

14.1.2004:

9.

# Wirklichkeit und Virtualität

# Gliederung

## 9. Wirklichkeit und Virtualität

9.1 Anschlüsse: Virtuelle und reale  
Maschine

9.2 Simulation

9.3 Wirklichkeit

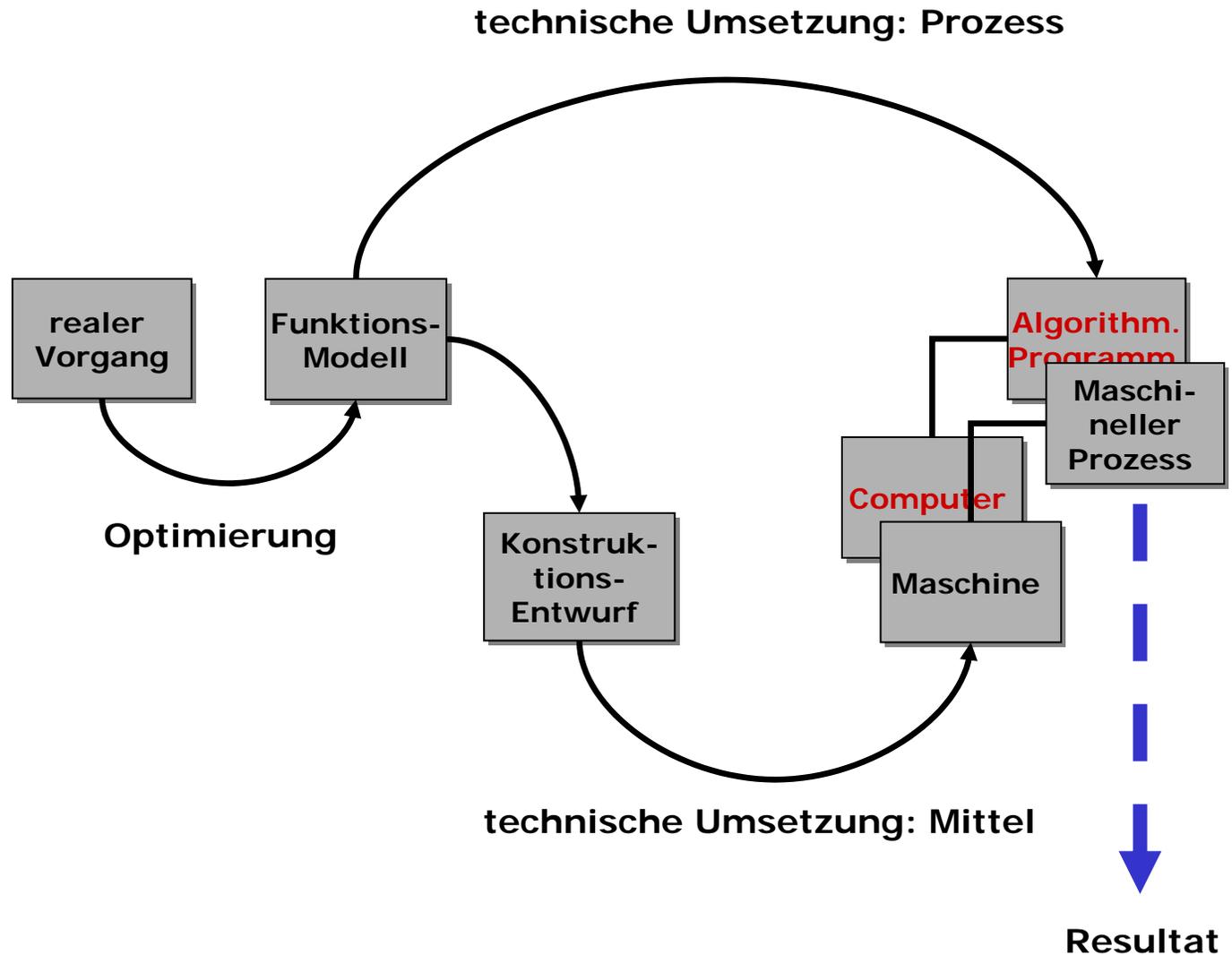
## Gliederung

### 9. Virtualität und Wirklichkeit

#### 9.1 Anschlüsse: Virtuelle und reale Maschine

#### 9.2 Simulation

#### 9.3 Wirklichkeit



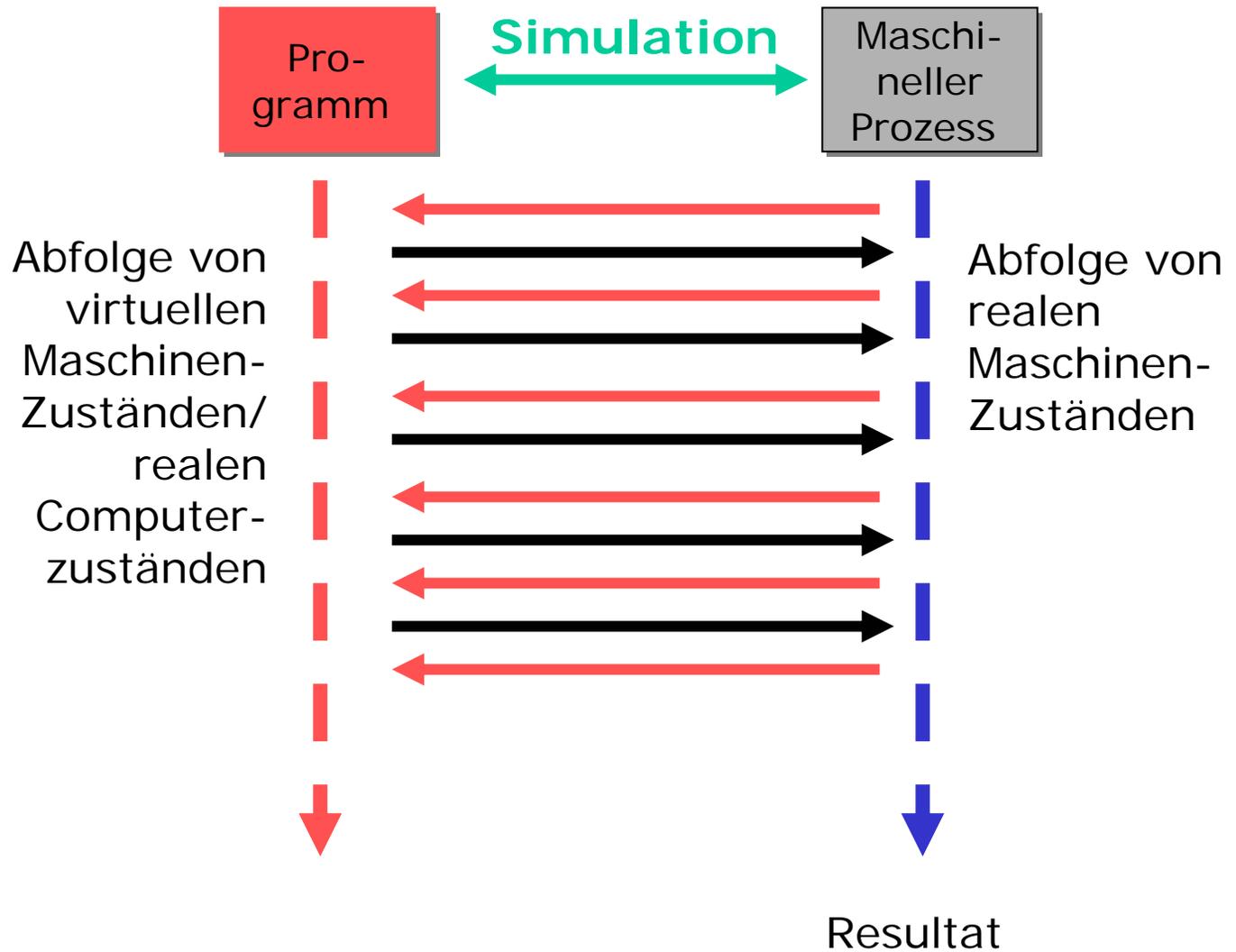
## Gliederung

### 9. Virtualität und Wirklichkeit

#### 9.1 Anschlüsse: Virtuelle und reale Maschine

#### 9.2 Simulation

#### 9.3 Wirklichkeit



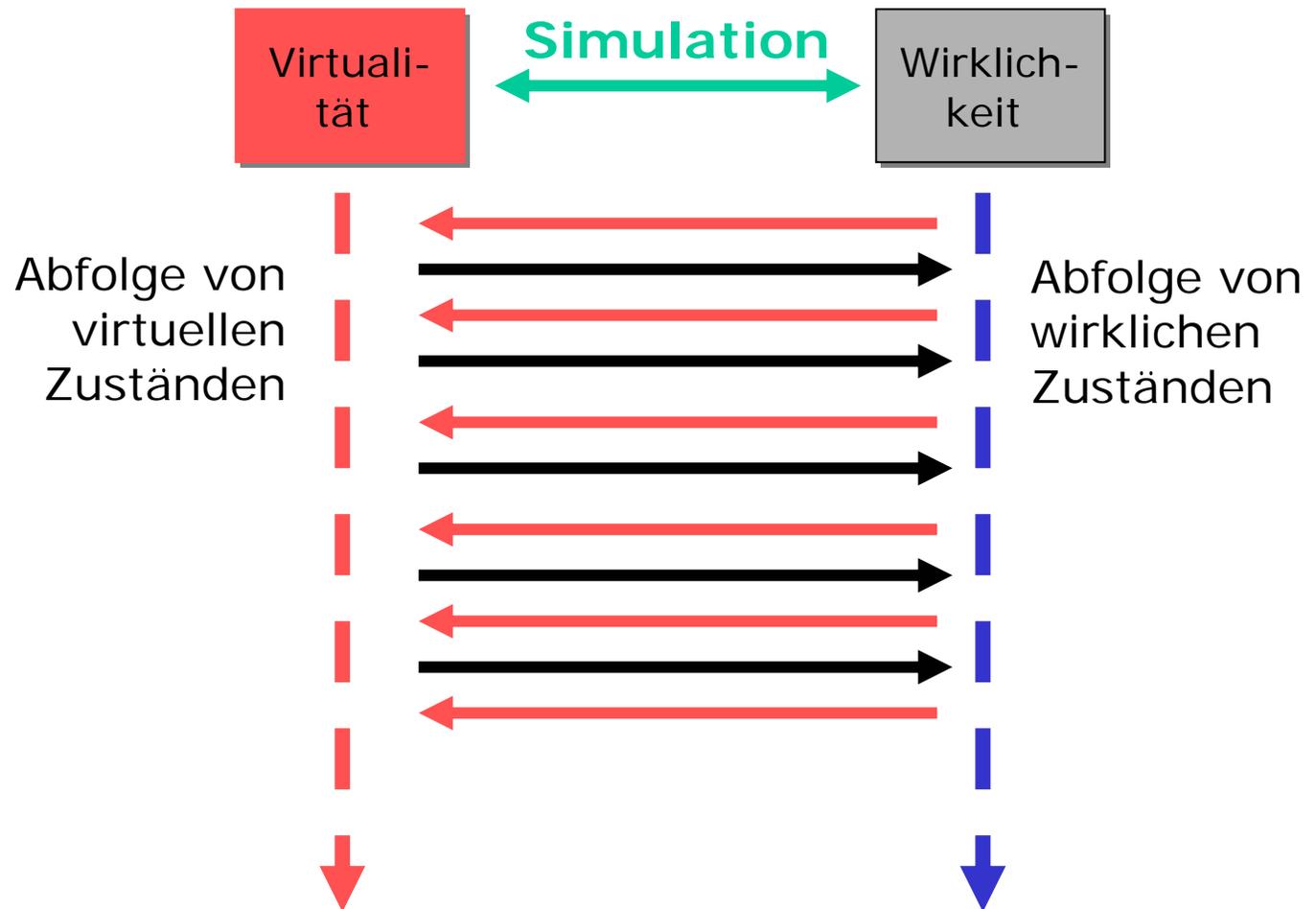
## Gliederung

### 9. Virtualität und Wirklichkeit

#### 9.1 Anschlüsse: Virtuelle und reale Maschine

#### 9.2 Simulation

#### 9.3 Wirklichkeit



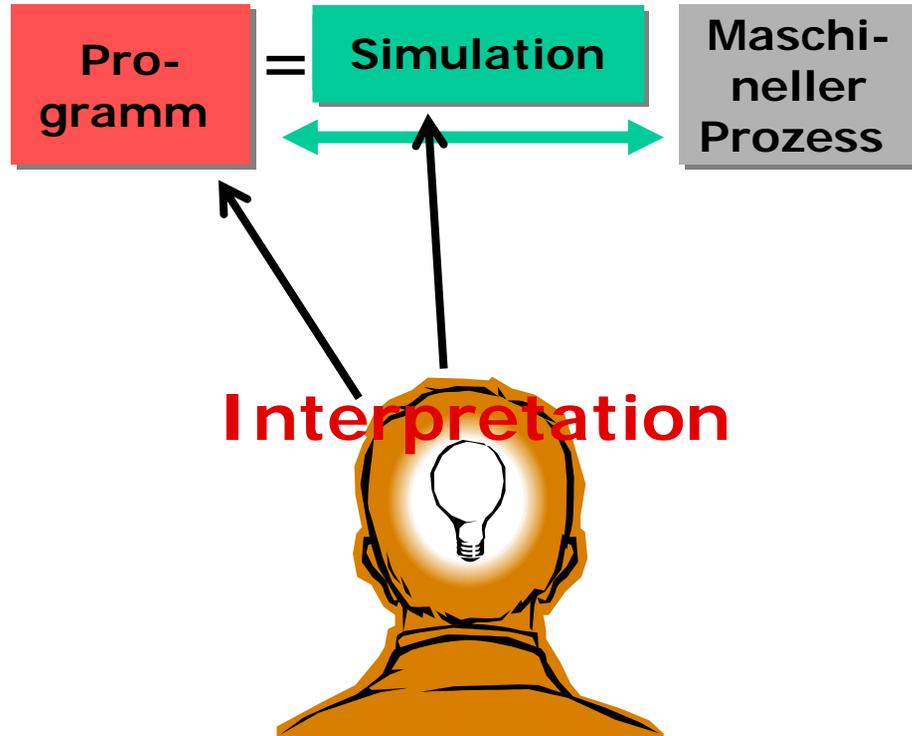
## Gliederung

### 9. Virtualität und Wirklichkeit

#### 9.1 Anschlüsse: Virtuelle und reale Maschine

#### 9.2 Simulation

#### 9.3 Wirklichkeit



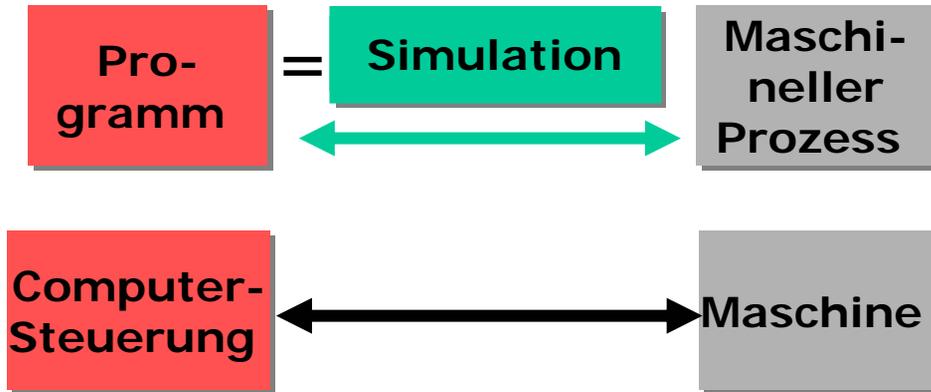
## Gliederung

### 9. Virtualität und Wirklichkeit

#### 9.1 Anschlüsse: Virtuelle und reale Maschine

#### 9.2 Simulation

#### 9.3 Wirklichkeit



**Techn. Kopplung  
(objektiv gewordene Interpretation)**

## Gliederung

### 9. Virtualität und Wirklichkeit

#### 9.1 Anschlüsse:

Virtuelle und reale Maschine

#### 9.2 Simulation

9.2.1 Re-Konstruktion

9.2.2 Projektive Konstruktion

9.2.3 Freie Konstruktion

#### 9.3 Wirklichkeit

**Realität** ist unserem Alltagsverständnis nach

- das, was uns gegenübersteht, die von uns unabhängige **Objektwelt**; aber auch
- die Welt, in der wir leben, die daher auch **uns** selbst, unser Handeln, unser Erleben, unsere Ziele, Wünsche und Träume mit beinhaltet.

## Gliederung

### 9. Virtualität und Wirklichkeit

#### 9.1 Anschlüsse:

Virtuelle und reale Maschine

#### 9.2 Simulation

9.2.1 Re-Konstruktion

9.2.2 Projektive Konstruktion

9.2.3 Freie Konstruktion

#### 9.3 Wirklichkeit

**Simulation** ist unserem Alltagsverständnis nach

- ein „So-tun-als-ob“;
- die „bloße“ Nachahmung von Wirklichkeit.

## Gliederung

### 9. Virtualität und Wirklichkeit

#### 9.1 Anschlüsse: Virtuelle und reale Maschine

#### 9.2 Simulation

##### 9.2.1 Re-Konstruktion

##### 9.2.2 Projektive Konstruktion

##### 9.2.3 Freie Konstruktion

#### 9.3 Wirklichkeit

### Beispiele:

- eine reale („natürliche“) Intelligenz (des Menschen) und eine simulierte („künstliche“) Intelligenz;
- eine reale Objektstruktur (z.B. der innere Aufbau eines Atoms) und eine simulierte Objektstruktur (Atommodell);
- eine reale Lebenswelt und eine simulierte Lebenswelt (Virtuelle Realität).

## Gliederung

### 9. Virtualität und Wirklichkeit

#### 9.1 Anschlüsse: Virtuelle und reale Maschine

#### 9.2 Simulation

##### 9.2.1 Re-Konstruktion

##### 9.2.2 Projektive Konstruktion

##### 9.2.3 Freie Konstruktion

#### 9.3 Wirklichkeit

## Funktionen von Simulationen:

1. zur **Re-Konstruktion** (Abbildung, Nachbildung) von Realität, die es **gibt**;
2. zur **projektiven Konstruktion** (zum Entwurf) von Realität, die es geben **sollte** und **könnte**;
3. zur **freien Konstruktion** (Erfindung) von Realität, die es geben **sollte**, **unabhängig** davon, ob es sie auch geben **könnte**.

## Gliederung

### 9. Virtualität und Wirklichkeit

#### 9.1 Anschlüsse: Virtuelle und reale Maschine

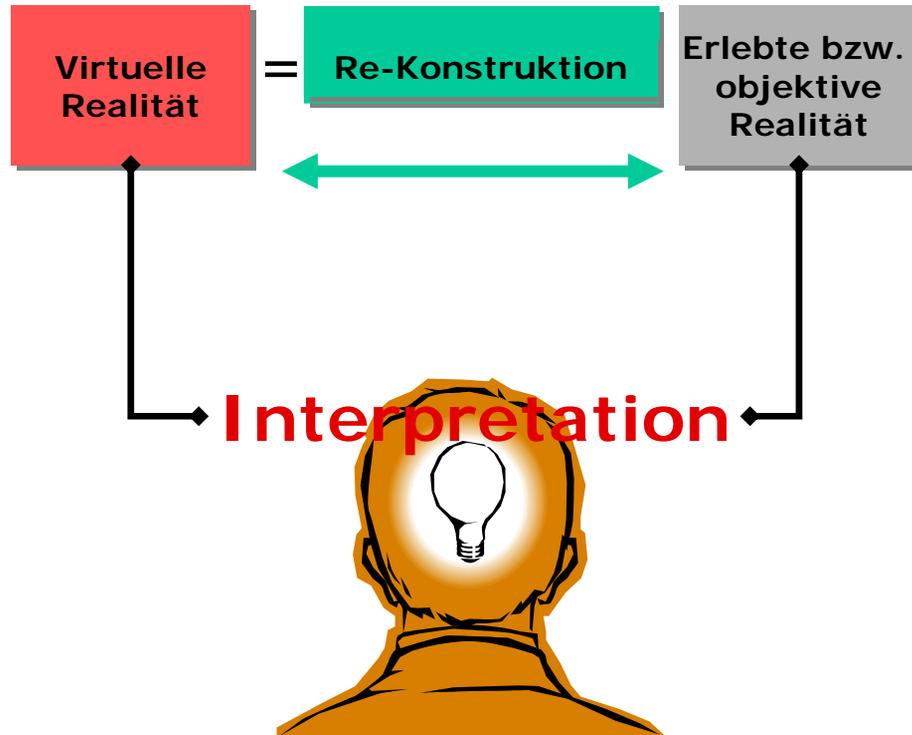
#### 9.2 Simulation

##### 9.2.1 Re-Konstruktion

##### 9.2.2 Projektive Konstruktion

##### 9.2.3 Freie Konstruktion

#### 9.3 Wirklichkeit



## Gliederung

### 9. Virtualität und Wirklichkeit

#### 9.1 Anschlüsse: Virtuelle und reale Maschine

#### 9.2 Simulation

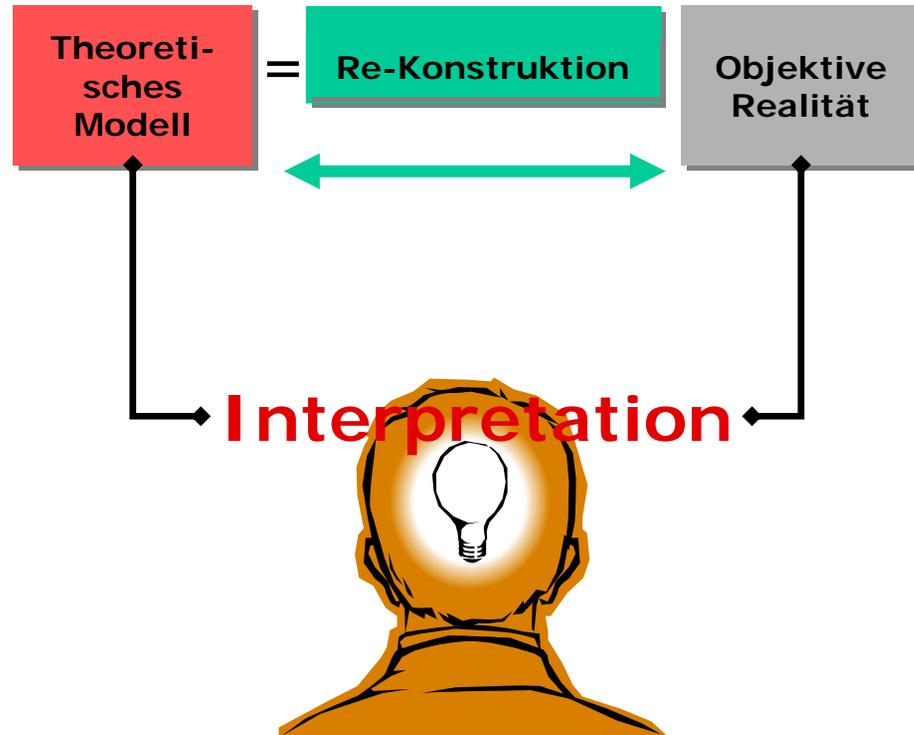
##### 9.2.1 Re-Konstruktion

##### 9.2.2 Projektive Konstruktion

##### 9.2.3 Freie Konstruktion

#### 9.3 Wirklichkeit

## 1. Erkenntnisfunktion



## Gliederung

### 9. Virtualität und Wirklichkeit

#### 9.1 Anschlüsse: Virtuelle und reale Maschine

#### 9.2 Simulation

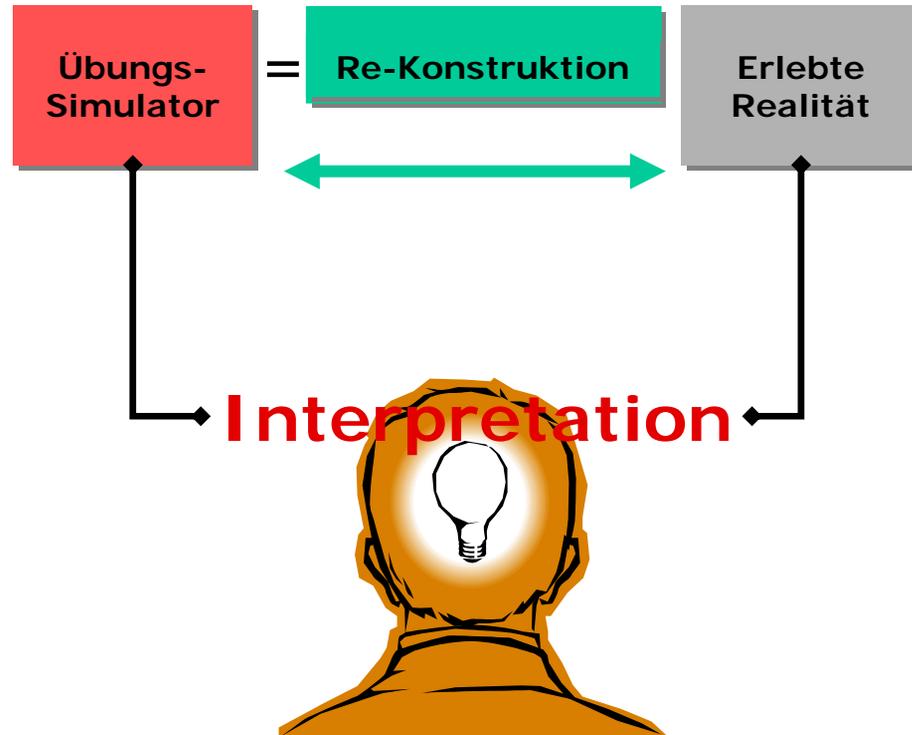
##### 9.2.1 Re-Konstruktion

##### 9.2.2 Projektive Konstruktion

##### 9.2.3 Freie Konstruktion

#### 9.3 Wirklichkeit

## 2. Praktische Funktion



## Gliederung

### 9. Virtualität und Wirklichkeit

9.1 Anschlüsse:  
Virtuelle und reale Maschine

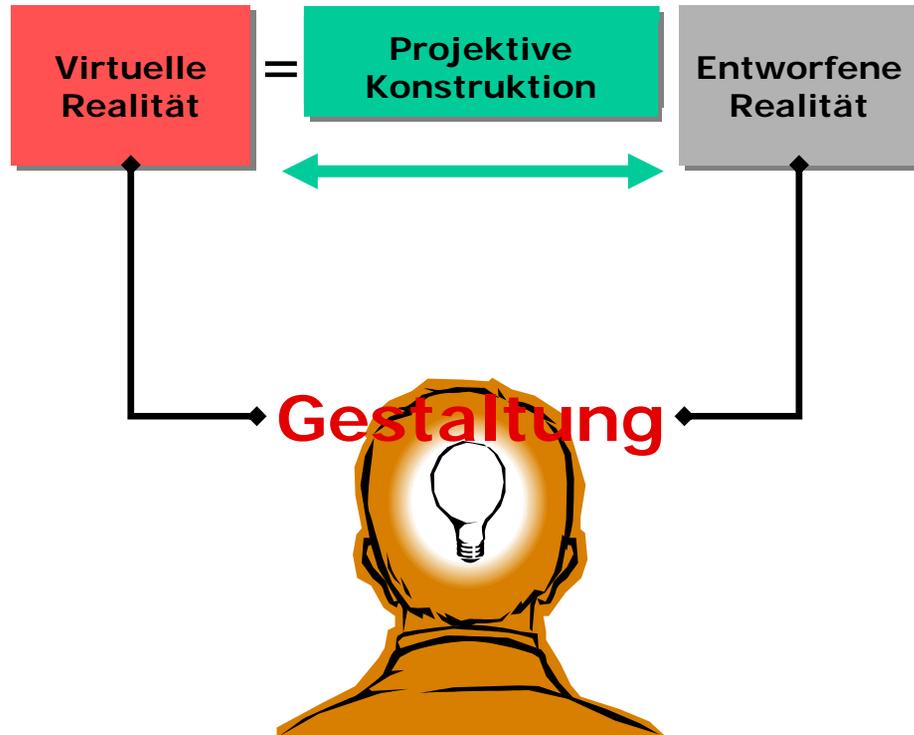
#### 9.2 Simulation

9.2.1 Re-Konstruktion

9.2.2 **Projektive Konstruktion**

9.2.3 Freie Konstruktion

9.3 Wirklichkeit



## Gliederung

### 9. Virtualität und Wirklichkeit

#### 9.1 Anschlüsse: Virtuelle und reale Maschine

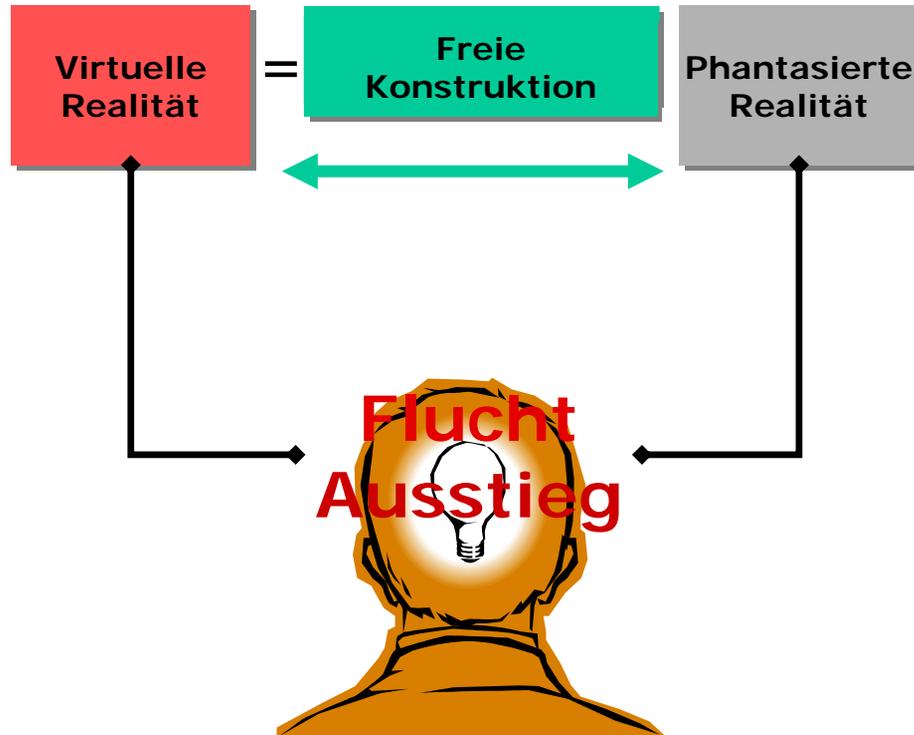
#### 9.2 Simulation

##### 9.2.1 Re-Konstruktion

##### 9.2.2 Projektive Konstruktion

##### 9.2.3 Freie Konstruktion

#### 9.3 Wirklichkeit



## Gliederung

### 9. Virtualität und Wirklichkeit

#### 9.1 Anschlüsse: Virtuelle und reale Maschine

#### 9.2 Simulation

##### 9.2.1 Re-Konstruktion

##### 9.2.2 Projektive Konstruktion

##### 9.2.3 Freie Konstruktion

#### 9.3 Wirklichkeit

## Simulationen sind Teil von Wirklichkeit:

- Nachbildungen – Interpretation und Akzeptanz
- Entwürfe – konstruktive Sinngebung und kulturelle Gestaltung
- Phantasien – subjektive Überschreitung der objektiven Möglichkeiten und/oder Flucht/Ausstieg

## Gliederung

### 9. Virtualität und Wirklichkeit

#### 9.1 Anschlüsse: Virtuelle und reale Maschine

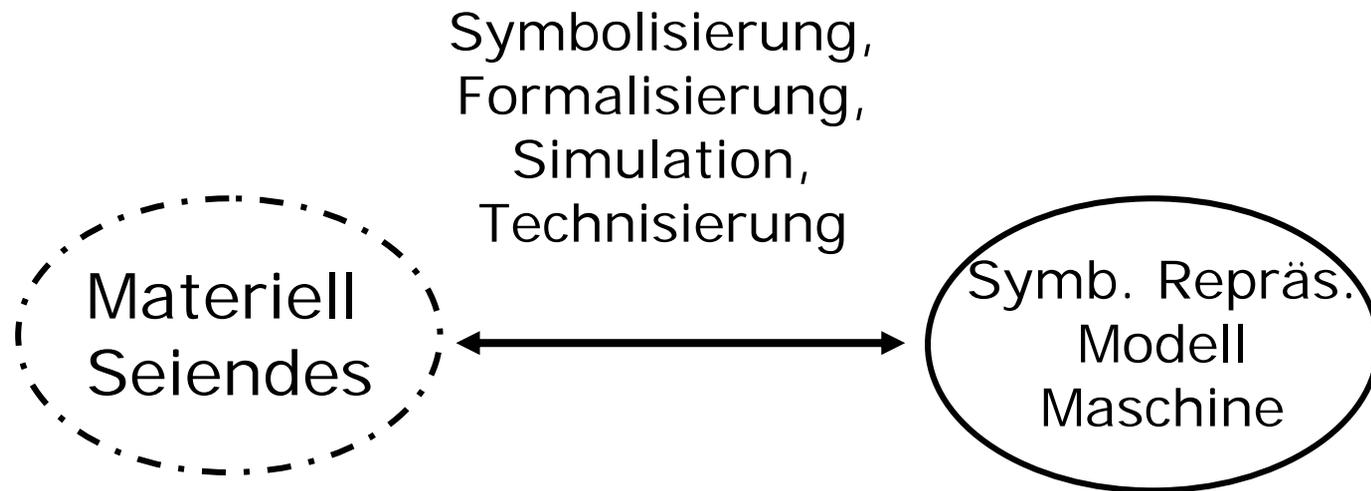
#### 9.2 Simulation

9.2.1 Re-Konstruktion

9.2.2 Projektive Konstruktion

9.2.3 Freie Konstruktion

#### 9.3 Wirklichkeit



## Gliederung

### 9. Virtualität und Wirklichkeit

#### 9.1 Anschlüsse: Virtuelle und reale Maschine

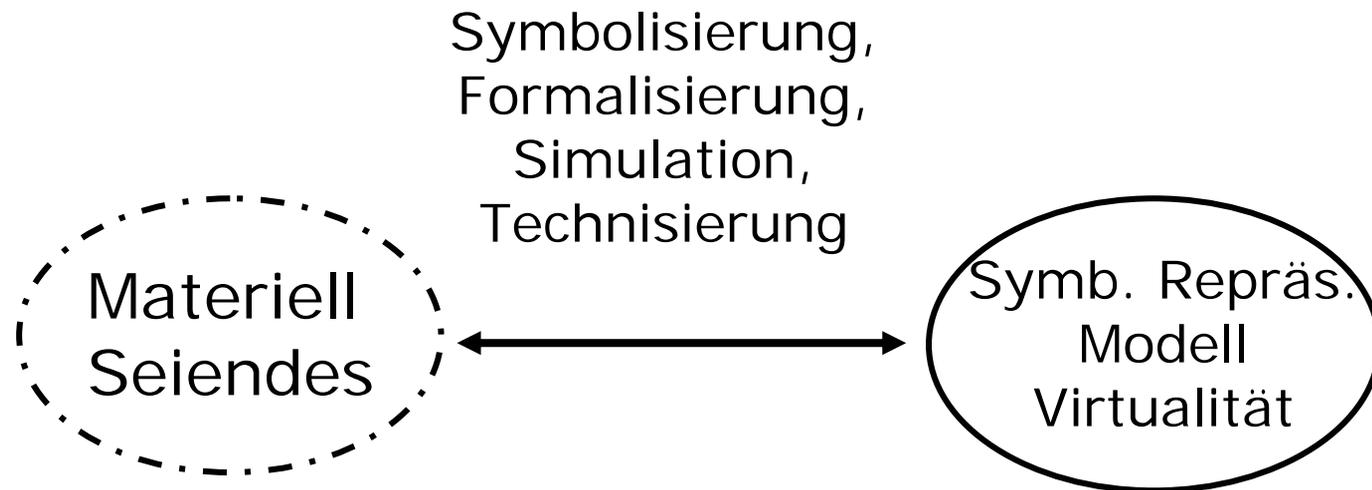
#### 9.2 Simulation

##### 9.2.1 Re-Konstruktion

##### 9.2.2 Projektive Konstruktion

##### 9.2.3 Freie Konstruktion

#### 9.3 Wirklichkeit



Wo „steckt“ hier die Wirklichkeit?