Virtualität und Bildung

Svenja Möller

Spätestens seit der wachsenden Bedeutung des Internet in beruflichen und privaten Kontexten ist der Begriff der „Virtualität“ zum modischen Anhängsel unterschiedlichster Wortkompositionen avanciert. Die Rede ist von **virtuellen Realitäten** und virtueller Kommunikation in virtuellen Gemeinschaften oder Gruppen, virtuellen Seminaren und (Fach-)Hochschulen, ohne dass die Begrifflichkeiten immer präzisiert werden.

Nicht erst seit der Entdeckung des **Cyberspace** wird von der Virtualität gesprochen. Bereits in der Antike war sie wesentlicher Bestandteil der **aristotelischen Philosophie**. Etymologisch entspringt der Begriff dem lateinischen „virtus“, das mit Potenz, Möglichkeit und originär mit Mannhaftigkeit zu übersetzen ist. Gemeint ist das Entwerfen oder das Vordenken einer neuen möglichen Wirklichkeit, die eine Erweiterung des Status quo darstellt. In dieser Antizipation steckt das Zukünftige, jedoch ohne den Imperativ einer tatsächlichen Verwirklichung. Virtualität ist also die Option auf eine neu entworfene Realität, welche eine Chance auf Ermöglichung derselben impliziert. Als imaginärer Zustand des realisierten Möglichen bleibt sie in ständiger Bewegung gleich einem perpetuum mobile, da die Virtualität per definitionem keinen Endzustand erreichen kann, sondern ihrem Entwurf permanent hinterhereilt.

Gewöhnlich wird der Begriff der Virtualität zur Abgrenzung dem Begriff der Realität entgegengesetzt. Nicht nur, aber auch dadurch erhält er eine mystische, spirituelle und irreelle Konnotation. Im Zeitalter virtueller Realitäten ist diese **Dichotomie** nicht mehr haltbar, da es einen Rückbezug von der Virtualität zur Realität gibt und vice versa. Die Interdependenz beider Begriffe steht dieser Dichotomisierung diametral entgegen.

Im erwachsenenpädagogischen Kontext taucht Virtualität bereits im **konstruktivistischen Diskurs** und erneut in der Diskussion um die Gestaltung von Informations-, Kommunikations- und vor allem Lernplattformen im Internet auf. Hierbei geht es primär um Lernarrangements, die nicht nach dem Muster des „klassischen“ Präsenzseminars organisiert und durchgeführt werden. Wichtigster Vorteil dieser Lernumgebungen ist die Unabhängigkeit von Ort und Zeit: Jeder kann überall zu jeder Zeit ins Netz gehen. Diese Freiheit kann jedoch gerade im Lehr-/Lern-Kontext zur Crux werden; denn Telelearning erfordert gleichzeitig ein hohes Maß an Selbstorganisation auf der Seite der Lernenden und an tutorieller Lernbegleitung auf der Seite der Lehrenden.

Das Virtuelle aktualisiert sich in der **Vorstellungskraft**, die in virtuellen Seminaren notwendig ist, weil sich die Lernenden meist nur textbasiert wahrnehmen können. Die Lernsituation ist hier um das sonst übliche Atmosphärische (Düfte, Geräusche etc.) reduziert und findet auf weniger Sinneskanälen als im Face-to-Face-Seminar statt. Das eigentlich Mögliche – nämlich die synchrone, multi-mediale Interaktion und Kommunikation, unterstützt durch den Einsatz von Webcams und Chats – ist bisher kaum verwirklicht. Die Virtualität muss sich also noch entsprechend ihren Möglichkeiten entfalten.

Lernen im und mit dem Netz erfordert eine „neue“ Art des Lernens: ein netzadäquates – nicht lineares – Tasten, Suchen, Finden, Verwerfen und Neuentdecken individueller Lerninhalte. Es basiert nicht auf exaktem Faktenwissen, sondern auf der Kompetenz, **vernetzt denkend** und agierend auf unterschiedlichen Pfaden gleichzeitig zu gehen. Dies ist mit der Fähigkeit verbunden, mit verschiedenen Möglichkeiten auch parallel umzugehen, gleichzeitig mit mehreren Optionen zu jonglieren, Alternativen „aufrechtzuerhalten“ und sich schließlich für das Wahrscheinlichste zu entscheiden. Die Schwierigkeit und Kunst zugleich ist es, die im Such- und Lernprozess auftretenden Ungewissheiten auszuhalten und nach selbsterstellten Kriterien Inhalte zu bewerten.

So können Lern- und Bildungsprozesse in der Virtualität auch Raum zum Ausprobieren und Spielen bieten. Dies geschieht zum Beispiel durch die An- und Übernahme anderer bzw. verschiedener **Identitäten** in Chatrooms oder Onlineforen. Darin kann die Gefahr stecken, sich als Individuum in den konstruierten Wirklichkeiten im Cyberspace zu verlieren, oder aber die Chance, die erweiterten Möglichkeiten der Netz-Kommunikation zu nutzen und die Erfahrungen in die nicht-virtuelle Welt mitzunehmen.

Hieran schließen sich folgende forschungsrelevante Fragestellungen an: Was unterscheidet reale von virtuellen Sozialkontakten? Wie lassen sich (potenzielle) Nutzer/innen in die virtuellen (Lern-)Welten einbeziehen? Wer lernt wirklich wie und mit welcher Motivation am heimischen Rechner? Wie sieht eine erfolgreiche **Online-Didaktik** aus? Wie kann die Erwachsenenbildung ihrer Zielgruppe eine notwendige „kreative“ Medienkompetenz zur aktiven Mitgestaltung virtueller Realitäten vermitteln?

Literatur

Flusser, Vilém (1999): Medienkultur. Frankfurt/M.

Mersmann, Birgit (2000): Virtualität. Versuch einer terminologischen Verdichtung. In: Enzyklopädie vielsprachiger Kulturwissenschaften. Zu den Begriffen der Kleinen Enzyklopädie. Institut zur Erforschung und Förderung österreichischer und internationaler Literaturprozesse. http://www.adis.at/arlt/institut/ausstellung/enzy/reflexions/mersmann_bi rgit.htm

Ortner, Gerhard E./Nickolmann, Friedhelm (Hg.) (1999): Socio-Economics of virtual Universities. Experiences from Open and Distance Higher Education in Europe. Weinheim.

Schulmeister, Rolf (1997): Grundlagen hypermedialer Lernsysteme. München.

Thiedeke, Udo (1997): Medien, Kommunikation und Komplexität. Vorstudien zur Informationsgesellschaft. Wiesbaden.

Turkle, Sherry (1995): Life on the Screen. New York.

Svenja Möller arbeitet in der Abteilung „Information und Publikation“ als wissenschaftliche Lektorin der Reihe „Theorie und Praxis der Erwachsenenbildung“ und als Internet-Redakteurin am Deutschen Institut für Erwachsenenbildung.