



Samstag, 13. Juni 2026, 13:00 Uhr
~7 Minuten Lesezeit

Das simulierte Leben

Es ist Zeit, zu entscheiden, ob wir weiter in der alten Matrix gefangen bleiben wollen oder ob wir bereit sind für einen neuen Film.

von Kerstin Chavent
Bild: Collage mit Foto von Shutterstock.com (Pixel-Shot)

Wir leben zunehmend in einer Welt, in der das Virtuelle wirklicher scheint als das real Existierende. Realität und Fiktion sind oft kaum noch zu unterscheiden. Nicht nur bei diesem Gedanken kann

einem schwindelig werden. Noch schwerer zu begreifen ist dies: Das, was wir als Materie bezeichnen, soll in Wirklichkeit Information sein. In der Thermodynamik, der Biologie und der Quantenforschung nähert man sich dem, was Buddhisten, Hindus und Mystiker seit Jahrtausenden wissen: Bewusstsein erschafft Realitäten. Wie wird unsere Welt aussehen, wenn wir das begreifen?

Vor Kurzem hatte ich Besuch von einem kleinen Jungen. Eines von den Kindern, die noch draußen herumlaufen. Mit dabei hatte er eine kleine Sammlung von Pokébällen, diesen Dingen, mit denen man Pokémon fangen kann, um sie zu trainieren und gegeneinander kämpfen zu lassen. Ich hatte Mühe, den Siebenjährigen zu verstehen. Ein Licht ging mir in dem Moment auf, als er sagte, das seien gar nicht die echten Pokémon. Die gebe es nur im Videospiel.

Kinder machen keinen Unterschied zwischen Fantasie und Realität. Unser Gehirn auch nicht. Wer sich zum Beispiel jetzt einen saftigen Apfel vorstellt, bei dem werden dieselben Hirnareale aktiviert, als hätte er diesen Apfel tatsächlich vor sich. Entscheidend ist also nicht das Ding, die Materie, sondern die Information. Hierin ist sich auch die aktuelle Forschung einig.

It from bit

Als wissenschaftlich gesichert gilt, dass Information physikalisch real ist. Die moderne Physik behandelt Information als fundamentale Größe und zeigt deutlich, dass Materiestrukturen von Informationsmustern abhängen. Informationen sind nicht mehr nur

ein abstraktes Konzept.

Materie bezieht sich nicht nur auf Teilchen, sondern auf die Menge möglicher Zustände. Demnach hängt die Struktur von Materie davon ab, welche Informationen über Zustände vorhanden oder verloren sind.

In der Thermodynamik ist Entropie – die Möglichkeiten, die es gibt, einen Zustand anzuordnen – eng mit Information verknüpft. Aus der Biologie wissen wir, dass die DNA kodierte Information enthält, die bestimmt, wie etwa Proteine gebaut und Zellen organisiert werden und wie ein Organismus wächst. Information ist also physisch gespeichert. Die gleiche chemische Materie kann völlig unterschiedliche Organismen hervorbringen – abhängig von der genetischen Information.

In der Quantenphysik wird Information als möglicherweise fundamentaler angesehen als Materie selbst; Beispiel Quantenverschränkung, Quantencomputer oder Schwarze-Loch-Informationsparadoxien. Der Physiker John Archibald Wheeler prägte die Idee “It from bit”: Demnach entsteht alles Physische aus Information. „Bit“ steht für ein Informationsbit, 0 oder 1, und „it“ für ein physisches Objekt oder die Realität selbst. So wie ein Computerbild aus vielen Bits besteht, könnte das Universum selbst aus Information aufgebaut sein.

Gefangen im Spiel

Das ist freilich nicht erwiesen. Noch nicht. Doch dass wir auf dem Weg dahin sind zu erkennen, dass Materie Information ist, zeigt sich auch daran, dass dieses Wissen immer mehr Verbreitung findet. Vorbei die Zeiten, in denen vermeintliche „Realisten“ unkommentiert nachsichtig lächeln dürfen, wenn davon gesprochen wird, dass möglicherweise das Bewusstsein die Wirklichkeit formt.

Über eine französische Google-Anzeige, die aufplopt, bevor man einen Suchbegriff eingibt, wird aktuell ein Buch beworben, das das bisher Unvorstellbare ein Stück näher bringt: *La simulation. Enquête sur la théorie qui fascine la Silicon Valley* – Die Simulation.

Untersuchung der Theorie, die Silicon Valley fasziniert (1). Das Buch des Journalisten Loïc Hecht beginnt mit einem Dreizeiler in der amerikanischen Zeitschrift New Yorker:

Zwei Milliardäre aus dem Silicon Valley haben heimlich ein Team von Wissenschaftlern engagiert, um zu beweisen, dass wir in einer Computersimulation leben. Sie hoffen, den unwiderlegbaren Beweis dafür zu finden, dass wir wie in einem riesigen Videospiel gefangen sind, ohne uns dessen bewusst zu sein.

Die Wissenschaftler, so der Autor, sind keine marginalen Tüftler, sondern Mathematiker, Astrophysiker und Neurowissenschaftler bei der NASA, am Massachusetts Institute of Technology (MIT) in Berkeley und am California Institute of Technology (Caltech). Sie glauben fest an die Simulationstheorie und sind überzeugt, dass unser Bewusstsein nichts weiter als ein mathematischer Algorithmus sei – eine Abfolge von Einsen und Nullen.

Pool der Möglichkeiten

Die Theorie, die hier aufgestellt wird, hat in Platons Höhlengleichnis einen Vorläufer. In den 1970er Jahren taucht sie bei Science-Fiction-Autoren wieder auf und hält 1999 mit der Matrix-Trilogie Einzug in die Popkultur. Im Jahr 2003 richtet Nick Bostrom, ein Philosoph aus Oxford, den Fokus der Frage neu aus. Angesichts des technischen Fortschritts veröffentlichte er einen Artikel, in dem er die These aufstellte, die Wahrscheinlichkeit, dass wir in einer Simulation leben, sei größer als das Gegenteil. Der Artikel wurde 2016 im Silicon Valley zu einem Kult. Er führte die im New Yorker erwähnten

Wissenschaftler zu der Untersuchung, ob wir in einer Matrix leben (2).

Bis zum Beginn des 20. Jahrhunderts dachte man, die Realität sei Materie. Die Quantenphysik sieht die Realität wie eine Ansammlung von Wahrscheinlichkeiten. Solange man sie nicht betrachtet, ist alles möglich. Erst im Moment der Beobachtung setzt sich eine einzige Wahrscheinlichkeit durch. Die Neurowissenschaften gehen in die gleiche Richtung.

Das Gehirn nimmt die Realität nicht in voller Auflösung wahr, sondern rekonstruiert immer eine vereinfachte Version. Das beweist nicht, dass wir uns in einer Simulation befinden. Aber es verdeutlicht, dass die Realität, die wir wahrnehmen, nicht die Realität ist, wie sie ist.

Schon der französische Philosoph Henri Bergson (1859 bis 1941) vertrat die Ansicht, dass das Gehirn das Bewusstsein nicht erschafft, sondern es filtert. Der Philosoph Pierre Teilhard de Chardin (1881 bis 1955) sah das gesamte Universum auf einen Punkt des höchsten Bewusstseins zulaufen. Der amerikanische Physiker und Bewusstseinsforscher Tom Campbell geht noch weiter. Für ihn ist die Materie ein Produkt des Bewusstseins. In My Big TOE, seiner Theory of Everything, behauptet er, dass die physische Realität im Grunde eine Art virtuelle Simulation sei, und Bewusstsein fundamentaler als Materie.

Von der Realität zur Hyperrealität

Diese Theorien als Spinnereien abzutun, reflektiert vor allem die Begrenztheit derer, die das tun. Den Gedanken, dass Materie Information ist, findet man auch im Buddhismus, im Hinduismus oder bei Platon. Phänomene wie Telepathie, außerkörperliche

Erfahrungen oder Nahtoderfahrungen werden seit mehr als einem Jahrhundert ausführlich erforscht und sind vielfach erwiesen. Dennoch setzen sich die daraus gewonnenen Erkenntnisse nur schleppend durch.

Die Wissenschaft fordert Beobachtbares, Messbares, Reproduzierbares. Das Subjektive, Spontane findet in ihr keine oder kaum Berücksichtigung. So bleibt die Theorie, dass Bewusstsein Realitäten erschafft, weiterhin marginal. Doch angesichts der fortschreitenden Entwicklung der Künstlichen Intelligenz können wir der Frage immer weniger ausweichen, was eigentlich real ist und was unser Bewusstsein damit zu tun hat.

Der französische Philosoph Jean Baudrillard (1929 bis 2007) hat den Begriff der Hyperrealität geprägt: einen Zustand, in dem Zeichen, Bilder und Simulationen realer wirken als die Wirklichkeit selbst. Die Menschen erleben die Welt zunehmend nicht direkt, sondern durch Modelle, Medienbilder, Werbung, digitale Darstellungen und Symbole.

Unaufhaltsam ersetzen diese Darstellungen die ursprüngliche Realität. Die Entwicklung vollzieht sich nach Baudrillard in vier Stufen: Abbild der Realität, Verzerrung der Realität, Verschleierung, dass keine Realität mehr dahintersteht, und schließlich reines Simulakrum: Zeichen ohne ursprüngliches Original. Abbild, Verzerrung, Verschleierung, Ersetzung – so lässt sich auch die Geschichte des Menschen zusammenfassen, vom biblischen Ursprung bis zum Transhumanismus.

Den alten Film verlassen

Wird es eine Art Apokalypse sein, die diese Entwicklung beendet? Etymologisch bedeutet das Wort Enthüllung. Die Schleier fallen.

Damit werden die Verzerrungen offenbar. Der Mensch erkennt die Wirklichkeit. Er sieht, was man ihm vorgemacht hat, und glaubt die Geschichte nicht mehr, die man ihm seit Jahrhunderten erzählt. Vielleicht entdeckt er, dass es sich ganz anders zugetragen hat (3).

Vielleicht wird ihm bewusst, wohin die aktuellen Tendenzen tatsächlich gehen: der kompletten Ersetzung des Natürlichen durch das Künstliche. Und vielleicht wendet er sich der einzigen Frage zu, die für einen Menschen wirklich wesentlich ist. Nicht: „Was kaufe ich?“, „Welche Filme sehe ich?“, „Was ziehe ich an?“, „Wie wirke ich?“, sondern: „Wer bin ich?“

Viele fliehen noch diese Frage. Aus Angst vor dem, was sie entdecken könnten, bleiben sie in der Matrix gefangen, im Computerspiel, in der großen Simulation. Sie halten sich für die Figur auf dem Spielbrett und wissen nicht, wer sich dahinter verbirgt.

Vielleicht ist das aktuelle Spektakel, das wir zu sehen bekommen, tatsächlich nur ein Spiel. Das nimmt nichts von seiner Gewalt und Ungerechtigkeit. Es ist ein schlimmes Spiel, dessen Regeln vor langer Zeit festgesetzt wurden. In den ablaufenden Film können wir nicht eingreifen. Es ist unmöglich, ihn zu ändern. Wir können nur aus ihm aussteigen. Wir können den Kinosaal verlassen, in dem wir alles auf einmal sind: Projektor, Leinwand und Hauptdarsteller.

Um aussteigen zu können, braucht es ein Bewusstsein, das die Beschränkungen, die ihm auferlegt wurden, überwindet. Der Geist muss sozusagen die Flasche verlassen. Wer das begreift, der hört auf, Filmkritiken zu schreiben und wendet sich einer anderen Wirklichkeit zu. Sie gilt es neu zu erschaffen. Hier sind wir nicht nur Zuschauer. Bewusst gestalten wir, was wir erleben wollen. Wie weit wir noch davon entfernt sind, zeigt sich an der Bedeutung, die wir diesem Thema geben.



Kerstin Chavent ist Sprachlehrerin und lebt in Südfrankreich. Sie schreibt Artikel, Essays und autobiographische Erzählungen. Ihre Schwerpunkte sind der Umgang mit Krisensituationen und Krankheit und die Sensibilisierung für das schöpferische Potential im Menschen. Auf Deutsch erschienen sind **Die wilde Göttin, Der Königsweg, Die Enthüllung, In guter Gesellschaft, Die Waffen niederlegen, Das Licht fließt dahin, wo es dunkel ist, Krankheit heilt, Was wachsen will muss Schalen abwerfen, Und Freitags kommt der Austernwagen**. Weitere Informationen auf **kerstinchavent.de** (<https://kerstinchavent.de/>).