einen Blick in die Werbung für VR zu werfen. Mark Zuckerberg, Gründer von *Meta*, sagt in einem Werbevideo für seine Version von VR: „Die grundsätzliche Geschichte der Technologie zu unseren Lebzeiten ist, dass sie uns die *Macht* gegeben hat, *unser Selbst zu entfalten* und *die Welt in einer noch größeren Fülle zu erleben*.“<sup>8</sup> In diesem Satz von Zuckerberg klingen exemplarisch zwei zentrale Erzählungen an: *Verheißungen*, die den Nutzern von VR gegeben werden: Ein freigestaltbarer, virtueller Avatar wird es uns endlich ermöglichen, unser Selbst ohne die Begrenzung der physischen Welt auszudrücken.<sup>9</sup> Gleichzeitig lässt sich eine virtuelle Umgebung so perfekt auf unsere Wünsche hin maßschneidern, dass unser Erleben noch voller,

noch intensiver, noch außergewöhnlicher wird. Diese beiden Verheißungen kommen nicht von ungefähr, sondern resonieren mit in unserer Kultur tief verankerten Vorstellungen davon, was es heißt, Mensch zu sein und ein gutes Leben zu führen. Hinzu kommt, wie wir sehen werden, eine dritte Verheißung: das Versprechen, dass VR noch bessere und tiefere Beziehungen für ihre Nutzer ermöglicht.

### 2.1 VR als Technologie des Selbstaustausdrucks

Wie wir am Beispiel von Mark Zuckerberg gesehen haben, liegt die erste große Erzählung über VR in der Verheißung, dass uns durch diese Technologie unendliche Möglichkeiten des Selbstaustausdrucks eröffnet werden. Einflussreiche YouTuber wie *mrwhosetheboss* schwärmen in ihrem Channel voller Begeisterung: „Du bist nicht mehr von deinem physischen Körper eingeschränkt, in den du hineingeboren wurdest.“<sup>10</sup> Ein virtueller Avatar verspricht, dass endlich Hindernisse niedergerissen werden können, die verhindern, dass man ganz man selbst sein kann: Sowohl Gewicht oder Größe, als auch Geschlecht, Alter, Ethnie, ja sogar die Spezies sind nun frei für die virtuelle Repräsentation deines Selbst wählbar. Du findest es cool, als Katze herumzulaufen? Kein Problem! Dich stört, dass du schon 54 Jahre alt bist, und du fühlst dich auch gar nicht so alt? In der virtuellen Welt muss keiner davor erfahren! Du kannst der Held eines virtuellen griechischen Epos sein, das Leben als japanischer Samurai im 16. Jahrhundert auspro-

<sup>8</sup> Zuckerberg, *Metaverse* 00:36-00:46.

<sup>9</sup> Vgl. Dick, *Identity* (03:38-03:50).

<sup>10</sup> *Mrwhosetheboss*, *Metaverse* 2:44-2:50.

bieren oder ein paralleles Leben in einem anderen Geschlecht wählen.

Bei näherer Betrachtung wird klar, dass die Begeisterung über diese Verheißung eng mit den Wertvorstellungen unserer Kultur zusammenhängt. Verschiedene Kulturbeobachter attestieren der westlichen Welt eine Kultur des sog. expressiven Individualismus.<sup>11</sup> Damit meinen sie, dass es bei uns die Vorstellung darüber gibt, dass jeder Mensch einen einzigartigen Wesenskern mit unveränderlichen Merkmalen besitzt – einer Persönlichkeit, Talenten und Fähigkeiten, Wünschen und Sehnsüchten und einem individuellen Selbstverständnis. Jeder habe seine ganz eigene Art, Mensch zu sein.<sup>12</sup> Als moralisch richtig gilt es in unserer Kultur also, den inneren Wesenskern in jedem Lebensbereich zur Oberfläche zu bringen, ihn zu verwirklichen und so „auszudrücken“. Man sollte am besten „einfach man selbst sein“ und sich nicht verstellen.<sup>13</sup> Das, was uns als Mensch ausmacht, suchen wir folglich nicht mehr in äußeren Faktoren, der Familie, der Herkunft, den Beziehungen, in denen ich mich vorfinde, ja sogar meinem Geschlecht oder meinem Alter. Diese Faktoren treten in den Hintergrund. Am wichtigsten ist nun die Frage, wer ich sein will bzw. was „mein Herz mir sagt“, wer ich bin. Dinge, die es einem erschweren, „man selbst zu sein“, werden im besten Fall als überwindbares Hindernis (z.B. mein Körper), im schlimmsten als gefährliche Bedrohung (z.B. religiöse Regeln) wahrgenommen. In dem Maße, in dem es dem

Einzelnen gelingt, diesem inneren Wesenskern Raum zu geben – so die Überzeugung – wird er zu einem gesunden und glücklichen Menschen. Die Begeisterung über die grenzenlosen Möglichkeiten, sich selbst auszudrücken, ist also nicht verwunderlich. Es ist das Gefühl der Freiheit, die ganz eigene Weise des Menschseins ausleben zu können, die einen maßgeblichen Reiz an VR ausmacht.<sup>14</sup>

## 2.2 VR als Technologie der Manipulation unserer Umwelt

Die zweite der eingangs erwähnten Verheißungen hängt eng mit der ersten, eben erläuterten, zusammen: Es ist die Verheißung, dass man in VR Dinge tun kann, die in der „normalen“ Welt finanziell oder physikalisch nicht möglich oder moralisch verwerflich sind. Oder, wie diese Verheißung in ihrer populären Form lautet: „Du kannst deine Fantasien ausleben.“<sup>15</sup> Du kannst deine virtuelle Villa am Rande eines Mondkraters aufstellen, ohne Fluggerät fliegen, oder eine virtuelle Traumfrau heiraten.

Tatsächlich lässt sich auch diese Verheißung der „Machbarkeit“ in unser kulturelles Klima einordnen. Mit dem Anbahnen der Moderne begann der Mensch, die Welt um sich herum als sinnleeres Material zu betrachten, das für seine Zwecke zur Verfügung steht. Die Welt verliert hier den Charakter einer guten Ordnung, die es zu respektieren gilt. Damit wird sie in den Augen des Menschen komplett nutzbar und nach den eigenen

---

<sup>11</sup> Vgl. z.B. Taylor, Quellen 655.

<sup>12</sup> Vgl. Taylor, Zeitalter 792.

<sup>13</sup> Vgl. Taylor, Quellen 653. „Die Unterschiede erlegen jedem von uns die Pflicht auf, der eigenen Originalität im Leben gerecht zu werden.“

<sup>14</sup> Metapunk, Self-Expression.

<sup>15</sup> Mrwhosetheboss, Metaverse 1:28-1:31.



Wünschen veränderbar.<sup>16</sup> Die Welt wird nun mehr und mehr fügsam gemacht. Dies gilt nicht nur für die sogenannte „Umwelt“, sondern auch für den eigenen Körper. Auch dieser wird zunehmend als bloße Materie wahrgenommen, die nach Belieben verändert werden kann. Machbarkeit und Selbstaussdruck hängen eng zusammen. Alles wird demselben Kalkül der Verfügbarkeit unterworfen.

Hier ist die Rolle, die der Technologie in dieser Entwicklung zukommt, von außerordentlicher Bedeutung. Durch sie wird die Welt mehr und mehr fügsam gemacht. Technologien ermöglichen es zunehmend, all die Begrenzungen aus der Welt schaffen, die den Menschen daran hindern, sich seine Umwelt so zu gestalten, wie er das will. VR lässt sich genau in diese generelle Geschichte der Technologie einordnen. Durch VR, so die Verheißung, lässt sich die Welt nach meinen Wünschen gestalten. Gleichzeitig hat VR dabei eine Krux. Die Welt wird nicht verfügbar gemacht, indem sie einer noch invasiveren Technologie unterworfen wird, sondern, indem sie von ihrem physischen Bereich in den digitalen hineinmodelliert und so bis an die Wurzel programmierbar, veränderlich, verfügbar wird. Ihre emotionale Anziehungskraft gewinnt diese zweite Verheißung von VR, eine totale Kontrollierbarkeit von (virtueller) Welt zu ermöglichen, durch das Gefühl von gewonnenem, scheinbar grenzenlosem Handlungsspielraum. Es ist das Versprechen, die Welt den eigenen Sehnsüchten, Wünschen und Hoffnungen noch totaler un-

terwerfen zu können, die einen zweiten, wichtigen Aspekt der Attraktivität von VR ausmacht.<sup>17</sup>

### 2.3 VR als Technologie der vertieften Konnektivität

Nun lässt sich noch eine dritte Verheißung beobachten, die eng mit VR verknüpft wird. Sie liegt darin, den Beziehungen des digitalen Zeitalters eine neue Tiefe zu verleihen. Das durch VR vermittelte Gefühl von „Präsenz“ verbessere die Qualität der durch das Internet über den ganzen Globus hinweg geführten Beziehungen immens: Anders als an einem Bildschirm habe man im virtuellen Raum wirklich das Gefühl, mit der anderen Person zusammen zu sein; echter Augenkontakt, Ganzkörpergestik, ja sogar Berührungen sind möglich.<sup>18</sup> Damit knüpfen die Erzählungen unserer Gesellschaft über VR an einer tiefen Sehnsucht an: Die Sehnsucht nach echten und tiefen Beziehungen in einer Zeit oberflächlicher Konnektivität.

Die drei großen Verheißungen, die in unsere Gesellschaft über VR kursieren, lassen sich also wie folgt zusammenfassen: Diese Technologie verspricht ihren Nutzern (1) *die Möglichkeit, durch virtuelle Avatare noch mehr „sie selbst“ zu sein*, (2) *die erlebbare (virtuelle) Welt ganz den eigenen Wünschen anzupassen* und schließlich (3) *eine authentischere und tiefere Form digitaler Beziehungen durch das Gefühl von echter, verkörperter Präsenz zu erleben*.

<sup>16</sup> Vgl. Taylor, Unbehagen 11f; vgl. auch Trueman, Rise, 39f.

<sup>17</sup> Vgl. z.B. Metas Werbevideos für Entertainment und Arbeit in ihrer Version von VR. Emotionales Gewicht wird in diesen Videos insbesondere der Möglichkeit zugestanden, nicht mehr an räumliche Bedingungen gebunden zu sein. Meta, Entertainment 00:08-00:19. „Imagine your best friend is at a concert somewhere across the world. What if you could be there with her?“

<sup>18</sup> Vgl. Zuckerberg, Metaverse 02:54-03:06.

### 3. VR im Kontext der christlichen Erzählung von Schöpfung, Fall und Erlösung

Jetzt möchte ich die christliche Erzählung von **Schöpfung, Fall** und **Erlösung** unter der Frage anschauen: Was lässt sich aus der Perspektive dieser Erzählung zu den soeben erläuterten Verheißungen von VR sagen?

#### 3.1 Schöpfung

##### 3.1.1 Die Schöpfung als materiale Kommunikation Gottes

Die große Erzählung des christlichen Glaubens beginnt mit der Schöpfung des Universums. Gott schöpft, indem er spricht; So kommt es, dass der materiellen Welt im christlichen Glauben eine grundsätzliche Wertschätzung entgegengebracht wird: Sie ist auf das Wort Gottes hin entstanden, sie spricht also, wenn auch auf unvollkommene Weise, von Gottes Wesen. Sie bekommt das Prädikat: „Es war sehr gut.“ Deswegen kann der Psalmist schreiben: „Der Himmel verkündet die Herrlichkeit Gottes“ (Ps 19,1). Man könnte sagen, dass die Welt uns – als Schöpfung ernst genommen – viel über Gott und über uns als Geschöpfe in ihr mitteilt: In der Konfrontation mit der Natur beispielsweise, ihrer Schönheit und ihrer Gewalt und ihrer konkreten Form, erkennt der Mensch die Schönheit und Macht des Schöpfers und seine Stellung als Geschöpf. (Psalm 8,4-5: „Wenn ich den Himmel betrachte und das Werk deiner Hände sehe [...] wie klein und unbedeutend ist da der Mensch.“)

Voraussetzung dafür, dass Gott durch die materielle Welt zu uns spricht, ist allerdings, dass wir diese Welt so wie sie ist, nicht gewählt haben, sondern in sie hineingestellt sind.<sup>19</sup> Würde die Welt nur unseren eigenen Wünschen entsprechen, könnte sie uns nichts sagen, was wir nicht ohnehin schon wüssten. Nur indem wir sie als etwas erleben, dass außerhalb der Reichweite unserer persönlichen Vorlieben liegt, kann sie uns wirklich ein Gegenüber, ein Sprachrohr Gottes, sein. Dies gilt insbesondere für die Begrenzungen, die die Beschaffenheit der Natur dem Menschen auferlegt: Raum, Zeit, Komplexität sowie die Fragilität des Leibes gegenüber den Gewalten der Natur machen für den Menschen mit allen Sinnen erfahrbar: Ich bin Geschöpf und nicht der Schöpfer.<sup>20</sup>

Zu der materiellen Welt, die von Gott gut geschaffen wird, gehört auch der Leib des Menschen. Der Mensch ist nach christlicher Vorstellung nicht nur Geist, der in einer von ihm absonderbaren, materiellen Hülle wohnt, sondern er wird als Leib geschaffen, *ist* Leib. Nur als Leib vermag er es, mit der übrigen materiellen Wirklichkeit zu interagieren. Die Leiblichkeit des Menschen in ihrer spezifischen Ausformung – beispielsweise als großer oder kleiner Mensch oder als Mann oder Frau – ist für den einzelnen daher kein äußerlicher Zufall, sondern ein integraler Teil der individuellen, von Gott geschöpften Identität.<sup>21</sup> Der Leib *ist* „ganz man selbst“. Die Grundeigenschaften eines jeden Leibes lassen sich nach christlichem Verständnis also nicht einfach nach Belieben verändern, ohne dass dies

<sup>19</sup> Vgl. Link, Schöpfung 180ff.

<sup>20</sup> Vgl. Link, Schöpfung 63f.

<sup>21</sup> Vgl. z.B. Bonhoeffer, Schöpfung 53f.

einen empfindlichen Eingriff in die Stabilität, Kontinuität und Unversehrtheit dieser Identität darstellt.

### 3.1.2 Die Ebenbildlichkeit des Menschen: Für Beziehungen gemacht

Nun heißt es in der Schöpfungserzählung, dass der Mensch im Bilde Gottes geschaffen wurde. Doch worin besteht diese Ebenbildlichkeit? Zunächst gilt: Der Mensch ist als einziges Geschöpf nicht nur das von Gott im Schöpfungsakt *ausgesprochene*, sondern das von Gott als „Du“ *angesprochene* Wesen.<sup>22</sup> Er ist das Wesen, das in einer persönlichen Beziehung zu seinem Schöpfer steht. In der menschlichen Beziehungsfähigkeit ist abgebildet, dass Gott als dreieiner Gott in sich schon Beziehung ist. Der Mensch ist also Gottes Ebenbild, weil er zu personalen Beziehungen fähig und für sie geschaffen ist. Erst durch seine Beziehungen zu Gott und seinen Mitmenschen wird der Mensch zu dem, was er ist.

Wir sehen also, dass der Mensch im christlichen Verständnis bezogen und abhängig von seinen Beziehungen ist – seiner Beziehung zu Gott, seinem Verhältnis zu der von Gott geformten und von ihm zeugenden Schöpfung und den Beziehungen zu seinen Mitmenschen. Diese Beziehungen formen unsere Identität zutiefst. Das spiegelt sich auch in den jüngsten Forschungen zum Gehirn wider. Hier entdeckt man zunehmend, dass die räumliche Struktur des Gehirns durch die Erfahrungen, die wir machen, veränderlich ist. Man spricht von Neuroplastizität. Jedes in-Beziehung-treten mit unserer Umwelt –

sei es mit der Natur oder mit unseren Mitmenschen – hinterlässt buchstäblich eine Prägung auf der neuronalen Struktur unseres Gehirns und so auf unserem Denken und Fühlen, unserem Selbstverständnis bzw. unserer Identität. Letztlich wird dadurch sogar unser Handeln beeinflusst.<sup>23</sup> Man könnte sagen: Die Welt und der Mensch ergeben ein eng verzahntes System wechselseitiger Beeinflussung: Der Mensch beeinflusst und verändert die Schöpfung, nicht zuletzt durch Technologie, während die Schöpfung Grund und Quelle des menschlichen Selbstverständnisses ist.

### 3.1.3 Der Herrschaftsauftrag im Schöpfungsbericht

Gott spricht in der Schöpfungserzählung schließlich zum Menschen: „füllet die Erde und machet sie euch untertan und herrschet“ (1. Mose 1, 28). Der Mensch ist explizit von Gott dazu aufgerufen, über seine Schöpfung zu herrschen, das heißt sie zu gestalten und ihre natürlichen Ressourcen kreativ zu nutzen, um Schönheit und Wohl hervorzubringen. Dieser konkrete Inhalt des christlichen Herrschaftsbegriffs ist hier von großer Bedeutung: rechte Herrschaft ist immer Herrschaft zum Wohle Aller innerhalb der von Gott in die Schöpfung eingezeichneten Begrenzungen in Kooperation mit Gott.<sup>24</sup>

### 3.1.4 VR und Schöpfung: Selbstentfaltung, Manipulation der Umwelt und Konnektivität im Spiegel der christlichen Schöpfungserzählung

Was können wir anhand der christlichen Erzählung der Schöpfung zu den drei Verheißungen

<sup>22</sup> Vgl. Dirscherl, Grundriss 56.

<sup>23</sup> Marady/Metzinger, Virtuality.

<sup>24</sup> Vgl. Link, Schöpfung 194f.

sagen, die in unserer Kultur an VR geknüpft sind?

Zunächst ist erst einmal wertschätzend zu bemerken: Technologien sind grundsätzlich Ausdruck von der menschlichen Fähigkeit und dem Auftrag, sich die Welt untertan zu machen. Es gehört außerdem zu der Natur von Technologie, dass sie, im Sinne der Herrschaft, die Grenzen des menschlichen Handlungsraumes erweitert. So haben Technologien unser Leben in vieler Hinsicht verbessert und erleichtert. VR als Technologie sollte daher aus christlicher Perspektive keine grundsätzliche Skepsis entgegengebracht werden. Jedoch gehört es ebenso zur Geschichte der Technologie, dass durch sie fundamentale, von Gott gesetzte Grenzen übertreten werden. Darüber hinaus wird sie oft nicht zum Wohle aller (Mensch, Tier und Umwelt) eingesetzt. Hier wird der biblische Herrschaftsbegriff verlassen. Diese Tendenz von Technologie lässt sich auch für VR beobachten.

Es sollte beispielsweise deutlich werden, dass sich das christliche Verständnis davon, wie Menschen ihre Identität entdecken, von den Vorstellungen des expressiven Individualismus unterscheidet, die unsere gesellschaftlichen Hoffnungen auf VR prägen. Aus Sicht des expressiven Individualismus scheint die komplette Veränderbarkeit der materiellen Welt reizvoll. Durch sie können schließlich Grenzen beseitigt werden, die hinderlich waren, „man selbst zu werden“ und „zu tun, was das Herz einem sagt“. Meine Identität und mein Selbstverständnis entwickle ich jedoch nach christlicher Auffassung nicht in erster Linie dadurch, dass ich nach innen schaue

und „meinem Herzen folge“. Meine Identität wird mir vielmehr von außen zugesprochen. Der Mensch kann gar nicht anders, als seine Identität zu empfangen, denn er ist zutiefst Beziehungswesen. Um herauszufinden, wer ich selbst bin, schaue ich also nicht in erster Linie auf meine Wünsche und Sehnsüchte, meine Persönlichkeit oder „was ich will“, sondern ich höre zuerst auf das, was Gott in seinem Wort, in der Natur um mich herum und in meinem Leib über mich sagt. Ebenso achte ich auf die Beziehungen zu anderen Menschen, in die ich gestellt bin, und was diese für meine Identität bedeuten. Darum lässt sich die Begeisterung darüber, dass durch VR unsere Umwelt und unser Leib im virtuellen Avatar komplett unseren Wünschen angepasst werden kann, von der christlichen Schöpfungserzählung her durchaus kritisch betrachten.

Hier finden wir die ausschlaggebende Grenzüberschreitung bei VR: Die *gesamte* erlebbare Umwelt wird durch VR in den Bereich des Konstruierbaren gerückt. In dieser Hinsicht unterscheidet sich VR von anderen Technologien, die immer nur Ausschnitte der Wirklichkeit verändern, und für die manche Aspekte der Wirklichkeit unverfügbar bleiben (z.B. die Naturgesetze). VR liefert eine neue Stufe der Veränderlichkeit. Wie wir gesehen haben, lässt die Psyche sich nun nicht von der Umwelt und dem Leib des Menschen loslösen.<sup>25</sup> Verändert man die Welt, mit denen der Mensch in Beziehung tritt und/oder seinen Leib als das Medium, durch das diese Beziehungen vermittelt sind, verändert man daher schlussendlich den Menschen selbst. Nun stellt sich die Frage: Wenn der Mensch sein Wissen

---

<sup>25</sup> Wie sich Technologie und Mensch als System verstehen lassen und was das impliziert untersucht Oliver Dürr in seiner Promotion „Homo Novus“ in hilfreicher Weise auf den Seiten 179-204.



um das Wesen Gottes und seine Identität als Geschöpf bis zu einem gewissen Grad von der Schöpfung erlangt, wie wird sich die totale Programmierbarkeit der kompletten VR-Umgebung, samt Leib, Naturgesetzen und „Mitmenschen“, auf dieses Wissen und Selbstverständnis auswirken? Um es konkret zu machen: Was würde es mit dem Selbstverständnis eines Menschen machen, mit seinem Denken, Fühlen und Wollen auch außerhalb von VR, wenn er viel Zeit in einer virtuellen Umgebung verbringen würde, in der ein Fall aus hoher Höhe ohne Konsequenzen für seinen Leib bleibt? Oder wenn er in der virtuellen Welt Flügel hat, um zu fliegen? Was bedeutete es für das Selbstverständnis eines Menschen, wenn andere Menschen in einer virtuellen Umgebung als Grenze seines Handelns wegfallen, da sie einfach durch computergenerierte, virtuelle NPCs<sup>26</sup> ersetzt werden, mit denen gemacht werden kann, was man will? Diese Frage wird umso dringlicher, je mehr Zeit in der VR-Umgebung verbracht wird.

Gleichzeitig kann diese neue Programmierbarkeit des individuellen Selbstverständnisses, des Denkens, Fühlens und Wollens, auch missbraucht werden. Der Mensch benutzt das System VR nicht nur, er wird Teil des Systems und als solcher auch durch das System veränder- und beeinflussbar.<sup>27</sup> So lässt sich beispielsweise in VR Werbung auf eine solche Weise schalten, dass

sie unterschwellig, jedoch effektiv, das Bedürfnis nach dem beworbenen Produkt wecken. Dazu werden große Mengen personenbezogener Daten ausgewertet, um das Bedürfnis- und Kaufverhalten des Einzelnen genau zu analysieren und durch geschickte Platzierung des Produkts in VR auszunutzen. Dieses als „nudging“ bezeichnete Vorgehen machen sich schon jetzt große Tech-Firmen wie Meta oder Alphabet zunutze, um mittels des Internets ihren Werbepartnern besonders gute Werbeerfolge zu garantieren.<sup>28</sup>

Die Gefahr besteht, dass der Mensch in einer komplett nach seinen Wünschen gestalteten virtuellen Welt diese Stimme Gottes in der Schöpfung und insbesondere in seinem Leib verliert, die ihm seine Geschöpflichkeit sagt und kommuniziert, wer er ist. Wenn der Mensch nicht mehr von seinem Schöpfer erfährt, wer er ist, öffnet sich Raum für Missverständnisse und Fehleinschätzungen über seine Stellung und seine Identität, die letztlich dem Menschen schaden müssen. Diese durch VR eröffnete Möglichkeit, den Menschen in seinem Selbstverständnis verändern zu können, wird auch von der Gehirnforschung als große Gefahr identifiziert.<sup>29</sup> Das hat konkrete Auswirkungen auf den Umgang mit VR: Jede Nutzung von VR, die die von Gott gegebenen Begrenzungen der Schöpfung aufhebt oder maßgeblich verändert und somit sein

<sup>26</sup> „Non Player Character“, damit sind Charaktere in einer virtuellen Umgebung gemeint, die nicht die Avatare von tatsächlichen Menschen, sondern nur computergenerierte Imitationen sind.

<sup>27</sup> Vgl. Dürr, Homo 196; 203.

<sup>28</sup> „Importantly, unlike other forms of media, VR can create a situation in which the user's *entire environment* is determined by the creators of the virtual world, including “social hallucinations” induced by advanced avatar technology. Unlike physical environments, virtual environments can be modified quickly and easily with the goal of influencing behavior.“ Madary/Metzinger, *Virtuality*.

<sup>29</sup> Vgl. Marady/Metzinger, *Virtuality*. „This may be the deepest theoretical reason why we should be cautious about the psychological effects of applied VR: this technology is unique in beginning to target and manipulate the UI (Unit of Identification, Anm. d. Verf.) in our brain itself.“

Selbstverständnis essentiell beeinflusst, muss mit Vorsicht behandelt werden.

Zuletzt lässt sich aus Sicht der christlichen Geschichte der Schöpfung die an VR geknüpfte Hoffnung auf tiefere, echtere Beziehungen im digitalen Zeitalter positiv bewerten: Sie ist Ausdruck davon, dass der Mensch als Gottes Ebenbild auf Beziehungen ausgelegt ist. Das in VR vermittelte Gefühl von Präsenz soll der leiblichen Dimension von Beziehungen Raum in der digitalen Sphäre geben: Augenkontakt, Berührungen, ja sogar eine Umarmung sollen durch haptisches Feedback möglich werden.

Doch ergibt sich hier auch eine wichtige Anfrage an das in VR vorherrschende Verständnis von tieferer Verbundenheit: Wenn Gott diese Welt als materielle Welt schafft, Menschen materielle Körper gibt und sie in ein Raum-Zeit-Kontinuum hineinstellt, dann ist aus christlicher Sicht zu sagen: Es sind gerade der Leib des Menschen in seiner zeitlichen (geschichtlichen), räumlichen und sozialen Gebundenheit (ich bin eben Deutscher in Gießen im 21. Jahrhundert und nicht ein japanischer Samurai des 16. Jahrhunderts), die Beziehungen einen Kontext geben, in dem ihnen Bedeutung und Tiefe zukommt (meine Freundschaft zu Jeff hat Bedeutung, weil wir uns während eines Studiums im deutschen Gießen im 21. Jahrhundert kennengelernt haben). Doch das Versprechen besserer Verbundenheit liegt bei VR gerade darin, den Menschen von seiner örtlichen (und damit zu einem gewissen Grad auch leiblichen) Situation loszulösen und zu ermögli-

chen, Beziehungen jenseits örtlicher, geschichtlicher und sozialer Begrenzungen zu führen.

VR als Technologie der Konnektivität steht, so könnte man sagen, in der Gefahr, das momentane Gefühl, verbunden zu sein, höher zu stellen als den Kontext, der eine Beziehung begleitet und in dem diese Beziehung überhaupt erst ihre Bedeutung erlangen kann. Ohne, dass eine Beziehung in einen Raum-zeitlichen und sozialen Kontext eingebettet ist, wird sie verhandelbar. Dies kann dazu führen, dass die in VR gelebten Beziehungen zunehmend einer Kosten-Nutzen-Erwägung unterzogen und damit zerbrechlich werden.<sup>30</sup> Christen sollten im Lichte dieser Überlegungen ihren Umgang mit VR darauf prüfen, ob dieser zur Trivialisierung von Beziehungen beiträgt.

## 3.2 Fall

### 3.2.1 Sünde als Entgrenzung und Unfreiheit zugleich

Die christliche Geschichte spricht von einer sekundären Verzerrung der ursprünglich von Gott gut geschaffenen Welt: Sünde, in die Welt gekommen durch den Fall des Menschen, verrückt die von Gott in die Welt eingezeichneten Begrenzungen und Beziehungen tiefgreifend. Grund und Ursache dieser Verzerrungen ist, dass der Mensch wie Gott sein will. Er will sich seiner Geschöpflichkeit entledigen, und nicht mehr aus Gott heraus, sondern aus eigener Kraft leben. Doch daran geht er zugrunde. Gott schenkt dem Menschen zwar das Leben, doch muss der Mensch durch die Sünde dieses Leben führen, ohne es aus der Hand des liebenden Schöpfers empfangen zu können.<sup>31</sup> Er bekommt, was er

<sup>30</sup> Vgl. Taylor, Unbehagen 52.

<sup>31</sup> Vgl. Bonhoeffer, Schöpfung und Fall 126f.

will: in der Position Gottes muss der Mensch sich fortan sein Leben selbst erhalten, gestalten und verwalten.<sup>32</sup>

Die Natur verliert durch den Fall ihren Charakter als lebensfreundlicher Lebensraum für den Menschen (vgl. Gen 3,16-19). Um ihrer Feindseligkeit nicht schutzlos ausgeliefert zu sein und somit auf seine Geschöpflichkeit zurückgeworfen zu werden, muss der Mensch fortan zunehmend Herrschaft über sie erlangen, muss sie manipulierbar und für seine Zwecke nutzbar machen. Die Begrenztheit und Endlichkeit der eigenen Person, insbesondere durch das Leib-sein, werden zum Problem. Ist die Geschöpflichkeit des Menschen ursprünglich heilsame Begrenzung, so ist der Mensch, der sich an die Stelle Gottes stellt, notwendig von einer Logik der Entgrenzung ergriffen: Er meint, sein Leben nur bewältigen zu können, wenn diese Grenzen niedrigerissen werden und sein Handlungsspielraum stetig erweitert wird. Es gibt also dieses tiefe Verlangen im Herzen des Menschen, die Bedingungen seines eigenen Lebens und seiner Identität selbst gestalten zu können. Diese Form der Herrschaft steht in einem klaren Kontrast zum biblischen Begriff des Herrschens, das die Herrschaft immer im Sinne einer Gestaltung zum Wohle der *ganzen* Schöpfung versteht, nicht als eine Nutzbarmachung für eigene Absichten.<sup>33</sup>

Letztlich wird in der Geschichte des Falls deutlich, dass der durch die Entgrenzung erhoffte Freiheitsgewinn nicht eintritt. Gerade da, wo

Adam und Eva nach der vermeintlich größten Entgrenzung überhaupt greifen („Ihr werdet wie Gott sein“), geraten sie in ihre größte Unfreiheit: Sie können nicht mehr als Geschöpfe vor ihrem Schöpfer stehen und verstecken sich. Der Drang des Menschen, die Grenzen der eigenen Handlungs- und Gestaltungsfreiheit immer mehr zu erweitern, steht in einem Konflikt mit der Beziehung zu Gott und dem Nächsten, deren Nähe immer auch eine Grenze der Handlungsfreiheit darstellt. So versteht die christliche Lehre von der Schöpfung die größte Konsequenz der Sünde darin, dass sie den Menschen unfrei macht, heile und gute Beziehungen zu Gott und zu seinem Nächsten zu führen.

### 3.2.2 VR und Fall: Selbstentfaltung, Manipulation der Umwelt und Konnektivität im Spiegel der christlichen Rede vom Fall

Wir haben gesehen, dass Technologie ein maßgeblicher Beitrag zu dieser Entgrenzung des menschlichen Handlungsspielraum ist. Sie ist ein Weg, wie der Mensch dieser natürlichen Begrenztheit entgehen kann. Wir haben aber auch gesehen, dass Technologie hier eine ambivalente Rolle hat: Zum einen ist sie Ausdruck des Herrschaftsauftrags und kann wahrhaft Gutes bewirken, zum anderen wirkt sie in einer gefallenen Welt, eingesetzt von gefallen Menschen immer auch Entgrenzung *gegen* Gott, Mitmenschen und Umwelt. Die christliche Erzählung vom Sündenfall erhellt nun die Beobachtung, dass es der scheinbar *unbegrenzte* Kontrollgewinn ist, der einen großen Reiz an VR ausmacht.

<sup>32</sup> Vgl. Bonhoeffer, Schöpfung und Fall 91.

<sup>33</sup> Vorbild für dieses Verständnis von Herrschaft ist Jesus, der von sich sagt, dass ihm „alle Macht im Himmel und auf Erden“ (Mt 28,18) gegeben sei, diese Macht jedoch einsetzt, um das künftige Heil und Gedeihen der ganzen Schöpfung zu erwirken. Symbolisch bekräftigt Jesus dieses Verständnis von Herrschaft in der Fußwaschung seiner Jünger (Joh 13,13-15).

VR unterscheidet sich von anderen Technologien also im Grad des Kontrollgewinns. Die *totale* Programmierbarkeit von Umwelt und Identität innerhalb der virtuellen Realität korrespondiert mit dem tiefen Verlangen des Menschen, sich die Bedingungen seines Lebens selbst gestalten zu können. Sie verspricht Freiheit von den Begrenzungen des kreatürlichen Lebens, Freiheit in der Gestaltung der eigenen Identität und des eigenen Lebensraums.

Doch wenn wir die christliche Erzählung vom Fall ernst nehmen, dann werden wir erwarten, dass dieser scheinbar unbegrenzte Handlungsfreiraum, der uns durch VR angeboten wird, letztlich mit großer Unfreiheit einhergehen wird. Oben bin ich schon darauf eingegangen, dass VR dazu missbraucht werden kann, den Nutzer zu manipulieren und ihn so unfrei zu machen. Doch deutet sich zudem noch eine höhere Unfreiheit an, die ein flächendeckender Einsatz von VR mit sich bringen könnte: Die Unfreiheit, die Nutzung von VR nicht ablehnen zu können. Besonders eindrücklich beschreibt dies wieder mrwhosetheboss in einem YouTube-Video:

“Das Metaverse wird sich genauso wenig optional anfühlen, wie es das Internet gerade tut. Du wirst es für die Arbeit brauchen, um die geforderte Produktivität zu erzielen, du wirst es für dein soziales Leben brauchen, weil deine ganzen Freunde dort sind, du wirst es brauchen, weil sich dein echtes Leben im Vergleich zu deinem virtuellen Leben irgendwie ziemlich mies anfühlen wird. Kannst du dir vorstellen, wie es sein wird, jede Nacht dein Headset abzunehmen, und

sich von einem attraktiven Prinzen, der gerade die Bewunderung deines gesamten Freundeskreises auf einer intergalaktischen Abenteuerreise gewonnen hat, in dein echtes Ich zu verwandeln, das du im Spiegel anschaust, und dir dann bewusst wird, dass du nicht das perfekte Gesicht und den idealen Körper hast, dass du niemals die Dinge tun können wirst, die dein Avatar in der virtuellen Welt tun kann. Es wird keinen Anreiz dazu geben, dass wir uns dann um unsere echten Körper kümmern, weil wir die Perfektion des Avatars nie erreichen können werden. Hingegen wird es allen Grund geben, unsere Headsets aufzuziehen und noch mehr Zeit im Internet zu verbringen.“<sup>34</sup>

### 3.3. Erlösung

#### 3.3.1 Vergebung und Erneuerung als zentrale Momente christlicher Identität

Wie oben ausgeführt, fußt das christliche Verständnis von Identität im Gegensatz zum expressiven Individualismus unserer Kultur auf der Einsicht, dass Gottes schöpferisches Wort in der konkreten geschichtlichen, räumlichen und sozialen Situation des Einzelnen zu entdecken ist. Die Identität des Einzelnen bildet sich also nach christlichem Verständnis maßgeblich in der Auseinandersetzung mit dieser Situation – sie wird mehr empfangen, als dass sie eigenmächtig konstruiert wird.

In der Person von Jesus Christus nun kommt Gott selbst in das Raum-Zeit-Gefüge dieser Welt, um dem Menschen Vergebung zu bringen und ihm eine neue Weise des Menschseins zu zeigen. Im Kreuz und in der Auferstehung

<sup>34</sup> Mrwhosetheboss, Metaverse (13:07-13:49).



Christi begegnet dem Christen nun Gottes neuschaffendes Wort: Es ist das vergebende und erneuernde Wort Gottes, in dem der Mensch seine Bestimmung von Gott her empfängt. Dieser Zuspruch ist von solcher Schöpfungskraft, dass das Neue Testament von Christen als „neue Schöpfung“ in Christus (2 Korinther 5,17) spricht, die aus diesem Wort geboren wird. Die Zwangslage des Menschen, nach dem Fall leben zu können, aber ohne Gottes lebensspendende Gegenwart leben zu müssen, löst sich: Der neue Mensch findet Versöhnung mit Gott und wird in die Gegenwart von Jesus Christus versetzt. Das eröffnet ihm, analog zur technologischen Lösung der Zwangslage durch Kontrollgewinn, einen ganz eigenen Handlungsspielraum. Der Mensch gewinnt die Freiheit, jetzt die natürliche Begrenztheit seiner Geschöpflichkeit wieder vertrauensvoll aus der Hand Gottes anzunehmen, denn er weiß, dass er geliebt und angenommen ist. Dies gilt auch für die konkreten Bedingungen seiner Identität (der Leib, der ihm gegeben wurde, die Zeit, in der er lebt, das soziale Umfeld, in dem er sich vorfindet). Der Mensch, der um seine Identität als aus Gnade Gerechtfertigter weiß, kann auch diese konkreten Begrenzungen als Gnade erkennen.

Sie sind keine Bedrohung mehr für ihn, die er überwinden müsste, um „ganz man selbst zu sein“. Der erlöste Mensch muss sich daher nicht mehr um sich selbst kümmern (und dabei Grenze um Grenze einreißen), er ist wieder eingebunden in die Fürsorge des Schöpfers. Christliche Freiheit aus dieser Sicht ist nicht in erster Linie Freiheit von äußeren Begrenzungen (obwohl das auch ein Aspekt sein kann), sondern es ist die innere Freiheit, die es in Christus ermög-

licht, die Begrenzungen des Lebens aus der Hand des Schöpfers empfangen zu können.

### 3.3.2 Christusähnlichkeit und Neuroplastizität

Die Vergebung und Erneuerung durch Gottes Zuspruch eröffnet eine neue Weise, Mensch zu sein. Wir werden von Gott durch seinen Heiligen Geist in unserer Ebenbildlichkeit – unserer Beziehungsfähigkeit zu Gott und den Menschen – erneuert. Das geschieht durch die Menschwerdung von Gott Sohn, der das unverfälschte Ebenbild Gottes ist (Kolosser 1,15). Teil der christlichen Erzählung von der Erlösung ist es also, dass wir Christus ähnlicher werden dürfen. Für Christen ist dann die Frage nicht einfach: „Welche Folgen haben meine Handlungen für andere?“, sondern: „Zu welchem Menschen werde ich, wenn ich diese Handlung tue?“ Oder anders: „Macht mich diese Handlung Christus ähnlicher?“ Die Wichtigkeit dieser Frage wird deutlich in dem, was bereits über Neuroplastizität geschrieben wurde: Jede Erfahrung die Menschen machen, jede Handlung, die sie vollziehen, prägt sich in ihrem Gehirn buchstäblich ein, verändert die Struktur der neuronalen Verbindungen und beeinflusst so nachhaltig ihr Verhalten.

### 3.3.3 Wiederherstellung und Schöpfung: VR und das Paradies

Zuletzt ist die christliche Erzählung von der Erlösung auch an eine Verheißung geknüpft. Die Welt wird einmal zu ihrer ursprünglichen Bestimmung erneuert werden. Jesu Auferstehung von den Toten ist dafür das unumstößliche Zeichen.

Dies ist aus zwei Gründen von großer Bedeutung: Zunächst, weil selbst Christen, denen das vergebende und erneuernde Wort zuge-

sprochen wurde, immer wieder Konflikte mit der Bedingtheit des eigenen Lebens begeben. Leid und Zerbruch prägen das Leben und so auch die Identität eines jeden Menschen. Manches Mal ist dieser Zerbruch so groß, dass sich eine Versöhnung mit dem eigenen Leben, der Identität und der Welt im diesseitigen Leben nicht gänzlich und nur unter Schmerzen erreichen lässt. Die Welt um uns herum begegnet uns tatsächlich als Bedrohung. In diesen Situationen ist es die Verheißung auf eine wiederhergestellte Welt und eine endgültige Versöhnung, darauf, dass Tränen abgewischt und Leid aufgelöst wird, die hilft, diese Spannungen auszuhalten.

Gleichzeitig liefert diese Verheißung auf Wiederherstellung auch einen positiven Anreiz zur Gestaltung der Welt in den Begrenzungen, die Gott in die Schöpfung eingezeichnet hat. Christen sind dazu berufen, aktiv teilzuhaben an dem, was Gott tut, um die Welt einmal wiederherzustellen. Versöhnung mit der Welt und der eigenen Identität heißt also nicht einfach Passivität, sondern liegt in der Annahme der Begrenzungen und dann der Mitgestaltung der Welt zur Ehre Gottes und zum Wohle aller.

### 3.3.4 VR und Erlösung: Selbstentfaltung, Manipulation der Umwelt und Konnektivität im Spiegel der Erlösung durch Jesus Christus

Für den Umgang mit VR ergeben sich aus der christlichen Erzählung von der Erlösung in Christus einige Vorschläge: Zunächst, dass immer da, wo der Ausdruck der Identität im virtuellen Avatar von der Überschreitung der konkreten Bedingungen des Einzelnen motiviert ist, Vorsicht zu üben ist. Dies könnte beispielsweise

da der Fall sein, wo man versucht ist, die eigene leibliche Erscheinung maßgeblichen Veränderungen im Avatar zu unterziehen: Eine andere Spezies zu sein, ein anderes Geschlecht anzunehmen, den Körper zu ästhetischen Zwecken in seiner Substanz zu verändern – all das kann Ausdruck einer tiefen Unversöhnlichkeit mit den Bedingungen der eigenen Identität sein. Ähnliches gilt für die Gestaltung der konkreten VR-Erfahrungen: Könnte manches Nutzungsverhalten von VR aus einer inneren Unfreiheit stammen, die Begrenzungen des kreatürlichen Lebens anerkennen zu können? Das mag beispielsweise da der Fall sein, wo VR benutzt wird, um dem eigenen Leben durch extravagante Erlebnisse eine künstliche Tiefe zu geben. Wieviel besser wäre es da, sich durch das vergebende und erneuernde Wort Gottes in Christus mit der eigenen Bedingtheit und Begrenztheit versöhnen zu lassen?

Weiter haben wir in den vorherigen Abschnitten gesehen, dass VR das Potential hat, das Selbstverständnis der Nutzer tiefgreifend zu verändern. Bedenkenswert sind zudem die Hinweise darauf, dass die Dinge, die wir in der virtuellen Welt tun und erleben, langfristige psychologische Auswirkungen auf uns haben können, sogar über die in VR verbrachte Zeit hinaus. Nachdem wir die VR-Welt verlassen haben, beeinflussen unsere VR-Erlebnisse unser Verhalten in der physischen Realität. Eine Studie hat zum Beispiel Hinweise darauf entdeckt, dass, wer in einem VR-Spiel einen Bösewicht spielt, danach im echten Leben eine messbar höhere Tendenz hat, menschenverachtendes Verhalten

an den Tag zu legen.<sup>35</sup> Das Potential von VR, den Charakter einer Person maßgeblich zu verändern, stellt ein Problem für die Berufung des einzelnen Christen dar, Jesus ähnlicher zu werden. Ich rate daher Christen, die sich in VR bewegen, zu prüfen, zu welcher Art Mensch man durch die in VR ausgeführten Tätigkeiten und Erlebnisse wird. Für die Beurteilung konkreter Handlungen rückt so die Frage „Gibt es ein Opfer?“ in den Hintergrund und die Frage „Zu welchem Menschen wird der Täter?“ wird bedeutsam. Tragen die Erlebnisse und Handlungen zu einem Charakter der Liebe, Gnade und Gerechtigkeit bei oder machen sie womöglich härter und liebloser?

Zuletzt hat VR das Potential, eine Alternative zur christlichen Hoffnung auf Wiederherstellung der Welt zu werden. VR verheißt, dass wir die Spannungen und den Zerbruch, den wir empfinden, wenn wir mit der Welt und uns selbst konfrontiert werden, nicht in der Hoffnung auf Gottes die Welt erneuerndes Handeln suchen müssen. VR bietet uns jetzt Linderung für diese Schmerzen an, indem wir die virtuelle Welt und unsere Identität in ihr frei nach unseren eigenen Wünschen gestalten können. Damit könnte der Anreiz verloren gehen, sich in der „echten“ Realität in Gottes diese Welt erneuerndes Handeln hineinnehmen zu lassen. Man hat ja alles, was man sich wünscht, schon in der virtuellen Realität. Hier schlage ich ebenfalls Fragen vor, die Christen zur Prüfung des eigenen Nutzungsverhaltens von VR helfen sollen: Wo führt die Nutzung von VR dazu, dass die Motivation, an Gottes erneuerndem Handeln in

dieser Welt Teil zu haben, geschmälert wird oder gar abstirbt? Dies wäre ein Gebrauch von Technologie, der eben nicht im Sinne des biblischen Herrschaftsbegriff „zum Wohle aller“ dient. Wo wird VR als „Betäubungsmittel“ eingesetzt, um sich vom Schmerz der gefallenen Welt, in die wir hineingestellt sind, nicht länger berühren zu lassen? Wäre es da nicht besser, als Christ dem Schmerz durch die Hoffnung auf Gottes endgültige Heilung dieser Welt zu begegnen? Insbesondere dann, wenn diese Hoffnung uns dazu motiviert, an der Erneuerung der Welt durch Gottes Geist jetzt schon teilzuhaben?

#### 4. Fazit

Im Laufe dieser Untersuchung sollte deutlich geworden sein, dass Technologie als solche weder grundsätzlich gut noch grundsätzlich schlecht ist. Technologien haben das Leben des Menschen in vielfältiger Weise bereichert und erleichtert, und dies im ursprünglichen Sinne von „Herrschaft“ auch zum Wohle aller getan. Dies gilt auch für VR als technologisches Phänomen. Wichtig ist vielmehr, zu welchem Zweck eine Technologie eingesetzt wird. Dieser Zweck hängt maßgeblich von den Erzählungen ab, die eine Kultur über diese Technologie erzählt und darüber, welche Probleme der Mensch zu einem guten und erfüllten Leben zu meistern hat. Ich habe gezeigt, dass VR mit ganz bestimmten Verheißungen in unserer Kultur einhergeht. In dieser Hinsicht könnte man VR auch im Sinne einer „Erlösung“ von bestimmten Problemen interpretieren. Konkret davon:

<sup>35</sup> Vgl. Madary/Metzinger, *Virtuality*. „Changes in behavior while in the virtual environment are of ethical concern, since such behavior can have serious implications for our non-virtual physical lives.“

- dass dem Selbstaussdruck des Einzelnen im natürlichen Zustand Grenzen gesetzt sind;
- dass wir die Welt nie ganz zu unseren Wünschen gestalten können;
- dass sich Beziehungen im digitalen Zeitalter zunehmend oberflächlich anfühlen.

Ich habe aber ebenso gezeigt, dass diese Erlösung durch VR ihrerseits ihre Probleme mit sich bringt. Dazu habe ich diese Erzählungen aus der Perspektive der christlichen Erzählung von Schöpfung, Fall und Erlösung beleuchtet, die sich teilweise deutlich davon unterscheidet, wie unsere Kultur über den Menschen denkt. Daraus habe ich keine klaren ethischen Handlungsanweisungen gewonnen. Das ist nicht ohne weiteres möglich, da sich die Anwendungen von VR vielfältig gestalten und der verfolgte Zweck der Nutzung von VR von Person zu Person unterschiedlich ist. Es war vielmehr mein Anliegen, ethische Grundlinien des christlichen Glaubens offenzulegen und aus ihnen heraus Fragen zu formulieren, die Christen helfen können, die Nutzung von VR in ihren vielfältigen Anwendungsfällen zu reflektieren, und dann zu konkreteren, individuellen Urteilen zu gelangen. Christen sollten einander in Liebe begegnen und einander helfen, ihr Nutzungsverhalten von VR zu hinterfragen und in Einklang mit Gottes großer Geschichte mit den Menschen zu bringen.

## 5. Bibliographie

Bezmalinovic, Tomislav, Virtual Reality im Krieg: Ukrainische Piloten trainieren mit Quest 2, <https://mixed.de/virtual-reality-im-krieg-ukrainische-piloten-trainieren-mit-quest-2/> vom 3.11.2022

Böcker, Christoph, Nudging: Definition und 7 Beispiele für Nudges, <https://www.growganic.de/nudging-definition-und-beispiele/> vom 13.12.2022

Bonhoeffer, Dietrich, Schöpfung und Fall, 3. Aufl., München 1955

Dirscherl, Erwin, Grundriss Theologischer Anthropologie. Die Entschiedenheit des Menschen angesichts des anderen, Regensburg 2006

Dürr, Oliver, Homo Novus: Vollendlichkeit im Zeitalter des Transhumanismus, Münster 2021

Erl, Josph, Virtual Reality: Alles, was ihr über VR wissen müsst, [https://mixed.de/virtual-reality-starter-guide/#Virtual\\_Reality\\_-\\_Kurz\\_und\\_Kompakt](https://mixed.de/virtual-reality-starter-guide/#Virtual_Reality_-_Kurz_und_Kompakt) vom 08.07.2022

Giga-Redaktion, Virtual Reality: was ist das? Definition, Brillen, Games und Technologie im Überblick, <https://www.giga.de/konsolen/oculus-rift/specials/virtual-reality-was-ist-das-definition-brillen-games-technologie/> vom 3.11.2022

Link, Christian, Schöpfung. Ein theologischer Entwurf im Gegenüber von Naturwissenschaft und Ökologie, Neukirchen-Vluyn 2012

Madary, Michael/Thomas K. Metzinger, Real Virtuality: A Code of Ethical Conduct.

Recommendations for Good Scientific Practice and the Consumers of VR-Technology, <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/frobt.2016.00003/full> vom 15.12.2022

Meta, The Metaverse and How We'll Build It Together — Connect 2021, 2021 [YouTube],



<https://www.youtube.com/watch?v=Uvufun6xer8>

Metapunk, Why Self-Expression Is Missing In The Metaverse, <https://hackernoon.com/why-self-expression-is-missing-in-the-metaverse> vom 8.11.2022

Mrwhosetheboss, The Metaverse could be a problem., 2021 [YouTube], <https://www.youtube.com/watch?v=RgJwPco3wew>

Spielberg, Steven, Ready Player One, United States: Warner Bros. 2018.

Taylor, Charles, die Quellen des Selbst. Die Entstehung der neuzeitlichen Identität, Frankfurt am Main 1994

Taylor, Charles, Ein säkulares Zeitalter, Frankfurt am Main 2012

Taylor, Charles, Das Unbehagen an der Moderne, 9. Aufl. Frankfurt am Main 2017

Trueman, Carl R. The Rise and Triumph of the Modern Self. Cultural Amnesia, Expressive Individualism, and the Road to Sexual Revolution, Wheaton 2020

Reckwitz, Andreas, Die Gesellschaft der Singularitäten. Zum Strukturwandel der Moderne, Bonn 2018

Ethikinstitut  
Rathenastr. 5-7  
35394 Gießen

**T** 0641 9797035  
**E** [info@ethikinstitut.de](mailto:info@ethikinstitut.de)

#### **Spenden**

FTA Institut für Ethik und Werte  
**IBAN** DE76 5139 0000 0050 0050 20  
**BIC** VBMHDE5FXXX  
Volksbank Mittelhessen  
**Verwendungszweck** Ethikinstitut

© 2023 Ethikinstitut