

Was ist wirklich? - Wie wir unsere Wirklichkeit sehen

Wikipedia zum Thema Wirklichkeit - „[Realismus](#)“:

Der **Begriff Realismus** umfasst eine **Vielzahl philosophischer Positionen**, nach denen vom menschlichen Bewusstsein unabhängige Phänomene existieren, die auf uns einwirken und die wir sprachlich bezeichnen können. Dabei werden realistische Thesen bezüglich ganz unterschiedlicher Phänomene diskutiert, so dass man genauer jeweils von einem Realismus bezüglich eines bestimmten Problembereichs spricht.

Wird die Existenz einer denkunabhängigen Realität angenommen, spricht man von metaphysischem oder **ontologischem Realismus**. Genauerhin spricht man auch hier jeweils wieder von Realismus bezüglich unterschiedlicher ontologischer Objekte (beispielsweise Universalienrealismus oder Realismus bezüglich natürlicher Arten).

Von **erkenntnistheoretischem Realismus** spricht man umgekehrt, wenn die Welt „wirklich erkennbar“ ist, was man etwa so präzisieren könnte, dass unsere Meinungen prinzipiell mit beobachtungsunabhängig existenten Objekten zu tun haben können, mit Objekten einer in dafür relevanten Hinsichten für alle Beobachter identischen Welt – und dass dies im Falle von Wissen auch wirklich so ist.

In der Sprachphilosophie redet man von einem **semantischen Realismus**, wenn die Beschreibung der Außenwelt mit Sätzen (Aussagen, Gedanken) erfolgt, die eine eindeutige Interpretation sind, also mit wahr oder falsch beurteilt werden können. Soweit in der Erkenntnistheorie angenommen wird, dass Erkenntnisse nur sprachlich zu fassen sind, fallen erkenntnistheoretischer und semantischer Realismus zusammen.

Von einem **wissenschaftlichen Realismus** spricht man bezüglich der These, dass die Einzelwissenschaften letztlich zu Wissen von Gegenständen führen, die unabhängig von bestimmten Theorien oder Konventionen existieren und so strukturiert sind, wie wir dies wissen können. Dies setzt im weitesten Sinne eine „*beobachtungsunabhängige Außenwelt*“ voraus.

Als „**moralischen Realismus**“ bezeichnet man eine Grundposition der Metaethik, nach der es prinzipiell objektive Tatsachen bezüglich moralischer Fragen gibt. Analog dazu und zu Positionen des wissenschaftlichen Realismus spricht man beispielsweise auch von theologischem Realismus bezüglich religiöser Wahrheiten.

Abstrakt geht es in der Realismusfrage darum, ob das Sein das menschliche Bewusstsein oder ob das Bewusstsein das Sein bestimmt (Primat des Objekts oder des Subjekts). In der Alltagswelt ist es für den Menschen völlig klar, dass es Tische, Steine und andere Menschen gibt. Den meisten Menschen ist auch bewusst, dass die Dinge, so wie sie sie wahrnehmen, durch die Sinne und Verarbeitungsprozesse im Gehirn beeinflusst werden. Erst durch die philosophische Reflexion wird die Wirklichkeit fraglich. Die Realismusfrage wurde schon früh in der griechischen Philosophie diskutiert. Oftmals wird hierzu der „**Homo-Mensura-Satz**“ des *Protagoras* zitiert: „Der Mensch ist das Maß aller Dinge, des Seienden, wie es ist, des Nicht-Seienden, wie es nicht ist.“ Ebenso berühmt ist die These von *George Berkeley*: „**Esse est percepi**“ (Sein ist Wahrgenommenwerden). In beiden Zitaten steckt die Überlegung, *ob die Realität überhaupt unabhängig vom menschlichen Denken existiert*. Es sind dabei drei Aspekte, die in der Realismus-Debatte untersucht werden: die Existenz von Dingen, deren Unabhängigkeit vom menschlichen Bewusstsein sowie die Frage eines kausalen oder begrifflichen Zusammenhangs zwischen Realität und Wahrgenommenem.

Die praktische Bedeutung dieser Frage liegt darin, dass es ohne die Annahme einer Realität nicht möglich ist, zweifelsfrei wahre Aussagen über Dinge oder Sachverhalte zu machen. Die Realität dient für den Realisten als notwendiger Maßstab dafür, ob Aussagen wahr oder falsch sind. Wenn man die **Erkennbarkeit der Realität** überhaupt bestreitet, bleibt als alternative Weltansicht nur der Skeptizismus mit der Konsequenz des Relativismus. Die Wirklichkeit als „Wahrmacher“ steht dem Skeptiker oder Relativisten nicht zur Verfügung. Die Klärung der Frage des Realismus ist daher Voraussetzung, um einen möglichen Begriff der Wahrheit zu bestimmen.

Um Aussagen über die Wirklichkeit zu machen, muss man diese zunächst erkennen können. Die Realismusfrage in der Philosophie ist daher insbesondere ein Thema der Erkenntnistheorie. Aber

auch in der Wissenschaftsphilosophie, in der der Wahrheitsgehalt von Theorien bedeutsam ist, spielt die Realismusfrage eine grundlegende Rolle. Durch die Fortschritte in den Naturwissenschaften im 20. Jhd. sind neue Fragestellungen in der Realismusdebatte aufgetaucht.

Hans Peter Dürr: "Unter dem starken Einfluss der Naturwissenschaft ... haben wir uns daran gewöhnt, unsere Wahrnehmung von der Wirklichkeit mit der Wirklichkeit gleichzusetzen und diese Wirklichkeit sogar im Sinne einer materiell fundierten, in Teile zerlegbaren Realität zu interpretieren. Die **moderne Physik** hat uns da jedoch eine interessante Lektion erteilt, die zu einer tief greifenden Korrektur dieser Vorstellung führte. Sie hat uns bedeutet, dass die Vorstellung einer objektiven Realität, einer materiell ausgeprägten Wirklichkeit wohl in einer gewissen Näherung angemessen, aber als absolutes Naturprinzip unzulässig und falsch ist, ja, dass diese Vorstellung uns sogar einen tieferen Einblick in das Wesen der eigentlichen Wirklichkeit versperrt."

Platonismus: Variante 1: Denken und Sein, Logos und Ousia sind eines (Parmenides: *to gar auto noein esti te kai einai*). *Es gibt abstrakte Objekte, aber nicht unabhängig von unserem Denken.* Plotin: **Denken des Einen.** Die Realität ist „nichts“ als nur „Projektionsfläche“ des Geistes. (monistisch)

Variante 2: *Es gibt abstrakte und unveränderliche Objekte, die auch unabhängig von unserem Denken und nicht in Raum und Zeit existieren, nicht Teil der physischen Welt sind und nicht kausal mit physischen Objekten interagieren.* (dualistisch)

Skeptizismus ist ein moderner Begriff zur Bezeichnung der philosophischen Richtungen, die den Zweifel zum Prinzip des Denkens erheben und die Möglichkeit einer gesicherten, nachweisbaren Erkenntnis von Wirklichkeit und Wahrheit in Frage stellen oder prinzipiell ausschließen. Der Skeptizismus steht im Gegensatz zum Dogmatismus. Als Dogmatismus bezeichnen die Skeptiker abschätzig alle Richtungen, deren Vertreter behaupten, nachweislich richtige Aussagen über eine objektive Wirklichkeit machen zu können. (Zenon v. Elea, Pyrrhon v. Elis, Sextus Empiricus)

Goethe-Institut - [„Humboldt“: Wirklichkeit?](#)

Geschichtsausstellungen – Zur Konstruktion von Wirklichkeit:

Historische Ausstellungen liegen im Trend. Aufwändig gemacht und stark besucht sind sie prägend für die Konstruktion historischer Wirklichkeiten. Doch genau diese Bildung und Vermittlung eines Bildes der Vergangenheit ist problematisch.

Die in historischen Ausstellungen, im Film oder Buch benutzten Bilder wie Photographien oder Gemälde können das Geschehene nicht rekonstruieren (Hayden White). HistorikerInnen oder KuratorInnen sind aber auf solches Material angewiesen. Wenn sie dabei annehmen, die "Prozesshaftigkeit des Realen", also den Verlauf von Ereignissen, mit Hilfe dieser Medien tatsächlich abbilden zu können, unterliegen sie einem Irrtum. Denn die Darstellung des Historischen ist das Ergebnis einer "fiction making activity" (Eva Hohenberger in Anlehnung an William Howard Guynn), eine nachträgliche Aneignung von Geschichte, die im besten Falle einen Teil der Wahrheit zeigt.

Andreas Gursky: **Fiktionen auf der Basis von Fakten:**

Die Bilder des Düsseldorfer **Fotografen** Andreas Gursky (geb. 1955) sind in jeder Hinsicht ungewöhnlich. Am auffallendsten sind natürlich ihre für Fotografien ungewöhnlichen Großformate. Gursky wagt sich an Bildgrößen, die wir sonst nur von Werbeplakaten kennen. Seine größten Aufnahmen bewegen sich bei zwei mal fünf Metern. Aber er macht keine Warenwerbung. Seine Aufnahmen werben höchstens für einen präzisen Blick auf die Welt.

Fakten und Fiktionen - Über die Beziehung des **Journalismus** zur Kunst und zum Film:

Warum besitzt ein Waldbrand in Sydney mit vier Todesopfern einen höheren Nachrichtenwert als ein Erdbeben in Indien, das Tausenden von Menschen das Leben kostet? Offenbar misst der westliche Journalismus einem weißen Australier, dessen Eigenheim zerstört wird, einen größeren (Nachrichten-)Wert zu, als einem armen Inder, der bei einem Erdbeben ums Leben kommt.

Daran wäre nichts auszusetzen, wenn unsere Medieninstitutionen nur beanspruchen würden, der eigenen Gemeinschaft zu dienen und das eigene, **kulturabhängige Weltbild** zu bestärken. Aber in einer Welt, in der die Medien zunehmend globalisiert werden, behaupten die westlichen

Medienkonzerne - implizit oder explizit - universale Gültigkeit für ihre Nachrichtenbewertung. Wir stehen also vor der Situation, dass eine kulturelle Gemeinschaft mit ihrem begrenzten Verständnis davon, was Nachrichtenwert habe, ihre Bewertung als allgemeingültig für die gesamte Menschheit erachtet. Ist eine kulturell geprägte Definition eines Nachrichtenwerts – zusammen mit dem sich darin spiegelnden relativen Wert eines Menschen – erst einmal zum universalen Standard erhoben, wird die Auffassung anderer Kulturen von wichtigen Nachrichten und wichtigen Menschen an den Rand gedrängt. Das Ergebnis ist paradox, da häufig behauptet wird, die Globalisierung der Medien erweitere unseren Horizont.

Goethe-Institut: [Sind wir noch im Spiel?](#) – eine Anthologie zur virtuellen Realität

Nichts ist, wie es scheint – simulierte Realität im Film:

„Das Kino will die Wirklichkeit sehen, aber es will auch sehen, was darüber hinausgeht,“ schreibt der Filmkritiker Georg Seeßlen. Es war schon immer der ideale Ort für Illusionen. Daher ist es naheliegend, dass auch dort eine der zentralsten philosophischen Fragen ausgiebig verhandelt wird: Ist unsere wahrgenommene Wirklichkeit ebenfalls eine Illusion?

Eine simulierte Welt in einer simulierten Welt und die sich daraus ergebende Frage: Woher weiß ich, dass ich in der Realität lebe? Ähnlich formulierte es der Taoist Zhuang Zhou (Ds Chuang Dschou) bereits um 300 vor Christus in seinem Schmetterlingstraum-Gleichnis: „Einst träumte Ds Chuang Dschou, dass er ein Schmetterling sei, ein flatternder Schmetterling, der sich wohl und glücklich fühlte und nichts wusste von Ds Chuang Dschou. Plötzlich wachte er auf: Da war er wieder wirklich und wahrhaftig Ds Chuang Dschou. Nun weiß ich nicht, ob Ds Chuang Dschou geträumt hat, dass er ein Schmetterling sei, oder ob der Schmetterling geträumt hat, dass er Ds Chuang Dschou sei, obwohl doch zwischen Ds Chuang Dschou und dem Schmetterling sicher ein Unterschied ist. So ist es mit der Wandlung der Dinge.“

Vielleicht erklärt der Konstruktivismus unsere Affinität zu virtuellen Welten, besonders im Kino, auf den Spielekonsolen und im Internet. Mit dem technologischen Boom der Personal Computer Ende der 1980er-Jahre entstand auch ein neuer Boom der Virtual Reality-Thriller, für die Welt am Draht von 1973 und die Disney Studios-Produktion Tron von Steven Lisberger (USA 1982) eher seltene Vorläufer waren. Die umfangreichste Liste mit circa 100 Titeln findet man in der Internet Movie Database unter dem Suchwort „Virtual Reality“. Eigentlich könnte man fast schon von einem eigenen Genre sprechen.

Gefangen in Platons Höhle – philosophische Grundlage:

Bereits im fünften Jahrhundert vor Christus stellten die griechischen Denker Demokrit und Xenophanes die Scheinhaftigkeit unserer Erkenntnis fest. Aber es ist vor allem der griechische Philosoph Platon (427-347 vor Christus), ein Schüler des Sokrates, dessen berühmtes Höhlengleichnis im 7. Buch der Politeia heute als philosophischer Referenztext zur Hinterfragung der Realität angesehen wird.

Nach der Forderung an die Herrschenden, politische Entscheidungen nur aufgrund gesicherter Erkenntnisse zu treffen, veranschaulicht Platon im Höhlengleichnis den Weg zur Erkenntnis als mühevollen Prozess: Die Menschen seien wie Gefangene, die in einer Höhle angekettet sind und auf eine Felswand starren. Durch ein Feuer hinter ihnen werden Schatten der Außenwelt auf die Felswand geworfen. Diese halten die Menschen in der Höhle für die Realität und wetteifern darin, wer am besten die Schatten interpretiert.

Erst wenn sich der Mensch von den Ketten losreißt, sich umwendet, die Höhle verlässt und sich dem blendenden Licht der Sonne aussetzt, kann er aber den wahren Ursprung der Schatten erkennen, nachdem er sich langsam an das Licht gewöhnt hat. Die meisten Menschen seien aber zu ängstlich und bequem, sich diesem Prozess auszusetzen und die uns sichtbare und als real erscheinende Welt als bloßes Abbild der wahren Welt der Ideen zu unterscheiden. Unsere unkritisch wahrgenommene Welt vergleicht Platon mit einer projizierten und vereinnahmenden Welt – ähnlich wie im Kino. Platon sieht in der Welt der Ideen die Eigentliche und Wahre. Damit folgt er der grundsätzlichen Klassifizierung seiner Ideentheorie: Es gibt übergeordnete Ideen, die die Grundlage für mehrere nachgeordnete Ideen bilden und so weiter: die Idee der Idee der Idee, ähnlich einer Matruschkapuppe-in-der-Puppe, an die auch die Traum-im-Traum-Szenarien erinnern, denen wir in Romanen

und Spielfilmen über virtuelle Realität begegnen. Über allem steht aber die Idee der Ideen; sie ist das Ziel: eine sich selbst genügende Emanzipation.

Ich denke, also bin ich – Primat des Subjektiven

Der Vater der neuzeitlichen Philosophie René Descartes formulierte 1641 in seinem Buch *Meditationes de prima philosophia* die Hinterfragung der eigenen Existenz und ersann das berühmte Apriori: „Cogito ergo sum (ich denke, also bin ich)“ quasi als Nachweis der eigenen Existenz:

„... Es ist ja nicht einmal die Realität der Außenwelt sicher, denn die Frische und Lebhaftigkeit des Vorstellens, worin man gewöhnlich ein Zeichen echter Realitätswahrnehmung erblickt, begegnet uns gelegentlich auch im Traum, sodass wir Wachen und Träumen niemals nach sicheren Kennzeichen unterscheiden können und wir damit rechnen müssen, dass vielleicht die ganze Wahrnehmungswelt nur eine Welt von Trugbildern ist ...“

„Während ich so denken wollte, dass alles falsch sei, bemerkte ich sogleich, dass notwendig erforderlich war, dass ich, der ich es dachte, etwas sei. Da ich mir nun darüber klar wurde, dass diese Wahrheit „Ich denke, also bin ich“ so fest und so sicher war, dass selbst die überspannten Annahmen der Skeptiker nicht imstande wären, sie zu erschüttern, so urteilte ich, dass ich sie unbedenklich als erstes Prinzip der von mir gesuchten Philosophie annehmen konnte.“

Simulation der Wirklichkeit

Der bekannteste Theoretiker der Neuzeit auf dem Gebiet der Simulation dürfte der französische Soziologe und Medientheoretiker *Jean Baudrillard* sein. Er prägte in den 1980er-Jahren den Begriff der **Hyperrealität**. Nach Baudrillard „droht uns eine völlige Auflösung des Fernsehens in das Leben, die Auflösung des Lebens in das Fernsehen ... Wir kommen zu der Überzeugung, dass die Medien eine Art genetischen Code bilden, der aus dem Weltall die Mutation des Realen in das Hyperreale steuert, wie auf der anderen Seite ein mikromolekularer Code den Übergang des Signals von der repräsentativen Sphäre der Bedeutung in die genetische Sphäre des programmierten Signals steuert.“

Laut Baudrillard ist die von den Medien hergestellte Hyperrealität das Simulacrum, eine verzerrte oder idealisierte Simulation der Wirklichkeit, der wir immer weiter verfallen. Diese einseitige Nutzung für die Unterhaltung blockiere gleichermaßen die Nutzung für unsere Erkenntnis und verhindere deren Emanzipation.

Auflösung der Produzenten-Konsumenten-Einbahnstraße

Ähnlich kritisch aber weniger pessimistisch sieht es der Kommunikations- und Medienphilosoph Vilém Flusser in den 1990er-Jahren. Flussers Theorie besagt primär, dass die zeitgenössische Gesellschaft von Technobildern wie Fotografien, Filmen aber auch Verkehrszeichen und Symbolen geprägt ist, die nicht auf einen Gegenstand oder eine Person verweisen, sondern auf Texte. Eine revolutionäre Gesellschaft kann sich mithilfe ständiger Kommunikation und Herstellung von eigenen Bildern allerdings aus der Gefangenschaft der Technobilder und deren Bedeutungsebenen befreien. Die zukünftige telematische Gesellschaft, wie er sie bezeichnet, wird die hierarchisch-autoritären Verhältnisse der Massenmedien überwinden, indem sie die Produzenten-Konsumenten-Einbahnstraße auflöst und der Konsument selbst zum kreativen und kritischen Produzenten von Information wird. Die sogenannte **Web 2.0-Ära** des Internets mit seinen „Social Software“-Anwendungen scheint diese Vision einerseits zwar teilweise einzulösen, andererseits nehmen dadurch das Rauschen beziehungsweise der Informationsmüll im Netz immer weiter zu. Dies wiederum bestätigt Baudrillards und Edgar Morins Befürchtungen von 1991, dass eine redundante Nutzung entsprechender Technologien zu unserer Unterhaltung ihren eigentlichen Mehrwert und den Erkenntnisgewinn selbst in Wissenschaft und Forschung verhindere. Wie also Platon schon bemerkte, ist Emanzipation ein mühevoller Prozess, der sich zwar von den Medien unterhaltsam illustrieren, nicht aber an sie delegieren lässt.

Die Welt und ihr Double – Entwicklung und Zukunft der virtuellen Realität:

Virtuelle Netzwelten:

Im Zeitalter des Web 2.0 wurden diese Strategien der Computerspiele internetfähig. Vor allem die von der Firma Linden Lab entwickelte Internetplattform Second Life etablierte sich seit 2003 als eine zweite virtuelle Welt, in der bislang 15 Millionen Menschen angemeldet sind und selbst Universitäten

und Konzerne ihre Niederlassungen besitzen. Mit dem eigenen Avatar kann man dort sogar das Goethe-Institut besuchen oder die Staatliche Kunstsammlung in Dresden. Seit 2007 deutete sich in Second Life allerdings bereits die Wirtschaftskrise an, die als Rezession nunmehr real eingetreten ist und immer mehr kommerzielle Anbieter schließen ihre Second Life-Filialen.

Man kann die künstlichen Welten auch als mögliche Erweiterungen unserer Realitätsvorstellung und organischen Sensoren erklären. Fantastische Wirklichkeiten, die sich zwar klar von unserer Alltagswelt unterscheiden, aber doch immer wieder Bezüge zu ihr besitzen. Erstaunlicherweise reproduzieren besonders die aktuellen digitalen Parallelwelten wie die Internetplattform Second Life immer wieder die Machtverhältnisse und kapitalistischen Strukturen unserer Gesellschaftssysteme, von denen sich viele Menschen ja gerne lösen würden. In Second Life verwendet man den virtuellen Lindendollar, der gegen reale Währung getauscht werden kann. Dieser geschäftstüchtige Einfall machte schon manche zu realen Millionären, während andere im schlechtesten Fall Geld in die virtuelle Welt investieren und im besten Fall sehr viel Zeit.

Wirklichkeitsverlust und Orientierungsfragen:

Stanislaw Lem beschreibt bereits 1964 in seiner Summa Technologia sehr detailliert die möglichen Auswirkungen und Funktionen einer quasi perfekten Realitätssimulation, der er den Namen Phantomatik gab... Lem beschreibt aber auch die Probleme, die sich aus der virtuellen Realität ergeben könnten, angefangen vom Wirklichkeitsverlust, über Orientierungsfragen bis hin zu den Fragen der eigentlichen Anwendungsgebiete. Einige dieser Punkte verarbeitete er 1971 in seinem Roman Der futurologische Kongress.

Orientierungsprobleme könnten sich tatsächlich häufen, wenn die Entwicklung der neuronalen Schnittstellen weiter voranschreiten wird. Eine neuronale Schnittstelle bedeutet den direkten Anschluss eines Computers oder Netzwerks an das Nervensystem. Erst dies ermöglicht die perfekte Simulation, die von der Realität nicht mehr zu unterscheiden wäre – eine Technologie, wie sie William Gibson in seinem berühmten Roman Neuromancer 1984 antizipierte.

Thomas Knüver, [Das Ende der Netzgemeinde](#) 16.02.2012

Gestern Abend Erlangen, Sparkassenzentrale, 110 Zuhörer beim Vortrag über Social Media. Und eine Überraschung. Denn durchaus gab es kritische Fragen. Doch war die Abendveranstaltung der Medieninitiative Erlangen geprägt von einem Wandel. ... Nun ist Erlangen eine technisch geprägte Stadt dank Siemens Fraunhofer-Institut und Hochschule. Vielleicht herrscht hier also einfach mehr Offenheit als in anderen Regionen. Doch glaube ich, dass der gestrige Abend Zeichen einer gewissen Wende in der Bevölkerung ist. Weg von der German Facebook Angst hin zu mehr Offenheit ohne unkritisch zu sein. Getrieben wird dies maßgeblich durch den Nachwuchs. Wenn 100% aller Zehntklässler bei Facebook sind, wie mir gestern ein Lehrer berichtete, werden sich nicht 100% ihrer Eltern dort anmelden – aber eben doch ein hoher Prozentsatz. Von denen wieder merken viele, dass jenes von deutschen Medien so oft verteuflte Internet gar nicht so übel ist, wie das Feuilleton der „Süddeutschen“ ihnen Glauben machen will.

Die „Netzgemeinde“ ist tot – und vielleicht hat es sie nie gegeben. Stattdessen nutzt der größte Teil der Menschen heute digitale Dienste ganz selbstverständlich, von Facebook über Dropbox und WhatsApp bis MyTaxi. Und je mehr sie diese Dienste nutzen, desto mehr interessieren sie sich für die Zusammenhänge. Nicht alle, das ist klar – aber eben eine steigende Zahl. ... Das ist die neue Realität in Deutschland: Die Netzgemeinde ist tot – es lebe das Netz. Und wer dessen Nutzung beschränken will, der stellt sich nicht gegen einen Kult oder eine Sekte – sondern gegen einen großen Teil der Bevölkerung.

Christoph Kappes, [Thesen zu Veränderung von Politik durch Digitalisierung](#) 2012

Das digitale Zeitalter begann nicht mit „Social Media“ oder „Internet“, sondern Ende der 60er Jahre mit Computern in der Zivilgesellschaft. Es zeichnet sich aus durch Dokumentation (Aufzeichnung), Messung, durch Berechnung, Planung, Simulation, Verdichtung sowie die Steuerung von Prozessen in Schritten und macht Handeln effizienter in dem Sinne, dass es Ressourceneinsatz und Ergebnisse aneinander messbar macht, Information ohne Verzögerung bereitstellt und Standardisierung ermöglicht. Dieser Prozess wird noch mindestens 20 Jahre, eher 50 oder 100 Jahre weiter gehen, und er erfasst nun notwendig auch das Politische System und seine Interaktion mit seiner Umwelt.