

1567

Herausgeber:innen

Nummer des Sonderforschungsbereichs 1567 *Virtuelle Lebenswelten*, eine an der Ruhr-Universität Bochum angesiedelte, langfristige Forschungseinrichtung, in der Wissenschaftler:innen im Rahmen eines fächerübergreifenden Forschungsprogramms zusammenarbeiten (→ Universität Bochum, Ruhr-). Im Jahr 1567 starb außerdem der Jenaer Mathematiker Michael Stifel, ein unverhoffter Pionier des virtuellen Denkens. Einer seiner Beiträge war es, negative Zahlen – *Numeri Absurdi* – als gleichberechtigte Elemente mathematischer Operationen einzusetzen. Sein Umgang mit dem scheinbar Absurden der Negativität verstieß in seiner Zeit gegen die Gepflogenheiten der Obrigkeit. Und was es mit diesem ersten Band des Sonderforschungsbereichs mit der Nummer 1567 auf sich hat, erklärt das Editorial (→ Editorial).

Anerkennung, virtuelle

Patrizia Breil

Anerkennung im Kontext einer virtuellen Begegnung ist das ursprüngliche Eingeständnis, dass die Akteur:innen, denen wir in der virtuellen Realität (VR) begegnen, handlungsmächtig sein und einen Einfluss auf uns haben können (→ Reality, virtual). Am Anfang steht der körperliche Eintritt in VR und die Begegnung – mit mir selbst im Virtuellen, v.a. aber auch mit einem virtuellen Körper-Anderen wie Dir (→ Bodies, playing). Eine erste Skizze der virtuellen Körper-Anderen hebt die

Menschenähnlichkeit dieses computer-gestützten Gegenübers in VR hervor, von dem ein Anspruch ausgeht, auf den ich reagiere und an den ich selbst Ansprüche stellen kann, die den virtuellen Körper-Anderen zur Verantwortung ziehen. Ohne direkt in ontologische Zweifel zu stürzen (cogito ergo sum *in VR?*), soll so eine Phänomenologie der virtuellen Begegnung umkreist werden. Dass Begegnungen stattfinden können, dürfte weitgehend außer Frage stehen (→ Roboterliebe). Aber wem begegne ich da und was interessiert es mich überhaupt, ob *hinter* dem Gegenüber ein Mensch oder ein Computer steckt? Als Basis der virtuellen Begegnung zeichnet sich die erwartete Möglichkeit einer Interaktion ab – unabhängig vom klassisch bewusstseinsphilosophischen Subjektstatus des Gegenübers. In Frage steht hier nicht, wer das Gegenüber *ist*, oder was ich mit welcher Begründung über das Gegenüber *wissen* kann. Was für die Begegnung in erster Linie zählt, ist vielmehr, dass wir einander beeinflussen und einander etwas bedeuten können. An die Stelle der klassischen Anerkennung des fremden Bewusstseins, der fremden Transzendentalität tritt in VR die *virtuelle Anerkennung* als handlungstheoretisches Gewahrsein einer Handlungsmacht, die sich kaleidoskopisch zwischen einer Mehrzahl virtueller Körper bricht.

Virtuelle Körper-Anderer

Mit dem digitalen Körper-Anderen ist ein digitales, computergestütztes Gegenüber gemeint, das mehr oder weniger menschenähnlich wirkt, sei es, weil es als Sprachassistent:in eine Stimme hat, oder, weil man sich in Gaming-Kontexten einem verkörperten Avatar gegenübergestellt sieht. An dieser Stelle lege ich