

Karl-Josef Durwen: Im Spiegel der Möglichkeiten. Abenteuer um Realität und Virtualität, Bewusstsein und Menschen, Roman: edition tertium 2002, 478 S.

Iris, ein Mädchen von 14 Jahren, vernimmt eines Nachts aus ihrem Computer eine „mechanisch klingende Stimme“, die ihr das Wort bewusst sein zuflüstert. Noch tut sie das seltsame Phänomen als Traum oder Sinnestäuschung ab, doch ihre Neugierde ist geweckt und lässt ihr keine Ruhe mehr. Zusammen mit ihrer Schwester Elena beschließt sie, weitere Nachforschungen im Internet anzustellen. Dort stoßen die Mädchen auf ein seltsames Frage-Antwort-Computerspiel, in dem sich ihr virtueller Gegenüber und Gastgeber als Heureka (gr.: ich habe es gefunden) vorstellt.

Als die beiden Heureka weiter folgen, lernen sie die virtuelle Welt Ureda kennen, die sich zunehmend zum Spiegel der eigenen, realen Welt der Mädchen wandelt.

Ureda, zunächst als reine Internetsuchmaschine auftretend, mausert sich immer mehr zu einer Art virtuellem Portal der Weisheitsliebenden, in der aus allen Bereichen menschlicher Kunstfertigkeit vernetztes Wissen geschöpft werden kann.

Durwens Roman ist sicher motiviert von und angelehnt an Jostein Gaarders Sofies Welt. Nicht von ungefähr beschäftigen sich die beiden Mädchen mit Gaarders Lektüre. Ganz in diesem Sinne fungiert der Spiegel der Möglichkeiten auch als Einführung in die philosophische Ideengeschichte von der Antike bis zur Neuzeit.

Doch Durwens Roman geht in vier wesentlichen Punkten über das letztlich doch recht gelehrig-trockene Propädeutikum von Sofies Welt hinaus.

- Erstens verfolgt Durwen ein holistisches Konzept von Wissen, in dem die philosophischen Ansätze nie nur um sich selbst kreisen und aus sich selbst oder auseinander expliziert werden, sondern diese werden immer wieder in Bezug gesetzt zu und eingebettet in naturwissenschaftliche(n) Theorien, ästhetische(n) Konstrukte, gesellschaftliche(n) Entwicklungen und technische(n) Errungenschaften
- Zweitens geht es Durwen didaktisch nicht primär um die Darstellung eines bildungsbürgerlichen Bildungskanons, sondern um den Prozess ihrer Ermittlung. Zugegeben am Ende stehen die theoretischen Konstrukte, aber interessanter dabei ist immer das Wie, der Weg und die Mittel, über die die beiden Mädchen dorthin gelangt sind. Während dieses Prozesses wird auch immer wieder Durwens holistisches, anti-hierarchisches Wissenskonzept deutlich: es führen immer mehrere Wege zum Ziel, aber kein einzelner dieser Wege ist der Königsweg. Ob mit Hilfe des Romans Sofie Welt, eines Nachschlagewerkes, eines Filmes wie Star Trek, ob in Dialog- oder Monologform, alle Wege sind gleichwertig...deswegen wird die Reise der beiden Mädchen zum Abenteuer, zu einer intellektuellen Entdeckungsreise.
- Drittens ist Durwens Roman ein Spiel mit Realität und Virtualität: in Ureda, dem virtuellen Raum ihrer Abenteuerreise, verschränken sich zunehmend die Lebenswelt der beiden mit künstlichen Welten, es entstehen immer mehr virtuelle Wesen, die jedoch Ähnlichkeiten mit realen oder anderen virtuellen/ästhetischen Wesen aufweisen. Theorie ist für Durwen im Wesentlichen ein Spiel mit diesen Daseinsformen.
- Und viertens und letztens basiert Durwens Roman auf einer (quantenmechanischen?) Prämisse: dass das Universum lediglich ein Möglichkeitsraum und das Dasein nur eine Art Knotenpunkt höherer Wahrscheinlichkeit darstellt, das wiederum einen Ausgangspunkt neuerer offener Möglichkeiten bietet. Unabhängig von der metaphysischen Wahrheit dieser Prämisse, steht dahinter folgende Motivation und Idee: es gibt keinen geschichtlichen

Determinismus, sondern wir sind selbst Herr unserer Geschichte, weil es immer an uns liegt, eine vernünftige Entscheidung zwischen möglichen Alternativen zu treffen. Was im virtuellen und theoretischen Raum als Spiel auftritt, wird in der realen Praxis zur Wahlfreiheit zwischen Möglichkeiten.

Wesentliches Element von Im Spiegel der Möglichkeiten ist das Internet, fast schon der locus classicus eines Möglichkeitsraumes und der holistischen Auffassung von Wissen als vernetztem=verlinktem Erkennen. Deswegen nimmt Durwens Roman nicht nur Bezug auf das Internet, sondern setzt ihn konsequenterweise auch im Internet weiter fort unter <http://www.ureda.de> (eine hervorragend und interessant gestaltete Seite, auf der sich auch Bibliotheken (eine Art Lexika) zu Natur, Reisen, Philosophie, Ethik, Fantasy und Technik enthält).

Durwens Roman ist für Anfänger des gebildet-philosophischen Diskurses nicht leicht zu verdauen. Wer es als Lehrbuch seinen Kindern oder absoluten Philosophielaien vorlegt, wird wohl einige frustrierte und enttäuschte Gesichter ernten und sollte lieber Gaarders Lektüre verabreichen.

Doch ein Lehrbuch zu verfassen war auch nicht Durwens Intention: Er will den Leser auf eine intellektuelle Abenteuerreise mitnehmen, auf der er lernen soll, selbst zu denken – ganz im Sinne der Sokratischen Mäeutik. Dem Verlauf dieser Reise zu folgen, ist jedoch oft nicht ganz leicht. Zu verschlungen und eigenwillig sind oft die Pfade, die Durwen einschlägt: da gehen Zwiegespräche mit Heureka nahtlos über in Dialoge zwischen Wendur und der Figur Data (Star-Trek), um dann in Darstellungen philosophischer Theoreme zu münden.

Sicherlich ist diese Verschränkung der Ebenen von Realität Durwens implizites Ziel und die dabei entstehende Verwirrung des Lesers spiegelt die aufgeregte Verwirrtheit der beiden Mädchen wieder, doch hätte da und dort die Kennzeichnung der Wahrnehmungsebenen etwas deutlich sein können.

Insgesamt kommt Durwens Romankonzept auch manchmal etwas zu zeitgeistgeil und pseudo-modernistisch daher: das fängt bei der Wahl „Reisemittel“ an (muss es denn immer Star-Trek und Per Anhalter durch die Galaxis sein?), geht über die Apostasierung des Internet als Inbegriff von vernetztem Wissen weiter (als ob wir erst mit dem Internet einen Begriff von Vernetzung hätten) und endet schließlich bei den doch etwas esoterischen, zumindest aber modisch-anbiedernd muffelnden, vor allem aber unhinterfragt übernommenen und selbst nicht wiederum problematisierten Prämisse, dass alles doch nur ein Spiel mit Realitäten sei.

Lassen wir diese Einwände jedoch als Spezialprobleme von Fachphilosophen bei Seite und konzentrieren uns auf die Gesamtmotivation des Buches, so lässt sich sagen, dass es Durwen durchaus gelungen ist, im Leser so etwas wie intellektuelle Neugierde zu wecken. Und damit beginnt ja bekanntlich alles Philosophieren ...

Wolfgang Melchior