

etwas real ist oder nicht, *nicht* hinreichend. Menschen entscheiden von Fall zu Fall, ob eingehende Sinnesdaten die Realität abbilden oder nicht. Sinnfälligkeit kann nicht mit Realität gleichgesetzt werden kann. Manchmal sehen die Dinge eben nur so aus, als wären sie real.

In neuerer Zeit erfreut sich der Begriff *virtuelle Realität* einer gewissen Popularität. Virtuelle Realität im Computerspiel sieht real aus, und wir tauchen darin ein, letztlich bleibt sie aber Schein. Doch wir tun alles, um den Schein nicht auffliegen zu lassen, täuschen unsere Sinne ganz bewusst, um uns zu unterhalten und zu zerstreuen. Wir kapseln uns mit Datenbrillen von der Realität ab. Schon in der Steinzeit war nicht alles real, was Menschen sahen. Aber die technologischen Neuerungen unserer Zeit fordern uns in dieser Hinsicht noch viel mehr heraus. Überzeugend realistisch gestaltete, computeranimierte virtuelle Realitäten, in denen wir gleichzeitig auch agieren, fordern uns auf nie gekannte Weise, Reales von nicht Realem zu unterscheiden. Der Steinzeitmensch hatte es einfacher, weil er die Konsequenzen unmittelbar erfahren hat, wenn er den Schein nicht durchschaut hat. Hunger. In der virtuellen Realität ist diese Rückmeldung aber absichtlich ausgeschaltet, damit der Schein so real wie nur möglich wirkt.

Mit der Technik, virtuelle Realität herzustellen, lassen sich neben unterhaltenden auch praktische, nützliche Anwendungen entwickeln. So setzen Therapeuten etwa bei der Behandlung von Phobien die virtuelle Realität ein. Die Begegnung mit der *virtuellen* Spinne löst beim Angstpatienten die phobische Reaktion genauso aus wie eine *reale* Spinne. Therapeutinnen sprechen hierbei von der »Exposition mit dem angstauslösenden Stimulus«. Sie müssen also keine realen Spinnen besorgen, um ihre Patienten zu heilen, oder mit Patienten, die Höhenangst haben, auf reale Türme steigen, um die Höhenangst zu bekämpfen. Es spielt offenbar keine Rolle, ob die Spinne nur von einem Grafikprogramm erzeugt wurde. Obwohl die virtuelle Spinne, wenn der Patient die Augen schließt, verschwindet – anders, als wenn es eine reale Spinne wäre –, ist der Angstpatient bereit, sich auf den Schein

einzulassen. Angstpatienten tauchen problemlos in die virtuelle Realität ein: Je nach Phobie schrecken sie vor einer virtuellen Spinne zurück. Oder sie fürchten einen Abgrund, verlieren nahezu das Gleichgewicht beim Blick in die virtuelle Tiefe. Oder sie schwitzen und erleben sozialen Stress, wenn sie vor einem virtuellen Publikum einen Vortrag halten müssen.

Offenbar können wir unser Erleben von Realität nicht daran festmachen, ob eine Spinne da ist oder nicht, da die Reaktion auf virtuelle und reale Spinnen gleich stark ausfällt. Eine Unterscheidung zwischen erfundenen und nichterfundenen Inhalten scheint demnach nicht ergiebig, wobei es natürlich schon eine Rolle spielt, ob sich tatsächlich eine Spinne im Raum befindet oder nicht.

Unserem Sinn für Realität haftet anscheinend etwas Subjektives an. Nur wie lässt sich dieses Subjektive festmachen, ohne sich dabei in uferlosem Assoziieren zu verlieren? Sprache ist ohne Zweifel eine wichtige Errungenschaft, die den Menschen auszeichnet. Als Vehikel für den Erkenntnisgewinn muss sie hingegen kritisch betrachtet werden. Viele Wissenschaften forschen mit empirischen oder gar experimentellen Verfahren, deren Ergebnisse nicht von der Art der Formulierung und sprachlichen Feinheiten abhängen. Forschungsergebnisse haben eine hohe Verbindlichkeit. Sprache hingegen ermöglicht Beliebigkeit. Und Beliebigkeit ist gefährlich. Es ist ja keineswegs so, dass wir unsere eigene Realität auswählen können. »Was bin ich?« hieß ein Quiz im Fernsehen mit dem Moderator Robert Lembke (bis 1989), in dem der Beruf eines Gastes von einem Rateteam ermittelt werden sollte. Nach einer sehr kurzen Vorstellung stellte Lembke jede Woche und über Jahre hinweg stets die gleiche Frage: »Welches Schweinderl hätten's denn gern?« Es gab mehrere Farben zur Auswahl, und nach jedem erfolglosen Ratedurchgang wurde eine Fünf-Mark-Münze in das vom Gast gewählte Sparschwein gesteckt. Robert Lembke stellte seine Frage stets mit ernster Miene, was in Anbetracht der absoluten Belanglosigkeit der Antwort, die weder für den Ausgang des Ratens noch irgend-

wie sonst für den weiteren Verlauf der Sendung bedeutend war, einen subtilen Kontrast aufbaute und das Publikum erheiterte. Diese uneingeschränkte Beliebigkeit ist bei der Auswahl der Realität nicht gegeben. Ganz im Gegenteil. Realität ist verbindlich. Schizophrene Patienten hören Stimmen und halten sie für real. Sie sind in ihrem Leben extrem beeinträchtigt. Sie haben keine Wahl.

## Facts first

Ein ausgereiftes, brauchbares theoretisches Gerüst, wie wir die Realität erleben, hat der Gestaltpsychologe Wolfgang Metzger (1940) in seinem Buch *Psychologie* entwickelt. Es ist einerseits bedauernswert, dass seine Ideen heutzutage nicht weiter verbreitet sind. Andererseits erstaunt es nicht, denn seine Ausführungen sind sprachlich schwer verständlich abgefasst und setzen eine hohe Motivation der Leserschaft voraus. Metzger hat zuerst eine Unterscheidung zwischen der Wirklichkeit im ersten Sinn und der Wirklichkeit im zweiten Sinn getroffen. Was meint er damit? Erstere bezieht sich auf wissenschaftlich nachweisbare Fakten. Zum Beispiel die Beschaffenheit bestimmter Materien oder ihre chemische Zusammensetzung. Demgegenüber steht die für uns interessantere Wirklichkeit im zweiten Sinn, mit der eine Standortbestimmung und Ordnung der Phänomene vorgenommen wird. Dadurch wird dem subjektiven Erleben eine *Eigenständigkeit* zugesprochen. Phänomene gilt es ernst zu nehmen. Nehmen wir als Beispiel eine Halluzination von Stimmen, so wie in der Schlusszene von Alfred Hitchcocks Film »Psycho« (1959), in dem der Serienmörder Norman Bates die Stimme seiner internalisierten Mutter hört, die am Schluss des Films sogar vollständig von ihm Besitz ergreift. Eine Halluzination ist in der Wirklichkeit im zweiten Sinne real, weil aus der Sicht der betroffenen Person die gehörten Stimmen echt sind, als real erlebt werden und das Handeln massiv beeinflussen können. Aus der

Perspektive der Wirklichkeit im ersten Sinne sind die Stimmen natürlich nicht real. Es sind keine messbaren Schallwellen vorhanden. Es gibt keinen physikalischen Reiz, die Stimmen entstehen im Kopf der halluzinierenden Person. Diese Unterscheidung scheint auf den ersten Blick trivial. Vermengungen von Wirklichkeit im ersten und zweiten Sinn halten sich hingegen hartnäckig und geben Anlass zu Missverständnissen, die sich manchmal sehr subtil in Diskussionen und Behauptungen einschleichen.

Der amerikanische Nachrichtensender CNN stellt sich neulich mit dem Motto *Facts first* dar. Damit soll ein exklusiver und unverfälschter Zugang zu Fakten nahegelegt werden, so wie sie Metzger der Wirklichkeit im ersten Sinne zuordnet. Dort gehören Nachrichten aber nicht hin. Die Inhalte von Nachrichten werden ausgewählt, durch die Häufigkeit ihrer Verbreitung erfolgt eine Gewichtung und ihre Auswahl ist von bewussten und unbewussten Interessen gesteuert. Nachrichten sind bestimmt nicht objektiv, weder in der westlichen Welt noch im abgeschotteten Nordkorea. Es sind Menschen, die Nachrichten erstellen, auswählen und verbreiten. Die Gültigkeit von Nachrichten basiert bestenfalls auf einer Konvention. Mit *Facts first* überhöht sich der Nachrichtensender in den Status einer Forschungsinstitution, die imstande ist, wissenschaftlich abgesicherte Fakten zu liefern. Ein Nachrichtensender schafft keine Fakten, sondern wählt diese aus und präsentiert sie. Natürlich gibt es gravierende Unterschiede, wie weit sich Nachrichten von Fakten entfernen und diese missachten.

Die Frage nach der Realität ist also keineswegs trivial und stellt uns vor große Herausforderungen. Die Wirklichkeit im zweiten Sinne ist in diesem Zusammenhang deswegen so interessant, weil sie das Subjektive aufwertet, unhinterfragt bestehen lässt und auf sinnvolle Weise ordnet. Es geht darum, wie wir mit Fakten umgehen. Ein in Wasser eingetauchter Stab sieht geknickt aus. Er sieht so aus, aber wir nehmen die gesehene Formveränderung nicht ernst. Wir sind

uns des Scheins bewusst. Wir wissen, dass unsere sensorischen Daten nicht die Realität abbilden. Auch Gefühle können uns im Modus des Scheins begegnen. Gefühle sieht man nicht so direkt wie den Knick im eingetauchten Stab und man muss sie aus Äußerungen und der Körpersprache des Gegenübers erschließen. Erfahrung und Wissen helfen natürlich auch mit bei der Bewertung von Gefühlen. Die übertriebene Freundlichkeit der Bedienung in einem amerikanischen Restaurant nehmen wir als solche nicht ernst. Sie ist aufgesetzt, wirkt gespielt und durch das erwartete Trinkgeld gesteuert. Geheucheltes Mitleid erkennen wir oft als solches und nehmen es nicht ernst. Auch ein Vorgesetzter, der in seiner Führungsfunktion überfordert ist und dies zu überspielen versucht, wird von den Mitgliedern des Teams nicht wirklich ernst genommen, obschon er der Chef ist. Denn er tut nur so, als hätte er die erforderliche Führungskompetenz. Auch das ist ein Schein.

## Schein oder Realität

Als *real* erleben wir die Objekte und Personen in der Umgebung sowie unseren eigenen Körper. Wir gehen davon aus, dass unsere Umgebung sowie unser Körper tatsächlich vorhanden sind. Real sind aber auch viele Gefühle. Die echte Anteilnahme und Trauer nach dem Verlust einer geliebten Person. Die Freude im Gesicht eines Kindes, wenn es eine schwierige Aufgabe erfolgreich gemeistert hat. Wie wir Anteilnahme und Freude erkennen, ist komplexer als die Wahrnehmung der Farbe Blau oder des Dufts von Rosen. Es beruht auf einer Mischung von verbalen und nonverbalen Informationen. Als soziale Lebewesen verfügen wir über ein sehr gut entwickeltes Sensorium, das uns empfänglich macht für Stimmungen, die sich in der Körpersprache des Gegenübers, in der Stimme, den Bewegungen und dem Blickverhalten äußern.