

Die Wirklichkeit der virtuellen Interaktion

Möglichkeiten und Grenzen der Digitalisierung in einem Museum für Philosophie

Referenten:

Michael Siegel, B.A.

Tobias Weilandt, M.A.

Einleitung

Ressentiments im Bezug auf das Virtuelle zielen oft auf eine vermeintlich mangelnde Tuchfühlung zur Realität: Internet-Quellen sind einer weit verbreiteten Ansicht zufolge unsicherer als gedruckte, Internet-Bekanntschaften sind angeblich weniger echt als Freunde aus der Nachbarschaft und die Kommunikation mit neuen Medien wird von vielen Menschen als oberflächlich betrachtet. Dieses dauerhafte Beklagen tritt oftmals verstärkt auf, wenn zudem konstatiert wird, dass wir zunehmend in einen Strudel neuer Medien geraten und wir mehr und mehr von diesen abhängig sind. Nur wer sein Handy wegwirft, seine Social-Media-Konten löscht und nicht mehr im WWW surft, kann zudem dem steten Unbehagen entkommen, nach dem irgendjemand irgendwo weiß, was ich gerade tue und wo ich mich befinde.

Dennoch sind virtuelle oder digitale Projekte im Bereich der Wissensvermittlung weiter auf dem Vormarsch. Digitalisierungsprojekte, wie beispielsweise das Google-Art-Project oder die Vielzahl an digitalen Sammlungen und Ausstellungen verzeichnen einen steigenden Besucherzuspruch. Im Rahmen unseres Projekts, ein Museum für Philosophie zu konzipieren, ist uns die Frage nach den Vor- und Nachteilen virtueller Museen verschiedentlich begegnet. Der Gedanke liegt Nahe: Ein Museum für Philosophie hat, sofern es kein Museum für Philosophiegeschichte sein will (mit alten Ausgaben, persönlichen Gegenständen großer Philosophen etc.), ohnehin keinen greifbaren Gegenstand: es geht um abstrakte Ideen, Argumente und Unterscheidungen. Im Folgenden möchten wir darlegen, inwieweit neue Techniken unserer Idee entgegenkommen – und warum wir uns trotzdem für „handfeste“ Ausstellungen entschieden haben.

1. Philosophie als Exponat

Für fast alles gibt es ein Museum: ein Bananenmuseum, ein Duftmuseum, ein Spargelmuseum; und für fast jede akademische Disziplin gibt es ebenfalls museale Einrichtungen oder zumindest Sammlungen, nicht aber für die Philosophie als eines der ältesten Universitätsfächer.

Dieser Mangel liegt in der Natur der Sache: Museen sind nach klassischer Auffassung Bewahrungsorte und Orte des Sammelns. Insofern Sammeln als zielgerichtetes Anhäufen oder Beschaffen von materiellen Objekten und Zeugnissen des reichen Kultur- und Naturerbes der Menschheit verstanden wird, sind die potentiellen Ausstellungsstücke für ein Philosophiemuseum begrenzt auf überlieferte Artefakte, wie Bücher und Schriften. Es lässt sich durchaus fragen, inwiefern Bücher und Schriftstücke für eine museale Ausstellung geeignet sind, oder ob es sich bei ihnen nicht eher um Materialien für Bibliotheken und Archive handelt. Eng verbunden mit diesen Fragen sind die erheblichen Probleme, die sich einstellen, wenn man Literatur in musealen Kontexten ausstellen. So notiert die Leiterin der Museumsabteilung im Deutschen Literaturarchiv Marbach Heike Gfrereis: „Natürlich kann man Literatur nicht ausstellen. Sie realisiert sich erst im Kopf des Lesers, durch die Imagination ihrer Stimmen, Töne, Rhythmen, Atembögen und Pausen, ihrer Figuren, Stimmungen, Handlungen und Orte, Farben, Schatten und Tönungen.“ (Gfrereis 2007, 1).

Der Literatur wesentlich ist demzufolge die Lektüre des Lesers. Ausgestellte Schriftstücke bleiben jedoch zumeist hinter Glaskästen und Ausstellungsvitrinen verborgen, um sie regelrecht vor dem Gebrauch, also der Lektüre, zu schützen, damit sie auch für nachkommende Generationen erhalten bleiben. Dies ließe sich zwar durch die Ausstellung von Faksimiles oder einfachen Nachdrucken originaler und historisch bedeutsamer Bücher lösen, doch sind diese für museale Institutionen eher ungeeignet, denn Museen sind keine Orte zum eingängigen und entspannten Lesen: Es gibt wenige Plätze zum Sitzen, keine Schreibtische, dafür aber andere Besucher und eine ständige Unruhe, die das konzentrierte Lesen stört. Abhängig vom ausgestellten Schriftstück sieht der Betrachter dann schlimmstenfalls nur Papier oder wie es Gfrereis formuliert: „Wer schaut, der liest nicht.“ (Gfrereis 2007, 3).

DenkWelten möchte jedoch keine Literatur ausstellen, sondern *Transformationen* philosophischer Literatur. DenkWelten veranschaulicht in teilweise interaktiven Exponaten philosophische Ideen, die zum Denken anregen. Theorien und Thesen von Denkern, wie Kant, Arendt, Wittgenstein und Heidegger werden visualisiert und ermöglichen so zentrale Gedanken der abendländischen Philosophie sinnlich zu erfahren. Die Ausstellungsstücke sollen die Vielfalt der Philosophie als akademische Praxis widerspiegeln und zur kritischen Reflexion über populäre Vorstellen motivieren. Der künstlerische Anspruch der Exponate leistet hierbei den Querbezug auf die, häufig verborgenen, ästhetischen Qualitäten jeglicher philosophischen Reflexion. Sämtliche Exponate werden zudem fachwissenschaftlich dokumentiert und präsentiert. Bleibt die Gretchenfrage: real oder virtuell?

2. Virtuelle Museen

Wenn von virtuellen Museen die Rede ist, ist damit zumeist eine museale Institution gemeint, die geradezu das Andere des realen Museums ist. Virtuelle Museen sind Museen ohne Mauern.

Um den Begriff des virtuellen Museums zu klären, lohnt es sich, zuerst den Begriff „virtuell“ zu definieren.

Benjamin Woolley führt in seinem Buch *Die Wirklichkeit der virtuellen Welt* den Ursprung des Begriffes auf das 18. Jahrhundert zurück. Er stammt laut Woolley aus dem Bereich der Optik und bezeichnete in seiner Adjektivform „virtuell“ das gebrochene und reflektierte Bild eines Gegenstandes (vgl. Woolley 1994, 70). Schweibenz interpretiert diesen Begriff im musealen Kontext als die digitale Reflexion eines Objektes, die die intensivere Betrachtung dieses Objektes ermöglicht (vgl. Schweibenz 2005, 1). Mithilfe von Virtualität lassen sich Objekte genauer betrachten, denn durch sie werden neue Aspekte eines Gegenstandes sichtbar. Man denke hierbei z.B. an die Möglichkeit Ausschnitte von digitalisierten Gemälden heran zu zoomen. Mit dem gegenwärtigen Begriff der Virtualität im musealen Kontext verwenden wir demzufolge einen Begriff, der historisch aus der Optik stammt und gegenwärtig einen datentechnischen Anstrich erfährt. Denn bei den Exponaten handelt es sich offensichtlich immer um digitale Ausstellungsstücke.

Wie lässt sich nun aber der Begriff des virtuellen Museums klären? Werner Schweibenz erarbeitete eine Typologie, nach der insgesamt vier Formen des virtuellen Museum unterschieden werden können (vgl. Schweibenz 2005, 2f.): das Broschürenmuseum, das Inhaltsmuseum, das Lernmuseum und das Online-Museum. Das Broschürenmuseum liefert in digitaler Form Basisinformationen, wie beispielsweise Angaben zu den Öffnungszeiten, den Eintrittspreisen und Anfahrtsskizzen. Insofern besitzt jedes Museum mit einer eigenen Website ein Broschürenmuseum. Der zweite Typ ist das Inhaltsmuseum. In einem Inhaltsmuseum werden Sammlungen ausführlich digital zur Verfügung gestellt. Sie werden aber bloß präsentiert, nicht jedoch didaktisch aufbereitet. Die gemäß des Internationalen Museumsrates ICOM nötige Kernaufgabe eines Museums¹, Inhalte in neuen Sinn- und Deutungszusammenhänge zu präsentieren und zu vermitteln, wäre damit nicht realisiert, denn die Inhalte würden nur zur Schau gestellt.

Die dritte Form des virtuellen Museums stellt das Lernmuseum dar. Bei einem Lernmuseum wird der Mangel an didaktischer Aufbereitung des Inhaltsmuseums behoben. Die musealen Wissensbestände werden hier kontext- statt objektorientiert angeboten. Die Ausstellungsstücke werden nun so präsentiert, dass auch Besucher ohne Vorkenntnisse die Ausstellung genießen können, denn es werden verschiedene Einstiege in die Ausstellung ermöglicht. Diese Einstiege richten sich nach dem Niveau der unterschiedlichen Vorkenntnisse, Altersstufen und Lernstile. Bereits bekannte Zusammenhänge werden wieder in Erinnerung gerufen und neue hergestellt. Zum nunmehr vierten Typ eines virtuellen Museums kommen die Verlinkungen hinzu, die das Online-Museum laut Schweibenz zu einem tatsächlichen virtuellen Museums werden lassen. Weitläufige Vernetzungen der Museen untereinander sprengen die räumlichen Grenzen realer Museen. Ziel dieser miteinander verlinkten Museen wäre der Aufbau einer digitalen

¹ Eine gängige Definition des Begriffes "Museum" stammt von der ICOM. Danach bestünden die Hauptaufgaben eines Museums im Sammeln, Bewahren, Forschen und Vermitteln. Online verfügbar unter:
http://www.icom-deutschland.de/client/media/8/standards_fuer_museen_2006.pdf

Museumsgemeinschaft und somit die Institution, die Andre Malraux einst als imaginäres Museum betitelte (vgl. Malraux 1987). Ein imaginäres Museum bzw. eine weltweit verbundene Museumsgemeinschaft könnte mehr Exponate zusammenführen, als die größten realen Museen jemals beherbergen könnten. Es brächte zusammen, was zusammen gehört und wäre eine Bewahrungsstätte des kulturellen Gedächtnisses.

3. Vor- und Nachteile virtueller Museen

3.1 Vorteile

Über die institutionellen Vorteile von virtuellen Exponaten und Museen wurde in den letzten Jahrzehnten vielfach diskutiert: Wissensbestände können leicht und schnell aktualisiert werden. Der Speicherplatz für digitale Exponate ist nur durch die mittlerweile immens großen Serverkapazitäten begrenzt. Besucher-Feedback kann schneller erfasst und eingearbeitet werden. Dem Besucher wird laut Parmentier die Möglichkeit in die Hand gegeben, „[...]in die museale Präsentation einzugreifen, sie korrigierend oder ergänzend zu verändern, um so am Aufbau des Museums und der Präsentation seiner Bestände aktiv mit zu wirken.“ (Parmentier 2000, 5). Ein weiterer Vorteil liegt in der unbegrenzten Verteilung und Verfügung der Wissensbestände. Grassmuck notiert hierzu: "In der Vergangenheit war die Verbreitung und Vermittlung von Wissen mit einem zum Teil erheblichen Aufwand verbunden, erst heute besitzt die Menschheit die Möglichkeit, Wissen frei zirkulieren zulassen." (Grassmuck 2004, 14) Jedes virtuelle Exponat ist demnach jederzeit von jedem Ort der Welt verfügbar, sofern ein funktionierender Webbrowser zuhanden ist. Nicht zuletzt ist der Betrieb eines virtuellen Museums kostengünstiger als ein reales, denn zum einen wird kein Ausstellungsraum benötigt, zum anderen fallen weit weniger Personalkosten an.

Auch auf Ebene der Ausstellung selbst sind die Vorteile neuer Medien hinlänglich bekannt. Elektronische Gadgets machen es so einfach wie noch nie, Besucher zu aktivieren. In einem Exponat zur Ethik Immanuel Kants wollen wir nicht, dass unsere Besucher lediglich etwas über ethische Theorien lesen. Vielmehr sollen sie, in einer mit einfachen Bedienelementen ansteuerbaren Videoinstallation, sich in einer vorgegebenen Situation für verschiedene Handlungsoptionen entscheiden und sehen, welche Konsequenzen ihre Entscheidung zeitigt. In vielen ethischen Theorien, deren berühmteste die Kants ist, ist das Hauptkriterium dafür, ob Handlungen wünschenswert sind oder nicht, ihre Universalisierbarkeit: Nur wenn es sich widerspruchsfrei denken lässt, dass nicht nur eines oder viele, sondern ausnahmslos alle handelnden Subjekte sich an eine bestimmte Regel halten, kann man diese gutheißen. Das Exponat ist ein interaktiver Film: Ein Druck auf einen Knopf lässt zwei Gruppen von Menschen in entgegengesetzter Richtung einen Platz überqueren. Vorher kann über einen Auswahlschalter

eine Strategie gewählt werden, die die Akteure anwenden, um mit Entgegenkommenden umzugehen. Wie universell die jeweilige Regel anwendbar ist oder nicht, wird sofort sichtbar.



Abb. 1: Ausschnitt aus dem Exponat "Immanuel Kant: Universalisierbarkeit von Handlungsregeln"

Mit der Installation eines virtuellen Museums gehen jedoch auch einige Nachteile einher. Es gibt gute Gründe dafür, warum auch digital realisierte Exponate ihren Platz in einem Museum, und nicht auf einer Homepage, finden sollten.

3.2 Nachteile

3.2.1 Intersubjektivität

Wir alle kennen Bilder von Menschen, die wie auf einer Hühnerstange nebeneinander sitzen und auf ihr Smartphone starren. Tragbare Elektronikgeräte bringen eine Tendenz zur Isolation mit sich. Man befindet sich in zunehmend virtuellen Bezügen, während die materielle Umgebung an Bedeutung verliert. Vor diesem Hintergrund betrachtet Korff das Museum geradezu als Gegenentwurf zur Ortlosigkeit der Moderne:

„Vielleicht sind Dinge des Museums lesbar als Indizienbeweise für ein Misstrauen gegenüber einer Welt der Bilder und Begriffe, Modelle und Medien, Simulationen und Konstruktionen, einem Misstrauen gegenüber Prozessen der Entkörperlichung und Immaterialisierung. Jedenfalls ist das Museum als Bewahranstalt des mobilen materiellen Teils des kulturellen Erbes auch unter der

Perspektive zu sehen, wie Gesellschaften und Kulturen mit dem Wandel von Dingen und ihrer Bedeutung umgehen.“ (Korff 2004, 103)

Bei diesem Einwand geht es nicht um die Geltendmachung kulturkritischer Reflexe gegenüber neuer Techniken. Hervorgehoben wird vielmehr die Rolle des Museums als Ort gemeinsamer und geteilter Erfahrung. Wir surfen zumeist alleine im Internet; im Museum dagegen treffen wir häufig Gruppen an. Familien, Schulklassen und Ausflugsgruppen zählen zu den Hauptadressaten. Das Museum ist wesentlich ein Ort von Erfahrungen, die man nicht alleine macht und an dem man sagt: „Hey, hast du das schon gesehen?“ Auch bei unseren digitalen Exponaten ist es uns die Möglichkeit wichtig, sich nicht – jeder für sich – in sein Smartphone zu vertiefen, sondern zusammen vor einem Exponat zu stehen und zu grübeln. Man müsste keine Ausstellung machen, wäre es nicht ein wesentliches Anliegen, eine monologische Rezeptionssituation zu durchbrechen. Das Museum ist ein Ort des Dialogs – sei es mit Verwandten, mit Freunden oder mit kompetenten Museumsguides.

Dies ist jedoch nur ein Grund, warum Museen in unserer Kultur – im wahrsten Sinne des Wortes – Raum haben sollten. Damit kommen wir zu einem in unseren Augen zweiten, entscheidenden Faktor: der Erlebnisqualität handfester Ausstellungen.

3.2.2 Erlebnis und Anmutungsqualität

Museumsexponate besitzen laut Korff „[...] nicht nur einen Zeugnis- und Dokumentationswert, sondern auch eine sinnliche Anmutungsqualität“ (Korff, 2001, 171). Museen sind also nicht nur Orte des Sammelns und Zeigens von Objekten, sondern Orte bewusst erlebter und inszenierter Atmosphären. Rockweiler und Weinhold meinen: „Neben den Objekten selbst ist das direkte Gegenüber von Besucher und Objekten in einem leiblich erfahrbaren und akustisch wahrnehmbaren Raum ein ganz besonderes Phänomen. Allein die Größe eines Objektes - die man als anwesender Betrachter automatisch zur eigenen Größe in Beziehung setzt - wird durch andere Medien, wie beispielsweise das Buch oder das Internet, nicht in der gleichen Weise erfahrbar.“ (Rockweiler & Weinhold 2005, 788). Eine Grundvoraussetzung für die Erlebnis- und Anmutungsqualität erhalten Ausstellungsstücke demzufolge aus ihrer Dreidimensionalität. Es ist letztlich die Realpräsenz der Dinge, die eine Ausstellung mit einer bestimmten Atmosphäre ausstattet. Das Museum ist eben nicht nur dazu da, um sich – wie in einem (Online-)Lexikon – zu informieren, sondern um sich von den Dingen „ansprechen“ zu lassen:

„Museumsdinge haben eine rationale und eine emotionale Seite: Sie speichern Wissen und berühren die Sinne. Die Dinge sind also nicht allein Dokumente, Informationsträger, sondern besitzen eine spezifische Anmutungsqualität. Stephen Greenblatt hat diese doppelte Potenz der Museumsdinge ‚resonance and wonder‘ genannt. ‚Wonder‘ bezeichnet das Staunen der Rezipienten und bezieht sich auf die emotionale Wirkung eines Objekts. ‚Resonance‘ kennzeichnet das Objekt als Repräsentanten einer fernen Kultur oder Zeit, als Spur in die

Fremde oder Vergangenheit, in die es den Besucher hineinzieht und ihm so neue Erkenntnisse ermöglicht. Museumsdinge sind also mehr als bloß materielle Belege eines vergangenen Zustands. In einer Ausstellung *repräsentieren* sie nicht nur Vergangenheit, sondern *produzieren* ein bestimmtes Verhältnis der Besucher zur Vergangenheit. Sie wirken performativ, *machen* etwas durch ihre bloße Anwesenheit.“ (Thiemeyer 2011, 4–5)

Im Falle von virtuellen Ausstellungen lässt sich diese Realpräsenz nicht feststellen, denn auch wenn 3-D-Digitalisierungstechnologien verwendet werden, bleiben sie dennoch auf ein 2-dimensionales Medium begrenzt. Auch lassen sich Größenverhältnisse nur schwerlich oder gar nicht herstellen. Der Besucher kann sich kaum eine Vorstellung vom Umfang und der möglicherweise imposanten Erscheinung eines Exponates machen.

Am Beispiel des DenkWelten-Exponates Ludwig Wittgenstein: "Die Welt ist alles, was der Fall ist" soll dies kurz veranschaulicht werden. Stellen Sie sich vor, sie stünden in der derzeitigen Philosophieausstellung „überdacht! philosophie mit weitblick“ im Marburger Landgrafenschloss:

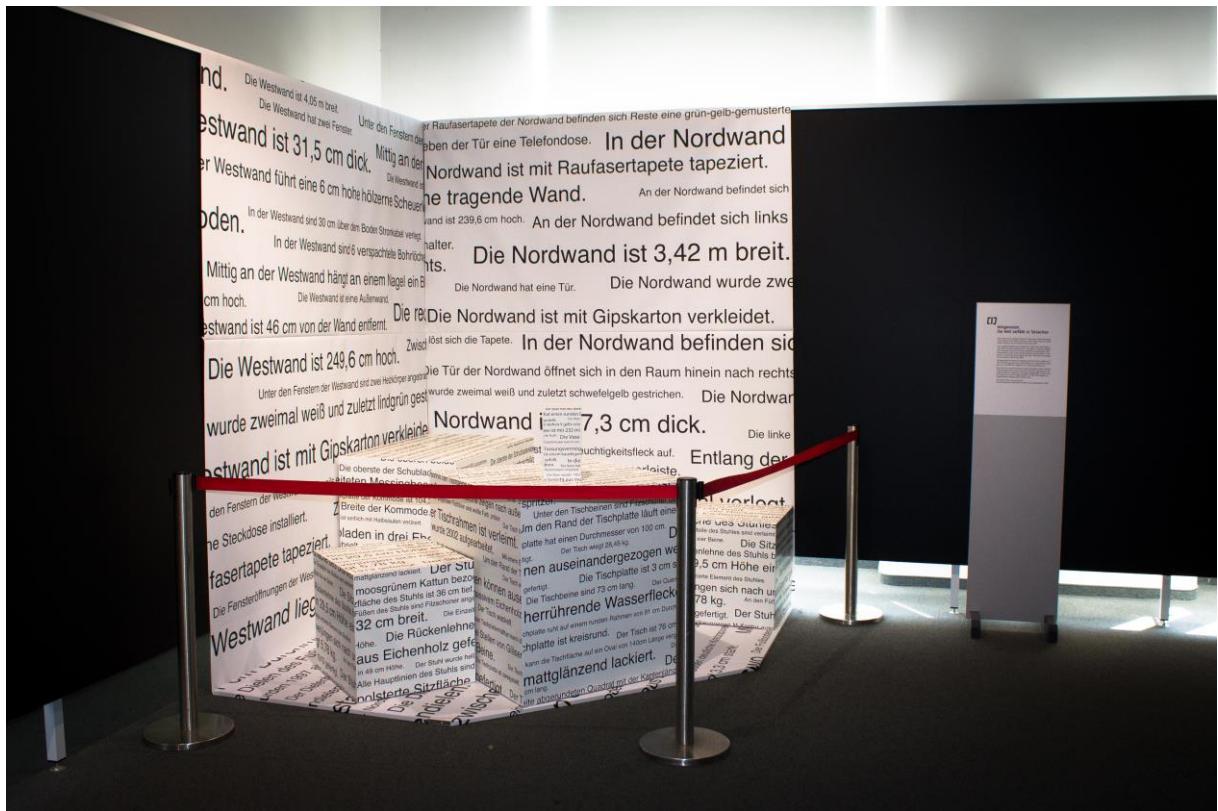


Abb. 2: Exponat "Ludwig Wittgenstein: Die Welt ist alles, was der Fall ist"

Von weitem betrachtet, ist eine offene Raumecke zu sehen, die mit fünf weißen Kuben eingerichtet ist, die ihrerseits schwarzgedruckte Aussagesätze tragen. Dahinter finden sich etwa drei Meter hohe Wände, die ebenso lückenlos mit Sätzen bedruckt sind. Bei näherer Betrachtung, kann man auf den Kuben Sätze, wie: "Dieser Tisch ist kreisrund", "Der Tischrahmen ist verleimt", "Die Nordwand hat eine Tür" und "Die Vase ist mit 232 ml Wasser gefüllt" lesen.

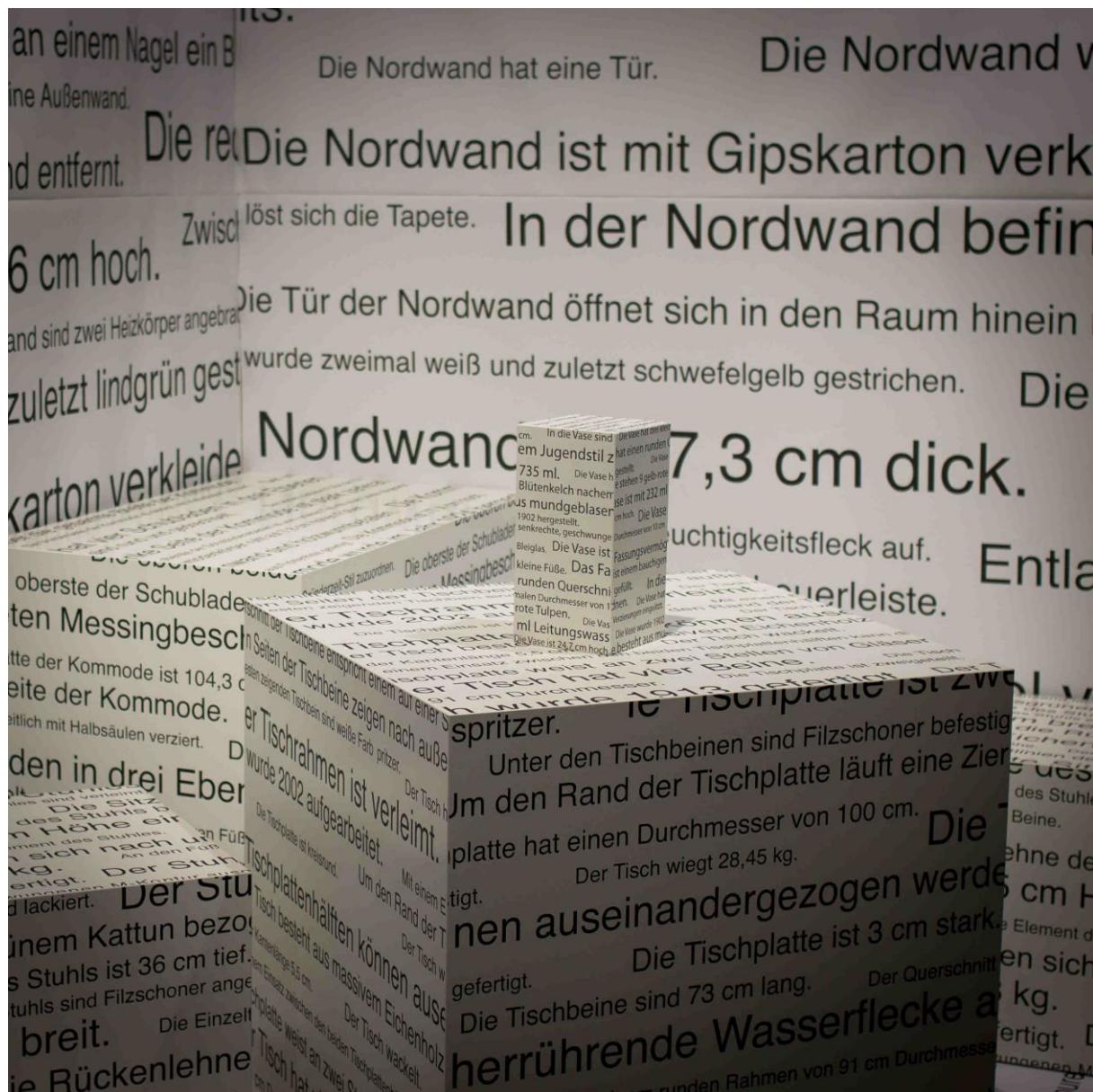


Abb. 3: Exponat "Ludwig Wittgenstein: Die Welt ist alles, was der Fall ist"

Durch die Aussagesätze entpuppen sich die weißen Kuben scheinbar als spezifische Gegenstände, wie Wände, Kommode, Tisch, zwei Stühle und eine Vase. Es bleibt hingegen die Frage, ob es sich bei den konkret beschriebenen Gegenstände auch um die ausgestellten Kuben handelt? Das Exponat "Ludwig Wittgenstein - Die Welt ist alles, was der Fall ist" visualisiert den ersten (gleichnamigen) Satz des *Tractatus-logico philosophicus*, der in seiner philosophischen Bedeutung den unvorbereiteten Leser erstarrten lassen muss. Wie ein Donnerschlag wirkt der Satz 1. Dieser kann so verstanden werden, dass sich die Welt vollständig durch Aussagesätze beschreiben ließe. Ein jeder Aussagesatz brächte eine Tatsache über ein Ding zum Ausdruck. Der Tisch, der kreisrund ist, ist nicht mehr, als die wahren Sachverhalte (Tatsachen), in denen er vorkommt.

Die hier beschriebene Erfahrung lässt sich mit einer virtuellen Ausstellung nicht machen. Wir können uns dem Exponat nicht körperlich nähern, können es nicht mal von der einen, mal von der anderen Seite betrachten; einen eigenen Weg zum Ausstellungstück gehen.

Es ist für unsere Ausstellung gerade wichtig, verschiedene Theorien hinsichtlich ihrer ästhetischen Qualitäten und ihres Interaktionsgrades zu unterscheiden. Die Welt des logischen Positivismus kann man nur betrachten und sie nicht betreten; im Heidegger-Exponat, der Welt der Hermeneutik, gibt es etwas zu entdecken. Vor Schaukästen können Besucher rätseln, wozu unvertraute Werkzeuge gut sein könnten.

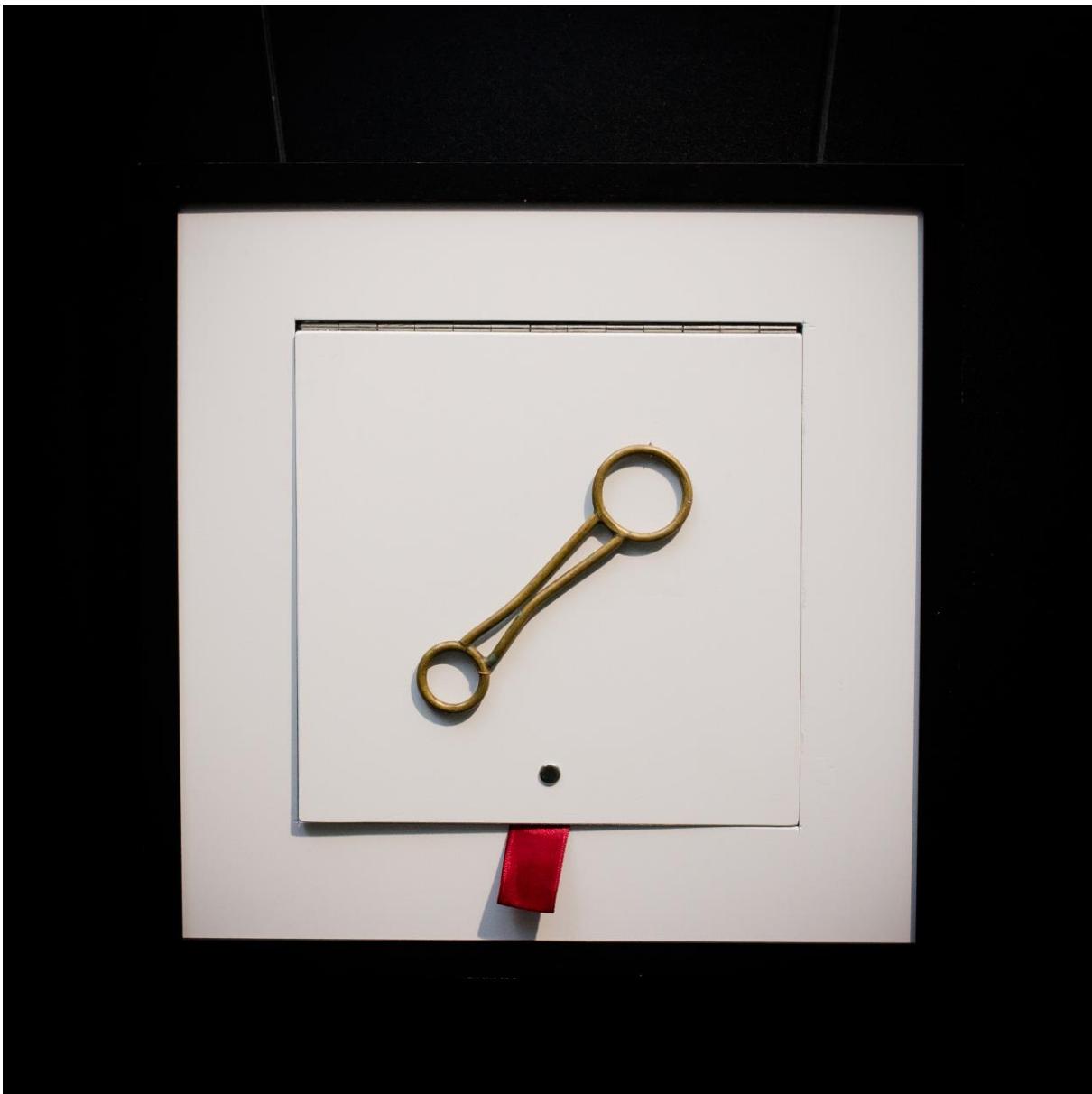


Abb. 4: Ausschnitt aus dem Exponat "Martin Heidegger: Zeugzusammenhänge"

Für Martin Heidegger besteht die Lebenswelt des Menschen unter anderem aus »Zeug«, das heißt, aus Gegenständen, die zu gebrauchen sind, um bestimmte Zwecke zu erfüllen. Dabei steht alles Zeug untereinander in Verbindung dadurch, dass Dinge aufeinander verweisen: der Nagel auf den Hammer, mit den man ihn einschlägt, das Auto auf die Straße, die damit befahren wird,

die Zitronenpresse auf die Frucht, die damit ausgedrückt wird. Die Installation zeigt alltägliche Gegenstände, die ohne ihren Gebrauchskontext (im »Zeugzusammenhang«) nicht ohne weiteres zu identifizieren sind, deren intendierter Zweck (»Um-zu«) im entsprechenden Kontext jedoch sofort klar wird.



Abb. 5: Ausschnitt aus dem Exponat "Martin Heidegger: Zeugzusammenhänge"

Auf diese Weise wird die These näher gebracht, dass man Dinge aus ihrem kulturellen Zusammenhang heraus versteht, und nicht durch theoretisch-unvoreingenommene Betrachtung.

4. Fazit

Reale Exponate haben durch ihre Räumlichkeit eine Erlebnisqualität, die virtuelle Exponate nicht besitzen. Doch auch digitale Exponate profitieren davon, wenn sie in einer Ausstellung zu finden sind – und nicht am heimischen Rechner. Ausstellungsbesuche sind stets eine Zäsur in unserem

Alltag. Sie unterscheiden sich von einer Bildersuche bei Google. Sie sind etwas besonderes, man nimmt sich Zeit dafür, und zelebriert den Besuch. Museen, so könnte man sagen, verlangen nicht nur Raum, sondern auch Zeit.

Literaturverzeichnis

Gfrereis, Heike (2007): Nichts als schmutzige Finger. Soll man Literatur ausstellen? In: Deixis. Vom Denken mit dem Zeigefinger. Göttingen, S. 81-88. Online verfügbar unter: <http://www.wissen-und-museum.uni-tuebingen.de/wp-content/uploads/2009/12/hg-schmutzige-finger.pdf>

Grassmuck, Volker (2004): Freie Software. Zwischen Privat- und Gemeineigentum. Online verfügbar unter: <http://freie-software.bpb.de/>

Korff, Gottfried (2004): Vom Verlangen, Bedeutungen zu sehen. In: Ulrich Borsdorf, Heinrich Theodor Grütter und Jörn Rüsen (Hg.): Die Aneignung der Vergangenheit. Musealisierung und Geschichte. Bielefeld, S. 81–103.

Korff, Gottfried (2005): Betörung durch Reflexion. Sechs um Exkurse ergänzte Bemerkungen zur epistemischen Anordnung von Dingen. In: Anke te Heesen und Petra Lutz (Hg.): Dingwelten. Das Museum als Erkenntnisort. Köln, S. 89–107.

Malraux, André (1987): Das imaginäre Museum. Frankfurt/New York.

Parmentier, Michael (2000): Orbis digitalis. Vorbereitende Überlegungen zur Gründung eines pädagogischen Museums im Netz. Online verfügbar unter: <http://www.60320ffm.de/orbis/wp-content/uploads/2009/07/vorberuberlegungen-dt.pdf>

Plessner, Helmuth (1923): Die Einheit der Sinne. Grundlinien einer Aesthesiologie des Geistes. Bonn.

Rockweiler, Nicole & Weinhold, Matthias (2005): Dimensionen der Virtualisierung von Museen. In: Zeitschrift für Pädagogik 51/ 6, S. 786-796.

Schweibenz, Werner (2005): Das virtuelle Museum im Internet. In: Landschaftsverband im Rheinland (Hg.): Museen im Rheinland 1/05.
Online verfügbar unter: <http://www.lvr.de/app/resources/0501schweibenz.pdf>

Thiemeyer, Thomas (2011): Die Sprache der Dinge. Museumsobjekte zwischen Zeichen und Erscheinung. Hg. v. Museen für Geschichte. Online verfügbar unter:
http://www.museenfuergeschichte.de/downloads/news/Thomas_Thiemeyer-Die_Sprache_der_Dinge.pdf.

Woolley, Benjamin (1994): Die Wirklichkeit der virtuellen Welten. Basel, Boston, Berlin.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Ausschnitt aus dem Exponat "Immanuel Kant: Universalisierbarkeit von Handlungsregeln"

Abb. 2: Exponat "Ludwig Wittgenstein: Die Welt ist alles, was der Fall ist"

Abb. 3: Exponat "Ludwig Wittgenstein: Die Welt ist alles, was der Fall ist"

Abb. 4: Ausschnitt aus dem Exponat "Martin Heidegger: Zeugzusammenhänge"

Abb. 5: Ausschnitt aus dem Exponat "Martin Heidegger: Zeugzusammenhänge"

Für alle Abbildungen gilt: Copyright DenkWelten/ M. Siegel, Frankfurt 2013.

Informationen zu DenkWelten - Deutsches Museum für Philosophie

DenkWelten ist ein gemeinnütziger Verein zum Zweck der Förderung der Volks- und Berufsbildung sowie von Kunst und Kultur. Die Grundidee von DenkWelten ist es, ein Philosophie-Museum zu schaffen, nicht ein Philosophen-Museum. Es soll philosophische Ideen veranschaulichen, mit Exponaten, die verwundern, die einen künstlerischen Eigenwert haben und gegebenenfalls auch interaktiv sein können. Ziel des Museums ist es, das Philosophieverständnis der Besucher grundlegend zu erweitern.

Homepage: <http://www.denkwelten.net>

Twitter: <https://twitter.com/denkwelten>

facebook: <https://www.facebook.com/denkwelten>

XING: <https://www.xing.com/communities/groups/denkwelten-deutsches-museum-fuer-philosophie-db89-1050151>

Kontakt: info@denkwelten.net

Informationsmappe: <http://denkwelten.net/presse/pressemappe.pdf>

Referenten:

Michael Siegel, B.A. (Gründungs- und Vorstandsmitglied sowie Schatzmeister von DenkWelten)

siegel@denkwelten.net

Tobias Weilandt, M.A. (Gründungs- und Vorstandsmitglied sowie PR-Leiter von DenkWelten)

weilandt@denkwelten.net

Bei dem vorliegenden Text handelt es sich um die überarbeitete Version des Vortrages: "Die Wirklichkeit der virtuellen Interaktion. Möglichkeiten und Grenzen der Digitalisierung in einem Museum für Philosophie" im Rahmen der Fachkonferenz "Das Museum von Babel Wissen und Wissensvermittlung in der digitalen Gesellschaft", 12. – 14. November 2014, Frankfurt am Main.