



Virtuelle Umgebungen als Variationen des Weltbezugs

Klaus Neundlinger, ice research
Jonathan Harth, Uni Witten-Herdecke



Variationen des Weltbezugs

Suspending beliefs (naive noetic contexts) is needed to open the possibilities of the seen to their topographical features; otherwise, the possibilities are confined to sedimented, ordinary viewing. The radicalized vision of modified polymorphy [...] is the attainment of a new and open noetic context. In Husserlian language, this attainment occurs in the switch from the natural attitude to the phenomenological attitude.

Don Ihde, **Experimental phenomenology**

VR als Erkunden des Weltbezugs

VR als Erkunden des Weltbezugs

- Chalmers (2022): XR → Erweiterung des Realitätsbegriffs
- Metzinger (2014): VR → Metapher für neurologisches Täuschungsmanöver

- Phänomenologie: Mehr an Realität erschließt sich über die Erfahrung des Leibes → Relationalität, unauflösliche Verbindung von Noesis und Noema.
- Einstellungswechsel, Epoché → Je mehr Reduktion, desto mehr Gebung.



Variation 1: Dem Leib entrinnen? – The Machine to be another

Performance und qualitative Interviews

- Phase 1: Synchronisieren der Bewegungen
- Phase 2: Berühren der Hände und Oberschenkel
- Phase 3: Objekt in der Hand, Spiegelbild des anderen
- Phase 4: Sich selbst mit den Augen des anderen sehen

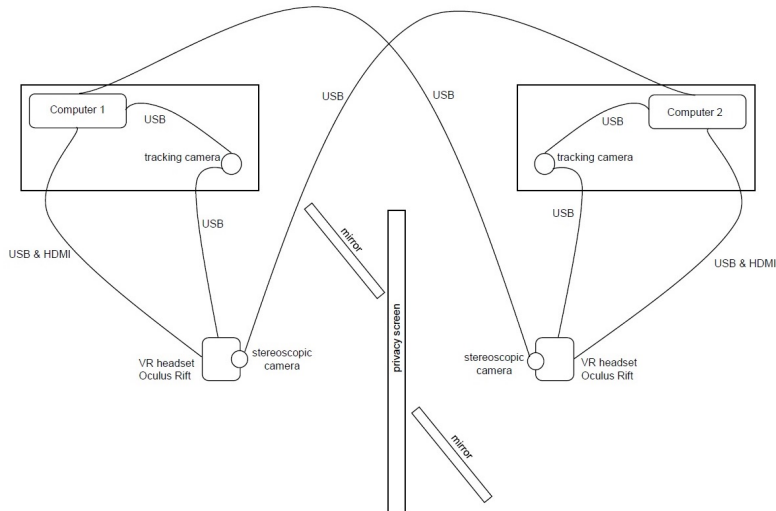
Variationen des Erlebens des anderen Leibes

- Temporärer Einklang der Leibempfindungen
- Zusammenbruch der Identitäts-Illusion
- Erfahrung eines Zwischenleibes

Variation 1: Dem Leib entrinnen? – The Machine to be another



Variation 1: Dem Leib entrinnen? – The Machine to be another



Variation 1: Dem Leib entrinnen? – The Machine to be another

1. Einklang der Leibempfindungen

Bettina: „Ich hab natürlich auch die Brille aufgehabt und fand’s total irre, dass ich am Anfang sofort gedacht habe: ‚Das bin ich‘. Also ich hab die Hände gesehen und hab mein Gewicht auf den Beinen gespürt und habe noch nicht einmal gespürt [gemerkt], dass meine Hose eine andere Farbe hat. Also das fand ich echt total irre.“

Carla: „Ansonsten würde ich auch sagen, dass so eine Form von Begegnung stattgefunden hat, wo ich einfach nicht genau weiß, wem ich da eigentlich begegnet bin. Ob ich mir begegnet bin, ob ich einer anderen Person begegnet bin...“

Variation 1: Dem Leib entrinnen? The Machine to be another

2. Zusammenbruch der Identitäts-Illusion

Angelika: „Es gab Momente, da fand ich das so normal, dieses Bild als meins anzuerkennen, dass ich´s dann fast eher interessanter fand, wenn ich eine Irritation hatte, weil dann so ein komischer Split entstanden ist, an dem ich gemerkt habe: Es ist nicht meiner, aber ich merke ihn als meinen. [...] Ich fand den Moment, wo ich an mir runtergeguckt hab und momenthaft angenommen habe: ‚Ja, das sind meine Hände‘, eher langweilig, und die Momente, wo ich gemerkt habe: ‚Ah - Moment das sind sie ja doch nicht., aber ich denke, dass sie das sind‘, da ist so eine komische Irritation entstanden und die fand ich irgendwie spannend oder da bin ich dran hängengeblieben.“

Variation 1: Dem Leib entrinnen? The Machine to be another

3. Erfahrung eines Zwischenleibes

Larissa: „(...) vor allem mit dem Ball [lacht] fand ich wirklich, das war so ein mittlerer Eindruck. Weil ich bin nicht in meinem Körper, aber ich bin natürlich auch nicht in dem anderen, also es war so genau dazwischen. Und das macht ja auch die Bewegung. So gerade, wenn man den Ball von der einen Hand in die andere Hand gibt und dann so: „Häh, wie? Ich spür das, aber ich sehe definitiv ja nicht meine Hand“. Das war so wirklich so genau das Mittel-Gefühl.“

Andreas: „Ja, das finde ich eine spannende Beschreibung. Weil das Gefühl war es, glaube ich, am Ende: Dieses nicht mehr im eigenen Körper zu sein und nicht vollständig in dem anderen Körper zu sein, aber so im freien Raum, so körperlos plötzlich. Das ist es wirklich glaub ich.“

Variation 1: Dem Leib entrinnen? The Machine to be another

Phänomenologische Analyse der MTBA (1/2)

- Erfahrung des fremden Leibes, der sich in der Einfühlung nur kundgibt, aber nicht zur originären Gegebenheit kommt (Edith Stein)
- Spezifischer Akt durch das Wie der Gebung (Nicht-Originarität als Quelle)
- Variation = Tendenz des Hineingezogen-Werdens
- Erfüllung des Aktes = Scheitern der Tendenz zur Erfüllung in originärer Gegebenheit (Wahrnehmung, Erinnerung, Erwartung)
- Performance MTBA = Prozess der Annäherung interessant aufgrund der Nicht-Deckung der Bewegungen und Empfindungen
- Erfahrung eines schwebenden Zustandes zwischen den Leibern
- Reichtum der Variation im Auseinanderfallen, in der Hemmung

Variation 1: Dem Leib entrinnen? The Machine to be another

Phänomenologische Analyse der MTBA (2/2)

- Leibliche Kommunikation (Schmitz 2019): Aufeinander-Reagieren
- Einleibung/Engung: Bemühen um synchrone Abläufe
- Ausleibung/Weitung: Erkunden der Leiblichkeit des Anderen

Lisa: „Also mein erstes Gefühl, was entstanden ist, ist tatsächlich Neugierde gewesen. So ‚Ach ja, ich kann!‘ also eben weil ich dieses Synchrone so gut wahrgenommen hab, dass wir sehr synchron waren. Ich so: ‚Ach ja, ich hab einen anderen Körper, cool! Ich kann mal schauen, wie der so funktioniert‘. Also wie wenn ich jetzt so meinen Körper hab, aber halt so ein Layoff oder wie so ein Neoprenanzug oder sowas drüber hab, ne? Also so hatte ich das Bild für mich. Ich hab quasi eine neue Haut und ich kann mal gucken, wie so die Welt aus der Perspektive dieses anderen Körpers ist, ne?“

Variation 2: Aus der Rolle fallen? Virtual Skills Lab



Variation 2: Aus der Rolle fallen? Virtual Skills Lab

Virtual Skills Lab

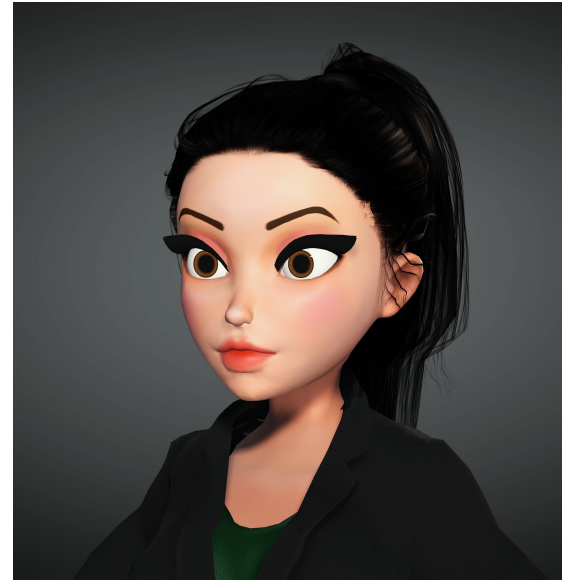
- Transdisziplinäres F&E-Projekt, 5 Institutionen
- Kann man mittels VR soziale Kompetenzen trainieren?
- Ko-kreative Entwicklung einer interaktiven Büroszene zum Thema:
„Wertschätzendes Neinsagen“
- Lösung: Illusion of choice + Reflexionsphase
- Didaktisches Ziel: Steigerung der Reflexionsfähigkeit der
Führungskräfte im Umgang mit Mitarbeiter:innen

Variation 2: Aus der Rolle fallen? Virtual Skills Lab

Phänomenologische Analyse

- Rolle und sozialer Rahmen: hergestellt über Insert, aber auch über Immersion in VR-Umgebung → Einleibung und Ausleibung
- Identität der Interaktionspartner:in: Design ermöglicht Variation (noematisch) nach Geschlecht, Alter, Hautfarbe usw. → Diversity; noetisch: Einstellungen, Perspektiven zu Diversität
- Atmosphäre: Aufmerksamkeit auf emotionale Aspekte der Zusammenarbeit als Teil eines neuen Führungsverständnisses
- Didaktischer Rahmen: Öffnen des Möglichkeitsraums, Variation kommunikativen Handelns → keine „richtige“ Lösung; VR als ein Element einer Didaktik, die auf ein gesamtheitliches Verständnis von Führung abzielt.

Variation 2: Aus der Rolle fallen? Virtual Skills Lab



Phänomenologische Perspektiven auf VR

Phänomenologische Perspektiven auf VR

- Intensität der Erfahrung vs. Gängelung und Manipulation
- AI-basiertes Verhaltenstraining vs offenes Interaktionsdesign im Sinne der Variation und Stärkung der Urteilskraft (Brinkmann 2011)
- Vermittelte Mensch-Mensch-Interaktion: auf leibliche Kommunikation aufbauen, Experimentieren mit sozialen Identitäten, Formen der Gemeinschaft. Behutsame phänomenologische Beschreibung zum Sichtbarmachen des Potenzials
- Mensch-Maschine-Interaktion: Hineingezogenwerden des Leibes birgt Gefahr der „Vermenschlichung“ maschineller Prozesse („empathische“ KI, Misselhorn 2021)

Variationen des Weltbezugs

The Machine to Be Another:

<http://beanotherlab.org/home/work/tmtba/>

Virtual Skills Lab:

<https://www.facebook.com/pages/category/Science-Website/Virtual-Skills-Lab-828754797504991/>

<https://projekte.ffg.at/projekt/3254984>

Variationen des Weltbezugs

