

Gedankenexperiment

Problemorientierter Einstieg	Würdest du dein echtes Leben durch eine Computersimulation ersetzen?
Stufe	Mittelstufe
Thema	Virtuelles Leben

Die Erlebnismaschine

Wir schreiben das Jahr 2030. Computerspiele haben sich in den letzten Jahrzehnten rasant weiterentwickelt.

Virtual Reality mit den entsprechenden Brillen ist schon lange Standard und viele Menschen verbringen einen Grossteil ihrer Freizeit in Computersimulationen. Diese sind zwar bereits sehr realistisch, aber sie lassen einen noch nicht komplett vergessen, dass man sich eigentlich in einer Simulation befindet.

Das Unternehmen *Dauerglück* aus Kalifornien hat nun aber einen Weg gefunden, dies zu ändern. Es hat lange im Geheimen geforscht und hat eine bahnbrechende Erfindung gemacht. Entwickelt wurde eine Erlebnismaschine. Sie wird mit Hilfe eines Spezialhelms direkt an das Gehirn angeschlossen.

In der Computerabteilung eines grossen Elektronikmarktes interessiert sich Lena für die auffällig beworbene Erlebnismaschine:

Verkäufer: Bist du mit deinem Leben zufrieden?

Lena: Ich denke, es läuft mir ganz gut, nächstes Jahr beginne ich eine Lehre als Informatikerin. Es gibt natürlich schon das eine oder andere, das nicht so rund läuft.

Verkäufer: Mit unserem neuen Top-Produkt "Erlebnismaschine" kannst du das für immer ändern, dann läuft alles nach Wunsch.

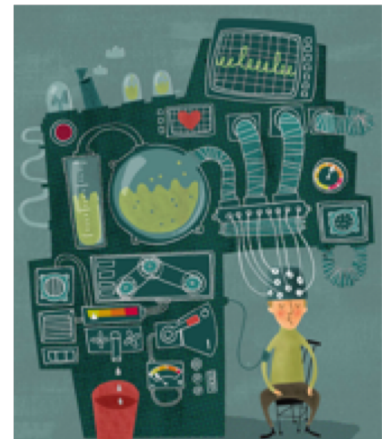
Lena: Echt jetzt? Wie soll das gehen?

Verkäufer: Nach dem Kauf wird dein Hirn mit einem Spezialhelm an die Erlebnismaschine angeschlossen. Das tut überhaupt nicht weh und ist vergleichbar mit dem Tragen eines Velohelms.

Lena: Und was habe ich davon?

Vertreter: An die Erlebnismaschine angeschlossen, erlebst du all das, was du dir sehnlichst wünschst: zum Beispiel perfekte Freundschaften, Zeit für deine Hobbies, Erfolg in der Schule und deinem zukünftigen Beruf, das wär' doch was? Vielleicht wünschst du dir schon lange, als Sängerin die Hitparade zu stürmen und vor Tausenden von Fans zu singen. Mit der Erlebnismaschine kannst du das.

Lena: Was ich aber im angeschlossenen Zustand erlebe, ist nicht wirklich echt. Es ist alles eine Illusion, nicht wahr?



Verkäufer: Ja, das ist so, was du erlebst, ist von der Maschine gemacht. Aber das Fantastische und absolut Neue ist: Wenn du erst einmal an die Maschine angeschlossen bist, merkst und weisst du davon nichts mehr: Du meinst dann, dass alles, was du erlebst, wirklich so passiere. Was meinst du: Wäre die Erlebnismaschine etwas für dich?

Lena: Ich überleg's mir.

Worum geht es?

Bei diesem Gedankenexperiment stellen sich folgende Fragen: Was bedeutet es, wenn sich das Erleben von virtuellen Welten nicht mehr von der Realität unterscheiden lässt? Was ist vorzuziehen? Ein Leben in einer simulierten Welt, die völliges Glück erleben lässt, oder ein Leben in der Wirklichkeit? Anders gefragt: Wäre unser Leben schlechter, gleich gut oder besser, wenn wir an die Erlebnismaschine angeschlossen wären? Was würde es für unser Zusammenleben und unsere Umwelt bedeuten?

Das Gedankenexperiment regt uns dazu an, über die Art, wie wir die Welt erleben und wie wir Erfahrungen machen, nachzudenken. Ist es wirklich das Gleiche, sich in einer Computersimulation zu befinden oder sich im echten Leben mit seinem eigenen Körper zu bewegen?

Die an die Erlebnismaschine angeschlossene Person weiss nicht mehr, dass sie angeschlossen ist. Sie kann nicht mehr unterscheiden zwischen der virtuellen Welt und dem echten Leben. In ihrem Zustand kann sie gar nicht mehr erkennen, dass es diese zwei verschiedenen Existenzformen gibt. Wir aber können uns fragen: Wie wollen wir leben? Wollen wir als jemand leben, der in Kontakt tritt mit der realen Welt und mit anderen Menschen, dabei niemals genau weiss, was als nächstes geschehen wird und dabei auch schmerzliche und enttäuschende Erfahrungen macht? Oder als eine Person, die in ihrer simulierten Welt lebt, in der alle Erlebnisse positiv sind?

In seiner klassischen Form geht das Gedankenexperiment davon aus, dass sich die Menschen gleich für mehrere Jahre an die Erlebnismaschine anschliessen und sich künstlich ernähren lassen. Auch im Impulsbeispiel legt sich das durchaus als Weiterentwicklung nahe. Das wirft die Frage auf, wie eine Welt aussähe, in der die einen jahrelang angeschlossen an die Erlebnismaschine unter einem Helm sitzen oder liegen würden.

In Bezug auf die Technik ist zu fragen, wie wir mit Computerprogrammen und -spielen, welche die Wirklichkeit simulieren, umgehen können und sollen. Ist alles nur ein Spiel oder besteht die Gefahr, dass die simulierte Welt zur Ersatzwelt wird und das reale Leben darunter leidet? Ebenso stellt sich die ethische Frage, ob Computeringenieure und -firmen eine solche Maschine überhaupt auf den Markt bringen dürften.

Impulsfragen:

Abstraktheitsgrad	Frage	Kommentar
<p>Konkrete Fragen zum Text</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ebene der Figuren • Erfahrungsebene der Kinder 	<ul style="list-style-type: none"> • Hast du auch schon mit einer Virtual-Reality-Brille Computergames gespielt? Wie war das? • Wenn du die beste Freundin von Lena wärst: Was würdest du ihr sagen, wenn du von ihrer Überlegung erfährst, ob sie sich an die Erlebnismaschine anschliessen lassen soll? • Würdest du dich selbst an die Erlebnismaschine anschliessen lassen? • Bist du schon mal so stark in ein Computerspiel vertieft gewesen, dass es dir schwerfiel, in deine gewohnte Umgebung zurückzukehren? • Spielst du lieber ein Fussballspiel am Computer oder lieber Fussball auf dem Rasen? 	<p>Die Kinder versuchen, das Gedankenexperiment zu verstehen und ihre eigene Meinung zu formulieren.</p>
<p>Fragen zum zentralen Begriff und zur Bedeutung</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Was ist der Unterschied zwischen Wirklichkeit/Realität und einer simulierten oder vorgetäuschten Wirklichkeit? Woran erkennen wir das? • Würdest du dich an die Erlebnismaschine anschliessen lassen? Wieso? • Ist es gut, wenn alle eine Erlebnismaschine kaufen und sich daran anschliessen können? • Darf eine Firma ein Produkt wie die Erlebnismaschine zum Kauf anbieten? • Was sind Chancen und Gefahren von Computerspielen, die die Wirklichkeit simulieren? 	<p>Die Kinder arbeiten den Unterschied zwischen Wirklichkeit und Realität heraus. Sie fragen sich, inwiefern dieser Unterschied für das gute Leben der Menschen relevant ist.</p>