Virtuelle Bildung

Erstmals seit langer Zeit breitet sich wieder ein allgemeiner philosophischer, nicht nur ethischer Diskurs in der Gesellschaft aus: Zur „Virtualität“, zum Möglichen, zum Nicht- Wirklichen, fällt vielen Menschen etwas ganz Grundsätzliches ein. Etwa, dass die Wirklichkeit nur ein Entwurf, ein Ausschnitt, eine von vielen denkbaren Möglichkeiten ist. Oder dass Denken kausal, linear und logozentriert ist. Oder dass Menschen ihre Identität in und mit der Kommunikation finden. Es tut daher gut, die Relationen herzustellen. Was ist real, was virtuell? Was ist neu, was bekannt an Virtualität? Was leisten virtuelle Welten für das Lernen? Und vor allem: Welche besondere Qualität hat Virtualität durch die digitalen, neuen Medien?

In meiner Jugend las ich Romane, in denen es möglich war, sich in „Parallelwelten“ zu bewegen, die sich jeweils dadurch unterschieden, ob eine digitale Alternative zu einem früheren oder späteren Zeitpunkt anders als in der eigenen Realwelt getroffen würde – z. B.: Dreißigjähriger Krieg ja oder nein, Geburt Hitlers ja oder nein. Mit dem jeweiligen technischen Know-how, die Verbindungs-„Tore“ zu öffnen, konnte man sich zwischen diesen Welten bewegen. Und das Denken war unbegrenzt: Was, wenn dies so und nicht anders geschehen wäre?

Virtualität als Denken des Möglichen, als Ausgestalten des Anderen, auch als Simulieren gibt es also schon lange. Hesse und Friedrich weisen darauf hin, dass nicht die Virtualität das Entscheidende ist, sondern deren Ausmaß, und dass der Rechner nicht die Lernumgebung ist, sondern nur deren Bestandteil. Virtuelle Welten und Lernen – was ist uns bekannt und vertraut?

Zunächst, dass die soziale und kommunikative Ebene nicht verschwindet, sondern sich nur ändert (Thiedeke). Zwar gelten Status, Alter und Funktion weniger, jedoch entstehen neue hierarchische Rollen, Sanktionen und Verhaltenskontrollen (Döring). Auch im virtuellen Raum beteiligen sich nicht alle aktiv, nur 10% im Online-Forum (Döring), auch hier werden bereits Wissende belohnt, weniger Qualifizierte bestraft (Reimann). Es bedarf, wenn es um Lernen geht, der reflektierenden Urteilskraft (Sandbothe im DIE-Gespräch) und – vielleicht überraschend – besonders hoher und reflektierter sozialer Kompetenzen (Dollhausen). Auch hier bedarf es metakognitiver Kompetenzen und Aktivitäten für das Lernen und – besonders beruhigend – klarer Lernziele (Reimann). Auch hier geht es um Disziplin und Eigenständigkeit, um Qualitätssicherung, Anerkennung von Zertifikaten und bearbeitbare Module (Seppmann).

Aber das viele Bekannte täuscht nicht darüber hinweg, dass wir es hier mit einem technischen Medium zu tun haben, das Lernmöglichkeiten erweitert, einem virtuellen Medium gewissermaßen, denn diese Möglichkeiten sind längst nicht erprobt, ausgeschöpft und untersucht. Die Vorstellung, nun würde alles anders, ist vorbei, hier ist „die Luft raus“ (Seppmann). Aber realistisch betrachtet lassen sich interessante Vor- und Nachteile in Bezug auf Lernen erkennen. So erleichtert die digitalisierte Welt die Reduktion von Push-Elementen („man wird gelernt“) hin zu Pull-Komponenten der Lernenden (Hesse/Friedrich), das Verhältnis von Hol- und Bringschuld verändert sich. Navigation und Wissensaufnahme als doppelte Aktivität sowie die Vielzahl von Informationen erzeugen Stress, ermöglichen aber auch Flexibilität und individuelle Lernpfade. Erkennbar ist ein Verlust von Materialität und Räumlichkeit, aber auch ein Gewinn an Lernbewegungen.

Wie für die Lernenden lässt sich diese Gewinn- und Verlustrechnung auch für Organisationen aufmachen: Netzwerke ohne Stabilität und Konstanz bei Immaterialität der erzeugten Produkte können effizienter arbeiten – unter bestimmten Bedingungen. Wissenseinheiten können besser modularisiert und abgerufen werden, bedürfen aber intensiverer kritischer Beurteilung.

Vor allem aber, und hier treffen wir wieder auf die Erfahrungen bekannter medialer Lernprozesse wie Fernunterricht, brauchen auch die virtuellen Lernwelten die Verknüpfung. Das Plädoyer von Sandbothe, das reale Bildungssystem „auf Vordermann“ zu bringen, ehe man die Hoffnungen voll auf die virtuelle Bildung legt, ist hier nur zu unterstützen. Lernen, ob es in traditionell sozial organisierter Form oder in virtuellen Welten erfolgt, muss attraktiv, motivierend und effizient sein, sonst findet es nicht statt. Und damit sind wir wieder bei derjenigen Erfahrung, die wir im Übergang vom Theater zum Film und vom Zeichentrickfilm zur Computeranimation gemacht haben: Ohne Ziel, Drehbuch (= Didaktik), Interesse und Strategie bleiben die Möglichkeiten der neuen Medien eigentümlich leer. Immer noch wird daher viel zu viel über die Faszination des Mediums reflektiert – ob euphorisch oder negativ kritisch –, viel zu wenig über die Aufgabe, mit Hilfe des Mediums zu gestalten.

Man kann vermuten, dass in den USA, wo die neuen Medien auch im universitären Lehrbetrieb schon mehr Raum einnehmen, solche Fragen der Didaktik des Lernprozesses im Medium weiter entwickelt und bearbeitet sind (Edelson). Die Schwierigkeiten zeigen die Beispiele der Hypermedien, Simulationen und virtuellen Lerngruppen (Reimann, Döring). So sind bei Simulationen nicht die vollständigen Abbildungen der Realität, sondern die lernzielorientierten Abstraktionen und Vereinfachungen interessant (Reimann). Und schließlich: Im virtuellen Lernprozess ist es das durchgängige Ziel, die Welt einzubeziehen, in welcher die Lernenden leben.

Das Mögliche, und dafür steht der Begriff „Virtualität“, ist mit Hilfe der neuen digitalen Medien erweitert worden. Ob es nützlich ist und genutzt wird, hängt nicht vom Medium ab, sondern vom Gestaltungswillen derjenigen Menschen, die sich des Mediums anderer, realer Zwecke wegen bedienen möchten. Das Lernen steht dabei mit Sicherheit an vorderster Stelle.

Ekkehard Nuissl