

Preprint

(erscheint in: *Pädagogische Rundschau*, Peter Lang, Heft 01/2017)

<http://damberger.org/>

Thomas Damberger

## **Bildungsreise in digitale Welten**

### 1. Hinter Gittern

Im Südosten der Stadt Paris, am südlichen Ufer der Seine im 5. Arrondissement, liegt der *Jardin des Plantes*. Es handelt sich dabei um einen botanischen Garten, in dem sich unter anderem auch ein Zoo befindet. Die exotischen Tiere dieses Zoos waren für zahlreiche Künstler Gegenstand der Inspiration. Maler bauten ihre Staffeleien vor den Löwen- und Tigerkäfigen auf, und auch so mancher Dichter verarbeitete die Begegnung mit den Tieren in seinen Arbeiten. So auch der Lyriker Rainer Maria Rilke, dessen Gemüt während eines Besuchs im botanischen Garten von einem Panther angeregt wurde. Rilke verfasste in den ersten Jahren des 20. Jahrhunderts als Reaktion auf diese Begegnung das Gedicht „Der Panther“:

Sein Blick ist vom Vorübergehn der Stäbe  
so müd geworden, daß er nichts mehr hält.  
Ihm ist, als ob es tausend Stäbe gäbe  
und hinter tausend Stäben keine Welt.

Der weiche Gang geschmeidig starker Schritte,  
der sich im allerkleinsten Kreise dreht,  
ist wie ein Tanz von Kraft um eine Mitte,  
in der betäubt ein großer Wille steht.

Nur manchmal schiebt der Vorhang der Pupille  
sich lautlos auf –. Dann geht ein Bild hinein,  
geht durch der Glieder angespannte Stille –  
und hört im Herzen auf zu sein.<sup>1</sup>

Es gibt mindestens zwei Interpretationsweisen dieses Gedichts. Die eine Interpretation spricht von einer inneren Gefangenschaft des Tieres. Nicht nur die Welt ist ihm fremd geworden, sondern darüber hinaus hat auch eine Selbstentfremdung stattgefunden. Das Wenige, was noch durch die Sinne aufgenommen wird, vermag das Innere des Tieres nicht länger zu berühren. Es „hört im Herzen auf zu sein“. Einer zweiten möglichen Interpretation zufolge ist die Selbstentfremdung trotz der Gefangenschaft zumindest nicht vollends geglückt. Der Wille ist zwar betäubt, aber er ist nicht gebrochen. Würde man den Käfig öffnen und das Tier hinaus in seine(!) Welt entlassen, könnte das, was tief in sich versunken ruht, wieder zur vollen Kraft erwachen.

In ähnlicher Weise mag es auch manchen Menschen in der Arbeitswelt ergehen. Vor Fließbänder und Maschinen, aber auch in den verschiedensten Dienstleistungsbereichen, in denen Menschen quasi-maschinenhaft ihre Rollen zu spielen haben, mag es vielen ergehen, wie dem eingesperrten Panther. Zwar finden sich Arbeiter und Angestellte – wohl auch Beamte – nicht in Käfigen gefangen, aber Fabrik- und Bürogebäude, Schulen und Universitäten können durchaus zuweilen den

Charakter eines Käfigs einnehmen. Und nicht wenige Menschen gewinnen in unserer flexiblen Arbeitswelt, in der die Grenzen von Arbeit und Freizeit längst schon ineinander übergegangen sind, zurecht den Eindruck, sich nahezu rund um die Uhr den häufig unausgesprochenen und ebenso unklaren Forderungen der Arbeitswelt beugen zu müssen. Die große Mehrheit der Bevölkerung hat vermutlich nicht das Glück, sich im Rahmen der ausgeübten beruflichen Tätigkeiten selbst ausdrücken, durch die Arbeit zu sich selbst kommen zu können. Für diese Menschen besteht zumindest die Gefahr, dass die laut oder auch lautlos zeit- und raumfordernde Arbeitswelt zu einem Käfig wird, bei dem die Gitterstäbe gar nicht mehr zu erkennen sind. Das Mindeste, was man solchen Menschen wünschen kann, ist Urlaub.

## 2. Ein Mehr an Welt

In der Tourismusbranche unterscheidet man verschiedene Formen von Urlaub. So gibt es beispielsweise den Gesundheitsurlaub – der insbesondere von den Über-60-Jährigen in Anspruch genommen wird, es gibt Kulturreisen, den Bildungsurlaub, den Natururlaub, den Ausruhrurlaub, die Familienferien und freilich auch Spaß-, Fun- und Partyurlaub.<sup>2</sup> Die verschiedenen Urlaubsvarianten korrespondieren mit unterschiedlichen Beweggründen, warum Menschen eine Urlaubsreise antreten. Aus dem Käfig des Alltags und der beruflichen Anforderungen zumindest für eine kurze Zeit auszubrechen, mag *ein* Beweggrund sein. Eine Reise aus einem kulturellen bzw. Bildungsinteresse anzutreten, ist ein weiterer. Dass Reisen viel mit Bildung zu tun hat (oder zumindest haben kann), ist kein Geheimnis. „Reisen bildet“ – sagt der Volksmund. Der wohl bekannteste deutsche Dichter, Johann Wolfgang v. Goethe, formuliert das noch zugespitzter in seinem klassischen Bildungsroman *Wilhelm Meisters Lehrjahre*: „[D]ie beste Bildung findet ein gescheiter Mensch auf Reisen“<sup>3</sup>. Eine Sightseeing-Tour durch eine geschichtsträchtige Stadt mit ihren historischen Bauten, ihren Museen und Künstlervierteln, mag durchaus ein Möglichkeitsraum für Bildung darstellen.

„2b.ahead“ – lautet der Name eines Think Tank, aber nicht irgend eines Think Tank. Nach eigenem Bekunden handelt es sich dabei um Deutschlands innovativster Denkfabrik. In einer Mitte 2015 veröffentlichten Trendanalyse widmet sich „2b.ahead“ den Möglichkeiten, die vorrausichtlich mit sogenannten Augmented Reality-Brillen gerade auch mit Blick auf die Tourismusbranche einhergehen werden. Die Prognose lautet: „Sightseeing-Touren werden noch viel greifbarer und multimedialer. Zeit-Erlebnisreisen ermöglichen Rundgänge durch das ummauerte Berlin, Besuche historische (sic!) Uraufführungen, lassen Sternstunden – zugegeben: auch Abgründe – der Menschheitsgeschichte erfahrbar werden.“<sup>4</sup>. Einfach formuliert: Reale Orte, die besucht werden können, werden zukünftig um virtuelle Zusatzinformationen augmentiert, also erweitert. Diese virtuelle Erweiterung wird technisch gesehen durch die Digitalisierung möglich.

Um zu verstehen, was mit der Erweiterung der Realität durch ein virtuelles Mehr gemeint ist, macht es Sinn, sich näher mit der Augmented Reality (kurz: AR) zu befassen. Der US-Amerikaner Ivan Sutherland gilt als ein Pionier der Augmented Reality. 1965, kurz bevor er Professor an der Harvard-Universität wurde, veröffentlichte Sutherland einen Essay mit dem Titel „The Ultimate Display“. In diesem Text befasst er sich mit einem Raum, der vollständig von einem Computer kontrolliert wird und in dem verschiedene Gegenstände simuliert werden. Diese virtuellen Gegenstände erscheinen einem sich im Raum befindenden Menschen so real, dass er sie von tatsächlich realen Objekten nicht unterscheiden kann. Was würde, so fragt Sutherland, wohl geschehen, wenn eine real-scheinende Person mit einer real-scheinenden Pistole auf diesen tatsächlich realen Menschen feuern würde?<sup>5</sup>

1968, also kaum drei Jahre nachdem er seinen Essay veröffentlicht hat, präsentierte Sutherland das erste *Head Mounted Display (HMD)*. Es handelt sich dabei – im weitesten Sinne – um den Urahn von Augmented Reality-Brillen wie der Google Glass oder der Microsoft HoloLens. Eine Person, die das ausgesprochen klobige und unbequeme HMD trug, konnte durch die Brille den realen Raum und zusätzlich noch einen einfachen, virtuellen Würfel sehen, den man aus verschiedenen Perspektiven betrachten konnte. Die Realität wurde also mit Virtualität überlagert.

Im Jahr 1994 entwickelte das Team um Paul Milgram und Fumio Kishino das Konzept einer Mixed Reality. Dieses Konzept geht davon aus, dass wir uns längst schon in einer Welt befinden, die einerseits begrenzt ist von einer absoluten Realität und andererseits einer vollständigen Virtualität. Je nachdem, wo wir uns nun innerhalb dieser beiden Begrenzungen aufhalten, können wir von einer Augmented Reality oder einer Augmented Virtuality sprechen. Den Raum zwischen diesen beiden Extrema bezeichnen die Autoren als Mixed Reality. Im Gegensatz zur einer erweiterten Realität, bei der Virtuelles über das tatsächlich Reale eingeblendet wird, zeichnet sich die augmentierte Virtualität dadurch aus, dass eine virtuelle Umgebung durch etwas Reales ergänzt wird. Denken Sie an Nachrichtensprecher im Fernsehen, die vor einem Blue Screen stehen.

Der inzwischen verstorbene Informatiker und Kommunikationswissenschaftler Mark Weiser veröffentlichte 1991 einen Aufsatz mit der Überschrift „*The Computer for the 21st Century*“, ein Text, der fast schon prophetisch das schildert, was heute, im Jahr 2016, stattfindet.<sup>6</sup> Weiser spricht von etwas, das über die Augmented Reality und auch über die Mixed Reality hinausgeht – sein Thema ist die allumfassende Reality (engl: Ubiquitous Reality). Als Mitarbeiter am Forschungszentrum von Xerox in Palo Alto, Kalifornien, wusste er sehr wohl, dass es spätestens in der zweiten Dekade unseres Jahrtausends machbar sein wird, kostengünstig alle möglichen Gegenstände mit Mini-Computern bzw. RFID-Chips zu versehen. Die Abkürzung RFID steht für *Radio-Frequency Identification*. Einfach formuliert können Gegenstände, die mit derlei Chips versehen sind, miteinander kommunizieren. Die Dinge in der realen Welt treten also miteinander in Kontakt, und zugleich ist es möglich, dass reale Dinge mit virtuellen Dingen kommunizieren.<sup>7</sup> Diese Kommunikation findet in einer unauffälligen Weise statt, das heißt die Technologie, die dieser Kommunikation zugrunde liegt, tritt in den Hintergrund und liefert dem Menschen zugleich “on the fly” und überdies ungefragt zusätzliche Informationen. Zwei Beispiele aus der Feder von Mark Weiser und dessen Kollege John Seely Brown: Stellen Sie sich eine Tapete vor, die in der Lage ist, zu ermitteln, wer sie berührt hat, indem sie die Fingerabdrücke mit einer weltweiten Datenbank abgleicht. So könnten Einbrecher schneller identifiziert und ggf. auch einfacher dingfest gemacht werden. Oder denken Sie an ein elektronisches Küchengerät, das – je nachdem wie Sie es verwenden – eigenständig passende Kochrezepte herunterlädt.<sup>8</sup>

Weiser ging davon aus, dass sich in einer solchen allumfassenden Realität, die sich durch eine ebenso allumfassende Kommunikation auszeichnet, die Technik um den Menschen drehen wird. Der Mensch würde demnach im Zentrum der Ubiquitous Reality stehen. Heute wissen wir, dass die Technologie eben nicht nur und vielleicht noch nicht einmal an erster Stellen den Menschen dient, sondern der Mensch selbst Teil dieser Technik geworden ist. In der schwedischen Hauptstadt Stockholm wurde unlängst ein hypermodernes Gebäude errichtet. Zur Eröffnungsfeier konnten sich Menschen, die zukünftig in dem Gebäude arbeiten werden, von einem Piercer RFID-Chips unter die Haut schieben lassen, mit denen sie beispielsweise ohne Schlüssel und Pin das Gebäude betreten können.<sup>9</sup> Das Unternehmen „Dangerous Things“, gegründet von Amal Graafstra, handelt mit solchen sogenannten RFID-Toys. Graafstra gehört einer Szene an, die sich Biohacker nennt. Eine führende Figur der US-amerikanischen Biohacker-Szene ist Tim Cannon. Cannon ist einerseits Mitbegründer eines Biotechnologie-Startups namens Grindhouse Wetware, zugleich aber auch jemand, der die

Dinge, die er herstellt, auch medienwirksam an sich selbst testet. 2013 hat er sich *Circadia* in den Unterarm implantieren lassen.<sup>10</sup> *Circadia* ist ein etwa iPhone-großer, selbst hergestellter biometrischer Sensor, der per Bluetooth mit einem Laptop verbunden werden kann und Körperdaten misst und weiterleitet, wenn gewünscht auch direkt über das Internet an den Arzt. Im Wesentlichen ist *Circadia* ein implantiertes Selftracking-Tool.

### 3. Grenzenlos Reisen

Augmented Reality-Brillen mögen in der Tat das Potenzial haben, beispielsweise Städtereisen um ein virtuelles Mehr zu ergänzen. Interessant ist darüber hinaus das, was mit den Virtual Reality-Brillen als Möglichkeiten am Horizont aufscheint. Das Unternehmen Oculus VR wird im Juli 2016 für rund 600 US-Dollar eine VR-Brille mit der Bezeichnung *Oculus Rift* auf den Markt bringen. Voraussichtlich im Oktober dieses Jahres startet Sony mit der Auslieferung der *PlayStation VR*, die etwa 400 US-Dollar kosten wird. VR-Brillen wie die *Oculus Rift* oder die *PlayStation VR* ermöglichen es, sich scheinbar in einer 360 Grad umfassenden virtuellen Welt aufzuhalten. Vorbei sind die Zeiten, in denen man vor einem Bildschirm sitzend oder stehend Computerspiele spielt oder sich aus anderen, vielleicht sogar beruflichen Gründen in virtuelle Welten begibt. Mit VR-Brillen ist man sehr nahe an dem, was aus Science-Fiction-Serien wie *Star Trek* als *Holodeck* bekannt ist und was uns Ivan Sutherland 1965 in „*The Ultimate Display*“ zum Nachdenken mit auf den Weg gegeben hat.

Nun ist im Zusammenhang mit der *PlayStationVR*-Brille ein Detail bemerkenswert. Die Entwicklung dieser Brille wurde nämlich bis September 2015 unter dem „Projekt Morpheus“ gefasst. Nun ist Morpheus in der griechischen Mythologie der Gott der Träume. Er wohnt in der Höhle seines Vaters Hypnos, dem Gott des Schlafes. Morpheus ist in der Lage, in Träumen als Mensch zu erscheinen, und so taucht er in unterschiedlichen Gestalten (griech.: *morphe*) auf, u.a. um Botschaften zu überbringen. In der populären Science-Fiction-Trilogie *Matrix* gelingt es den Machern, zu Beginn des ersten Teils eine moderne Interpretation des platonischen Höhlengleichnisses zu präsentieren.<sup>11</sup> Hier ist es interessanterweise eine Figur namens Morpheus, die den Protagonisten Thomas Anderson (Pseudonym: Neo) aus der virtuellen Scheinwelt in die tatsächliche Realität führt. In Platons früherer Bildungskonzeption aus dem 7. Buch der *Politeia* wird der Mensch aus der Scheinwelt befreit und hinaufgezogen in höhere Erkenntnisebenen, um zuletzt den Blick in das Ewige und Unveränderliche, ins Reich der Ideen, zu wagen. Eine solch hohe Stufe der Bildung gelingt – so Platon – nur sehr Wenigen. Hinzu kommt, dass ein Mensch, der die Ideen erblickt hat, zurück in die Scheinwelt muss, wo er den Schein als Schein, d.h. als Ausdruck einer zugrundeliegenden unveränderlichen Idee erkennt. Der Gebildete ist demnach ein Synoptiker.<sup>12</sup> Ähnlich verhält es sich im Film *Matrix*. Neo muss, nachdem er aus der *Matrix* befreit wurde, zurück in die virtuelle Welt, die er nun als solche zu erkennen in der Lage ist. Ob nun das ehemalige Projekt Morpheus ein ähnliches Bildungsziel verfolgt, Träumende aus der Traumwelt zu erwecken, ist fraglich.

Unabhängig davon liegt in VR-Brillen gerade auch für die Tourismus-Branche ein nicht zu unterschätzendes ökonomisches Potenzial. Vorstellbar ist es, ganze Reisen als virtuelle Reisen anzubieten, die gebucht und erlebt werden könnten. Städte und Museen könnten virtualisiert und besichtigt werden – erste Ansätze gibt es bereits. Eine Safari könnte mit der Garantie gebucht werden, nicht nur Elefanten, Löwen und Giraffen zu sehen, sondern wahlweise auch Säbelzahn tiger, Mamuts und vielleicht sogar Dinosaurier – und all das ohne die Gefahr, an Malaria oder Brechdurchfall zu erkranken. Selbst ein Flug könnte in rein virtueller Form stattfinden, ganz ohne das Risiko, dass das Flugzeug von Terroristen gekapert oder gesprengt wird oder schlicht und ergreifend abstürzt. Wahlweise könnte aber auch eine solche katastrophale Erfahrung erstanden

werden – das Wort Erlebnisurlaub hätte damit eine ganz neue Dimension. Derlei virtuelle Reisen müssen nicht einmal in Konkurrenz zu realen Reisen stehen. In Vorbereitung, quasi zum Reinschnuppern, könnte der virtuelle Besuch der Stadt Rom stehen, bevor man sich wenige Tage später tatsächlich auf die Reise begibt. Virtuelle Reisen zusätzlich für alte oder kranke Menschen oder solche mit wenig finanziellen Möglichkeiten als Ersatz für eine tatsächliche Reise anzubieten, könnte für Unternehmen einen Wettbewerbsvorteil darstellen. Nun stellt sich mit derlei aufscheinenden Möglichkeiten die Frage, ob eine solche Reise in digitale Welten zugleich eine Bildungsreise darstellt. Anders gefragt: Wenn Reisen angeblich bildet, bildet dann auch virtuelles Reisen?

#### 4. Die Ambivalenz des Fremden

Um diese Frage beantworten zu können, liege es nahe, erst einmal danach zu fragen, was denn überhaupt an (realen) Reisen bildet. Der Philosoph Immanuel Kant gibt uns einen Hinweis. In seiner „Physischen Geographie“ schreibt Kant: „Das Reisen bildet sehr; es entwöhnt von allen Vorurteilen des Volkes, des Glaubens, der Familie, der Erziehung. Es gibt den humanen duldsamen Sinn, den allgemeinen Charakter. Wer dagegen nichts sah, was ihn in der Sphäre, worin er lebt, umgibt, hält leicht alles für notwendig und einzig in der Welt, weil es in seiner Heimat dafür gilt.“<sup>13</sup>

Kant vertritt also die Auffassung, dass Reisen dadurch bildet, indem es uns mit etwas Anderem bzw. Fremden konfrontiert. In der Konfrontation mit dem Fremden wird das, was wir als selbstverständlich erachten, am Tatsächlichen geprüft. Unsere Vorurteile kommen auf diese Weise also in Wanken. Die Begegnung mit dem Anderen führt auf diese Weise zu einem Hinterfragen der eigenen Auffassung, der eigenen Denkweise, kurz: des Eigenen. Wir sehen also, dass der bildende Charakter des Reisens viel zu tun hat mit dem Verhältnis von Eigenem und Fremden, und eben dieses Verhältnis soll im Folgenden zunächst einmal in Anlehnung an Werner Sesink näher beleuchtet werden.<sup>14</sup>

Das Fremde ist in seiner Wirkung ambivalent. Es ist ungewohnt, mag erschrecken und abschrecken. Vor dem Erschreckenden will sich man sich schützen. Zugleich aber kann im Fremden auch etwas Faszinierendes, Anziehendes liegen. Dieses Fremde will man kennenlernen, will sich ihm nähern, vielleicht sogar aneignen. Ganz gleich ob das Fremde nun bewirkt, dass man sich vor ihm schützen will oder sich ihm nähern will: in beiden Fällen lässt einem das Fremde nicht kalt. Selbst wenn man das Fremde ausgrenzt, es exiliert, es gettoisiert oder auch ignoriert, ist dies immer eine Reaktion auf etwas, von dem man berührt wurde. Das Fremde geht einem an – und das ist zugleich ein entscheidender Unterschied zum Unbekannten. Das Unbekannte vermag nicht zu berühren, weil es – wie der Name schon sagt – nicht bekannt ist. Man kennt es nicht einmal als etwas Fremdes. Einer Frau mag unbekannt sein, dass in ihr ein Kind wächst. Erst, wenn es ihr bekannt geworden ist, wenn sie Kenntnis über ihre Schwangerschaft hat, kann ihr das Kind in ihrem Leib fremd sein – wenngleich das freilich der ungünstigste Fall ist. Es ist ebenfalls vorstellbar, dass das Unbekannte als Lücke, als Fehlendes auftaucht. Die mathematische Gleichung verweist auf eine Variable, ein  $x$ , das mit etwas gefüllt werden muss (oder kann). Das  $x$  ist nicht Nichts und es steht auch nicht für eine fremde Zahl, sondern deutet auf das Unbekannte. Erst das Fremde ist in der Lage, zu berühren.

Die Berührung, die das Fremde evoziert, führt zur Unruhe. Sowohl die Faszination als auch die Angst vor dem Fremden reißen einem aus dem Gewohnten, aus der Sicherheit heraus. Mit der durch die Berührung des Fremden entstandenen Unsicherheit gilt es umzugehen. Ist die Unsicherheit zu groß, führt sie zur Überforderung, zu einer Abwehr und Schutzreaktion, zum Abriegeln und

Wegsperrern, zur Aneignung und Entfremdung, zur Angleichung oder sogar zur Vernichtung. Im Falle der Überforderung durch das Fremde besteht das Ziel in aller Regel in der Wiederherstellung der verlorenen oder verloren-geglaubten Sicherheit. Sesink deutet als Pädagoge darauf hin, dass im Kontext von Erziehungs- und Bildungsfragen der Umgang mit dem Fremden stets ein Thema ist.<sup>15</sup> Hannah Arendt hat beispielhaft mit ihren Überlegungen nur Natalität das Neue unterstrichen, welches mit jeder Geburt in das Gegebene einbricht und damit die Kette der Kultur zerreit. Erziehung und Bildung kann diesem Riss in unterschiedlicher Weise begegnen: Sie kann und wird in aller Regel den neuen, fremden Menschen, das Kind, das diesen Riss bewirkt hat, eingliedern. Diese Eingliederung kann nun aber dergestalt stattfinden, dass das Eigene des Kindes, das, was es neu mitbringt, was einzigartig an ihm ist, negiert, ignoriert oder sogar zerstrt wird. Erich Fried bringt es in einem kurzen Gedicht mit dem Titel „Eigentlich keine Art“ auf den Punkt:

Eigenartig  
wie das Wort eigenartig  
es fast als fremdartig hinstellt  
eine eigene Art zu haben<sup>16</sup>

Es besteht aber auch die Chance, das Neue als einen besonderen Wert zu sehen, den es zu erhalten gilt und der unangetastet bleiben muss. Heinz-Joachim Heydorn, ein fhrender Vertreter der Kritischen Bildungstheorie, beschrieb einmal die Erziehung als ein Zuchthaus der Geschichte, als einen fensterlosen Gang, durch den jeder Mensch hindurch msse: „Im Begriff der Erziehung ist die Zucht schon enthalten, sind Einfgung, Unterwerfung, Herrschaft des Menschen ber den Menschen eingeschlossen, bewutloses Erleiden.“<sup>17</sup> Entscheidend ist aber, dass der Mensch nicht Teil dieses Zuchthauses bzw. dieses fensterlosen Gangs wird, nicht zum Stein in der Mauer, sondern zum Licht am Ende des Gangs gefhrt wird. Das aber gelingt nur, wenn es trotz aller Einfgung, Unterwerfung und Herrschaft gelingt, das Eigene und Einzigartige im Menschen zu bewahren, es trotz allem aufblhen zu lassen und zur Entfaltung zu verhelfen. Eben das ist Aufgabe des Pdagogen.<sup>18</sup>

Das Eigene ist das, was in der Konfrontation mit dem Fremden verunsichert wird. Wird das Eigene durch das Fremde *nicht* berfordert, ist also die Verunsicherung eine, die ausgehalten werden kann, so kann das Fremde als solches zumindest einmal toleriert werden. Wird das Fremde nun aber eigensinnig, erscheint es aus Sicht des Eigenen bedrohlich. Das eigensinnige Fremde besteht auf seine Eigenheit, wie auch das Eigene auf sein Eigensein besteht. In diesem Falle wird die Eigensinnigkeit des Fremden fr das Eigene zum Problem. Ist sich das Eigene jedoch seiner Selbst sicher, kann es aus dieser Selbstsicherheit heraus das Fremde in seinem Eigensinn tolerieren. Ist diese Selbstsicherheit jedoch nicht hinreichend vorhanden, wird – im schlimmsten Fall – der Eigensinn des Fremden gebrochen. „Das eigensinnige Kind“ – ein Mrchen berliefert von den Gebrder Grimm – verdeutlicht, dass das Brechen des Eigensinns Gewalt und Vernichtung bedeutet. Der liebe Gott lsst das eigensinnige Kind krank werden und sterben, und die Mutter selbst muss ans Grab des Kindes treten und der Kinderleiche den Arm brechen, weil dieser sich selbst im Tod widerstndig zum Himmel reckt.<sup>19</sup> Nun mag die Vernichtung des Fremden die Sicherheit des Eigenen womglich wieder herstellen, aber dieses Wiederherstellen ist aus bildungstheoretischer Sicht hchst problematisch, denn das Erfahren des Eigenen kann nur ber den Anderen und damit ber das Fremde stattfinden. Das gilt es zu erlutern:

## 5. Offenheit fr das Unbekannte

Wilhelm v. Humboldt zeigt uns in seinem Fragment zur Theorie der Bildung des Menschen auf, dass der Mensch eine Kraft ist, die sich auf die Welt zubewegt und sich am Widerstand der Welt selbst erfährt. Einfach formuliert: Der Mensch holt sich selbst mithilfe des Anderen reflexiv ein. Was da reflektiert, also zurückgebeugt wird, ist das, was der Mensch ist, ohne dass dieses Sein des Menschen ein Ergebnis subjektiver Macht, das Resultat eigenen Schaffens darstellt. Der Mensch hat also das, was er ist und nur durch den Anderen bzw. das Fremde erfahren kann, nicht selbst gemacht. Im Menschen liegt demnach etwas Fremdes. Der britische Psychoanalytiker Donald W. Winnicott charakterisiert das, was da tief verborgen im Menschen liegt, als ein „Element des ‚incommunicado‘“<sup>20</sup>. Dieses Nichtkommunizierende kann nicht gefasst, nicht begriffen, nicht gestaltet werden. Es ist schlichtweg da. Es spricht nicht, und dennoch scheint seine Wirkung in der Begegnung mit dem Anderen auf. Keinen Bezug zum „Element des incommunicado“ zu haben, bedeutet, keinen Bezug zu sich selbst zu besitzen, in gewisser Weise also selbstlos zu sein.

Sich selbst am Anderen zu erfahren kann nun nicht bedeutet, den Anderen auszuschließen oder gar zu vernichten und auch nicht, das Fremde im Anderen zu nehmen, ihn zu assimilieren. Etwas Gemeinsames zu schaffen, in das der Andere voll und ganz aufgeht, in das er gänzlich integriert wird, heißt faktisch, ihn nicht nur in seinem Fremdsein, sondern auch in seiner Eigenheit zu vernichten und sich selbst die Chance zu nehmen, das selbstverständlich erscheinende Eigene zu hinterfragen und damit sich selbst wahrhaft gewahr zu werden. Der von Sesink vorgeschlagene Weg besteht in der Anerkennung. Anerkennung meint, das Eigene und das Fremde in einem Gemeinsamen aufzuheben unter Wahrung eines Unaufhebbaren. Dieses Unaufhebbare ist das jeweils Eigene, das als Grund (wenngleich in sich selbst grundlos) für das Gemeinsame gilt. Das Gemeinsame – dies muss als Einschränkung bemerkt werden – ist nicht das, was bei beiden (dem Eigenen und dem Fremden) sowieso gleich ist, sondern das, was gemeinsam im Austausch, also in Kommunikation stehend, etwas Neues bewirkt, was nur durch diese Kommunikation möglich wird. Sesink spricht in Anlehnung an Winnicott in diesem Zusammenhang von einem potenziellen Raum, einem Raum der Möglichkeiten, der im Unfassbaren, im Nicht-Begreifbaren und Nicht-Aufhebbaren wurzelt.<sup>21</sup> Ein Beispiel für einen solchen Möglichkeitsraum, in dem Neues entstehen kann, ist die Kooperation im Arbeitsleben, in der das, was am Ende dabei herauskommt, mehr ist, als die Summe seiner Teile. Im Privatleben ist es die romantische Beziehung, die Freundschaft oder die Beziehung zwischen Eltern und Kind. Das potenziell Neue setzt immer eine Beziehung voraus, die auf einer Haltung beruht, einer Offenheit für das Unbekannte – so der Theologe William F. May.<sup>22</sup> Heidegger hat im Zusammenhang mit dieser Haltung das Wort *Gegnet* wiederzubeleben versucht. Es handelt sich dabei um ein altes Wort für Gegend, eine offene Weite, in der man auf das Unerwartete wartet und das, was da kommen will, ankommen lässt. Die Erwartung wäre das genaue Gegenteil eines solchen Wartens. Sie ist geprägt von einer Haltung, in der alles Nicht-Erwartete negiert, ignoriert oder zu Nichts gemacht, also: genichtet wird.<sup>23</sup>

## 6. Das Wagnis

Wir wissen nun von der Ambivalenz des Fremden, vom Fremden im Eigenen und von der Notwendigkeit einer anerkennenden Haltung, um Neues in Wertschätzung des je Eigenen zu ermöglichen. Aber was genau ist dieses Eigene, das zu erfassen wir nicht in der Lage sind und das dennoch da zu sein scheint?

Das Wort *Dasein* nutzen wir im Alltagsgebrauch in aller Regel äquivalent zum Wort *Existenz*. „Etwas ist da“ bedeutet uns ebenso viel wie: „etwas existiert“. Die Existenzphilosophie, zu deren bedeutendsten Vertretern Martin Heidegger und Karl Jaspers zählen, und die heute

bedauerlicherweise alles andere als modern ist, obwohl sie uns gerade in diesen Tagen viel zu sagen hätte, unterscheidet hingegen Dasein von Existenz. Einfach formuliert - und eher in Anlehnung an Jaspers als an Heidegger - bedeutet Dasein, das etwas vorhanden ist, während Existenz das Sein bzw. das Wesentliche des Menschen betrifft. Im Dasein (und nur im Dasein) kann sich Existenz verwirklichen, aber das muss sie nicht. Ein Mensch kann sein Leben lang lediglich da sein, kann sogar von außen betrachtet ganz wunderbar „funktionieren“, beruflich als höchst erfolgreich gelten, zudem einen Partner oder eine Partnerin, zwei Kinder, ein oder zwei tolle Autos und den obligatorischen Baum im Garten sein eigen nennen. Und dennoch kann dem Menschen, der dieses Leben lebt, alles leer und fad und zuletzt doch bedeutungslos erscheinen.

Existenz ist etwas, von dem Schelling meint, es sei Eigenheit.<sup>24</sup> Die Existenz, also das Eigene, das Wesentliche des Menschen, kann nicht erfasst, nicht objektiviert werden, und sie kann, wenn wir Jaspers Überlegungen folgen, nicht zum Gegenstand einer an der Empirie orientierten Wissenschaft werden. Aussagen zur Existenz sind nie allgemeingültig, sondern betreffen eben immer nur das jeweils Eigene, das unbegreifbar bleibt und doch durch den Begriff als das Andere des Begriffs aufzuscheinen vermag.<sup>25</sup> Jaspers plädiert aus diesem Grund dafür, Existenz nicht zu erfassen, sondern zu erhellen.<sup>26</sup> Sie zu erhellen bedeutet Licht ins Dunkel zu bringen, über das Eigene und Wesentliche des Menschen aufzuklären. Das so hineinbrechende Licht sorgt aber nun nicht dafür, dass das Wesentliche des Menschen vollends sichtbar wird. Es geht also nicht um ein Ausleuchten, um die Umsetzung eines Plans von der Abschaffung des Dunkels, sondern im Gegenteil um das Aufscheinen-lassen der unbegreifbaren Tiefe dessen, was Menschsein ausmacht. Die Philosophin Jeanne Hersch, eine Schülerin Karl Jaspers, formuliert das so: „[S]ie [die Existenzerhellung, Anm. T.D.] enthüllt im Gegenteil deren irreduzible Tiefe, so wie ein Lichtstrahl die schwarze Tiefe eines Brunnens aufscheinen lässt“<sup>27</sup>. Existenzerhellung lässt also die Freiheit des Menschen aufscheinen.

Es handelt sich bei der Existenz um etwas, das seinen Ursprung in jenem Dunkel hat, das nie erhellt werden kann. Dieser Ursprung der Existenz liegt für Jaspers im Unbedingten, in der Transzendenz, in dem, was über alles hinausweist. Existenz hat stets einen Bezug zur Transzendenz, aber zugleich findet sie – insofern sie denn tatsächlich geschieht – immer nur in je konkreten Situationen statt. Situationen sind wie das Wetter: Es gibt gutes und schlechtes Wetter und ebenso gute und schlechte Situationen, aber es gibt niemals kein Wetter bzw. keine Situation. Eine Situation zeichnet sich dadurch aus, dass sie begrenzt ist. Jeder von uns wurde geboren, und mit der Geburt gehen zugleich Bedingungen einher, die unser Leben entscheidend (mit)prägen. Zu diesen Bedingungen gehört unser Aussehen, unsere körperliche Konstitution, vielleicht auch unser intellektuelles Potenzial, das Land, in dem wir zur Welt gekommen sind, unsere Eltern, die historische Epoche, die politische Situation usw. Diese Bedingungen haben wir nicht gemacht, sie stellen mehr oder minder als Bedingungen zugleich Grenzen unserer Existenz, also unserer Freiheit dar, und dennoch müssen wir uns zu diesen Grenzen verhalten, sie mit Sinn füllen oder sie als sinnlos ertragen. Jaspers bezeichnet derlei Bedingungen als Grenzsituationen, zu denen er neben der Geburt auch den Tod, die Schuld und den Kampf zählt.<sup>28</sup>

Der Kampf ist es, der für die hier angestellten Überlegungen von besonderer Bedeutung ist. Wenn Menschen miteinander in Beziehung treten, dann machen sie das in der Regel durch Kommunikation. Und Kommunikation kann durchaus als Kampf verstanden werden. Gorgias von Leontinoi (ca. 483 – 375 v. Chr.), ein berühmter Sophist der griechischen Antike, der übrigens derart von sich selbst überzeugt war, dass er dem Tempel von Delphi eine goldene Statue von sich spendete, verstand die Rhetorik als ein Mittel der Macht.<sup>29</sup> Sinn und Zweck sei es (zumindest auch), mithilfe von rhetorischen Fähigkeiten und Tricks Machtinteressen durchzusetzen und seine jeweiligen Gegner in die Knie zu zwingen. Die Sophisten haben im Grunde genommen das Wort



(logos) vom Sein (onta) getrennt. Sie sagen nicht das, was ist, weil das, was ist, kurzum die Wahrheit, für uns Menschen sowieso nicht erkennbar sei – und überhaupt ist es aus sophistischer Perspektive fragwürdig, ob es überhaupt eine Wahrheit gibt. Übrigens hat das Wirken der Sophisten ganz entscheidend dazu beigetragen, dass Platon in der Nähe der Akropolis ein Stück Land mit der Bezeichnung *Akademeia* gekauft hat und eine Schule, die Wort und Sein wieder zu verbinden suchte, gründete.

Auch der Existenzphilosoph Jaspers versteht die Kommunikation als Kampf, aber in einem ganz anderen Sinne, als es bei den Sophisten der Fall war. Jaspers spricht von einem *liebenden Kampf* - im Gegensatz zu einem unterwerfenden, aber dazu später mehr.<sup>30</sup> Grundsätzlich unterscheidet Jaspers zwei Arten der Kommunikation: die alltägliche und die existenzielle. Bei der Alltagskommunikation geht es um den Austausch von Informationen, die zur Bewältigen dessen, was ansteht, notwendig ist. Diese Kommunikation versucht alles Persönliche weitgehend rauszuhalten. Es geht ihr um objektive Fakten. Auf die Spitze getrieben, ist die Reinform dieser alltäglichen Kommunikation die des Computers. Während nämlich bei der menschlichen Variante der alltäglichen Kommunikation das Gegebene (das Datum), das mithilfe eines Repräsentamens (z.B. einem Wort) ausgedrückt wird, immer noch vom Kommunikationspartner interpretiert werden muss und daher auch missinterpretiert werden kann, arbeitet die Computerkommunikation mit maschinell verarbeitbaren Daten. Diese Daten sind reine Fakten und haben mit einem Datum nichts zu tun. Daten im Sinne von reinen Fakten sind von jedem lebensweltlichen Bezug bereinigt, mit dem eine Maschine nichts anfangen kann, weil sie keinen Bezug zur Lebenswelt – zum Sein – hat. Das so Bereinigte ist etwas, das nach einer vorher festgelegten Regel von der Maschine weiterverarbeitet werden kann. Eine Interpretation und Missinterpretation findet hier nicht mehr statt.<sup>31</sup> Die maschinelle Kommunikation, wie sie im Falle eines Computers gegeben ist, stellt aus Sicht der alltäglichen Kommunikation ein Ideal dar. Würde die Alltagskommunikation dergestalt funktionieren, würde alles wie am Schnürchen laufen, und die Welt wäre eine ärmere geworden, ein Ort, an dem Freiheit nicht mehr sein könnte.

Die zweite Form der Kommunikation ist die existenzielle – und um diese Form menschlichen Austauschs geht es Jaspers vor allem. Bei der existenziellen Kommunikation geht es gerade nicht um Objektives, und es geht auch nicht um Macht und Unterwerfung des Anderen gegenüber den eigenen Interessen. Das bedeutet nun aber auch ein enormes Maß an Unsicherheit. Sich nicht auf Sicherheiten (oder zumindest auf vermeidliche Sicherheiten) berufen zu können, sich nicht auf empirisch Nachprüfbares zu beziehen, heißt auch, sich hinaus ins weite offene Feld, in die Schutzlosigkeit zu begeben. Schutz und Halt verlassend – oder, um mit Heidegger zu sprechen - sich aus der Durchschnittlichkeit des Man hinauswagend – ist der Mensch mit seiner eigenen Einsamkeit konfrontiert.<sup>32</sup> Aber diese Einsamkeit ist zugleich die Möglichkeit, dem Anderen offenen zu begegnen und in der Begegnung mit ihm sowohl dessen Einsamkeit und Einzigkeit, als auch die eigene an ihm in Erfahrung zu bringen. Der Andere wird in der existenziellen Kommunikation zur Grenze, die Begegnung mit ihm zur Grenzerfahrung. Und exakt durch diese Grenzerfahrung wird der Raum deutlich, innerhalb dessen sich Existenz und damit Freiheit entfalten kann. Das sich Entfaltende, kurzum: die Existenz, die im so gewahr gewordenen Raum aufscheint, will sich in der Begegnung mit dem Anderen und dessen aufscheinender Existenz behaupten. Sie will sich als Sich-Entbergende bewahrheiten und braucht dazu die Anerkennung des Anderen. Der Andere wiederum will, dass seine Existenz sich ebenfalls bewahrheitet und anerkannt wird. Es kommt daher zu dem, was Jaspers den „liebenden Kampf“ nennt. Liebend heißt: es geht hier nicht um Unterwerfung oder gar Vernichtung, sondern um eine anerkennende Haltung gegenüber der Andersheit, sprich: der Eigenheit des Anderen. Nur in dieser Eigenheit und als dieser Eigene, der in seiner Existenz zur

Wahrheit (griech: aletheia = Wahrheit, Unverborgenheit) gelangen will, kann die eigene Existenz Anerkennung finden. Beide Existenzen versuchen sich in diesem anerkennenden und liebenden Kampf zu behaupten und dabei zugleich den Anderen in seiner jeweiligen Eigenheit zu bewahren.

Der Pädagoge und Philosoph Otto Friedrich Bollnow betont, dass in der existenziellen Kommunikation, in dem besagten liebenden Kampf, sich beide im wahrsten Sinne des Wortes rückhaltlos in Frage stellen.<sup>33</sup> So, und nur so, kann das Selbstverständliche, können Vorurteile, kann bloß Gewöhntes fragwürdig, ggf. verworfen und zu einer neuen, besseren Ordnung zusammengefügt werden. Im Fremden als solchem liegt die Gefahr der Unsicherheit, und mit dieser aufkeimenden Verunsicherung geht kein Versprechen auf eine neue, bessere Ordnung einher. Wer nun aber die offene Begegnung mit dem Fremden nicht wagt, nicht nur aus Bequemlichkeit, sondern wohl auch aus Angst vor einer nicht herstellbaren wiedergewonnenen neuen Sicherheit, der muss darauf hoffen, dass seine Illusionen stark genug bleiben. Wer hingegen den anderen Weg geht, muss ein Wagnis eingehen – und wer wagt, kann im schlimmsten Falle alles verlieren.<sup>34</sup>

## 7. Die Projektion

Was aber hat all das mit der Frage zu tun, ob Reisen in virtuelle Welten bildet? Die kurze Antwort auf diese Frage lautet: sehr viel. Sich selbst fragwürdig zu werden, sich am Anderen zu erfahren, der eigenen Existenz, dem Wesentlichen an der aufscheinenden Existenz des Anderen gewahr zu werden, setzt ein Eigenes, eine Existenz des Anderen voraus. Besitzt das Andere aber nichts Eigenes, kann es zur reinen Projektionsfläche werden, zu einem Spiegel der Wünsche desjenigen, der es anblickt ohne in es hineinzublicken. Eindrucksvoll hat dieses Phänomen E.T.A. Hoffmann 1816 in seinem Roman „Der Sandmann“ am Beispiel des Nathanael beschrieben. Der junge Student Nathanael verliebt sich in Olimpia, die Tochter seines Physikprofessors Spalanzani, die in Wahrheit ein Automat ist, was Nathanael allerdings nicht erkennt. Zum ersten Mal begegnet Nathanael Olimpia beim Weg ins Auditorium. Sie sitzt seltsam starr im Zimmer des Professors, mit einem Blick, der leer erscheint. Als Nathanaels Behausung den Flammen zum Opfer fällt und er ein Zimmer gegenüber der Wohnung Spalanzanis bezieht, beobachtet er Olimpia durch das Fenster, wie sie „stundenlang in derselben Stellung [...] ohne irgend eine Beschäftigung an einem kleinen Tische saß und [...] offenbar unverwandten Blickes nach ihm herüberschaute“<sup>35</sup>. Als der Optiker Coppola Nathanael ein Taschenperspektiv verkauft, gelingt es ihm, Olimpia näher und klarer zu sehen. Was er sieht, ist nicht nur ein überragend schönes Gesicht, sondern die Augen, die ihm bisher „gar seltsam starr und tot“<sup>36</sup> erschienen, verändern sich plötzlich: „Es schien, als wenn nun erst die Sehkraft entzündet würde; immer lebendiger und lebendiger flammten die Blicke. Nathanael lag wie festgezaubert im Fenster, immer fort und fort die himmlisch-schöne Olimpia betrachtend.“<sup>37</sup>. Nachdem Olimpia von Spalanzani im Rahmen eines Events in die Gesellschaft eingeführt wird, Klavier spielt und eine Arie zum Besten gibt, ist es erneut Nathanael, der aus der letzten Reihe mithilfe seines Perspektivs Olimpia ansieht und vollends von Olimpia begeistert ist. Er fordert sie zum Tanz auf.

Im weiteren Verlauf der Erzählung findet Nathanael in Olimpia mehr und mehr die Frau, die er sich immer erträumte, während seine Verlobte Clara, eine tatsächliche Frau, ihm zunehmend fremd wird. Clara wird als eine Person mit einem hellen, wachen Verstand beschrieben, die zuweilen kühl auf andere Menschen wirkt. Sie kann mit den zahlreichen Gedichten, die Nathanael ihr vorträgt und in denen er sein Kindheitstrauma zu verarbeiten sucht, nichts anfangen. Im Gegenteil warnt sie ihn zunehmend davor, sich diesen Phantastereien zu widmen, denn eine dunkle, feindliche Macht wird sich, so Clara, immer tarnen, so, als wäre sie ein Teil von uns selbst. Dann erst lassen wir sie zu

und erst, wenn wir sie zulassen, zieht sie uns ins Verderben.<sup>38</sup> Nathanael versteht die Warnung Claras nicht als Warnung, sondern als ein Mangel an Verständnis und Einfühlungsvermögen. Im Zorn bezeichnet er Clara als einen Automaten, geht zu Olimpia, den tatsächlichen Automaten, und trägt ihr unzählige seiner Gedanken vor. Olimpia scheint ihm mit ungeteilter Aufmerksamkeit zuzuhören und antwortet immer nur mit "Ach, ach", das einzige, was ihr "einprogrammiert" wurde. Ihr Verständnis ist grenzenlos, weil es keinen Willen, nichts Eigenes, keine Freiheit, mit einem Wort: keine Existenz in Olimpia gibt, die Nathanael eine Grenze sein könnte, an der er seine eigene Existenz erfahren, an der sich diese bewahrheiten könnte. Friedrich Voßkübler apostrophiert diesen Gedanken in seiner ausgezeichneten Interpretation des Sandmanns wie folgt: „Das Nicht-Sein der Frau als Mensch entspricht dem Nicht-Sein des Mannes als eigene, sich selbst tragende und bestimmende Person.“<sup>39</sup> Derjenige, der seine Existenz, der also sich selbst nicht an der Existenz des Anderen einzuholen vermag, kann sich auch selbst nicht bestimmen, kann nicht zur Bildung gelangen.

Nathanael gelingt es überdies auch nicht, die Illusion von Olimpia, in der er ja eine Frau wähnt, auf Dauer aufrecht zu erhalten. Als er sie erneut besuchen will, erlebt er sie als Gegenstand eines Streits zwischen Spalanzani und dem Optiker Coppola, die beide das Besitzrecht auf Olimpia beanspruchen. Coppola schlägt Spalanzani blutig, wirft Olimpia über die Schulter und läuft davon. Angesichts dieser Szene erkennt Nathanael Olimpia als das, was sie in Wahrheit ist, als Automaten, als ein lebloses Ding: „Erstarrt stand Nathanael - nur zu deutlich hatte er gesehen, Olimpias toderbleichtes Wachsgesicht hatte keine Augen, statt ihrer schwarze Höhlen; sie war eine leblose Puppe“<sup>40</sup>.

## 8. Das Sich-Entziehende

Im Zusammenhang mit digitalen Welten steht der Mensch in der Gefahr, dem Anderen nicht mehr zu begegnen und damit sich selbst am Anderen nicht mehr einholen zu können. Wenn wir beispielsweise in einer digitalen Welt mithilfe einer VR-Brille umherreisen, schließt das eine Konfrontation mit einer Wirklichkeit ein, die bloß virtuell ist. Das Wort *virtuell* hat mehrere Bedeutungen, und diese Bedeutungen zu kennen ist für die hier angestellten Überlegungen hilfreich.<sup>41</sup> Geht man auf den lateinischen Ursprung zurück, so stößt man auf das Wort *virtus*. Übersetzt meint *virtus* Tugend, Tapferkeit, Kraft aber auch Männlichkeit. Das französische Wort *virtuel* bedeutet soviel wie "fähig zu wirken". Das Virtuelle kann also als eine Kraft beschrieben werden, die in der Lage ist, eine Wirkung zu entfalten. Wenn das, was in der virtuellen Welt geschieht, auf uns wirkt, wenn uns beispielsweise die von Sutherland vorgestellte Kugel aus der simulierten Pistole einer simulierten Person Angst einjagt, dann ist das virtuelle in diesem Sinne wirklich. Der Physiker Bernd Vowinkel unterstreicht mit Blick auf die Wirklichkeit der Virtualität den "naturwissenschaftlich[en] Grundsatz, dass zwei Dinge, die experimentell ununterscheidbar sind, als identisch zu betrachten sind"<sup>42</sup>. Anstelle der Angst im Angesicht einer auf uns gerichteten Pistole könnte man zur Illustration der Wirklichkeit der Virtualität auch ganz banale Zahnschmerzen bemühen: "In der Praxis nützt es uns [...] wenig, wenn wir uns klarmachen, dass unsere Zahnschmerzen nur virtuell sind. Um sie loszuwerden, müssen wir zu einem Zahnarzt gehen. Wenn er es schafft, uns von unseren Schmerzen zu befreien, wird es uns vergleichsweise egal sein, ob es sich vielleicht nur um einen virtuellen Zahnarzt gehandelt hat." (ebd.).

Die virtuelle Welt, wie wir sie heute hauptsächlich erleben, ist eine digitale. Genauer: Es handelt sich um eine Welt, die das Ergebnis einer zuvor stattgefundenen Digitalisierung ist. Zu verstehen, was diese Digitalisierung bedeutet, was sie zulässt und was sie ausschließt, ist entscheidend, um

verstehen zu können, ob das Reisen in digitale Welten eine Bildungsreise sein kann. Auch hier macht es Sinn, sich das Wort *digital* anzuschauen. Es wurzelt im lateinischen Wort *digitus*, was wiederum Finger bedeutet. Es ist nicht eindeutig, was der Finger mit dem zu tun hat, was wir heute unter dem Begriff *digital* fassen. Wenn wir ein digitales Foto betrachten, wird uns der Unterschied zu einem analogen Foto nicht unmittelbar ins Auge springen. Tatsächlich ist es aber so, dass das digitale Foto aus einer großen Anzahl von Bits besteht. Das Wort Bit ist die Kurzform für *binary digit*, auf deutsch: Binärziffer. Ein Bit kann entweder eine 0 oder eine 1 sein. Fasst man 8 solcher Bits (also Nullen und Einsen) zusammen, hat man ein Byte. Da ein Finger aus mehreren Glieder besteht (ähnlich wie ein Byte aus mehreren Bits zusammengesetzt ist), die man - auch wenn es weh tut - teilen kann, könnte dies eine mögliche Erklärung sein für die Verbindung zwischen *digitus* und *digital*. Eine andere, weniger schmerzhaft, besteht in der Fähigkeit des Fingers, als Zeiger zu fungieren. Mit einem Finger kann man z.B. zählen, das heißt eine Zahl aufzeigen. Diese Zahl wird klar und deutlich, je nachdem, wie viele Finger man hebt. Diese klare Trennung zwischen den angezeigten Zahlen (drei Finger oder fünf Finger) könnte ein weiterer Hinweis für die Verbindung von *digitus* und *digital* sein. Im Analogen ist eine solche klare Trennung nicht gegeben, hier geht im Gegensatz zum Digitalen alles ineinander über.<sup>43</sup> Unser Leben findet analog statt. Selbst wenn wir Schicksalsschläge und traumatische Erlebnisse zuweilen als Brüche erleben, versuchen wir doch - zumindest in aller Regel - in der Narration dem Erlebten einen Sinn zu verleihen. In der digitalen Welt der Bits und Bytes existiert dieses Fließende nicht.

Was findet eigentlich statt, wenn etwas digitalisiert wird bzw. eine digitale virtuelle Welt entworfen wird? Nun, zunächst etwas zutiefst Humanistisches. Ein wesentliches Ziel des Humanismus besteht darin, alles auf den Menschen als Grund des Seienden zurückzuführen. Etwas ist, weil wir es gemacht haben. Was ist, erweist sich damit als Ausdruck menschlicher Macht und menschlicher Schöpferkraft. Nun schöpft der Mensch aber nicht aus Nichts. Uns Menschen ist sicherlich viel Großes und Großartiges, aber auch Furchtbares und Grauerregendes gelungen, doch die *creatio ex nihilo* ist uns - trotz aller Technik - noch nicht geglückt. Wenn wir nun aus dem, was ist, etwas Neues, vielleicht auch Besseres schaffen, dann geht dieses Neuerschaffen mit einer Zerstörung dessen einher, was ist. Die Flöte zu schnitzen gelingt dem Kind nur, indem es das Holz, aus dem die Flöte gemacht wird, zerstört. Und selbst die Veränderung des genetischen Materials eines Embryos bedeutet, das Bestehende so, wie es vorher war, zu destruieren, um eines Neuen, möglicherweise Besseren willen. Das, was neu geschaffen wird, verdankt sich der zerlegenden, destruktiven Kraft des Menschen und zugleich dessen Fähigkeit zur Konstruktion. Nun sind aber all die Dinge, die wir in der realen, nicht virtuellen Welt hervorbringen, nicht voll und ganz auf den Menschen als Subjekt, verstanden als das Zugrundeliegende, zurückzuführen. Die Kraft, die in den Dingen wirkt und die Naturgesetze, die auf sie einwirken, hat der Mensch nicht verursacht. Teilweise kann diese andere, nicht humane Macht, für das vom Menschen Geschaffene nutzbar gemacht werden, aber eben nicht alles. Das Nicht-Menschliche ist immer auch ein potenzieller Störfaktor, etwas, das die Grenze des Menschen markiert - eine Grenze, die zumindest noch nicht überwunden werden kann und vielleicht sogar prinzipiell unüberwindbar bleibt.

Die Digitalisierung kommt dem Humanismus in seinem Bestreben, alles, auf den Menschen zurückführen zu können, entgegen. Der Mensch soll sein eigener Schöpfer sein, so charakterisiert der schon erwähnte Heinz-Joachim Heydorn den Humanismus 1972 in seiner *Neufassung des Bildungsbegriffs*.<sup>44</sup> Im Zuge der Digitalisierung kommt der Mensch diesem Ziel sehr nahe. Wie wir bereits wissen, besteht das Digitale und somit auch die gesamte digitale virtuelle Welt aus Bits und Bytes, aus Nullen und Einsen. Es handelt sich dabei um die kleinsten Bausteine, die überhaupt nur vorstellbar sind. Der Mensch als Programmierer, als Vor-schreiber des Digitalen, destruiert im Zuge

der Digitalisierung die tatsächlich reale Welt, um im nächsten Schritt aus diesen kleinen Bausteinen das zu schaffen, was er will. Die digitale Welt kann demnach als Ausdruck des menschlichen Willens zur Macht beschrieben werden. Alles in dieser Welt geht auf die menschliche Schöpferkraft zurück; der Mensch tritt folglich als Gott dieser neuen, humaneren Welt auf. Folgt man dieser Spur, dann ist es nur allzu verständlich, dass führende Vertreter der transhumanistischen Bewegung voll und ganz in dieser hyperhumanen Welt existieren wollen und an der vollständigen Digitalisierung des Menschen, seiner Träume, seiner Wünsche, seiner Erinnerungen und Gedanken arbeiten und eben dies alles als konsequente Weiterführung des Humanismus verstehen.<sup>45</sup>

Unglücklicherweise ist aber der Grund, den der Mensch sein und aus dem alles, was ist, entspringen soll, in sich selbst grundlos. Das klingt paradox. Das, was wir als Sicherheit wännen, ist tatsächlich nicht viel mehr, als ein kleiner, zerbrechlicher Kahn, auf dem ein Schiffer sitzt. Um ihn herum erheben sich heulend Wasserberge - so beschreibt es Schopenhauer - und, so könnte man ergänzen, unter ihm ist eine schier endlose, dunkle Tiefe.<sup>46</sup> Dass der Mensch nicht vollständig Herr seiner Selbst sein kann, dass es immerzu ein Fremdes im Eigenen gibt, wusste Humboldt ebenso gut wie Jaspers. Jean-Paul Sartre, kein Existenzphilosoph, sondern ein Existenzialist, sah den Menschen als ein Für-sich-sein (im Gegensatz zum An-sich-sein der Dinge, die vollends sind, was sie sind und aus sich heraus nichts Anderes sein können). Der Mensch aber, dieses Für-sich-sein, ist von sich selbst durch ein unüberwindbares Nichts an Sein getrennt. Dieses Nichts an Sein ist allerdings nichts, wovor man sich fürchten muss, sondern eine Lücke in der Totalität dessen, was ist, die voller Möglichkeiten steckt. Aus ihr heraus spricht (und bricht) das Sein. Wir Menschen sind auch dieses Nichts, das zugleich ein Unendliches an Potenzialität ist, und weil wir einen Bezug zu dieser Unendlichkeit herstellen können - und zudem über Sprache verfügen - können wir, so Heidegger, sagen was ist.

Mit Blick auf das Schaffen von digitalen Welten ist dieses Mögliche und zugleich sich dem menschlichen Zugriff Entziehende im Menschen entscheidend. Denn: Das Vermögen zu Zerstören, die Welt in Bits und Bytes zu zerlegen, um eine neue, bessere zu schaffen, verdankt sich dieser Sich-Entziehenden und dennoch wirkenden Kraft, verdankt sich also dem Fremden im Eigenen. Sesink bezeichnet das Schaffen der digitalen Welt als ein Wiedergutmachen eines vorherigen In-Schutt-und-Asche-legens.<sup>47</sup>

## 9. Dunkelheit

Eine Reise in digitale Welten schließt Begegnungen mit ein. Was da begegnet wird, ist virtuell, ist Ausdruck eines Programms, das zuvor von einem Programmierer vorgeschrieben wurde. Man könnte also sagen: Das Virtuelle in der digitalen Welt ist Ausdruck des Programmierers. Wir können heute, in der zweiten Hälfte des Jahres 2016, noch davon ausgehen, dass es sich beim Programmierer um einen oder um mehrere Menschen handelt. Humboldt verrät uns in seinen bildungstheoretischen Überlegungen, dass die entscheidende Aufgabe eines jeden Menschen darin besteht, seinen(!) Begriff vom Menschsein so gut es geht im Laufe seines Lebens zum Ausdruck zu verhelfen. Einen Begriff oder besser: eine Vorstellung von sich selbst, von dem, was der Mensch wesentlich ist, kann er aber nur dann gewinnen, wenn er sich mit (in und an) der Welt intensiv auseinandersetzt. Die Welt ist nun aber nicht nur die Welt die Dinge, der bloßen Gegenstände, der Landschaften, die ich erblicke und erlebe, sondern eben auch die Gedankenwelt anderer Menschen. Im Kopf meines jeweiligen Gegenübers spiegelt sich dessen Verständnis von Welt und von Menschsein, kurzum: sein Begriff von dem, was der Mensch ist.<sup>48</sup> Es bedarf also, um noch einmal auf Jaspers und Heidegger hinzudeuten, einer Begegnung mit dem anderen Menschen in der

offenen Weite, in der beide sich aneinander erfahren und somit auch die jeweilige Existenz zum Vorschein kommt.

Eben das ist es, was in digitalen Welten, in der man in simulierten Landschaften virtuelle Flüge erlebt, virtuelle Orte bereist und virtuelle Menschen trifft, nicht mehr stattfinden kann. In digitalen Reisen stößt man nicht mehr auf Existenzen, bricht nichts mehr Neues und Unbegreifbares hervor. Im besten - und (wie uns E.T.A. Hoffmann verraten hat) zugleich im schlimmsten Fall begegnen wir nur noch unseren eigenen Wünschen, unseren Träumen, die ungesehen, unwidersprochen und im tiefsten Sinne des Wortes bedeutungslos bleiben, denn das, was zu bedeuten wäre (jene eigene Existenz) bleibt im Nichts verborgen, im tiefsten Dunkel des Brunnens, in den kein erhellender Schein vorzudringen vermag.

---

<sup>1</sup> Rilke, Rainer Maria: Der Panther (1903). Online unter: <http://bit.ly/1FVFDUB> (letzter Zugriff: 2016-07-11)

<sup>2</sup> vgl. Schlieper, Thomas; Hänssler, Karl Heinz: "Das Marktkonzept von Hotelbetrieben", in: Hänssler, Karl Heinz (Hg.), *Management in der Hotellerie und Gastronomie*, München: Oldenbourg 2011, S. 26

<sup>3</sup> Goethe, Johann Wolfgang von (2000): Wilhelm Meisters Lehrjahre. In ders.: Werke. Bd. 7. München: Deutscher Taschenbuch Verlag, S. 289

<sup>4</sup> 2b.Ahead: HoloLens - wie eine Augmented Reality-Brille nun doch Geschäftsmodelle verändern wird. In ders. Trendanalyse Ausgabe 5/2015, S. 3. URL: <http://bit.ly/1LhjR75> (letzter Zugriff: 2016-07-11)

<sup>5</sup> vgl. Sutherland, Ivan E. (1965): The Ultimate Display. URL: <http://bit.ly/1qdYwUb> (letzter Zugriff: 2016-07-11), S. 506

<sup>6</sup> Weiser, Mark (1991): The Computer for the 21st Century. URL: <http://bit.ly/1Sju4ie> (letzter Zugriff: 2016-07-11), S. 2.

<sup>7</sup> vgl. Damberger, Thomas: Augmented Reality als Bildungsenhancement? In: Medienimpulse. Beiträge zur Medienpädagogik (1/2016), Wien, 2016 URL: <http://bit.ly/1USLtnF> (letzter Zugriff: 2016-07-11)

<sup>8</sup> vgl. Weiser, Mark, Brown, John Seely: (1996/2015) "Das kommende Zeitalter der Calm Technology", in: Sprenger, Florian (Hg.), *Internet der Dinge. Über smarte Objekte, intelligente Umgebungen und die technische Durchdringung der Welt*, Bielefeld: Transcript, S. 62.

<sup>9</sup> vgl. Astheimer, Sven; Balzter, Sebastian: Schwedische Arbeitnehmer lassen sich Chip implantieren - freiwillig. In: Frankfurter Allgemeine Zeitung. Ausgabe: 25.02.2015. URL: <http://bit.ly/1JLIlpg> (letzter Zugriff: 2016-07-11)

<sup>10</sup> vgl. Krütsfeldt, Alexander (2015): Wir sind Cyborgs. Wie uns die Technik unter die Haut geht. Berlin: Aufbau-Verlag, S. 99ff

<sup>11</sup> vgl. Reichenbach, Roland: Philosophie der Bildung und Erziehung. Eine Einführung, Stuttgart: Kohlhammer 2007, 32f

<sup>12</sup> vgl. Damberger, Thomas: Menschen verbessern! Zur Symptomatik einer Pädagogik der ontologischen Heimatlosigkeit, Darmstadt 2012 (zugl. Darmstadt, Technische Universität, Diss., 2012). URL: <http://bit.ly/1UqrqfY> (letzter Zugriff: 2016-03-29), 96ff

<sup>13</sup> Kant zit. in Schöffl, Otto (2010): Reisen ist Leben, wie Leben Reisen ist. Norderstedt: Books on Demand, S. 82

<sup>14</sup> vgl. Sesink, Werner (2001): Einführung in die Pädagogik, Münster, Hamburg, Berlin: LIT, S. 133ff

<sup>15</sup> vgl. ebd., S. 137

- 
- <sup>16</sup> Fried, Erich: Gedichte. (Ausgewählt u. hrsg. von Klaus Wagenbach). München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 2009, S. 41
- <sup>17</sup> Heydorn, Heinz Joachim (1970): Über den Widerspruch von Bildung und Herrschaft. Frankfurt am Main: Europäische Verlagsanstalt, S. 9
- <sup>18</sup> vgl. a.a.O. S. 163ff
- <sup>19</sup> vgl. Grimm, Jacob Ludwig Carl; Grimm, Wilhelm Carl (2013): Das eigensinnige Kind (1815). In diess.: Kinder- und Hausmärchen. o.O.: Null-Papier-Verlag, S. 588ff
- <sup>20</sup> Winnicott zit. nach Sesink a.a.O., S. 141
- <sup>21</sup> vgl. Sesink a.a.O., S. 150
- <sup>22</sup> vgl. May zit. in Sandel, Michael J. (2008): Plädoyer gegen die Perfektion. Ethik im Zeitalter der genetischen Technik. Berlin: University Press (Mit einem Vorwort von Jürgen Habermas), S. 67
- <sup>23</sup> vgl. Damberger a.a.O., S. 47ff
- <sup>24</sup> vgl. Schelling, Friedrich Wilhelm Joseph (1811/1993): Die Weltalter: Fragmente. München: C.H. Beck'sche Verlagsbuchhandlung, S. 19
- <sup>25</sup> vgl. Voßkübler, Friedrich, Bruder, Klaus-Jürgen (2009): Lüge und Selbsttäuschung. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, S. 97
- <sup>26</sup> vgl. Jaspers, Karl (1956): Philosophie. Band 2: Existenzerhellung. Berlin, Heidelberg: Springer, S. 9ff
- <sup>27</sup> Hersch, Jeanne: Karl Jaspers. Eine Einführung in sein Werk, München: Piper und Co 4. Aufl. 1990 [1978], S. 34
- <sup>28</sup> vgl. Jaspers a.a.O., S.203ff
- <sup>29</sup> vgl. Capelle, Wilhelm (1971): Die griechische Philosophie. Band I: Von Thales bis zum Tode Platons, Berlin: de Gruyter u. Co., S. 161
- <sup>30</sup> vgl. Jaspers, Karl (1953/ 1989): Einführung in die Philosophie. München, Zürich: Piper, S. 21
- <sup>31</sup> vgl. Sesink, Werner (2004): Technische Netzwerke und virtuelle Räume in der Bildung, Darmstadt, URL: <http://bit.ly/21RaNVJ> [letzter Zugriff: 2016-07-11], S. 16ff
- <sup>32</sup> vgl. Heidegger, Martin (1927/1967): Sein und Zeit. Tübingen: Max Niemeyer, S. 126ff
- <sup>33</sup> vgl. Bollnow, Otto Friedrich: Existenzphilosophie, Stuttgart: W. Kohlhammer 5. Aufl. 1960, S. 55
- <sup>34</sup> vgl. Bollnow, Otto Friedrich: Existenzphilosophie und Pädagogik. Versuch über unstetige Formen der Erziehung, Stuttgart: W. Kohlhammer 2. Aufl. 1962, S. 146ff
- <sup>35</sup> Hoffmann, E.T.A. (1816/ 2008): Der Sandmann. Stuttgart: Philipp Reclam jun., S. 27
- <sup>36</sup> ebd., S. 28
- <sup>37</sup> ebd., S. 28f.
- <sup>38</sup> vgl. ebd., S. 24f.
- <sup>39</sup> Voßkübler, Friedrich (2015): Begehren - Lieben - Denken. Ein philosophisch-literarischer Näherungsversuch an das Weibliche anhand von Bildern, Würzburg: Königshausen & Neumann, S. 42
- <sup>40</sup> Hoffmann a.a.O., S. 37
- <sup>41</sup> vgl. Damberger, Thomas.: Zur Information: Der blinde Fleck im Transhumanismus. In: FIF-Kommunikation. Zeitschrift für Informatik und Gesellschaft (Heft 2/2016), Bremen: FIF, S. 32ff.
- <sup>42</sup> Vowinkel, Bernd (2006): Maschinen mit Bewusstsein - Wohin führt die künstliche Intelligenz?. Weinheim: Wiley-Vch, S. 199
- <sup>43</sup> vgl. Schaper, Florian (2012): Bildkompetenz. Kunstvermittlung im Spannungsfeld analoger und digitaler Bilder. Bielefeld: Transcript, S. 78
- <sup>44</sup> vgl. Heydorn, Heinz-Joachim (1972): "Zu einer Neufassung de Bildungsbegriffs." In: Heydorn, Heinz-Joachim (ed.), *Werke. Bd. 4. Bildungstheoretische und pädagogische Schriften 1971-1974*, Vaduz, Lichtenstein: Topos, S. 78
- <sup>45</sup> vgl. Damberger a.a.O., S. 32ff

---

<sup>46</sup> vgl. Schopenhauer, Arthur (1859/ 1977): Die Welt als Wille und Vorstellung I. Zürich: Diogenes, S. 439

<sup>47</sup> vgl. Sesink, Werner (2008): "Bildungstheorie und Medienpädagogik. Versuch eines Brückenschlags." In: Fromme, Johannes / Sesink, Werner (edd.), Pädagogische Medientheorie, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 13ff

<sup>48</sup> vgl. Humboldt, Wilhelm von (2012): "Theorie der Bildung des Menschen" [1793]. In: Heiner Hastedt (Hg.): Was ist Bildung? Eine Textanthologie, Stuttgart: Philipp Reclam, 92-114, S. 98