

## 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

einen Fokus auf Begegnungen mit Körper-Anderen in VR. Solche virtuellen Körper-Anderen gibt es einmal queer durch die Bank mit allen Personalpronomen. Das können *Dritte* sein (they/she/he, oder im Plural: sie), d.h. diejenigen, denen wir uns gerade *nicht* zuwenden, die aber auch irgendwie da sind, z.B. eine Gruppe potenzieller Interaktionspartner:innen, auf die wir uns zubewegen, denen wir uns körperlich zuwenden. In der konkreten Begegnung wird aus dem they/she/he/sie ein *Du* oder *ihr*, z.B. dann, wenn wir ein Gespräch beginnen, jemanden ansprechen. Und zuletzt bleibt, was in der westlichen philosophischen Tradition gerne an erster Stelle steht: Ich. Auch ein Ich, das in der VR, an sich herab blickend, einen Körper entdeckt (oder nur Hände), kann ein virtueller Körper-Anderer sein und ist dies in erster Linie für die Anderen (vgl. Breil 2024).<sup>1</sup> Von allen diesen möglichen virtuellen Körper-Anderen soll hier nur eine konkrete Körper-Andere im Fokus stehen: Jemand wie Du.

## Interaktion

Hast Du als virtuelle Körper-Andere notwendig eine menschenähnliche Gestalt? Nein. Du hast nicht einmal notwendigerweise eine *Gestalt* im visuellen Sinne. Vielleicht bist Du nur eine Stimme oder anderswie einsinnig erfahrbar, z.B. nur

sichtbar, aber ohne spürbare räumliche Konsequenz und ich kann durch Dich hindurchgehen. In vielen Fällen hast Du aber einen sichtbaren Körper, von Kopf bis Fuß. Manchmal hast Du nur einen Körper von der Hüfte aufwärts. Manchmal nur einen Kopf. Dass Du nur einen Kopf hast, ist dabei ungleich wahrscheinlicher, als Dir nur von Fuß bis Knie zu begegnen.

Du als virtuelle Körper-Andere bist *menschenähnlich*, d.h. Du bist nicht notwendigerweise ein Mensch oder die Repräsentation eines Menschen. Auch andere Lebewesen können virtuelle Körper-Andere sein, sogar Dinge können virtuelle Körper-Andere sein. Es geht nicht um Menschen per se. Es geht darum, zu etwas oder jemandem *Du* zu sagen. Menschenähnlich heißt, dass ich auf Dich zugehe wie auf einen anderen Menschen; dass ich das Gefühl habe, dass da *jemand* ist; jemand, mit dem ich interagieren kann; jemand, von dem ich etwas wollen und an den ich einen Anspruch stellen kann.

Du als virtuelle Körper-Andere bist auch *menschenähnlich*, insofern Du mit Menschen in Verbindung gebracht wirst und äußerlich wahrnehmbare Eigenschaften aufweist, die Menschen auch haben. Wenn ich in VR, je nach Anwendung, jemandem begegne, ist mir mehr oder weniger unklar, ob es sich dabei um einen Non-Playable Charakter, einen menschen- oder Computer-gesteuerten Avatar handelt. Zuerst bemerke ich *jemanden*. Zuerst bemerke ich: Da bist Du. Auf jeden Fall hängt meine Art der Interaktion mit Dir davon ab, wer oder was *hinter* Dir steckt. Aber noch geht es nicht darum, wer Du genau bist. Sondern es geht darum, *dass* Du *jemand* bist, der unter Umständen auch proaktiv einen Anspruch an mich stellen kann und vor dem ich mich verantworten und dem ich antworten muss.

1 Die Nähe zu Sartres Für-andere-sein liegt auf der Hand, auch bei Sartre geht es darum, von anderen wahrgenommen werden zu können (vgl. Sartre 1943: 470f.). Mit dem Konzept des digitalen Körper-Anderen soll aber weniger vom Bewusstsein her gedacht werden und mehr von der verkörperten Begegnung, spezifischer noch vom verkörperten Gegenüber. Der digitale Körper-Andere ist ein ›Du‹, kein Objekt-Körper (+/- Transzendenz).

Höre ich im virtuellen Gebüsch ein Rascheln, vermute ich vielleicht, dass da jemand ist. Springt im nächsten Moment eine Katze aus dem Gebüsch, habe ich mich nicht getäuscht. Ich kann in die Hocke gehen, die Katze streicheln und sagen: Ach, *Du!* Die Minimalbedingung für eine Qualifikation als virtueller Körper-Andere ist die antizipierte Möglichkeit einer Interaktion. Beim virtuellen Körper-Andere handelt es sich also (zunächst) nicht um eine eindeutige politische Kategorie. Die Frage nach Deinem Personenstatus, nach Deinem moralischen Status, nach Deinen Rechten und Pflichten stellt sich zwar, aber erst später. Auch Dein ontologischer Status spielt für unsere ursprüngliche Begegnung keine grundsätzliche Rolle. Du als virtuelle Körper-Andere bist jemand, die da ist, die Einfluss auf meine Welt hat und von der ich denke, dass deren künftige Handlungen potenziell von einer Interaktion mit mir beeinflussbar sind. In der Begegnung mit Dir werde ich mir dessen gewahr, dass ich die Situation nicht unter Kontrolle habe, weil nicht ich allein beteiligt bin.

## Handlungsmacht

Die Begegnung mit Anderen, mit Dir und euch oder them/ihr/ihm und ihnen, hat unter anderem in der Phänomenologie eine lange Tradition (vgl. Bedorf 2003, 2011). Mit Hegel im Nacken schreibt Sartre den *Kampf um Anerkennung* (vgl. Kojève 1975) fort und skizziert ausgehend vom Blick des Anderen eine Theorie der Begegnung, in der Andere primär eine Bedrohung der eigenen subjektiven Transzendenz darstellen. Durch den fremden Einfluss auf meine Situation bin ich plötzlich »nicht mehr Herr der Situation [Herv. i.O.]« (man möge es sich vorstellen, wie schrecklich!) (Sartre 1943: 478), der Andere ist eine

Bedrohung für meine Subjektivität. Umgekehrt problematisch verhält es sich bei Levinas, bei dem das erfahrende Subjekt im Angesicht des Anderen von der Epiphanie einer »Brüderlichkeit« (Levinas 1961: 309) heimgesucht wird, die es der Unendlichkeit des Anderen unterwirft und, so Butler, willenlos macht (vgl. Butler 2005: 166). Im Durchgang durch diese Theorien der Begegnung benennt Axel Honneth (2018) deutlich, worum es eigentlich geht: Anerkennung. Ich anerkenne Dich, Du anerkennst mich – okay? Das ist die Basis.

In welcher Form werden wir zur Anerkennung aufgefordert? Was sind die leiblichen Dimensionen dieser spannungsgeladenen Begegnung, in der vor allem die Bewusstseinsstruktur des Gegenübers und eines selbst in Frage steht? Während bei Sartre der Blick und bei Levinas das Antlitz der Anderen über Macht und Ohnmacht in der zwischenmenschlichen Beziehung entscheiden und die Frage nach der Möglichkeit einer solchen Sichtbarkeit im Virtuellen mit sich bringen (vgl. Breil 2023), scheint der fremde Anspruch in Waldenfels' responsiver Phänomenologie einen weniger okularzentristischen und vielmehr ganzheitlich-leiblichen Ereignischarakter zu haben. Als unmittelbarer Anspruch, der auf eine Antwort drängt, ist der fremde Anspruch ein körperlich nicht näher lokalisierbares *Widerfahrnis*, das die Autonomie des angesprochenen Subjekts abermals radikal in Frage stellt, weil es sich dem Anspruch weder verwehren noch eine Antwort darauf unterlassen kann (vgl. Waldenfels 2002: 10). Der fremde Anspruch, der jede Begegnung begleitet, führt mir die Grenzen meiner Kontrolle vor Augen. Zwei Dinge bemerke ich: Das Gegenüber ist mir fremd und es ist ein Subjekt wie ich.

Dass jemand ein solches Subjekt ist, ist mitunter daran erkennbar, dass wir ange-

sprochen werden, im weitesten Sinne, und uns verhalten müssen. Der Anspruch ist dabei unmittelbar Ausdruck eines leiblich-responsiven Bewusstseins, das prinzipiell offen und bezogen auf Andere ist. Nun verhält es sich so, dass die Anderen, die uns in diesen wirklich einnehmenden Ausführungen der genannten Herren begegnen, in erster Linie menschliche Andere sind, die eben über eine solche menschliche Bewusstseins- bzw. Leibstruktur verfügen, von der her der Anspruch, der Aufruf zur Anerkennung, die totale Unendlichkeit uns angeht. Über den Subjektstatus dieses Anderen kann ich mich nicht täuschen. Was aber mache ich, wenn ich jemandem begegne und nicht weiß, ob oder *wie sehr*, d.h. wie *mittelbar* they/sie/er Mensch ist? Ist das der Avatar einer Freundin, bist Du's? Handelt es sich um eine:n virtuelle:n Influencer:in, deren:dessen Content von a) Menschen oder b) einer KI produziert wird? Der Subjekt-, geschweige denn Bewusstseinsstatus von Avataren muss mindestens stark angezweifelt, wenn nicht im Fall von computergesteuerten NPCs rundheraus abgelehnt werden. Über den Subjektstatus solcher Akteur:innen im eben genannten Sinne kann ich mich durchaus täuschen. Unabhängig davon, ob das Gegenüber Subjekt ist oder nicht, bleibt im Zweifel der Anspruch bestehen: Diese virtuellen Körper-Anderen *wollen etwas von mir*. Damit wabert die Virtualität über die Grenzen der sozialphilosophischen Anerkennungstheorie und stellt deren grundsätzliche Prämisse in Frage: dass nämlich dasjenige, das da in welcher Form auch immer, nach Anerkennung verlangt, *Selbstbewusstsein* hat.

Was bedeutet das? Bedeutet das, dass ›Anerkennung‹ kein Begriff ist, mit dem die Begegnung in VR theoretisch gefasst werden kann? Aber *jemandem* begegnen wir doch. Was anerkenne ich, wenn es

nicht die fremde Subjektivität ist, die Begegnung sich aber trotzdem ereignet als unwiderrufliches Ereignis (vgl. Nancy/Meister 2021: 14)?

Wir gehen davon aus, dass *Du* sagen auch bei der Begegnung mit einem virtuellen Körper-Anderen bedeutet, dass ich ihn anerkenne als *jemanden*. Die Interaktion mit einem NPC kann für uns durchaus bedeutungsvoll sein. In unserem Anspruch an den virtuellen Körper-Anderen räume ich ihm die Möglichkeit ein, mein Handeln zu beeinflussen und mir etwas zu bedeuten. Was ich hier anerkenne, ist nichts *in* der virtuellen Körper-Anderen. In Frage steht nicht zuvörderst, was mein Gegenüber ist, oder was ich von ihr wissen kann. Die virtuelle Anerkennung, wie sie hier nachdenkend umkreist werden soll, ist keine ontologische oder epistemologische Kategorie. Gegenstand der virtuellen Anerkennung ist die Möglichkeit einer Interaktion, d.h. die Anerkennung dessen, dass eine Begegnung potenziell beidseitig handlungsbezogene Konsequenzen haben kann. Lassen wir also die Frage nach dem Subjekt-Sein beiseite, das Bewusstsein gleich mit, egal ob verkörpert oder nicht, und gehen davon aus, dass es nicht darum geht, was sich *in Dir* oder *hinter Dir* verbirgt, sondern darum, was Du mit mir machst und was ich mit Dir mache – in VR. Ausgehend von einer solchen handlungstheoretischen Lesart virtueller Anerkennung können auch solche (para-)sozialen Begegnungen theoretisch eingeholt werden, bei denen sich hinter dem wahrgenommenen Anspruch ein nicht-menschliches Anderes, bzw. die Affordanz eines rein, d.h. *durch und durch* artifiziiellen virtuellen Körper-Anderen verbirgt, der nicht (mehr) von einem Menschen gesteuert wird. Zu einer Begegnung gehören dabei immer noch zwei oder drei. Interessant ist dann in VR nicht nur, wie

und wer Du bist, sondern auch, wie ich in diese Begegnung gehe, als potenzielles Gegenüber von Dir.

## Virtuelle Perspektiven

Begegnungen in VR sind anders als Begegnungen, die wir sonst gewohnt sind. Das beginnt allein schon mit der Perspektive, die wir unseren virtuellen Körpern gegenüber einnehmen können. Die Auseinandersetzung mit dem eigenen Körper in VR beginnt mitunter schon bei der Möglichkeit der individuellen Anpassung des eigenen Avatars. Aus sämtlichen möglichen katalogartig wählbaren Kombinationen von Köpfen, Augen, Körpern, Mützen und sonstigen Unterscheidungsmerkmalen wählen wir uns *unseren* Körper aus. Wir können den Avatar uns so gut wie möglich angleichen, wir können aber auch Avatare gestalten, die keinerlei Ähnlichkeit mit uns aufweisen,<sup>2</sup> um einmal die Welt aus *Deinen* Augen zu betrachten. D.h., in Frage steht nicht nur spielerisch, wie es ist, eine virtuelle Fledermaus zu sein (vgl. Andreasen et al. 2019), sondern auch: Wie ist es, zwei Meter groß zu sein, nicht laufen zu können, ein anderes Gender zu verkörpern, kurz: *Du* zu sein? Nicht zuletzt in der Rede von der *empathy machine* verkörpert sich dieser hehre und problematische Anspruch, sich immersiv, d.h. *richtig* in andere hineinversetzen zu können (vgl. Barbot/Kaufman 2020). Gerade ein solcher Wechsel zwischen eigener und fremder Perspektive,

der durch den tatsächlichen Wechsel eines wahrnehmbaren virtuellen Körpers unterstützt wird, suggeriert eine gewisse Fluidität der identifikatorischen Bezugnahme in VR. Die Perspektive, von der aus die VR wahrgenommen wird, fällt nicht notwendigerweise mit dem *Standpunkt* der Nutzer:innen zusammen. Die Ständigkeit des Eigenleibes, die noch Merleau-Pontys *Zur-Welt-sein* prägt und bedeutet, dass der eigene Leib nicht »weggelegt« werden kann, ist kein Teil des virtuellen, leiblichen *Zur-Welt-seins* oder des *being-inworld* (vgl. Boellstorff 2013: 232–235). Wir stehen unserem eigenen Avatar gegenüber und schauen aus Augen von Anderen. Das Fremde im Selben und dasselbe im Fremden bekommen einen Körper. Plötzlich kann ich *ich* zu Dir und *Du* zu mir sagen.

## Du als ich

Je nach VR-Anwendung können wir die Perspektiven von irgendwelchen anderen Menschen, von speziellen anderen Menschen, von Tieren, ja sogar von Gegenständen einnehmen. Wenn wir in diesen Anwendungen an uns hinuntersehen, sehen wir einen Körper, der nicht unserer ist, den wir aber steuern. Schnell ist dabei von Einfühlung die Rede, d.h. davon, dass wir so wissen können, wie es ist, *Du* zu sein. VR wird zur ultimativen *empathy machine*. Zwar übernehme ich die Perspektive von Anderen, doch dieser Andere wird seiner Handlungsmacht insofern beraubt, als *ich* jetzt für dieses Handeln verantwortlich bin. Wer hier handelt, bin ich durch Dich (bzw. durch Dein virtuelles Du). Von Empathie kann daher keine Rede sein, eher von einer »perspective taking-machine« (Barbot/Kaufman 2020: 10), zumal Empathie sich gerade auf das Nachempfinden derjenigen Merkmale der Anderen bezieht, die

2 Zimmermann/Wehler/Kaspar (2022) konnten zeigen, dass Avatare trotz maximaler Gestaltungsfreiheit äußerlich in der Tendenz so gestaltet werden, dass sie ihren Nutzer:innen gleichen.

(noch?) nicht Teil der Avatarverkörperung sind, wie etwa Einstellungen, Emotionen oder Handlungsmotive. Nichtsdestoweniger weist VR-Technologie besondere erfahrungsbezogene Affordanzen auf (vgl. Raz 2022), die das Verhältnis von *ich* und *Du* neu beleuchten können.

### Ich als *Du*

Stehen wir unserem eigenen Avatar in der Konfiguration gegenüber oder gestalten wir unser *Memoji*, werden die Grenzen zwischen *ich* und *Du* permeabel. Besonders deutlich wird das, wenn Ansprüche an das Aussehen oder Verhalten des Avatars nicht umstandslos in den virtuellen Raum übertragen werden können. Von allen Körperlichkeiten hat man die sich ähnlichsten ausgesucht und zusammengesetzt und trotzdem bleibt am Ende das Gefühl, *das bin nicht ich*. Dem Spiegelbild des eigenen Avatars gegenüberzustehen und den eigenen Memoji-Kopf zu bewegen, lädt darüber hinaus aus einem weiteren Grund nicht zum *ich*-sagen, sondern eher zum *Du*-sagen ein: Die Bewegungen, die der Avatar vollzieht, sind nicht *meine*. Es bleibt eine Lücke, ein kleiner Entzug, ein Blinzeln, wo keines sein sollte, ein griesgrämiger Blick, der eigentlich ein Lächeln hätte werden sollen. Diese Abweichungen zwischen Avatar und Nutzer:in öffnen den Raum für eine Gegenüberstellung, d.h. den Raum für ein *Du*. Basis dieses *Du* sind die Momente, in denen sich das virtuelle Gegenüber der eigenen Kontrolle entzieht, in denen mein eigener Avatar sich *eigenwillig* zeigt. Diese Eigensinnigkeit wiederum fungiert als Aufruf zur Anerkennung. Ich will etwas von dem Memoji und durch seine Eigenwilligkeit scheint es etwas von mir zu wollen. Ich passe mein reales Blinzeln an, variiere mein Lächeln, versuche Gesten, die gut übersetzbar sind, um mit

meinem Memoji auf Linie zu sein. Das ist nicht mein Handeln allein.

Im virtuellen Spiel der Perspektiven wird virtuelle Anerkennung, die die Relevanz der virtuellen Körper-Anderen für das eigene Handeln anerkennt, an den Grenzen zwischen mir und Dir verhandelt. Du hast Einfluss auf mein Handeln, insofern ich auf Deinen Anspruch antworte, so wie Dein Handeln mitunter auf meinen Anspruch reagiert. Probeweise geht es aber noch weiter als das: Du handelst durch mich, ich handle durch Dich. Virtuelle Anerkennung zielt auf ein Verständnis von Handlung, das seinen Subjektbezug löst und in virtuell verkörperten Relationen stattfindet.

### Virtuelle Philosophie

So vieles ist an Begegnungen und Körperlichkeiten in VR aus philosophischer Perspektive interessant: Sind virtuelle Akteur:innen *Personen* und welchen ontologischen Status haben sie? (Wer) bin *ich* und (wie) existiere ich in der virtuellen Realität? Was kann ich über andere in VR wissen, was von ihnen erwarten, wie sie berühren? Mit bestehenden Theorietraditionen soll das Virtuelle verständlich gemacht werden, d.h. es soll etwas über das Virtuelle und die virtuelle Realität im Verhältnis zu Mensch und Welt ausgesagt werden. Zugleich scheinen besonders öffentlichkeitswirksame philosophische Positionierungen mit einem Gestus der Selbstlegitimation aufzutreten: Die Fragen, die sich jetzt stellen – die haben wir Philosoph:innen schon vor hundert Jahren gestellt, *we told you so*. Gebt es ruhig zu: Ihr braucht uns jetzt. Brauchst Du Unterstützung bei der Frage danach, ob uns VR die Sicht aufs Wirkliche verstellt, und wenn ja, darf's noch ein bisschen Platon oder ein

*Gehirn im Tank* dazu sein? Die Idee, dass *virtuell* vielleicht nicht das Gegenteil von *real* ist, findet Deleuze schon in Leibniz angelegt, dabei gab es damals noch gar keinen Computer, *just sayin'*. Es sei den Philosoph:innen gegönnt – aber eine gewisse Vorsicht ist geboten. Ein Beispiel: Wenn wir uns fragen, »What is it like to be a virtual bat?« (Andreasen et al. 2019), dann müssen wir uns klarmachen, dass es zwischen der virtuellen Fledermaus und der Fledermaus im Virtuellen möglicherweise einen Unterschied gibt. Wenn wir uns mittels VR in die Perspektive einer virtuellen Fledermaus begeben, kann über die (Un-)Möglichkeit der Einfühlung in eine nicht-virtuelle Fledermaus nicht notwendigerweise eine Aussage getroffen werden. Es müsste also mitreflektiert werden, zu welchen Teilen das Nachdenken über das virtuelle-Fledermaus-Sein eigentlich vielmehr Spezifika eines In-der-Virtualität-Seins offenbart. Der Fokus des philosophischen Blicks auf Virtualität und virtuelle Realität darf sich daher nicht darauf beschränken, zu testen, wo philosophische Theorie auf Virtuelles passt. Umgekehrt lohnt vielmehr auch der Blick auf die Stellen, an denen das Virtuelle aus der Theorie herausdrängt und darauf, welche Konzepte es sind, die überdacht oder über Bord geworfen werden müssen,<sup>3</sup> um neben der Philosophie des Virtuellen Platz zu machen für eine virtuelle Philosophie.

## Literatur

- Andreasen, Anastassia/Nilsson, Niels Christian/Zovnercuka, Jelizaveta/Geronazzo, Michele/Serafin, Stefania (2019): »What Is It Like to Be a Virtual Bat?«, in: Anthony L. Brooks/Eva Brooks/Cristina Sylla (Hg.), *Interactivity, Game Creation, Design, Learning, and Innovation*, Cham: Springer, S. 532–537.
- Barbot, Baptiste/Kaufman, James C. (2020): »What makes immersive virtual reality the ultimate empathy machine? Discerning the underlying mechanisms of change«, in: *Computers in Human Behavior* 111, 106431. Online unter: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106431> (letzter Zugriff: 15.05.2024).
- Bedorf, Thomas (2003): *Dimensionen des Dritten. Sozialphilosophische Modelle zwischen Ethischem und Politischem*, München: Fink.
- Bedorf, Thomas (2011): *Andere. Eine Einführung in die Sozialphilosophie*, Bielefeld: transcript.
- Boellstorff, Tom (2013): »Placing the Virtual Body: Avatar, Chora, Cypher«, in: Jen Dickinson/Angus Cameron (Hg.), *Body/State*, London: Routledge, S. 223–242.
- Breil, Patrizia (2023): »Virtuelle Blicke. Zur unmittelbaren Leiberfahrung als Ursprung von Ethik«, in: Marc Fabian Buck/Miguel Zulaica y Mugica (Hg.), *Digitalisierte Lebenswelten: Bildungstheoretische Reflexionen*, Berlin/Heidelberg: Springer, S. 129–145.
- Breil, Patrizia (2024): »Digitale Körper. Computergestützte Zugänge zum verkörperten Selbst«, in: Maria Schwartz/Meike Neuhaus/Samuel Ulbricht (Hg.), *Digitale Lebenswelt. Philo-*

3 Chalmers will das unter dem Etikett der Technophilosophy leisten (vgl. Chalmers 2022: xviii). Dem technikphilosophischen Blick der Philosophie auf eine bestimmte Technik stellt er die Frage gegenüber, welche Aussagen sich ausgehend von der Technik über die philosophische Theorie treffen lassen.

- sophische Perspektiven, Stuttgart: Metzler, S. 59–71.
- Butler, Judith (2005): *Gefährdetes Leben. Politische Essays*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Chalmers, David (2022): *Reality+. Virtual Worlds and the Problems of Philosophy*, New York/NY: W. W. Norton & Company.
- Honneth, Axel (2018): *Anerkennung: Eine europäische Ideengeschichte*, Berlin: Suhrkamp.
- Kojève, Alexandre (1975): *Hegel, eine Vergegenwärtigung seines Denkens. Kommentar zur Phänomenologie des Geistes*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Levinas, Emmanuel (1987 [1961]): *Totalität und Unendlichkeit. Versuch über die Exteriorität*, 5. Aufl., Freiburg: Alber.
- Nancy, Jean-Luc/Meister, Carolin (2021): *Begegnung*, Zürich: Diaphanes.
- Raz, Gal (2022): »Rage against the empathy machine revisited: The ethics of empathy-related affordances of virtual reality«, in: *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 28(5), S. 1457–1475.
- Sartre, Jean-Paul (2014 [1943]): *Das Sein und das Nichts. Versuch einer phänomenologischen Ontologie*, 18. Aufl., Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Waldenfels, Bernhard (2002): *Bruchlinien der Erfahrung. Phänomenologie, Psychoanalyse, Phänomenotechnik*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Zimmermann, Daniel/Wehler, Anna/Kaspar, Kai (2022): »Self-representations through avatars in digital environments«, in: *Current Psychology* 42, S. 21775–21789.

## Anfänge

---

*Katja Grashöfer, Stefan Laser,  
Matthias Preuss*

Das Early Career Forum (ECF) des SFB 1567 *Virtuelle Lebenswelten* ist ein Anfang (→ 1567). In der Phase, in der der umfangreiche Einrichtungsantrag für den Sonderforschungsbereich geschrieben wird, wächst das Verlangen, die Perspektiven der zahlreichen am Projekt beteiligten Wissenschaftler:innen in frühen Karrierephasen hervorzuheben und zu stärken. Was in der Folge entsteht, ist mehr als nur ein Abschnitt des Antragstextes. Es festigen sich Wunsch und Wille, einen Raum zu schaffen, der den spezifischen Anforderungen und Anliegen von Forschenden entspricht, die in diesem Kontext erstmals anfangen oder wieder anfangen – und mit dem Anfangen vielleicht gar nicht aufhören wollen. Das Early Career Forum entsteht. Es ist in seiner Form ein Novum.

### Forum suchen: diskursive Anfänge

Der Begriff »Forum« ist in viele und komplexe Geschichten verstrickt. Im Hinblick auf das Schreiben der kurzen Geschichte des ECF (→ Early Career Forum) erscheint uns jetzt – im Rückblick – eine frühe Konnotation des Begriffs besonders interessant: Im Lateinischen bezeichnete »forum« vor jeglicher Differenzierung einen »länglich[en] viereckige[n] freie[n] Raum« (Georges 1913: 2827). Dieser Raum ist in seiner Gegebenheit, seiner Begrenztheit und seiner Offenheit die medientechnische Bedingung für die ökonomischen, politischen und juristischen Vorgänge, die sich in anderen, jüngeren Bedeutungen des Begriffs niederschlagen. Ein Forum