

„Reality Check – is this real life?“

Dominik Erhard, Leitender Redakteur Online des *Philosophie Magazins*

Wie real ist, was Sie hier sehen?



Quelle: YouTube-Kanal „TmarTn2“; Video: „Meta Quest 3 Mixed Reality Gameplay (First Encounters VR)“

Wie real ist, was Sie hier sehen?



Quelle: YouTube-Kanal „TmarTn2“; Video: „Meta Quest 3 Mixed Reality Gameplay (First Encounters VR)“

Wie real ist, was Sie hier sehen?



Quelle: YouTube-Kanal „TmarTn2“; Video: „Meta Quest 3 Mixed Reality Gameplay (First Encounters VR)“

**Sind virtuelle Entitäten real?
Und wenn ja, auf welche Weise?**

David J.
CHALMERS



REALITÄT+

Virtuelle Welten und
die Probleme der
Philosophie

SUHRKAMP

Quelle: Alle Rechte liegen beim Suhrkamp Verlag

**„Virtuelle Entitäten sind real“
=
Virtuelle Realisten:innen**

„Virtuelle Entitäten sind real“

=

Virtuelle Realisten:innen

**„Virtuelle Entitäten sind nicht
real bzw. irgendwie anders real“**

=

Virtuelle Fiktionalist:innen

**„Virtuelle Entitäten sind nicht
real bzw. irgendwie anders real“**

=

Virtuelle Fiktionalist:innen

Virtuelle Fiktionalist:innen

„Virtuelle Entitäten sind so real wie
Dinge in Videospiele real sind.“

Virtuelle Fiktionalist:innen

„Virtuelle Entitäten sind so real wie Dinge in Videospielen real sind.“



Quelle: Generiert mit DALL E

Virtuelle Fiktionalist:innen

„Virtuelle Entitäten sind so real wie Dinge in Videospielen real sind.“



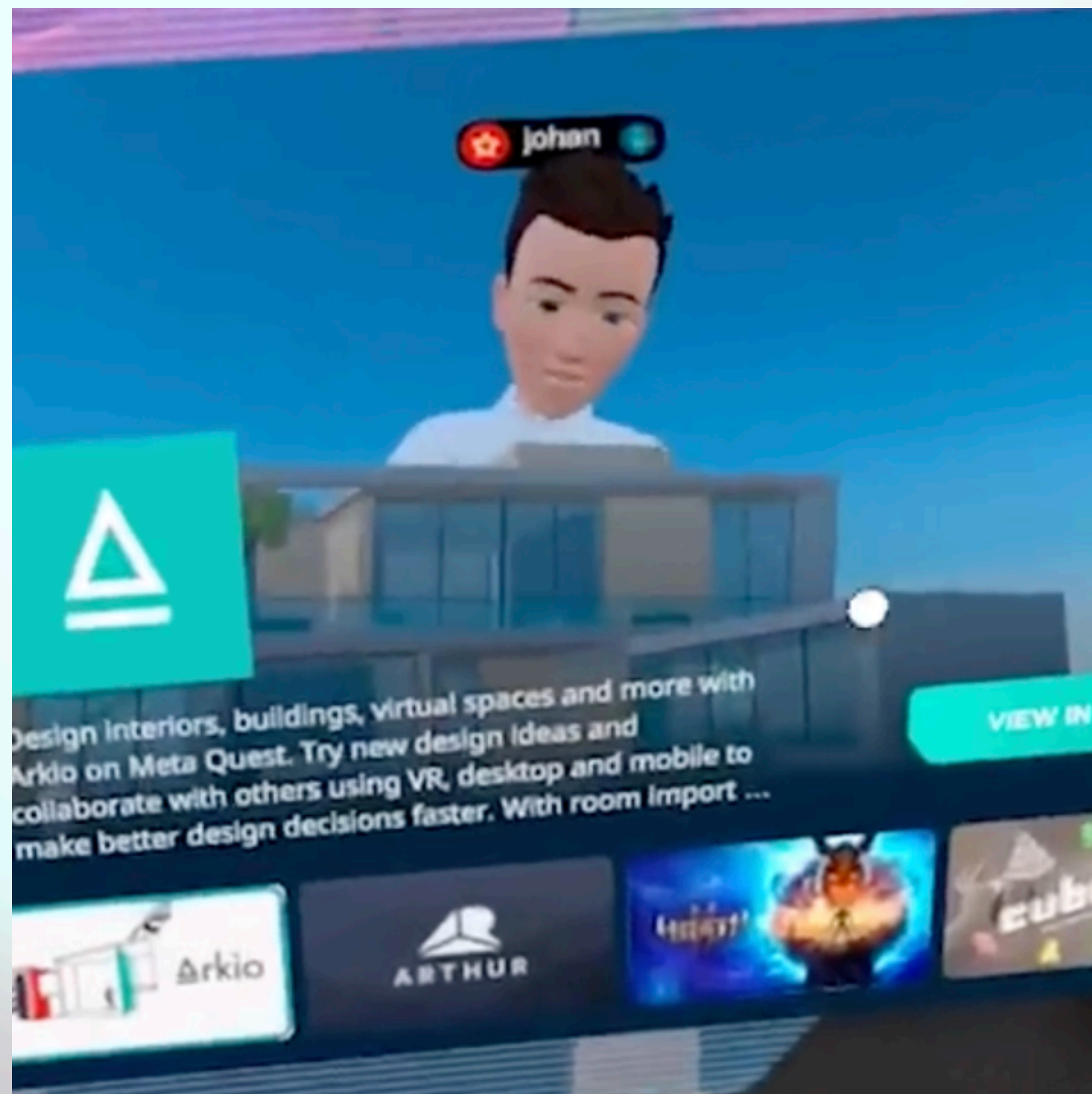
Quelle: Generiert mit DALL E



Quelle: Generiert mit DALL E

Virtuelle Fiktionalist:innen

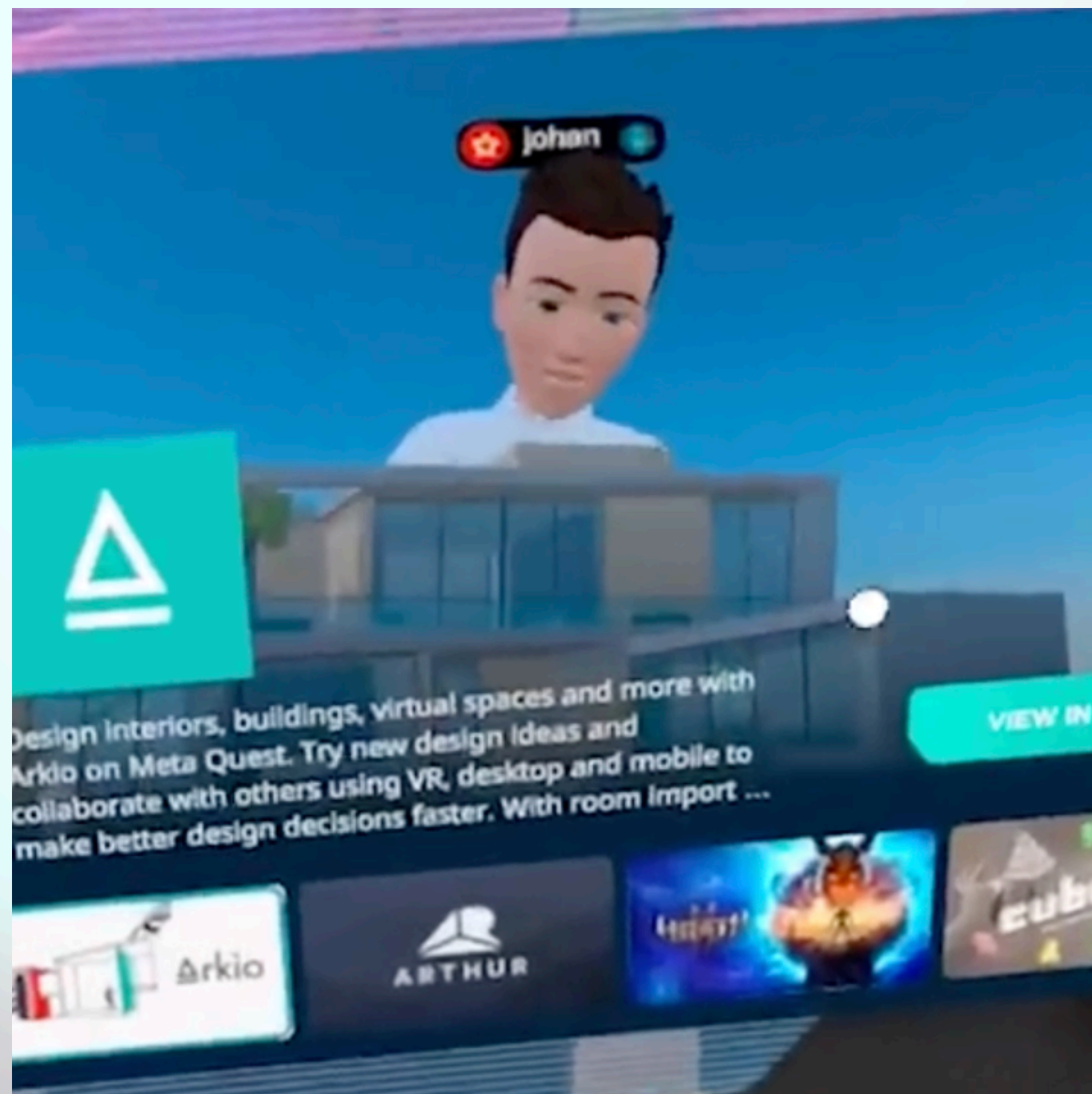
„Virtuelle Entitäten sind so real wie Dinge in Videospiele real sind.“



Quelle: Siehe Folie 2

Virtuelle Fiktionalist:innen

„Virtuelle Entitäten sind so real wie Dinge in Videospielen real sind.“



Quelle: Siehe Folie 2



Quelle: Bildschirmaufnahme von „Herr der Ringe Online“

Virtuelle Fiktionalist:innen

„Virtuelle Entitäten sind so real wie Dinge in Videospielen real sind.“



Quelle: Bildschirmaufnahme aus „Second Life“

Virtuelle Fiktionalist:innen

„Virtuelle Entitäten sind so real wie Dinge in Videospielen real sind.“



Quelle: Bildschirmaufnahme aus „Second Life“



Quelle: Bildschirmaufnahme von „Herr der Ringe Online“

Verständliche Intuition

Virtuelle Welten
≠
Videospielwelten

**Wenn wir virtuelle Entitäten
in Videospiele als fiktional
ansehen, übertragen wir die
Fiktionalität des Spielaspekts
auf die Dinge, mit denen das
Spiel durchgeführt wird.**

Veranschaulichung



Quelle: Privat

Veranschaulichung



Fiktionaler Baum?

Fiktionales Schwert?

Fiktionale Kleidung?

Quelle: Privat

Veranschaulichung



Quelle: Pond5 Images (Imago)

Wo ist hier die Fiktion?

Einwand

Einwand

Gespräch: 

Einwand

Gespräch: 

Avatar: 

Einwand

Gespräch: 

Avatar: 

Sofa: 

Virtueller Realismus:

Virtuelle Realitäten sind echte Realitäten. Dabei liegt die Betonung darauf, dass virtuelle Entitäten real sind und keine Fiktionen.

3 Existenzkriterien

3 Existenzkriterien

1. Wahrnehmbar und messbar

3 Existenzkriterien

1. Wahrnehmbar und messbar

2. Kausale Effekte

3 Existenzkriterien

- 1. Wahrnehmbar und messbar**
- 2. Kausale Effekte**
- 3. Bewusstseinsunabhängig**

Wie schlägt sich das virtuelle Sofa?



Quelle: Generiert mit DALL E

Wie schlägt sich das virtuelle Sofa?



Quelle: Generiert mit DALL E

- 1. Wahrnehmbar und messbar?**
- 2. Kausale Effekte?**
- 3. Bewusstseinsunabhängig?**

Wie schlägt sich das virtuelle Sofa?



Quelle: Generiert mit DALL E

1. Wahrnehmbar und messbar?
2. Kausale Effekte?
3. Bewusstseinsunabhängig?

Wie schlägt sich das virtuelle Sofa?



Quelle: Generiert mit DALL E

1. Wahrnehmbar und messbar? ✓
2. Kausale Effekte? ✓
3. Bewusstseinsunabhängig?

Wie schlägt sich das virtuelle Sofa?



Quelle: Generiert mit DALL E

1. Wahrnehmbar und messbar? ✓
2. Kausale Effekte? ✓
3. Bewusstseinsunabhängig? ✓

Einwand

„Bitte setzen Sie sich!“



Quelle: Generiert mit DALL E



Quelle: Call Me Fred (Unsplash)

Eine Frage der Materialität (noch)

Einwand

„Bitte setzen Sie sich!“

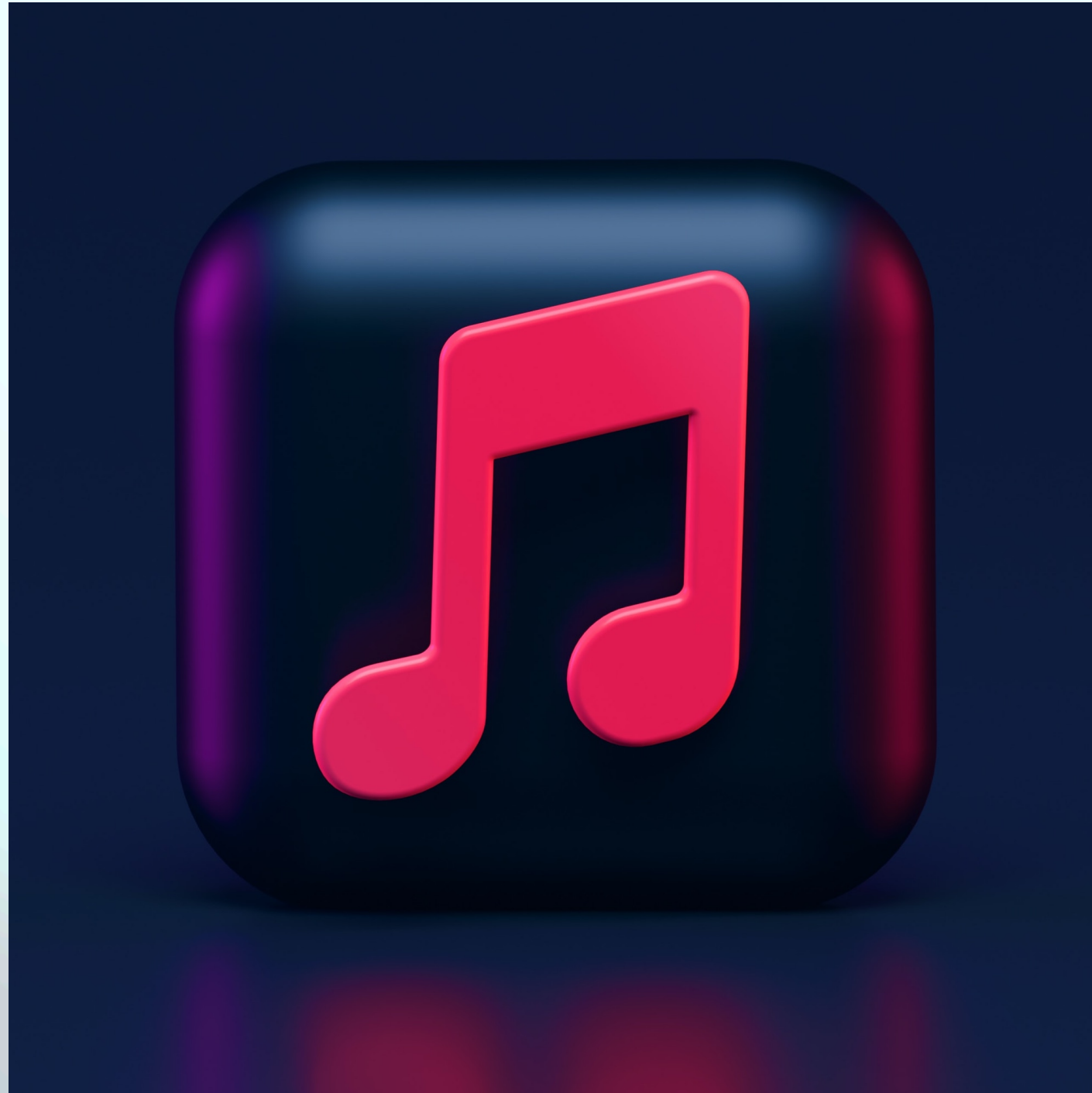


Quelle: Generiert mit DALL E



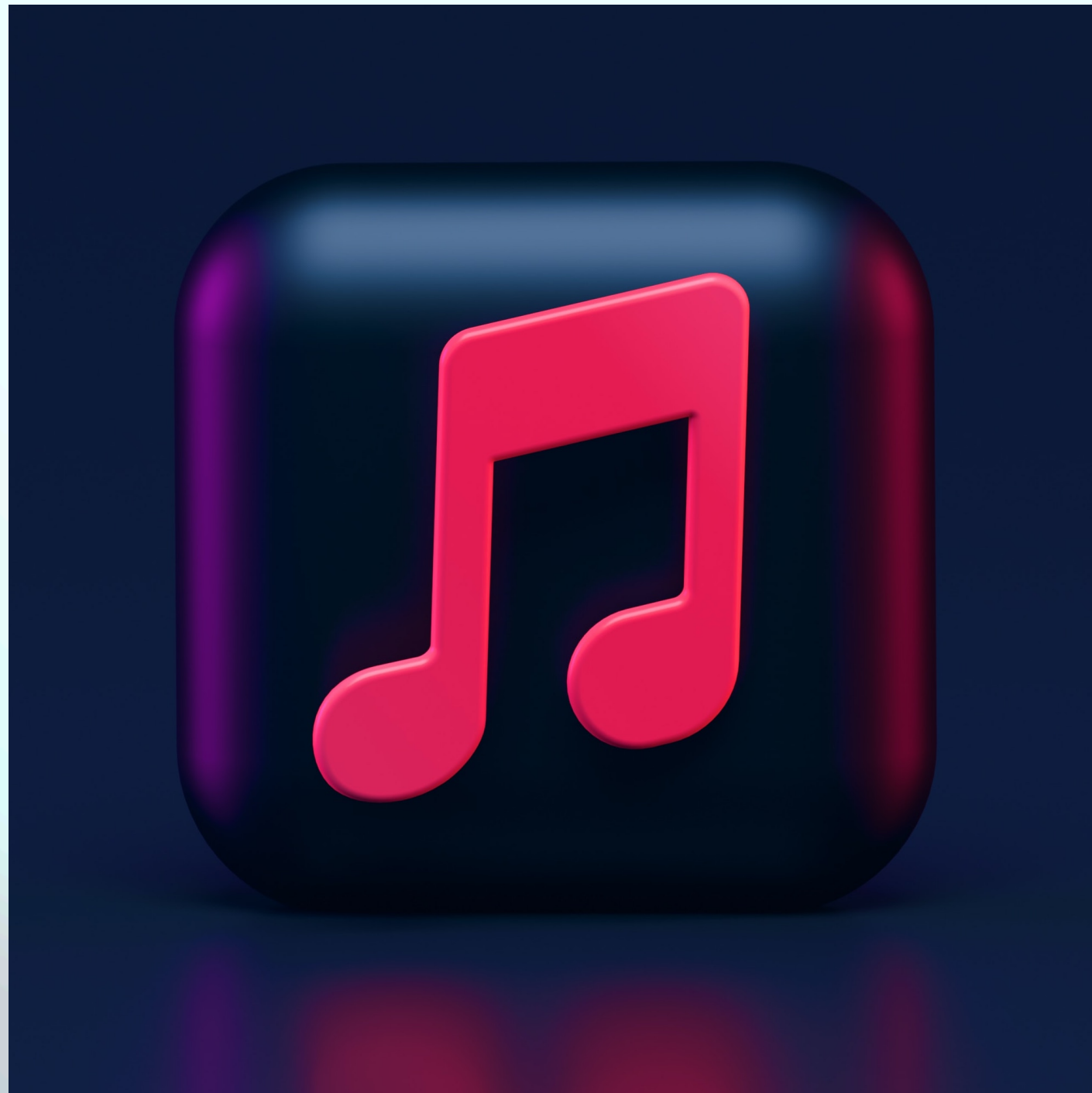
Quelle: Call Me Fred (Unsplash)

Language follows function



Quelle: Alexander Shatov (Unsplash)

Language follows function

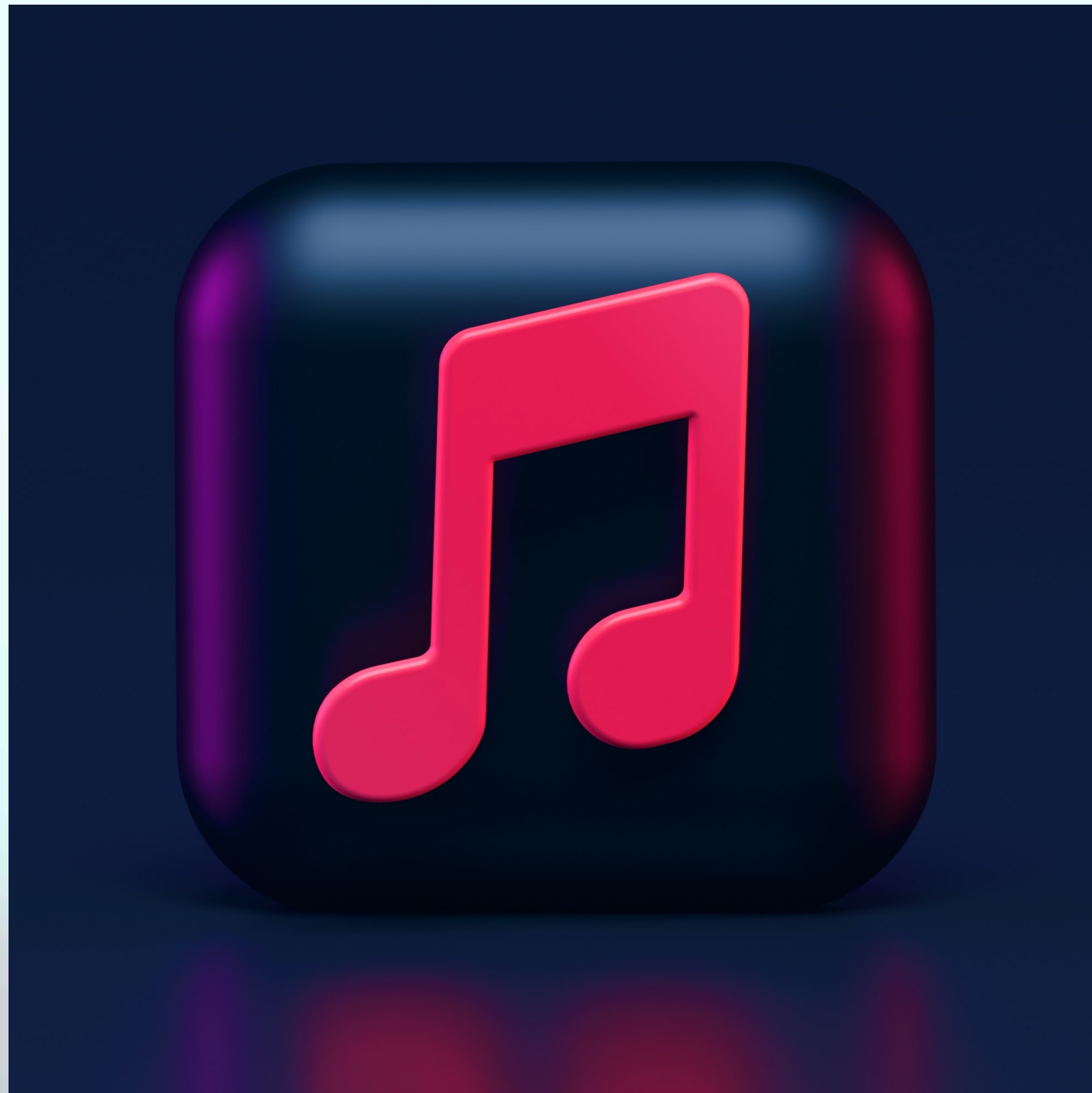


Quelle: Alexander Shatov (Unsplash)



Quelle: Melanie Rosillo Galvan (Unsplash)

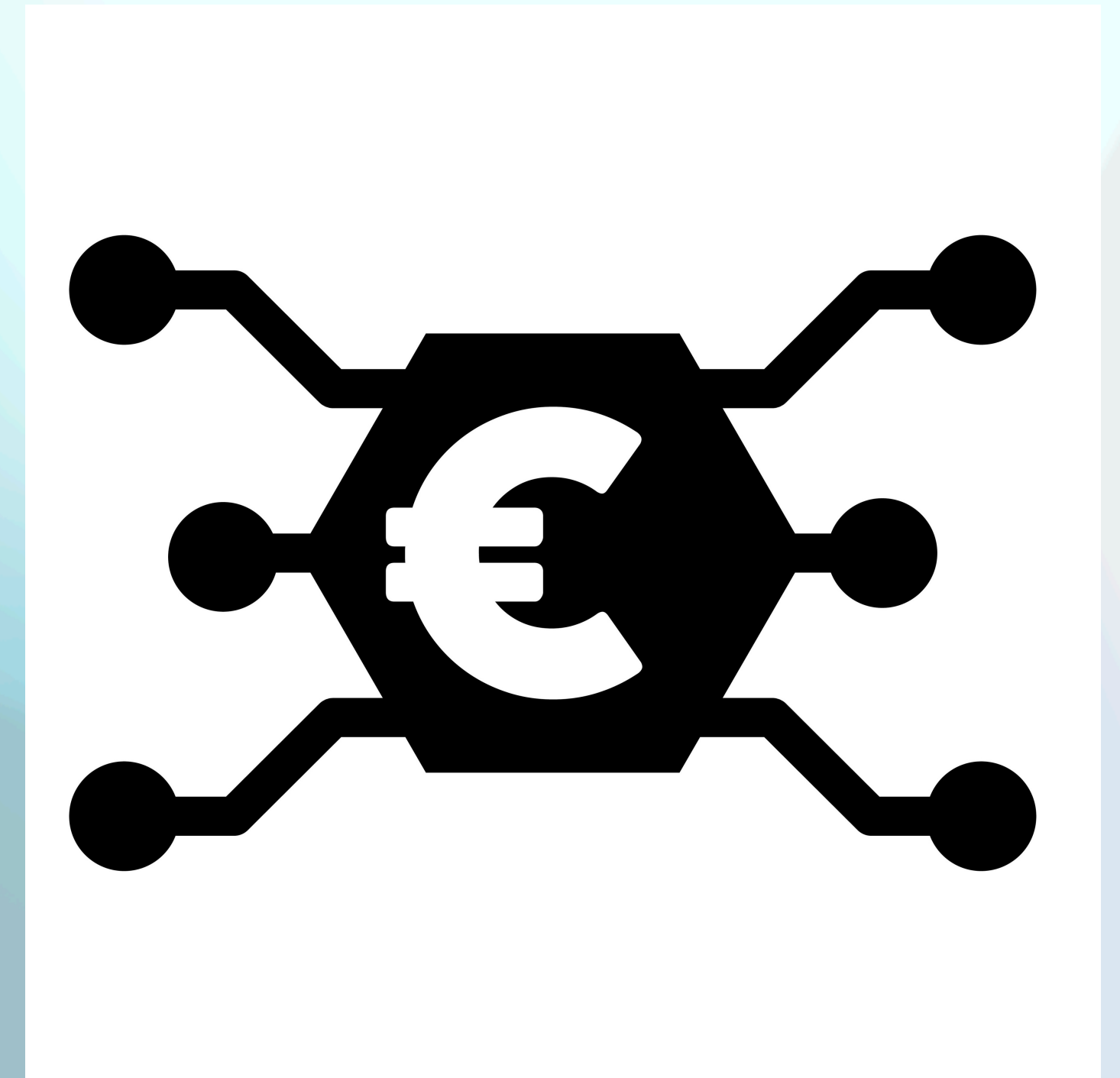
Language follows function



Quelle: Alexander Shatov (Unsplash)

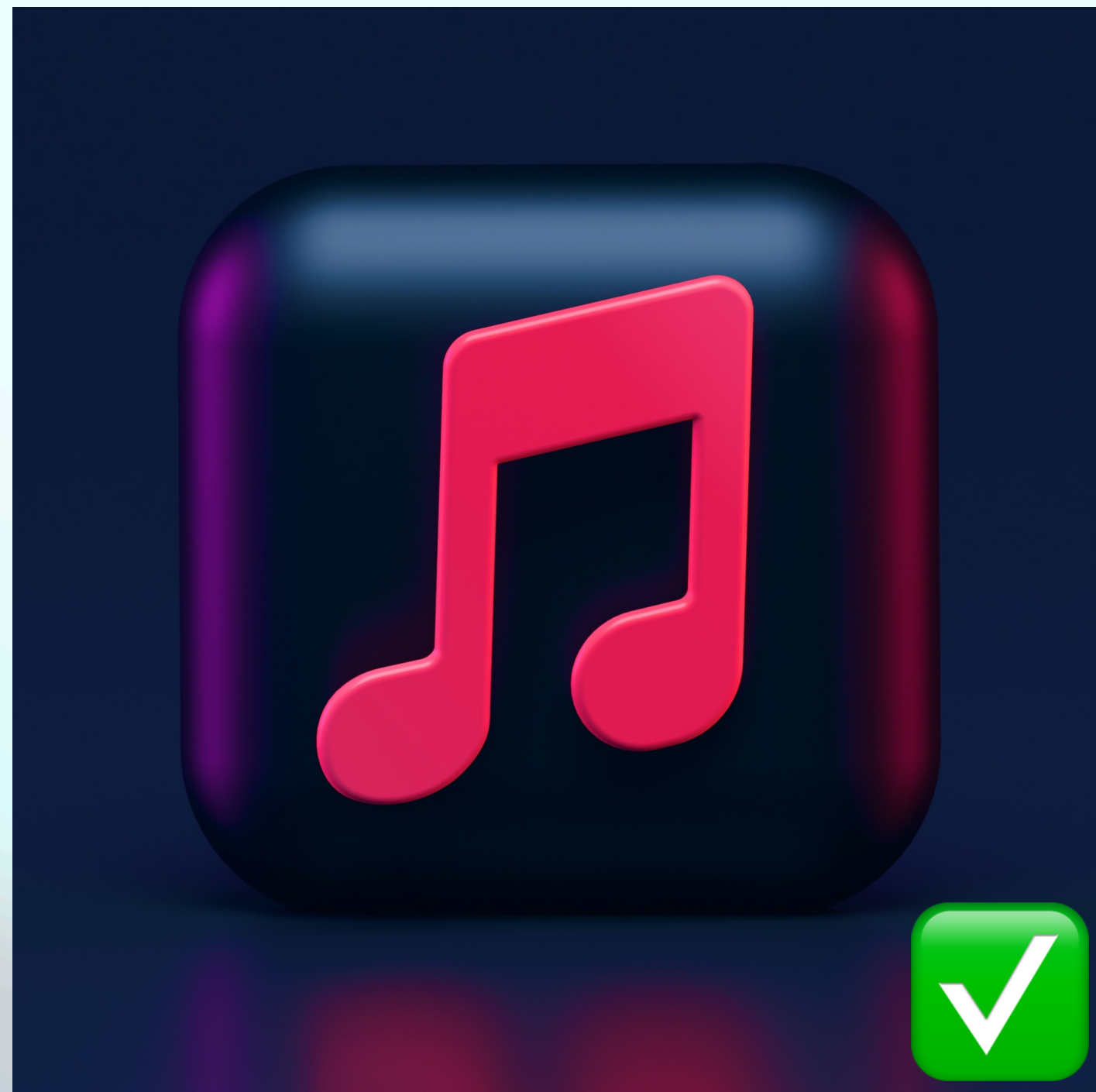


Quelle: Melanie Rosillo Galvan (Unsplash)



Quelle: Adobe Stock

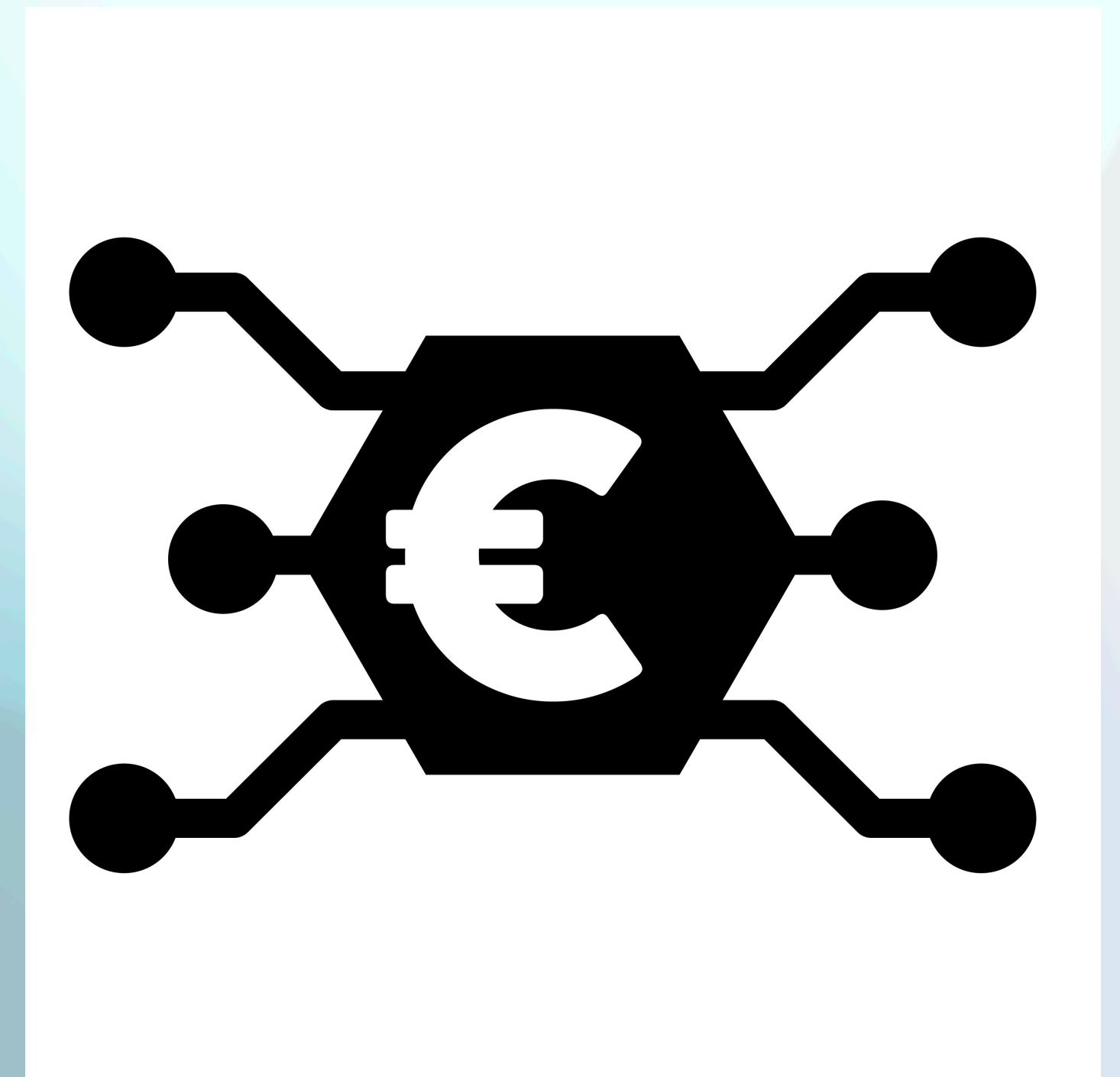
Language follows function



Quelle: Alexander Shatov (Unsplash)

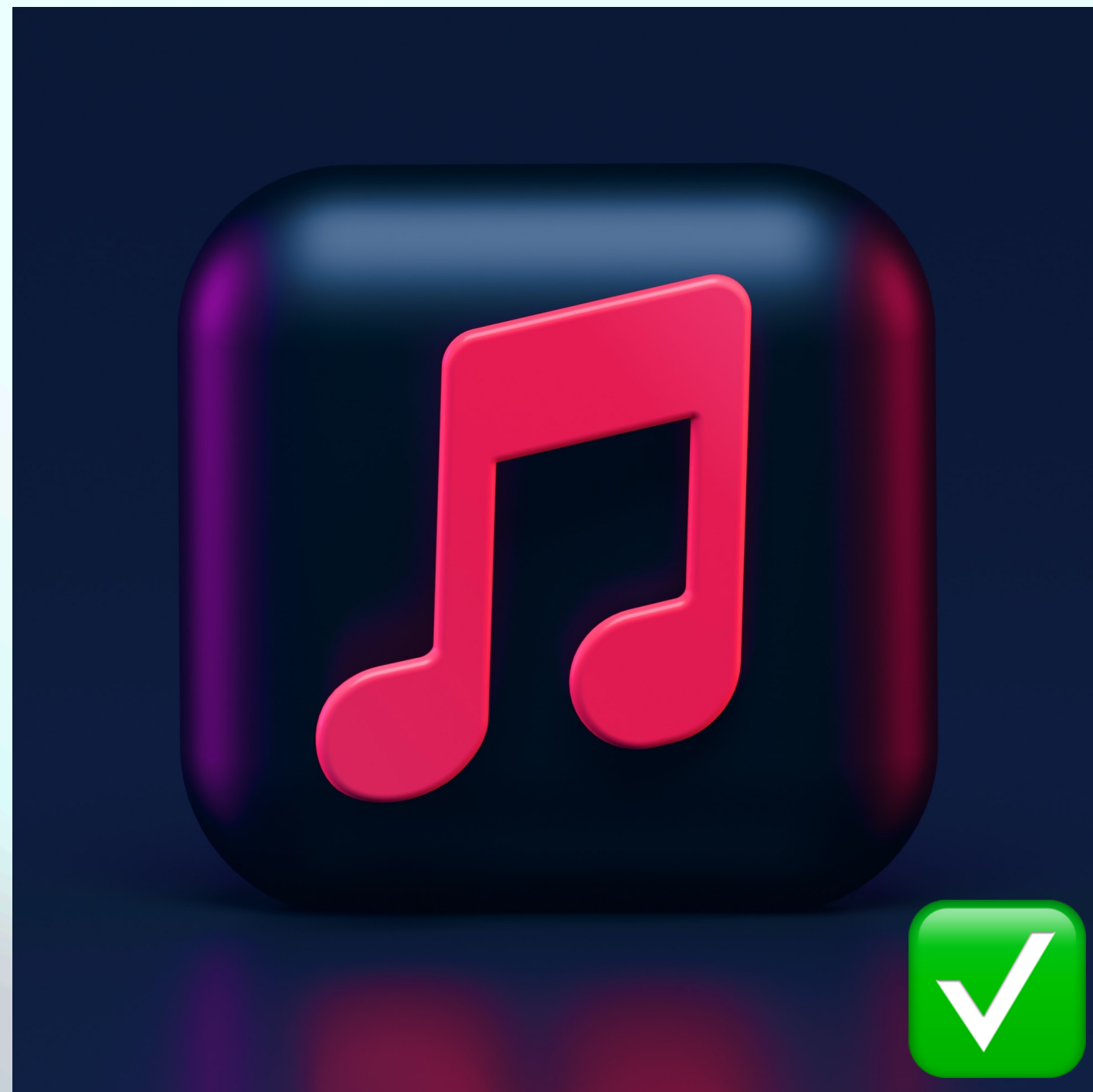


Quelle: Melanie Rosillo Galvan (Unsplash)



Quelle: Adobe Stock

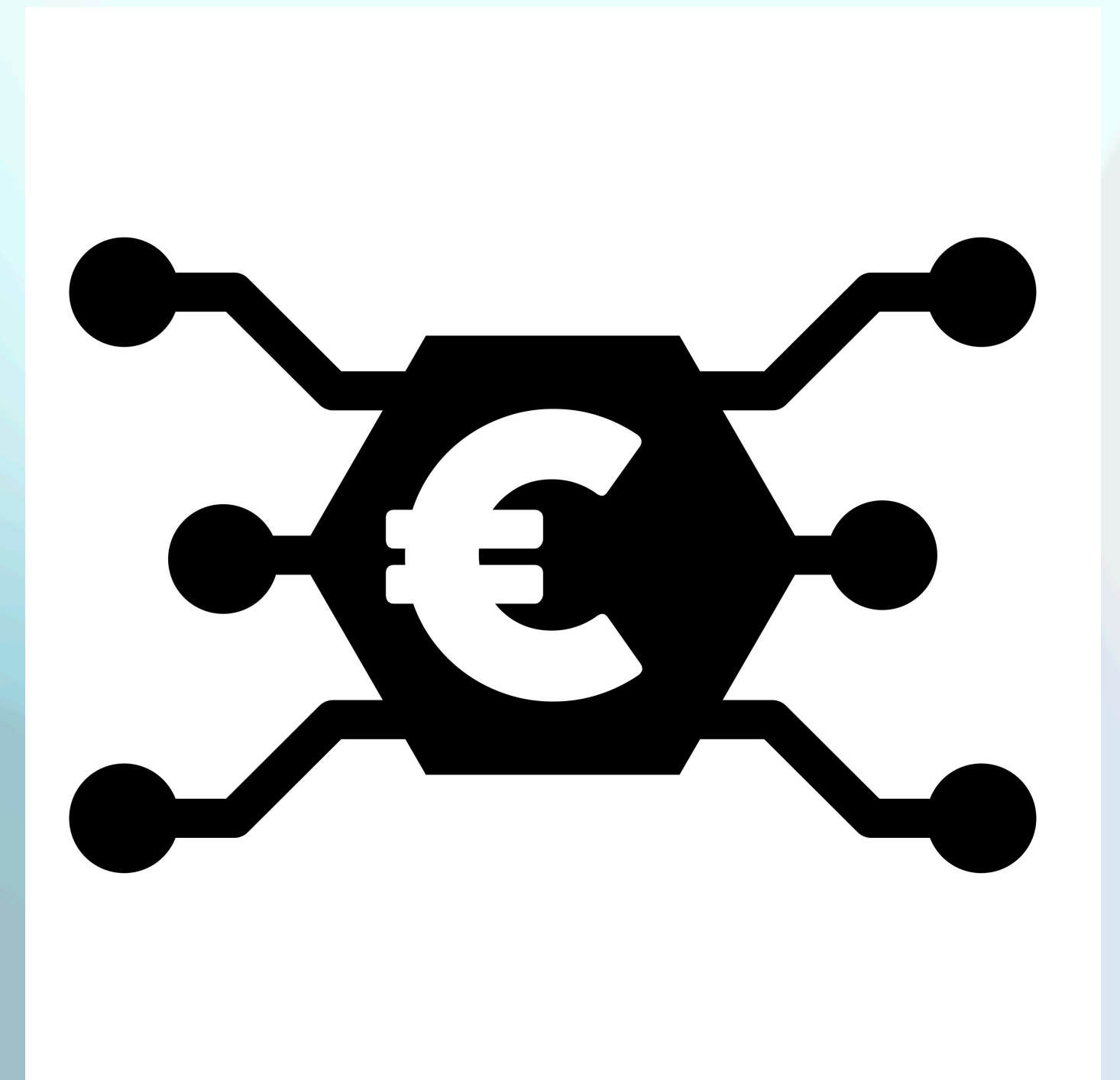
Language follows function



Quelle: Alexander Shatov (Unsplash)

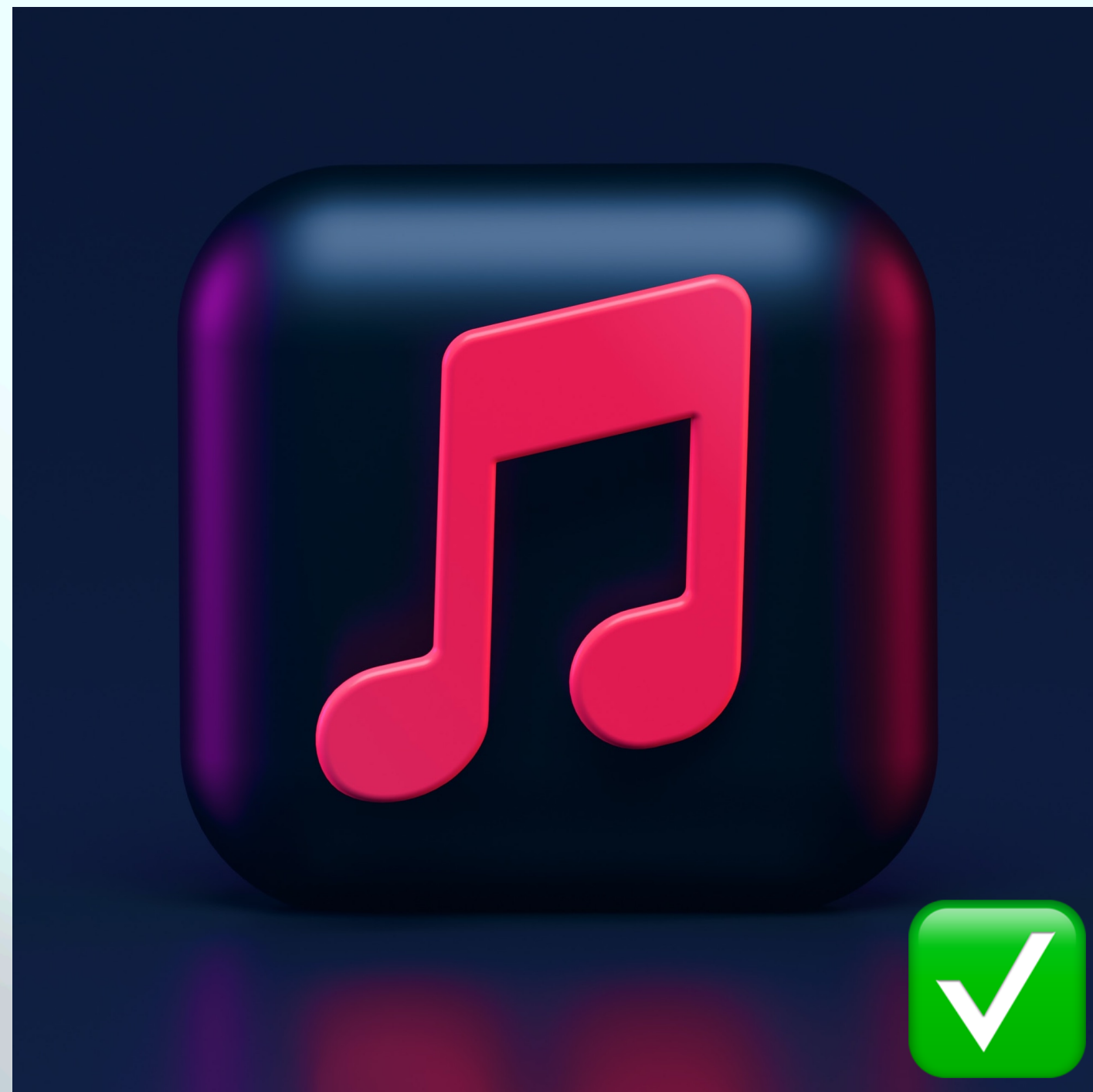


Quelle: Melanie Rosillo Galvan (Unsplash)



Quelle: Adobe Stock

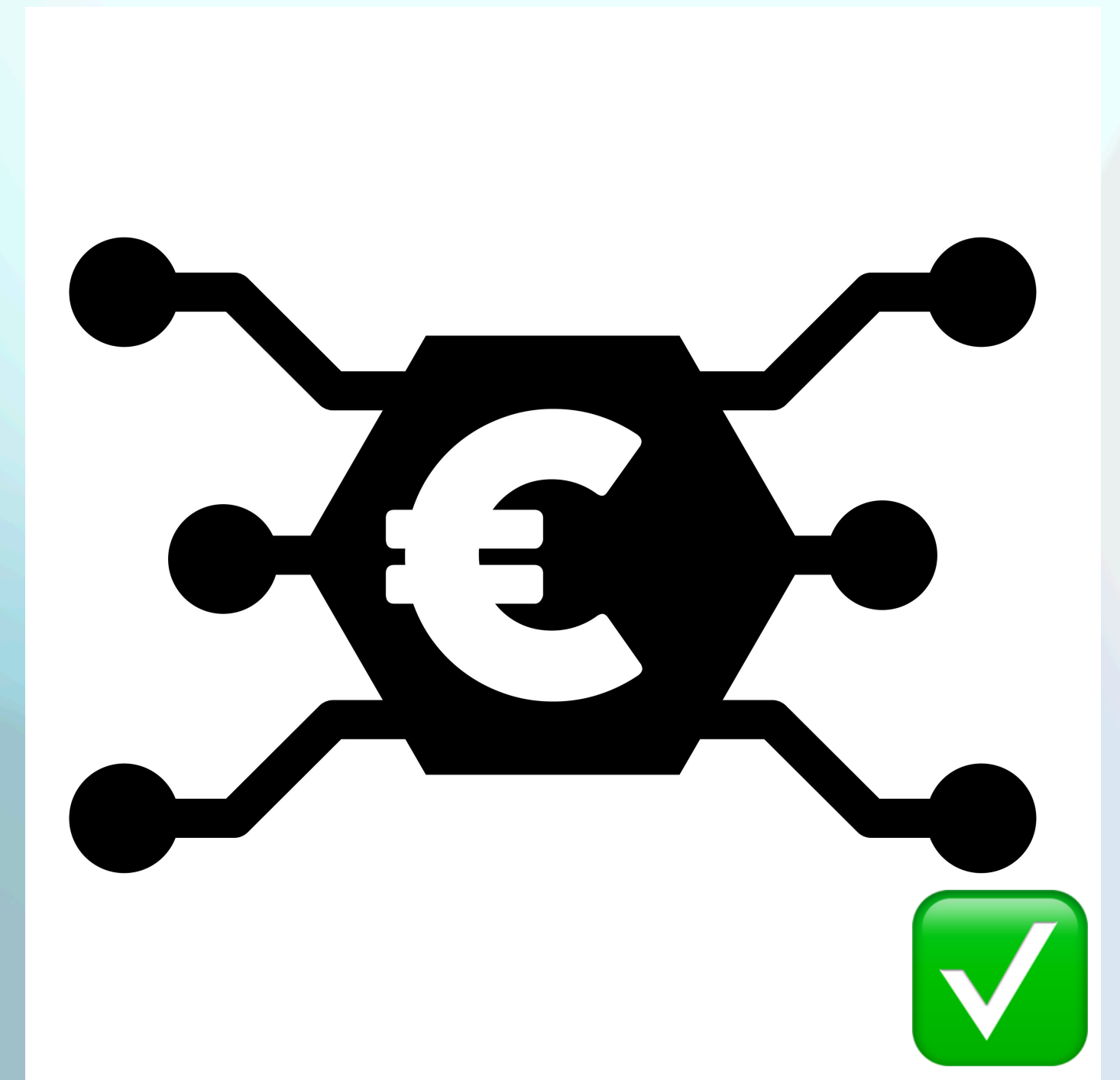
Language follows function



Quelle: Alexander Shatov (Unsplash)



Quelle: Melanie Rosillo Galvan (Unsplash)



Quelle: Adobe Stock

Eine Frage der Materialität **(noch)**

Language follows function



Quelle: Generiert mit DALL E

**Warum als virtuelle
Realist:innen in die
Zukunft zu gehen?**

AR und XR statt VR



Quelle: © Helen Fischer

Vergehen in der nächsten Phase des Internets ahnden



Quelle: Generiert mit DALL E

Vergehen in der nächsten Phase des Internets ahnden



Quelle: Generiert mit DALL E



Quelle: Generiert mit DALL E

Vielen Dank!