



Virtuelle Realität

Die unterhaltsame Lüge

Dr. med. Michael Mindoro

Stell dir vor, wie du gähnst. Wenn es dir wie mir geht, dann wird schon der Gedanke ans Gähnen zu dem Bedürfnis führen, den Mund zu öffnen und tief Luft zu holen. Ob du müde bist oder nicht, du fühlst, wie sich dieser überwältigende Drang aufbaut, bis du am Ende ... nachgibst ... und ... gähnst. So was! Gähnen ist tatsächlich ansteckend. Aber wieso eigentlich? Die Antwort liegt vielleicht in den Spiegelneuronen.

Offenbar war der Tester in Gedanken schon bei seinem Mittagessen.

In den 1980er-Jahren legten Wissenschaftler Elektroden an den prämotorischen Kortex an der Stirn eines Makak-Affen, um die Neuronen zu erforschen, die Hand- und Armfunktionen steuern. Während des Experimentes durfte der Affe nach Futter und anderen Dingen greifen, und die jeweilige Hirntätigkeit dabei wurde auf einem Monitor sichtbar gemacht.

Mit der Zeit stellten die Wissenschaftler fest, dass jede Handlung – z. B. das Schälen und Fressen einer Banane – ein bestimmtes neuronales Aktivitätsmuster hervorrief. Hand-

gesten, Bewegungen und Gesichtsausdrücke produzierten jeweils ihr eigenes Muster. Man erzählt die Geschichte, dass dem Affen nach einem solchen Experiment die Elektroden nicht abgenommen wurden – offenbar war der Tester in Gedanken schon bei seinem Mittagessen. Als der Tester eine Banane schälte und aß, war auf dem Schirm das gleiche neuronale Aktivitätsmuster zu sehen, als würde der Affe selbst gerade eine Banane verzehren. Als dieses Experiment in verschiedenen Variationen wiederholt wurde, zeigte sich, dass es keinen Unterschied machte, ob der Affe selbst eine Banane aß oder zusah, wie jemand anders oder ein anderer Affe sich die Banane einverleibte. Egal, wer die Frucht schälte und aß, das Gehirn des Affen wies dasselbe Tätigkeitsmuster auf, weswegen diese Nerven heute Spiegelneuronen genannt werden.

Spiegelneuronen werden gleichermaßen durch bestimmte Handlungen wie durch Gedanken daran aktiviert, was zeigt, dass Gedanken das gleiche Gewicht haben wie Taten. Wenn es keinen Unterschied macht, ob man etwas real oder virtuell erlebt, dann können Spiegelneuronen je nach Gebrauch eine

positive oder negative Wirkung auf das geistliche Leben haben. Betrachten wir einmal die geistliche Bedeutung von Spiegelneuronen.

Virtuelle Realität

Auch wenn virtuelle Realität (VR) als eine ziemlich neue technische Entwicklung angesehen wird, existiert diese Form der Unterhaltung bereits etliche Jahrzehnte. Natürlich hatten die ersten Geräte für virtuelle Realität keine Hi-Tech-Computer und 3D-Wiedergabe. Sie nutzten stattdessen stereoskopische Filmprojektoren. In einer speziellen Kammer wurden für jedes Auge separate Filmbilder an die Wand geworfen, und das Gehirn interpretierte den kleinen Unterschied zwischen beiden Bildern als Raumtiefe. Mit Hilfe von Stereo-Lautsprechern und einem Kipstuhl konnte man eine virtuelle Radtour durch die Natur erleben, ohne das Haus zu verlassen. So entstand 1962 der Prototyp der VR-Maschine: das Sensorama.

Der menschliche Körper ist der Ort, wo Jesus zu Hause sein möchte.

Mit den technischen Fähigkeiten heutiger Smartphones ist Unterhaltung durch virtuelle Realität normal geworden. Man braucht nicht mehr als ein handelsübliches Handy, eine VR-Brille und Ohrhörer. Angesichts der Tatsache, dass virtuelle Realität sich weiter ausbreitet, stellt sich die Frage, wie diese Art Entertainment sich wohl auf die Gesellschaft auswirkt. Um die Antwort zu finden und die Gefahren der virtuellen Realität zu verstehen, schlagen wir die Bibel auf.

Lange vor unserer modernen virtuellen Unterhaltungswelt sagte Jesus einmal:

Mt 5,27 Ihr habt gehört, dass zu den Alten gesagt ist: „Du sollst nicht ehebrechen!“

28 Ich aber sage euch: Wer eine Frau ansieht, um sie zu begehren, der hat in

seinem Herzen schon Ehebruch mit ihr begangen.

Obwohl virtuelles Entertainment heute stark auf dreidimensionale Medien setzt, hängt virtuelle Realität mehr davon ab, was das Gehirn wahrnimmt, als was das Auge sieht. Sündige Gedanken haben die gleiche Wirkung wie sündige Taten, daher spielt es keine Rolle, ob die Sünde in einer künstlichen Umgebung begangen wird oder in der Realität.

Sündige Gedanken haben die gleiche Wirkung wie sündige Taten.

Ein Hinweis darauf lässt sich auch in den Zehn Geboten finden. Das siebte und achte Gebot verbietet Ehebruch und Diebstahl, während das zehnte Gebot die damit verbundenen Gedanken verurteilt. Das zehnte Gebot verbietet, die Frau des Nächsten zu begehren (Ehebruch in Gedanken) oder sonst etwas, das dem Nächsten gehört (Stehlen in Gedanken).

Lk 6,45 Der gute Mensch bringt aus dem guten Schatz seines Herzens das Gute hervor, und der böse Mensch bringt aus dem bösen Schatz seines Herzens das Böse hervor; denn wovon sein Herz voll ist, davon redet sein Mund.

Was wir sagen und tun, macht lediglich offenbar, was in unserem Herzen ist. Weil kein Mensch einem anderen ins Herz schauen kann, können wir bloß die Taten beurteilen. Doch selbst wenn jemand in den Augen seiner Mitmenschen ein tadelloses und vorbildliches Leben führt, liest Gott im Herzen und sieht, wo die Sünde lauert.

Virtuelle Sünde

Was heißt das für uns heute? Die Gefahren virtueller Realität sind nicht auf dreidimen-

sionale Bilder beschränkt – zweidimensionale Bilder können nicht weniger problematisch als reale Erlebnisse sein. Wenn ich als verheirateter Mann mir zum Beispiel ein Pornovideo ansehen würde, wäre ich genauso schuldig, als hätte ich das unzüchtige Verhalten eines Ehebruchs direkt begangen. Und was ist mit den ganzen Fernseh-Shows und Filmen, in denen unmoralische Elemente der Normalfall sind? Es ist offensichtlich, dass in der Gedankenwelt der Entertainer dieser Welt für Gott kein Platz ist. Wenn wir uns den sündigen Taten anderer aussetzen, nur um unterhalten zu werden, „leuchten“ unsere Spiegelneuronen in derselben Weise auf, als würden wir gerade selbst die Sünde begehen. Anders gesagt, wenn wir uns an den Sünden anderer vergnügen, trifft uns die gleiche Schuld und Verdammung wie sie.

Aber auch ohne Technik kann man sich in die Sünden anderer hineinversetzen. Romantische Geschichten und andere Literatur können ziemlich freizügig in ihrer Beschreibung sexueller Handlungen sein und sind oft bloß Pornografie in Druckform. Wer ein Buch liest, kann also genauso die Schuld des Ehebruchs auf sich laden wie jemand, der sich ein Video ansieht. Auch wenn wir über die schmutzigen Sünden anderer tratschen oder über verdorbene Witze lachen, bringen diese Worte Schande über den Ehebund. Das Traurige ist, dass die Einrichtung der Ehe, die Gott den Menschen im Garten Eden geschenkt hat, weitaus häufiger beschädigt worden ist, als wir gerne zugeben möchten. Unterhaltungen und Lesestoff können uns genauso sicher in Sünde führen wie irgendeine Fernsehsendung.

Sport

Wie steht es mit dem Wettkampfsport? Sport fördert Konkurrenzkampf und Stolz, und herausragende Sportler werden oft wegen ihrer Leistungen zum Star erhoben.

Jes 64,5 Wir alle sind wie ein Unreiner geworden, und all unsere Gerechtigkeiten wie ein beflecktes Kleid ...

Vielen Sportfans ist nicht bewusst, dass sie womöglich die Sünden ihrer Helden feiern.

Als der Außenseiter Cassius Clay 1964 den amtierenden Boxweltmeister im Schwergewicht Sonny Liston im Kampf besiegte und vor der Welt erklärte: „Ich bin der Größte ...“, da brachte diese Errungenschaft dem später als Mohammed Ali bekannten Boxer nichts als „ein beflecktes Kleid“. Und als der NBA-Superstar Vince Carter so hoch sprang, dass er einen Basketball über den Kopf des 2,18 m großen und 118 kg schweren Frédéric Weis hinweg unhaltbar im Korb versenkte, was weltweites Aufsehen erregte, erreichte er mit diesem Meisterstück nicht mehr als „ein beflecktes Kleid“. Und was ist mit Michael Phelps’ historischen acht Goldmedaillen bei einer einzigen Olympiade? Gleichfalls „ein beflecktes Kleid“. So außergewöhnlich diese Leistungen sind, können sie nichts dazu beitragen, diese Ausnahmesportler vom Lohn der Sünde zu erretten.

Wenn es keinen Unterschied macht, ob eine Sünde in Gedanken oder tatsächlich geschieht, dann ist es egal, ob wir auf dem Spielfeld sind oder auf dem TV-Sofa. Vielen Sportfans ist nicht bewusst, dass sie womöglich die Sünden ihrer Helden feiern. Wer zusieht, wie ein Football-Spieler der NFL nach einem spielentscheidenden Passfang einen Siegestanz aufführt, kann ebenso schuldig an dieser Demonstration von Stolz sein wie der Sportler, der wie ein Irrer durch das mit Tausenden Fans gefüllte Stadion hüpfte. Wer jöhlt, weil ein Boxer k. o. geschlagen worden ist, könnte, auch wenn er noch nie seine Faust im Zorn erhoben hat, genauso gut selbst jemanden niederstrecken.

Machen wir es noch etwas persönlicher. In meiner Zeit auf dem College war ich süchtig nach Videospielen. Mein Lieblingsspiel war eines der weltweit ersten konsequent auf Multispieler zugeschnittenen Online-Games. Bisherige Online-Spiele konnten vielleicht ein Dutzend oder weniger Teilnehmer gleichzeitig bedienen. Dieses Spiel jedoch hatte die alte Technik in solche Dimensionen weiterentwickelt, dass Hunderte Spieler in Echtzeit gegeneinander antreten konnten. Mein Freund und ich hatten zusammen ein Konto, und unsere gemeinsamen Anstrengungen bescherten uns oft den wöchentlichen Beststand unter den über 60 000 Spielern aus aller Welt. Wir waren sogar über 18 Monate lang durchgehend auf der Liste der fünf Topspieler weltweit.

Ich erinnere ich mich an die mörderischen Gedanken und Gefühle, die in mir aufkamen.

Ich spielte auf so hohem Wettkampf-Niveau, dass meine Reaktionszeit sich spürbar verschlechterte, wenn ich nur einen Tag aussetzte, was für mich ein Grund mehr war, täglich zu spielen. Jede freie Minute floss in das Game. Unzählige Nächte wurden zur Spielesitzung, und an einem langen Wochenende hockte ich einmal mehr als 60 Stunden ununterbrochen vor dem Bildschirm. Meine Freundschaften litten darunter ebenso wie meine Noten. Schlimmer noch, ich vernachlässigte meine Beziehung mit Jesus. Ich danke Gott für den Sieg, den er mir über diese tödliche Gewohnheit geschenkt hat, denn andere Freunde von mir hatten weniger Glück. Weil sie von der Sucht des Computerspielens nicht loskamen, schafften sie es nicht, ihre Ausbildung zum Arzt oder Zahnarzt abzuschließen.

Ich hatte immer gedacht, das sechste Gebot „Du sollst nicht töten“ sei am leichtesten zu halten. Heute ist mir klar, dass ich dieses

Gebot mehr übertreten hatte als alle anderen zusammen. So wie gedankliches Stehlen oder Begehren nicht weniger Sünde ist als physisches Stehlen, brach ich das sechste Gebot jedes Mal, wenn ich einen Mitspieler in einem Computerspiel „tötete“. Nein, es ist nie Blut geflossen, doch erinnere ich mich an die mörderischen Gedanken und Gefühle, die beim Spielen in mir aufkamen. Und ich bin nicht der Einzige, denn es gibt viele Mörder auf unseren Straßen, die nicht polizeibekannt sind.

Durch unsere Spiegelneuronen möchte Gott uns seine Gesetze ins Herz legen.

Wenn unser Sinn durch die ständige Konfrontation mit Gewalt in unserer Freizeitgestaltung so abstumpft, dass der Tod uns nicht mehr schreckt, welche Bedeutung hat dann noch das Opfer unseres Heilands am Kreuz? Wenn wir uns an Gewalt gleich welcher Art weiden, sei es in einem Computerspiel, Action-Film oder bei einer Sportveranstaltung, wie können wir dann die Qualen verurteilen, die Juden und Römer Jesus Christus zufügten?

Röm 3,10 Es ist keiner gerecht, auch nicht einer.

Wenn wir Gewalt oder irgendeine andere Sünde als unterhaltsam genießen, kreuzigen wir Jesus Christus erneut und machen ihn zum Gespött.

Als ich verstand, dass Spiegelneuronen uns zu Teilhabern der Sünden anderer machen, kam ich auch darüber zum Nachdenken, womit Kinder so spielen und ihre Zeit verbringen.

Mt 18,6 Wer aber einem von diesen Kleinen, die an mich glauben, Anstoß zur Sünde gibt, für den wäre es besser, dass ein großer Mühlstein an seinen Hals gehängt und er in die Tiefe des Meeres versenkt würde.

Die Sünden meines Sohnes wären auf meinem Haupt, würde ich ihn zum neusten *Star Wars*-Film mitnehmen und ihm zur Erinnerung noch ein Lichtschwert zum Spielen kaufen, denn damit würde ich ihn dazu ermutigen, die Sünde zu genießen.

Wahre Gerechtigkeit

Obwohl wir unsere Seelen auf die eine oder andere Art auf dem Altar von Spiel und Entertainment geopfert haben, haben Spiegelneuronen auch einen ganz positiven Nutzen.

2Kor 3,18 Wir alle aber, indem wir mit unverhülltem Angesicht die Herrlichkeit des Herrn anschauen wie in einem Spiegel, werden verwandelt in dasselbe Bild von Herrlichkeit zu Herrlichkeit, nämlich vom Geist des Herrn.

1Kor 15,51 Siehe, ich sage euch ein Geheimnis: Wir werden zwar nicht alle entschlafen, wir werden aber alle verwandelt werden.

Um von einem Leben in Sünde zu einem Leben in Gerechtigkeit zu finden, brauche ich nicht die Erfahrung des ersten Todesschlafes. Wenn wir Gottes Herrlichkeit – seinen Charakter – betrachten, gewöhnen wir uns an die Wege der Gerechtigkeit. Tag für Tag kann die virtuelle Erfahrung der Gerechtigkeit Christi zur lebendigen Realität für uns werden. Durch unsere Spiegelneuronen möchte Gott uns seine Gesetze ins Herz legen und auf den Sinn schreiben.

4T 374 Es wäre gut, jeden Tag eine andächtige Stunde lang über das Leben Christi von der Krippe bis nach Golgatha nachzudenken. Wir sollten es Schritt für Schritt durchgehen und uns jede einzelne Szene lebendig vor Augen malen, besonders gegen Ende seines irdischen Lebens. Wenn wir so seine Lehren und Leiden betrachten sowie sein unendliches Opfer zur Erlösung der Menschheit, wird unser Glaube gestärkt, unsere Liebe entfacht, und wir werden tiefer mit dem Geist erfüllt, der auch unseren Erlöser aufrecht erhielt ... Alles Edle und Großherzige im Menschen wird geweckt, wenn wir über Christus am Kreuz nachsinnen.

Meine innige Bitte an dich ist, dein Verhältnis zur Welt der Unterhaltung zu überdenken. Die trivialen Luftschlösser dieser Welt lösen sich schnell in nichts auf, aber Gott bietet das Ewige. Wer vom Wasser weltlicher Vergnügungen trinkt, bekommt wieder Durst. Doch wer das lebendige Wasser trinkt, Jesus Christus, den wird nie mehr dürsten. Entscheide dich für Christus, damit Er in dir „zu einer Quelle von Wasser wird, das bis ins ewige Leben quillt“ (Joh 4,14)! Tauch dich ein in Christi Gerechtigkeit. Bete, dass Gott dich dazu bringt, die virtuelle Realität dieser Welt loszulassen, damit du das echte, himmlische Leben hier und jetzt genießen kannst.

Off 22,20 Ja, komm, Herr Jesus! ■

Quelle: „Virtual Reality: Entertained by Error“, fulcrum7.com



Dr. med. Michael Mindoro

ist Familienarzt und lebt in Kalifornien (USA).