

Schattenspiele: virtuelle Gegenstände als Problem der Ontologie und der Bildung

Uwe Voigt

Angaben zur Veröffentlichung / Publication details:

Voigt, Uwe. 2023. "Schattenspiele: virtuelle Gegenstände als Problem der Ontologie und der Bildung." *Pädagogische Rundschau* 77 (6): 695–706.
<https://doi.org/10.3726/PR062023.0063>.

Nutzungsbedingungen / Terms of use:

CC BY 4.0



Uwe Voigt

Schattenspiele

Virtuelle Gegenstände als Problem der Ontologie und der Bildung

Was sind virtuelle Gegenstände? Diese Frage fällt offenkundig in den Bereich der philosophischen Disziplin der Ontologie, die sich damit befasst, wie sich das, was ist, grundlegend charakterisieren und in welche umfassenden Typen es sich einteilen lässt. Zugleich betrifft jene Frage – auch und gerade als ontologische – den Bereich der Bildung, wie es schon Platon in seinem berühmten Höhlengleichnis gesehen hat: Eine Antwort auf die Frage, was virtuelle Gegenstände sind, ermöglicht es uns, die Fragen zu klären, in welcher Beziehung wir zu jenen Gegenständen stehen und wie wir diese Beziehung auch in pädagogischen Kontexten gestalten können und sollen. Vorliegender Beitrag blickt (1.) auf Platons Darstellung des Einsatzes virtueller Gegenstände im Höhlengleichnis und gelangt von daher zu der Frage, (2.) wie sich virtuelle Gegenstände charakterisieren lassen. Dies legt den Grund, die Kernfrage zu bearbeiten, nämlich (3.), was virtuelle Gegenstände sind. Die hier angebotene Antwort lautet: Es handelt sich um Mischentitäten, die jeweils einen physischen, genauer technischen, und einen intentionalen Anteil haben, wobei dieser intentionale Anteil in einem fiktionalen Rahmen besteht, der jene Entitäten und uns umfasst. Daraus leitet sich (4.) die auch

schon von Platon gesehene Herausforderung im Bereich der Bildung ab, zu jenem Rahmen und damit auch zu uns selbst aktiv und verantwortlich Stellung zu beziehen. Es versteht sich von selbst, dass diese Thematik im Rahmen dieses Beitrags eher skizziert als erschöpfend behandelt werden kann.

1. Virtuelle Gegenstände als Bildungsmittel in Platons Höhlengleichnis

Wer in geläufigen Suchmaschinen Ausdrücke wie „Plato“ und „virtual reality“ eingibt, wird feststellen, dass Platon heute im Internet unter anderem als ein Vordenker des Einsatzes virtueller Gegenstände in Bildungsfragen gefeiert wird¹. Dieses Lob hat durchaus Rückhalt am berühmten Höhlengleichnis, das Platon im siebten Buch der Politeia seinen Sokrates erzählen lässt², der damit das Wesen menschlicher Bildung (und ihres eventuellen Scheiterns) erörtern will³. Jenes Höhlengleichnis entfaltet folgendes Szenario: Menschen befinden sich von ihrer Kindheit an in einem unterirdischen Gebäude so fixiert, dass sie ihren Platz nicht verlassen und ihren Blick nicht von einer vor ihnen

liegenden Wand abwenden können. Auf jener Wand erscheinen im Lichte eines weit hinter jenen Insassen brennenden Feuers Schatten, die von ihnen selbst sowie von kunstvoll geformten Gegenständen aus Stein oder Holz geworfen werden. Diese Gegenstände werden zu eben diesem Zweck von anderen Menschen, gleichsam einem Personal, im Rücken der Insassen herumgetragen. Der Schall wird in der Höhle so reflektiert, dass er von der Wand zu kommen scheint, auf der sich die Schattenspiele ereignen. Auch unter diesen Bedingungen, die im Dialog als „verrückt“ (*atopos*) bezeichnet werden⁴, findet bei den Insassen eine Art Bildung statt, kommt es unter ihnen zumindest zu Lernprozessen. Als erstes benennen sie dasjenige, was sie an der Wand sehen⁵, sie belegen es also mit singulären Termen für Individuen und Ausdrücken von Typen von Individuen; und das ist auch ontologisch folgenreich: Denn was wir so benennen, das pflegen wir für Elemente der Wirklichkeit zu halten, in der wir leben⁶. Die Insassen sind demnach völlig in den Bereich der Schattenspiele versenkt; diese virtuelle Realität, wenn sie denn eine ist, wirkt nach heutiger Diktion völlig immersiv. Dies zu gewährleisten, darin besteht offenbar das Kunststück des Personals, das Platons Sokrates mit Schaustellern auf einem Jahrmarkt vergleicht⁷. Und die davon angestoßenen Lernprozesse gehen noch weiter: Nachdem sie sich die Welt der Schattenspiele durch Benennungen anfänglich erschlossen haben, gehen die Insassen daran, die Schatten genau zu beobachten, ihre Abfolge zu studieren, Theorien über deren Regelmäßigkeiten aufzustellen und daraus Voraussagen abzuleiten⁸. Wer dies am besten kann, hat für sie den höchstmöglichen Bildungsgrad der Weisheit erlangt⁹. Dass Platons Sokrates dies als einen großen Irrtum ansieht und was er daran kritisiert, ist bekannt und wir werden später auf einen Aspekt jener

Kritik zurückkommen. Vorerst gilt es zu fragen: Haben wir es im platonischen Höhlengleichnis in der Tat mit Phänomenen zu tun, die wir als virtuelle Gegenstände bezeichnen können? Dies führt wiederum zur Leitfrage des nächsten Abschnitts.

2. Zur Charakterisierung virtueller Gegenstände

Die gerade aufgeworfene Frage zu beantworten scheint schwierig zu sein, denn Wendungen wie „virtuell“, „virtueller Gegenstand“, „virtuelle Realität“ drohen an ihrem eigenen Erfolg zu scheitern: Sie werden inflationär verwendet, sind all over the place und drohen zu inhaltsleeren Hülßen zu verkommen. So lässt bereits 1993 Robert Altman in seinem Film *Short Cuts* eine der Figuren auf die Frage hin, was denn unter solchen Ausdrücken zu verstehen sei, hilflos stammeln: „Virtual reality [...] it's like really real. So virtual reality [...] is practically, totally real – but not.“ Diese überschießende Bekräftigung und dann wieder Rücknahme aller Bestimmungen zeigt, dass sich zwar – frei nach Goethe – gelegentlich auch ohne Begriff Worte einstellen, dabei das fehlende Begreifen aber eher offenkundig machen als kaschieren.¹⁰

Die Frage, wann es angemessen ist, von virtuellen Gegenständen zu sprechen, hat durch den gerade erfolgten Blick auf das Höhlengleichnis zudem eine gewisse Brisanz erhalten. Denn wir sind es gewohnt, die Rede von virtuellen Gegenständen oder allgemein einer virtuellen Realität mit dem Begriffsfeld des Digitalen zu verbinden. Die zunehmende Virtualität, von der wir uns umgeben sehen, scheint ein Bestandteil der ebenfalls wachsenden Digitalisierung zu sein, sprich: des Einsatzes digitaler Rechenmaschinen. Doch im Höhlengleichnis sind derartige Apparate aus verständlichen Gründen nicht am

Werk. Zwar fällt es uns heute leicht, die Höhlenwand durch eine Leinwand, einen Bildschirm oder eine Virtual-Reality-Brille ersetzt zu denken und an die Stelle des Personals einen Automaten, vielleicht sogar eine Künstliche Intelligenz treten zu lassen. Wenn wir aber dazu bereit sind, von virtuellen Gegenständen auch schon im vierten Jahrhundert vor unserer Zeitrechnung zu sprechen, dann ist die Existenz solcher Gegenstände nicht notwendigerweise mit jener Technologie verbunden, auch wenn es nicht ausgeschlossen ist, dass ihre Existenz überhaupt mit Technologie oder mit einer bestimmten, nur allgemeiner

gefassten Art von Technologie in Zusammenhang steht.

Wann also ist es angemessen, von virtuellen Gegenständen zu sprechen, und was sagt das über deren Charakterisierung aus? Diese Frage soll hier anhand der folgenden Testfälle geklärt werden¹¹. Es ist möglich (und sinnvoll), sich die Antworten jeweils vor dem Weiterlesen selbst zu überlegen. Die Frage lautet hier jeweils konkret: Handelt es sich bei Sherlock Holmes um einen virtuellen Gegenstand (im weitesten Sinn des Gegenstands-Begriffs, der auch Lebewesen und Personen umfasst, was häufig mit dem Fachbegriff der Entität ausgedrückt wird)?¹²

- (T1) Wir lesen in einer Detektivgeschichte Arthur Conan Doyles, wie Sherlock Holmes durch eine Moorlandschaft wandert.
- (T2) Wir sehen in der Verfilmung einer Detektivgeschichte Arthur Conan Doyles, wie Sherlock Holmes durch eine Moorlandschaft wandert.
- (T3) Wir spielen am heimischen Computer ein Spiel, in dem Sherlock Holmes als spielbare Figur auftritt.
- (T4) Wir spielen ein Computerspiel wie in (T3), diesmal aber mit einer Virtual-Reality-Brille, so dass wir durch eine Moorlandschaft wandern und dank jener Brille Sherlock Holmes als unseren Begleiter mitgehen sehen.
- (T5) Auf einer Moorwanderung treffen wir Sherlock Holmes und stellen verblüfft fest, dass er ein Mensch aus Fleisch und Blut ist. Aufgrund bizar rer Missverständnisse haben wir die Tatsachenberichte von Arthur Conan Doyle für Detektivgeschichten gehalten. (Und eventuell gilt das auch für Text von H.G. Wells, in dem von einer Zeitmaschine die Rede ist, was dann unsere Begegnung mit jenem Helden der viktorianischen Ära erklären kann.)
- (T6) Wir probieren mit einem Animationsprogramm herum und erzeugen dabei durch die willkürliche Verteilung von Farbflecken und Klängen unbeabsichtigt und zu unserem Erstaunen eine Sequenz, die wie eine Folge des Computerspiels in (T3) aussieht, in der Sherlock Holmes auftritt.

Hier kann der Verfasser dieses Beitrags lediglich seine eigenen Antworten anbieten, allerdings auch dazu einladen, sie mit den jeweils selbst gefundenen zu vergleichen und zu überlegen, was dies für das je eigene Verständnis virtueller Gegenstände bedeutet.

Zu (T1): Hier ist Sherlock Holmes nicht ein virtueller Gegenstand, sondern

ein fiktiver. Auf den ersten Blick liegt dies an der fehlenden technologischen Vermittlung, aber der Grund für diese Differenz ist ein anderer, wie wir im nächsten Abschnitt sehen werden.

Zu (T2): Hier können wir ins Grübeln geraten, zumal in einer Zeit, in der filmische Inhalte – und auch Personen – computergeneriert sein können. Dasselbe trifft

auch auf Theaterstücke, Musikauftritte und so weiter zu. Wir können dies als zweifelhaften Grenzfall stehenlassen und zur Kenntnis nehmen, dass der Begriff des Virtuellen in den neueren Diskurs zuerst in Bezug auf das Theater eingeführt worden ist¹³. Wir können aber auch im Blick auf (T1) annehmen: Wenn hier eine Detektivgeschichte einfach mit anderen Mitteln nacherzählt werden soll, handelt es sich durchaus auch um eine Fiktion mit also fiktiven, nicht virtuellen Gegenständen. Für diese Unterscheidung müssen wir aber erst (ebenfalls im nächsten Abschnitt) den Unterschied zwischen diesen Gegenständen klären.

Zu (T3): Dies ist ein exemplarischer Fall, in dem Sherlock Holmes als ein virtueller Gegenstand begegnet. Was der Umgang mit virtuellen Gegenständen bedeutet, das lernen wir heute im Umgang mit derartigen Anwendungen; dieser Umgang ist, mit dem späten Wittgenstein gesprochen¹⁴, das Sprachspiel, in dem die Rede von virtuellen Gegenständen beheimatet ist. Der tiefere Grund, warum wir es hier mit einem virtuellen Gegenstand zu tun haben, wird ebenfalls im nächsten Abschnitt erläutert.

Zu (T4): Auch dies ist ein exemplarischer Fall, in dem wir es mit Sherlock Holmes als einem virtuellen Gegenstand zu tun haben. Darin gleicht (T4) dem vorhergehenden Testfall und steht zugleich in einem lehrreichen Unterschied dazu: Offenbar gibt es virtuelle Gegenstände zwar gelegentlich auch, aber nicht notwendigerweise nur in Zusammenhängen mit anderen virtuellen Gegenständen bzw. in derartigen Gesamtzusammenhängen, die wir dann als virtuelle Welten bezeichnen könnten. Damit wird auch die Begründung dafür nachgeliefert, dass sich dieser Beitrag vorrangig mit virtuellen Gegenständen und nicht mit virtuellen Welten beschäftigt. Wie der Unterschied zwischen virtuellen und anderen Gegenständen sich trotz der

denkerischen Möglichkeit aufrechterhalten lässt, dass wir selbst in einer von Grund auf virtuellen Welt leben, wird im nächsten Abschnitt erörtert.

Zu (T5): Ein Sherlock Holmes, der uns leibhaftig begegnet, ist selbstverständlich kein virtueller Gegenstand, sondern einer von den „anderen“ Gegenständen, von denen gerade die Rede gewesen ist. Im Fall einer solchen unverhofften Begegnung würden wir allerdings wohl das Gelände nach Projektoren absuchen, überprüfen, ob wir nicht doch noch wahrnehmungsverzerrende Geräte an uns tragen, Untersuchungen an unserem Gegenüber anstellen und ähnliche Vorsichtsmaßnahmen treffen, bevor wir uns zu der Einsicht durchringen, dass wir keinen virtuellen Sherlock Holmes vor uns haben.

Zu (T6): Obwohl in diesem Herumspielen eine Sequenz entstehen kann, die sich isoliert betrachtet nicht von einem Bestandteil eines Computerspiels unterscheiden lässt, fehlt hier doch eine wichtige Komponente dazu, von einem virtuellen Gegenstand sprechen zu können; und was hier fehlt, ist offenkundig die Absicht, einen solchen virtuellen Gegenstand hervorzu bringen.

Vor diesem Hintergrund lassen sich virtuelle Gegenstände wie folgt charakterisieren: Ihre Existenz beruht auf einer Absicht, nämlich jene Gegenstände als solche herzovorbringen. Es handelt sich bei virtuellen Gegenständen um Produkte, die einen bestimmten Zweck verfolgen, und damit in einem weiten Sinn um technische Gegenstände. Daher sind zufällig erzeugte Farb- und Klangmuster nicht als virtuelle Gegenstände geeignet. Außerdem unterscheiden sich virtuelle Gegenstände als solche von fiktiven Gegenständen sowie „anderen“ Gegenständen, zu denen wir auch uns als Menschen zählen. Im Fall des wirklich begegnenden Sherlock Holmes (T5) könnten wir, wie gesehen, in ungläubigem Staunen erst einmal doch

nach technischen Vorrichtungen suchen, die uns seine Präsenz vortäuschen sollen. Was wir dabei herausfinden wollen, ist, ob die Wahrnehmungen, die wir von Sherlock Holmes haben, tatsächlich von ihm selbst verursacht werden und nicht von einer entsprechenden technischen Quelle, die, um derartige Wirkungen haben zu können, auch physisch sein müsste. Hier sehen wir schon einen Doppelcharakter virtueller Gegenstände: Sie sind intentional (auf einer Absicht beruhend) und physisch zumindest darin, dass sie auf einer physischen technischen Vorrichtung beruhen.

Ihr Unterschied zu fiktiven Gegenständen zeigt wiederum, dass sich die Bestimmung von virtuellen Gegenständen nicht in ihrem technischen Charakter erschöpfen kann, da wir auch fiktive Maschinen (wie etwa HAL 9000 aus Arthur C. Clarkes Roman *Odyssee im Weltraum* oder in dessen berühmter Verfilmung) kennen. Dass die Unterscheidung zwischen virtuellen und fiktiven Gegenständen nicht immer leichtfällt (wie T2 zeigt), spricht zugleich dafür, dass es eine enge Verbindung zwischen diesen Typen von Gegenständen gibt.

3. Zur Ontologie virtueller Gegenstände

Es zeichnet sich also ab, dass virtuelle Gegenstände einen bestimmten Typ von Gegenständen bilden. Ein Ansatz, diesen Typ genauer zu bestimmen und so zu einer Ontologie virtueller Gegenstände zu gelangen, lässt sich aus ihrem offenbar bestehenden engen Zusammenhang von und ihrem Unterschied gegenüber fiktiven Gegenständen gewinnen, deren Ontologie vergleichsweise gut erforscht ist¹⁵.

Fiktive Gegenstände begegnen uns in Zusammenhängen, die für sie spezifisch sind, nämlich in fiktionalen Kontexten¹⁶. Ein

fiktionaler Kontext wird erzeugt, indem jemand eine Geschichte erzählt, was bedeutet: einen Sprechakt vollzieht, in dem es für die Beteiligten feststeht, dass darin so getan wird, als ob Bezugnahmen auf bestimmte Gegenstände stattfinden. So gesehen sind fiktive Gegenstände intentionale, und zwar rein intentionale Gegenstände, allerdings nur gleichsam von außen gesehen, im Hinblick auf jene Sprechakte. Innerhalb dieser Sprechakte werden fiktive Gegenstände als „normale“ Gegenstände intendiert. In den Detektivgeschichten Arthur Conan Doyles etwa ist Sherlock Holmes durchaus ein Mensch aus Fleisch und Blut intendiert. Allerdings macht dies Sherlock Holmes nicht zu einem Menschen aus Fleisch und Blut, wie wir es sind. Als derartige Gegenstände sind wir ontologisch betrachtet nämlich Individuen, was bedeutet: Wir sind einzelne, konkrete, voll bestimmte Gegenstände, so dass von jeder Bestimmung feststeht, ob sie auf uns zutrifft oder nicht. Beispielsweise trifft es auf den Verfasser dieses Beitrags zu, dass er zur Zeit der Abfassung eine bestimmte Anzahl von Haaren auf dem Kopf hat. Wie viele Haare hatte aber Sherlock Holmes am 1. 1. 1900 auf dem Kopf? Wir wissen das nicht nur nicht; es ist nicht einmal bestimmt, da sich die Detektivgeschichten, die für Sherlock Holmes als kanonisch gelten und denen wir daher allein alle auf ihn zutreffenden Bestimmungen entnehmen müssen, sich darüber ausschweigen. Als fiktiver Gegenstand ist Sherlock Holmes daher kein Individuum, sondern etwas, das die moderne Ontologie als Individual bezeichnet¹⁷ – eben etwas, das zwar konkret, zumindest in einigen Hinsichten aber nicht voll bestimmt ist. Diese Unbestimmtheit kann auch durch theatralische oder filmische Inszenierungen der jeweiligen Geschichten nicht aufgehoben werden, denn sie beziehen sich zwar auf den erzählerischen Kanon, bereichern ihn aber nicht als solchen. Und selbst wenn – unter der Voraussetzung, dass Sherlock Holmes

ursprünglich ein rein fiktiver Gegenstand gewesen ist – ein Mensch aus Fleisch und Blut mit dem Anspruch auftritt, ihn zu verkörpern, dann könnte es sich bei ihm aufgrund des kategorialen Unterschieds zwischen Individuen und Individualen niemals um Sherlock Holmes selbst handeln. Fiktive Gegenstände, mithin Individuale, mögen zwar immer von Individuen (individuellen Büchern, Darstellenden, erzählenden Personen) abhängen, sind aber auch deshalb nicht mit ihnen identisch, ja können dies nicht sein. In ihrem fiktionalen Rahmen befinden sich fiktive Gegenstände in einem Bereich jenseits der Welt der Individuen und damit auch – sofern das Physische, konkret kausal Wirksame, immer auch individuell ist – jenseits der Welt des Physischen.

Daraus lässt sich bereits ableiten: Wenn virtuelle Gegenstände von fiktiven Gegenständen ebenfalls kategorial verschieden sind, dann teilt ein virtueller Sherlock Holmes mit seinem fiktiven Gegenstück zwar den Namen, ist aber doch nicht mit ihm identisch.

Nun begegnen uns virtuelle Gegenstände etwa in Computerspielen, aber auch in CAD-Anwendungen jeweils durchaus in fiktionalen Kontexten: Wenn wir mit der von uns gesteuerten Sherlock-Holmes-Figur einen hoffentlich ebenfalls virtuellen Jack the Ripper jagen oder wenn wir Manipulationen an einem Computer vornehmen, die dessen Bildschirm so verändern, dass darauf ein Quader sich zu drehen scheint, dann wissen wir, was wir da tun, da uns zuvor entsprechende Geschichten erzählt worden sind, in denen wir etwas über jene Figuren gelernt haben. Der Unterschied zur Fiktion besteht dabei zum einen darin, dass wir uns dabei jeweils selbst *innerhalb* dieser fiktionalen Kontexte befinden: Die Geschichte handelt immer auch davon, was wir innerhalb jener Kontexte tun und erfahren können.

Fiktive Gegenstände sind nun, wie gesehen, in fiktionalen Kontexten außerhalb

der Welt des Individuellen, des Physischen angesiedelt. Der Blick auf virtuelle Entitäten zeigt jetzt, dass nicht jeder fiktionale Kontext derart positioniert sein muss. Bei fiktiven Gegenständen wären wir zu tiefst erstaunt, wenn nicht entsetzt, wenn sie im Bereich des Physischen auftauchen würden, wie es – verständlicherweise wiederum nur innerhalb von fiktionalen Kontexten – etwa in Woody Allens Film *The Purple Rose of Cairo* (1985) oder in Stephen Kings Roman *Stark – The Dark Half* (1992) geschieht. Bei virtuellen Gegenständen wären wir enttäuscht, wenn sie das nicht tun würden; genauer: Wir wären enttäuscht, weil es diese Gegenstände dann gar nicht geben würde. Ein virtueller Gegenstand wirkt so auf uns ein, dass wir ihn wahrnehmen können – was ein fiktiver Gegenstand nicht tun kann oder zumindest nur indirekt, durch Vermittlung eines Individuums, das sich mittels eines fiktionalen Kontexts auf ihn bezieht. In einigen Fällen können wir mit einem virtuellen Gegenstand sogar dergestalt interagieren, dass unsere Aktionen an ihm Veränderungen hervorrufen. Der fiktionale Kontext, in dem sie auch stehen, trennt uns nicht von ihnen, sondern verbindet uns mit ihnen. Dies wiederum beruht darauf, dass es sich hier um eine besondere Art von fiktionalem Kontext handelt, nämlich um einen fiktionalen Kontext, der zugleich auch ein technischer Kontext ist. Er besteht nicht nur in einer Als-ob-Bezugnahme, das auf eine rein fiktive Entität gerichtet wäre, sondern zugleich auch in einem technischen Handeln, das als solches einen bestimmten Zweck verfolgt und daher eine „Um-zu“-Struktur hat¹⁸: hier um physische Effekte zu erzeugen¹⁹, wie sie ein fiktiver Gegenstand hervorbringen würde, wenn er ein physischer Gegenstand wäre, wenn er also ein Individuum anstelle eines Individuums wäre.

Hieraus erhellt auch der anhand von (T3) gesehene ambivalente Status von Film

und Theater in einer Grauzone zwischen dem Fiktiven und dem Virtuellen. Diese Ambivalenz beruht auf dem jeweils verwendeten Technikbegriff. Neben Vorrichtungen zur Intervention in der physischen Welt kann unter Technik nämlich auch die Anwendung von Mitteln verstanden werden, die in der Sphäre des Gedanklichen oder in der Sphäre des Gesellschaftlichen auf bestimmte Wirkungen abzielen – etwa Rechentechnik oder gekonnte Technik im Small-Talk. Dementsprechend lässt sich zwischen Realtechnik, Intellektualtechnik und Sozialtechnik unterscheiden²⁰. Wir sind es gewohnt, virtuelle Gegenstände vorwiegend mit der Verwendung von Realtechnik in Verbindung zu bringen (so wie dies auch im vorliegenden Beitrag der Fall ist), während zumindest in den klassischen Formen von Film und Theater eher die anderen beiden Formen der Technik eine große Rolle spielen. Je nach begrifflicher Gewichtung werden wir daher in diesen Fällen von virtuellen Gegenständen sprechen – oder aber nicht.

In all diesen Fällen, auch in demjenigen der Realtechnik, ist die besondere Beschaffenheit der verwendeten Technik dabei relativ beliebig: Wie wir gesehen haben, genügen in Platons Höhlengleichnis schon einfache Taschenspielertricks. Und wenn wir in einem Computerspiel mit einem virtuellen Gegenstand interagieren und danach erfahren, dass für uns unbemerkt währenddessen das Betriebssystem auf signifikante Weise gewechselt hat, dann werden wir zu Recht nicht davon ausgehen, dass sich allein deshalb auch der virtuelle Gegenstand verändert hat: Er ist von seinem technischen Substrat relativ unabhängig – allerdings nicht absolut unabhängig, da er ja ohne es als solcher nicht existieren würde. Je mächtiger die verfügbare Technologie (und dafür steht heute das Schlagwort „Digitalisierung“ als pars pro toto²¹, auch wenn Spitzentechnologien nicht mehr ausschließlich

auf klassisch-digitaler Architektur, sondern zumindest gelegentlich auch konnektivistisch auf künstlichen neuronalen Netzen beruhen²²), desto wahrscheinlicher ist es freilich, dass das entsprechende technische Handeln gelingt.

Gelingt es, so entsteht in der Tat ein Individuum, von dem die entsprechenden physischen Effekte ausgehen. Dieses Individuum ist als solches voll bestimmt – ein „Avatar“, wie es gerne auch genannt wird, vor allem, wenn sein Unterschied zu eventuellen fiktiven oder anderweitigen Vorgaben zum Ausdruck gebracht werden soll.

An dieser Stelle kann sich folgender Einwand erheben: Wenn virtuelle Gegenstände zugleich auch Individuen offenbar physischer Art sind, und wenn es sich nicht ausschließen lässt, dass die virtuellen Gegenstände der physischen Welt, in der wir leben, mithin diese Welt insgesamt selbst virtuellen Charakter haben, etwa weil wir in einer großen Simulation leben – wird dann nicht der Unterschied zwischen virtuellen Gegenständen und sonstigen physischen Individuen hinfällig? In diesem Beitrag ist es nicht am Platz, die viel diskutierte Simulationshypothese zu erörtern²³; es muss und kann der Hinweis darauf genügen, dass es in unserer Welt einige Gegenstände gibt, die wir als virtuell erkennen, weil wir sie als solche hervorgebracht haben. Wir müssten daher strenggenommen von „virtuell-für-uns“ sprechen, unterlassen dies aber, da es sich bei den Gegenständen, anhand derer wir das Konzept der Virtualität erlernen und die uns zumindest derzeit in Bildungsfragen beschäftigen, immer auch um Gegenstände handelt, die „virtuell-für-uns“ sind.

Wenn nun also im Begriff des Virtuellen auch das „für uns“ mitschwingt, so trifft dies einen für diesen Beitrag wichtigen Aspekt: Virtuelle Gegenstände gründen auf einer doppelten Absicht und in diesem Sinn auf einer doppelten Intentionalität: auf der erzählerischen Intentionalität, die mit

der sie und uns umfassenden Geschichte verbunden ist, und die ihren fiktiven Anteil ausmacht, sowie auf der technischen Intentionalität, die auf die Effekte abzielt, die von den virtuellen Gegenständen ausgehen und mit denen sie eventuell mit uns in Interaktion treten sollen. Wenn wir uns virtuellen Gegenständen zuwenden, so sind wir zunächst nicht Subjekte, sondern Zielpunkte, also Objekte dieser Intentionalität (was nicht ausschließt, dass wir beides zugleich sein können, wenn wir beispielsweise selbst virtuelle Gegenstände kreieren). Um derartige Objekte sein zu können, müssen wir aber immer auch Subjekte sein – Subjekte, die zu der betreffenden Geschichte Stellung nehmen können, sowie Subjekte, die zu Wahrnehmung und (Inter-)Aktion befähigt sind.

Als Subjekte im ersten Sinn können wir uns auf die Geschichte einlassen bis zur völligen Versenkung darin, also bis zur „Immersion“, wir können uns aber auch in beliebigen Graden davon distanzieren („es ist ja nur ein Spiel“); als Subjekte im zweiten Sinn können wir uns zu den virtuellen Gegenständen konkret positionieren. Technische Vorrichtungen bringen einen bestimmten Standort mit sich, an dem wir uns befinden müssen, wenn wir sie nutzen möchten: Wir müssen dann aus bestimmtem Abstand und Winkel auf einen Bildschirm blicken, wir müssen die Virtual-Reality-Brille korrekt aufsetzen oder wir müssen uns – wenn es einmal so weit kommt – Elektroden an der richtigen Stelle im Gehirn einsetzen lassen. Diese Notwendigkeit ist aber immer nur eine hypothetische und belässt uns als solche – wie auch immer bedingte oder eingeengte – Grade der Freiheit in der Wahl unseres Standorts.

Ein virtueller Gegenstand ist demnach Gegenstand in einem bestimmten, in gewisser Hinsicht sogar in einem zentralen Sinn. Handelt es sich bei ihm doch um ein Individuum und damit um einen

Gegenstand, wie er uns aus der physischen Welt vertraut ist, um einen der Gegenstände, anhand derer wir es – wie auch schon im Höhlengleichnis ausgeführt – lernen, Benennungen zu vergeben²⁴. Zugleich ist ein virtueller Gegenstand ein intentionaler Gegenstand, denn er beruht auf einem fiktionalen Kontext. Da dieser fiktionale Kontext aber zugleich auch ein technischer Kontext ist, der auf die Herbringung eines Individuums abzielt, tut dies der Individualität eines virtuellen Gegenstands keinen Abbruch. Virtuelle Gegenstände sind daher auf eine zweifache Weise von anderen Gegenständen (im weiten Sinne) abhängig: von Subjekten, die dazu befähigt sind, fiktionale Kontexte zu schaffen, und von technischen Vorrichtungen, die dazu befähigt sind, Individuen hervorzubringen, die jenen fiktionalen Kontexten auf eine bestimmte Weise gerecht werden, indem sie diejenigen Effekte erzielen, die fiktive Gegenstände hätten, wenn sie Individuen wären. Diese Abhängigkeit reduziert virtuelle Gegenstände aber weder auf bloße Fiktionalität noch auf bloßes Vorhandensein als technisches Produkt; weil sie auf einer Mischung beider Bereiche beruhen, sind sie Gegenstände *sui generis*. Als solche lassen sie sich in einer doppelten Reflexion fassen, der Reflexion des Subjekts als Zielpunkt eines fiktionalen Kontexts und als wahrnehmende sowie handelnde Instanz. Damit erweist sich der Begriff des virtuellen Gegenstands als ein Reflexionsbegriff. Aufgrund des Mischcharakters virtueller Gegenstände gibt es jedoch durchaus auch immer etwas jenseits der Reflexion, das wir mit ihm bezeichnen können, präziser ein doppeltes Etwas: den bloßen Inhalt der Geschichte, also was wir über virtuelle Entitäten sagen könnten, wenn sie rein fiktiv wären; und den bloßen Inhalt des an ihnen Wahrgekommenen oder der mit ihnen vorgenommenen Interaktion, der sich auch ergeben kann, wenn wir

von jener Geschichte nichts wissen (also „nur herumspielen“). Diese Grenzfälle sind aber gerade deshalb Grenzfälle, weil sie die durchaus vorhandene Grenze virtueller Gegenstände gegenüber rein fiktiven oder nur physischen Gegenständen abstecken.

4. Virtuelle Gegenstände als Herausforderung für die Bildung

Die bisherigen Ausführungen gestatten es, dass wir uns der Frage zuzuwenden, welche Herausforderung virtuelle Gegenstände für die Bildung darstellen. Dass sie dies tun, hat offenbar bereits Platon gesehen, da er sein Höhlengleichnis als ein Mittel dazu auffasst, sich mit „Bildung und Unbildung“ auseinanderzusetzen²⁵. Wir haben bereits das implizite Zugeständnis kennengelernt, dass auch in der Höhle, also unter denkbar schlechten Bedingungen, Bildung zumindest in einem rudimentären Sinn eines Pflegens erlernbarer Fähigkeiten stattfinden kann: Menschen lernen, Gegenstände zu benennen, ihre wechselseitigen Beziehungen zu untersuchen und daraus Schlussfolgerungen zu ziehen. Wie gesehen, stellen virtuelle Gegenstände aufgrund ihres Mischcharakters sogar eine doppelte Lernchance dar: Wir können mit ihnen lernen, mit Erzählungen umzugehen, in denen wir selbst eine Rolle spielen, und wir können lernen, wie wir uns zu diesem Zweck zu positionieren haben. Wie bekannt taucht Platon die Bildungssituation in seiner Höhle allerdings in ein sehr kritisches Licht, ja schildert sie eher als einen eklatanten Fall von Unbildung. Denn was den Insassen der Höhle ihm zufolge fehlt, ist *phronesis*, die Kunst der klugen Umseht²⁶. Auch in einem engeren Sinn des Wortes können sich die Insassen gar nicht umsehen; sie sind so gefesselt, dass sie nur auf die Wand mit den Schattenspielen

schauen können. Ihre „Lösung und Heilung“²⁷ beginnt damit, dass sie aus dieser Fesselung befreit werden, dass sie Freiheitsgrade im Hinblick auf ihre Positionierung erhalten. Zwar kritisiert Platon an der Bildungssituation in der Höhle auch, dass die dort gebotenen Gegenstände seiner Auffassung nach minderwertigen ontologischen Status haben, handelt es sich doch um bloße Schatten, die Platon zufolge „weniger“ sind als die Gegenstände, die diese Schatten werfen²⁸, und diese Gegenstände sind in der Höhle Kunst-Stoffe, die andere Gebilde nachahmen und damit wiederum ontologisch unter diesen stehen²⁹. Bemerkenswert unabhängig von diesen starken metaphysischen Voraussetzungen ist die Kritik, die Platon auf der Handlungsebene äußert: Ein Insasse vollzieht den allmählichen Übergang von der starren Position auf seinem Platz in der Höhle zu einer immer freieren Beweglichkeit, erst in der Höhle selbst, dann außerhalb von ihr und schließlich im Wechsel zwischen beiden Bereichen. Damit zeigt Platon, warum hier „Lösung“ und „Heilung“ identisch sind. Woran die Insassen kranken, ist der Umstand, dass sie an einen bestimmten Standort gebunden sind und dies nicht einmal bemerken können, weil sie es nicht anders kennen. Bezeichnenderweise reagieren sie aggressiv, wenn sie jemand – wie ihr befreiter vormaliger Leidensgenosse – auf diese ihre Beschränkung aufmerksam macht³⁰.

Die Insassen kranken demnach an einem Symptom, das sich als logischer Narzissmus bezeichnen lässt³¹. Wie bei der namensgebenden Persönlichkeitsstörung wird auch hier ein subjektiver Standpunkt bei aller innerer Haltlosigkeit nach außen hin um jeden Preis vertreten und verteidigt. Die Besonderheit des logischen Narzissmus besteht in seiner Motivation, die psychopathologisch sein kann, aber durchaus nicht sein muss. Diese Motivation beruht darauf, dass sich das betroffene

Subjekt mit seinem Standort identifiziert. Nun hat ein Subjekt zwar jeweils einen Standort, den es als solchen, als einen subjektiven Standort, ohne das Subjekt nicht geben würde. Doch ist diese Abhängigkeit, anders als der logische Narzissmus es suggeriert, nicht symmetrisch. Ein Subjekt kann seinen Standort überdenken, mit anderen Standorten in Beziehung setzen, ihn sogar verändern, ohne allein schon deswegen geschädigt, geschweige denn ausgelöscht zu werden. Doch genau dies ist die mit dem logischen Narzissmus verbundene Furcht, die wiederum Anlass dazu bietet, den eigenen Standpunkt zu verteidigen und sich dabei, weil es sich ja um Selbstverteidigung zu handeln scheint, auch zu Gewaltanwendung berechtigt zu sehen.

Dies ist also der *worst case* für Bildung im Zusammenhang mit virtuellen Gegenständen. Denn unabhängig von jeder konkreten Bildungstheorie ist Alfred North Whitehead zuzustimmen, der „gedankliche Aktivität“ als zentrales Element von Bildung erachtet³². Den Insassen wird zwar nicht jegliche derartige Aktivität verwehrt, aber doch eine entscheidende Art davon, nämlich der aktive Umgang mit dem eigenen Standort. Dies liegt aber nicht an den in der Höhle verwendeten virtuellen Gegenständen und auch nicht an virtuellen Gegenständen überhaupt, sondern an dem zu Recht als „verrückt“ bezeichneten Umgang mit den Insassen, der ironischerweise zur Folge hat, dass sie sich nicht mehr selbst ver-rücken und ihre eigene Situation daher auch nicht zurechtrücken können.

Denn da der Begriff der virtuellen Gegenstände ein Reflexionsbegriff ist, kann der Umgang mit ihnen auch zu einer Reflexion einladen, die wie die virtuellen Gegenstände selbst einen doppelten Charakter besitzt. Wenn wir uns zu ihnen in ein reflektiertes Verhältnis setzen, dann können wir uns zum einen fragen: Wie wollen wir

mit den damit verbundenen Geschichten umgehen? Wollen wir tatsächlich die Rolle spielen, die für uns innerhalb dieser Geschichte vorgesehen ist? Wollen – und können wir diese Rolle umschreiben; und wenn wir es nicht können: Wie können wir uns diese Fähigkeit erwerben? Und wir können uns zum anderen fragen: Welche Stellung wollen wir den technischen Vorrichtungen gegenüber einnehmen, aus denen diese virtuellen Gegenstände hervorgehen? Wollen wir uns eng an sie anbinden oder wollen wir uns ihnen gegenüber auch Spielraum und Freiräume gönnen? Können wir das überhaupt noch in gewissen gesellschaftlichen und beruflichen Situationen; und wenn wir es nicht können, wenn wir uns zum Umgang mit virtuellen Gegenständen gezwungen sehen: Wie können wir dann unsere Freiheit zurückgewinnen³³? Mit diesen zwei Fragen fragen wir letzten Endes nach uns selbst zurück, die wir uns im Schaffen von und Umgehen mit virtuellen Gegenständen als Wesen erweisen, die in einem physisch und intentional sind.

Platons Verdienst ist es, die Wichtigkeit der zweiten Frage zu betonen, die auch und gerade eine Frage der persönlichen Haltung ist. Dies macht uns darauf aufmerksam, dass unsere menschliche Intentionalität nicht von unserer Positionalität zu trennen ist – von der Art und Weise, wie wir auch zu unseren technischen Möglichkeiten Stellung beziehen. In einer Zeit, die zunehmend vom Umgang mit virtuellen Gegenständen geprägt ist, tut Bildung gut daran, diese selbstbestimmte Entwicklung einer persönlichen Haltung ihnen gegenüber zu fördern. Dazu wäre eine bloße Askese ebenso wenig tauglich wie ein euphorisches Hantieren mit entsprechenden virtuellen Bildungsmitteln – in dem einen Fall findet ja gar keine Stellungnahme statt, in dem anderen ist die Gefahr einer bloßen Immersion groß. Neben die Immersion, die auch ihre Berechtigung haben mag, sollte

daher auch die Einübung eines Vorgangs treten, der sich gegenbegrifflich als Emersion bezeichnen lässt: als das gekonnte Auftauchen aus den virtuellen „Welten“. An die Stelle eines reinen Schattenspiels kann so das Wechselspiel zwischen Immersion und Emersion treten, das zu bedenken, durchzuführen und zu verfeinern künftig für Lehrende wie Lernende in jeglichen Bildungskontexten eine bleibende Herausforderung zu geistiger Aktivität darstellen wird.

Anmerkungen

- 1 Um nur ein Beispiel zu nennen: Nicholas Deboutte, Plato's Cave in the Age of VR: Understanding Virtual Realities Through Philosophy. Online unter: <https://medium.com/coimmonks/platos-cave-in-the-age-of-vr-understanding-virtual-realities-through-philosophy-af6cb588ccdd> (gelesen am 5. 8. 2023). Vgl. auch David Chalmers, Realität+. Virtuelle Welten und die Probleme der Philosophie, Frankfurt am Main 2023, S. 3–35. Chalmers Buch bietet eine Fülle von Überlegungen, allerdings – soweit der Verfasser dieses Beitrags gesehen hat – keine bündige Bestimmung dessen, was virtuelle Gegenstände sind.
- 2 Platon, Politeia VII, 514a1–517a8. Übersetzung nach: Platon, Werke in acht Bänden. Griechisch und deutsch. Sonderausgabe. Bd. 4: Politeia, Sonderausgabe, Darmstadt 1990. Zitate aus diesem Text in der Folge nach der üblichen Stephanus-Paginierung.
- 3 Vgl. 514a2.
- 4 515a4.
- 5 515b5.
- 6 Vgl. Uwe Meixner, Metaphysik ohne Vorurteil, Darmstadt 2021, S. 27 f.
- 7 Vgl. 514b5–7.
- 8 516c7-d3.
- 9 516c4.
- 10 Johann Wolfgang von Goethe, Faust. Der Tragödie erster Teil, V. 1995–1996.
- 11 So verfährt auch mit anderen Beispielen, allerdings ohne eindeutiges Ergebnis, dafür mit gutem Literaturüberblick, Norman Moorsian, Virtual Reality, Ontology, and Value. In: Metaphilosophy 37/5 (2006), S. 673–690.
- 12 Sherlock Holmes ist in der neueren ontologischen Literatur als Testfall beliebt, wenngleich nur als fiktive, nicht aber als virtuelle Gestalt. Vgl. Uwe Meixner, Einführung in die Ontologie, Darmstadt 2011, S. 54, 56.
- 13 Vgl. Chalmers, Realität+, S. 255.
- 14 Vgl. Ludwig Wittgenstein, Philosophische Untersuchungen, § 7, 38 u.ö., in: ders., Tractatus logico-philosophicus. Tagebücher 1914–1916. Philosophische Untersuchungen (Werkausgabe. Bd. 1), Frankfurt am Main 1984.
- 15 Vgl. Fred Kroon/Alberto Voltolini, Fictional Entities. In: Stanford Encyclopedia of Philosophy. Fall 2023 Edition. Online unter: <https://plato.stanford.edu/cgi-bin/encyclopedia/archinfo.cgi?entry=fictional-entities> (gelesen am 5. 8. 2023).
- 16 Die folgende Darstellung folgt Saul Kripke, Referenz und Existenz. Die John-Locke-Vorlesungen. Aus dem Englischen übersetzt von Uwe Voigt, Stuttgart 2014, S. 90–93, 107 f., 115, 120 f., 146 f., 209.
- 17 Vgl. Meixner, Einführung, Kap. V.
- 18 Vgl. Thomas Heichele, Künstliche Intelligenz im Lichte der Technikphilosophie. Ein Überblick unter besonderer Berücksichtigung des Mensch-Technik-Verhältnisses. In: Joachim Rathmann/Uwe Voigt (Hrsg.): Natürliche und Künstliche Intelligenz im Anthropozän, Darmstadt 2021, S. 79–108, hier S. 114.
- 19 Vgl. Massimo Durante, Technology and the Ontology of the Virtual. In: Shannon Vallor (Hrsg.): The Oxford Handbook of Philosophy of Technology, Oxford 2022, S. 318–340, hier S. 331.
- 20 Vgl. Heichele, Künstliche Intelligenz, S. 89.
- 21 Vgl. Claudia Schmidt-Dietrich, Nachhaltige Digitalisierung als Herausforderung für das Bildungswesen. In: Comenius-Jahrbuch 28 (2020), S. 139–162, hier S. 158.
- 22 Vgl. Sebastian Rosengrün, Künstliche Intelligenz zur Einführung, Hamburg 2021, Kap. 1.3.
- 23 Dazu siehe Chalmers, Realität+, Kap. II-III.
- 24 Daher ist es sinnvoll, die Beschäftigung mit solchen Gegenständen der Frage nach virtuellem Raum und virtueller Zeit vorausgehen zu lassen, die sich erörtert findet bei Cheng-zhang Zou, Virtual Ontology: To the Question of New World Order. In: Philosophy and Cosmology 23 (2019), S. 53–61.
- 25 514a2.
- 26 515c5.

- 27 515c4.
28 515d3.
29 Dies geht aus dem vorausgehenden Liniengleichnis hervor: 509c1–511e6.
30 517a1–7.
31 Zu diesem Begriff vgl. Uwe Voigt, Das Anthropozän als geistige Umweltkrise. In: Thomas Heichele (Hrsg.): Mensch – Natur – Technik. Philosophie für das Anthropozän, Münster 2020, S. 85–102, hier S. 87–91
32 Alfred North Whitehead, Die Ziele von Erziehung und Bildung. In: ders.: Die Ziele von Erziehung und Bildung und andere Essays. Herausgegeben, übersetzt und eingeleitet von Christoph Kann und Dennis Sölich, Frankfurt am Main 2018, S. 39–55, hier S. 39.
33 Diese Problematik übersteigt den Bildungsbereich und zeigt auf, dass virtuelle Gegenstände auch mit Fragen sozialer und politischer Machtausübung verbunden sind. Vgl. Philip Brey, The Social Ontology of Virtual Environments. In: The American Journal of Sociology and Economics 62/1 (2003), S. 296–282.