

Virtualität

Workshop des Netzwerks Pädagogische Anthropologie

27. September 2020

Innsbruck/Obergurgl

In Zeiten, in denen ›social distancing‹ bzw. ›physical distance‹ und ›social solidarity‹ zum sozialen Imperativ werden, kommt dem Begriff der Virtualität derzeit eine besondere Relevanz zu. In enger Verknüpfung zur Optik und der Differenzierung von reellem und vorgestelltem Bild gestellt, wird Virtualität in der Moderne dabei als eine mögliche Wirklichkeit, teils auch künstliche Realität bedeutsam.¹ Damit ist Virtualität semantisch in ein komplexes Verhältnis zum Wirklichen und Realen eingebunden, worauf auch philosophische Debatten hinweisen, in denen Virtualität wahlweise in Opposition zur Realität oder als deren Spielart spezifiziert wird.² Zugleich deutet sich in philosophischen Bezügen an, dass Virtualität in einem engen Verhältnis zur Zukunft verstanden wird, indem sie als Möglichkeit auf ein Noch-Nicht-Vorhandenes und Neues hinweist. Hier stellt sich insbesondere die auch pädagogisch relevante Frage, inwieweit sich Zukünftiges und Neues in der Gegenwart oder aber virtuell begründen lässt³. In digitalisierten Wissens- und Informationsgesellschaften erhält Virtualität schließlich eine technische Dimension, indem sie vor allem als *virtuelle Realität* thematisiert und damit auf eine technisch generierte Wirklichkeit sowie in jüngster Zeit auf digitale Medien enggeführt wird. Virtualität wird nicht zuletzt in diesem Zusammenhang im Hinblick auf Fragen der Sichtbarkeit/Sichtbarmachung wie auch der Repräsentation des Bildobjekts und damit in Bezug zum »Denken im Visuellen«⁴ bedeutsam.

Bereits dieser kursorische Streifzug zur Virtualität legt nahe, dass der Begriff auf unterschiedliche Weise pädagogisch-anthropologisch bedeutsam ist:

¹ vgl. Wallich, M. (2004): @-Theologie. Medientheologie und Theologie des Rests. Mannheim: Röhrig Universitätsverlag, (S. 575).

² vgl. Maresch, R. (2004): Virtualität. In: Bröckling, U./Krassmann, S./Lemke, T. (Hrsg.): Glossar der Gegenwart. Frankfurt, Main: Suhrkamp, S. 277-284 (S. 277).

³ vgl. Bergson, H. (1948): Das Mögliche und das Wirkliche. In: Ders.: Denken und Schöpferisches Werden. Aufsätze und Vorträge. Meisenheim am Glan: Hain, S. 110-125; Bloch, E. (1985): Das Prinzip Hoffnung. Frankfurt am Main: Suhrkamp; Deleuze, G. (2007): Differenz und Wiederholung. München: Wilhelm Fink.

⁴ Mersch, D. (2014): Sichtbarkeit/Sichtbarmachung: Was heisst »Denken im Visuellen«. In: Beck, M. & Gopelsröder, F. (Hrsg.): Sichtbarkeiten 2. Präsentifizieren. Zeigen zwischen Körper, Bild und Sprache. Zürich: Diaphanes. S. 17-70.

Zum einen haftet allem pädagogischen Denken und Handeln etwas Virtuelles an, bedenkt man, dass man es pädagogisch stets mit potenziell Möglichem zu tun hat. Bereits in Platons Höhlengleichnis finden sich entsprechende Hinweise, wenn die ›Angeketteten‹ zunächst einzig mit Projektionen der Wirklichkeit konfrontiert sind und nicht mit dieser selbst – ein Gedankengang, der grundlegend auf Virtualität verweist und bis heute Anlass für ein kritisches Nachdenken in der Erziehungswissenschaft ist.

Zum anderen werden mit der zunehmenden gesellschaftlichen Relevanz virtueller Realitäten Erwartungen einer Erweiterung subjektiver Selbstbestimmung verbunden. Dabei scheint bisweilen übersehen, dass der digitale Handlungsspielraum der Subjekte vielfach mit einem staatlichen und ökonomischen Sichten, Sammeln sowie Systematisieren der Nutzerdaten und -interessen gekoppelt ist. Bezieht man sich stärker auf Kinder und Jugendliche werden im öffentlichen Diskurs vor allem Veränderungen der Erfahrungsräume thematisch und, zumeist das Verhältnis von Virtualität und Realität aufgreifend, problematisiert.⁵ U.a. neurobiologische und motorische Risiken beachtend, soll dabei – so die häufig gestellte Forderung – Virtualität nur wohl-dosiert genutzt und vor allem pädagogisch gerahmt werden.

Daneben erfahren virtuelle Realitäten durch die politischen Bemühungen der Regulierung des Soziallebens der Subjekte, die im Zusammenhang mit der Corona-Pandemie stehen, derzeit einen ungeahnten, die verschiedenen Lebensbereiche betreffenden Bedeutungsgewinn. Global werden die Subjekte zu einer Einschränkung der sozialen Kontaktaufnahme aufgefordert und wird die Einhaltung dieser Maßnahmen u.a. mittels Strafandrohungen, über Appelle zur Solidarität wie auch teils über biopolitische Überwachungstechniken sichergestellt. In diesem Zusammenhang avancieren virtuelle Räume zur bisweilen einzigen Möglichkeit der Kontaktaufnahme und des Austausches in den verschiedenen Lebensbereichen (z.B. Arbeitswelt, Familie, Sozialleben). Zugleich führen die Ereignisse zu Transformationen pädagogischer Prozesse und Kommunikationsprozesse, da Institutionen ihre pädagogische Arbeit in virtuelle Räume verlagern müssen.

Dabei wirft der Bedeutungsgewinn virtueller Realitäten in besonderer Weise erkenntnis- und leibtheoretische Grundfragen auf, die mit der Virtualität verbunden sind. Epistemologisch gesehen verweist Virtualität systematisch auf den Dualismus von Geist und Körper, der die Philosophiegeschichte als Grundproblem bis heute beschäftigt. U.a. stellt sich dabei die Frage, wie Bewusstsein und Körper zusammenhängen und inwieweit dasjenige, was menschliches Bewusstsein ist und ausmacht, losgelöst vom menschlichen Körper als real existierend gedacht werden kann. Auch lassen sich in diesem Zusammenhang Rückfragen an Versuche der Konstruktion eines Scheinleibes stellen, der den Menschen in seinem Sein gleichkommen soll und dadurch seine Realität zu erweitern verspricht.

An diese Überlegungen anschließend, will sich das Netzwerk Pädagogische Anthropologie im diesjährigen Workshop dem Phänomen der Virtualität in seiner vielschichtigen pädagogisch-anthropologischen Relevanz annähern. Dazu laden wir Kolleg*innen der unterschiedlichen

⁵ ex. Buermann, U. (2008): Kinder und Jugendliche zwischen Virtualität und Realität. Online Dokument: <https://www.bpb.de/apuz/30970/kinder-und-jugendliche-zwischen-virtualitaet-und-realitaet> (Abruf: 02.05.2020).

Qualifizierungsphasen (Prae-Doc/Post-Doc) herzlich ein, Vorschläge für Inputs einzureichen. So ließe sich, an die kursorische Skizze anschließend, etwa fragen:

- Gibt es virtuelle Menschenbilder oder sind Menschenbilder ihrer Definition nach selbst immer schon virtuell?
- In welchem Ausmaß lässt sich der Mensch als Mensch in den virtuellen Raum verlegen?
- Welche Rolle spielt der Körper und Körperlichkeit im Hinblick auf Virtualität?
- Wie kann das Verhältnis von ›Realität‹ und ›Fiktionalität‹ beschrieben werden?
- Inwieweit verweist Virtualität auf einen Posthumanismus bzw. auf Postfaktisches?
- Lässt sich Pädagogik in virtuelle Räume verlagern?
- Welche Auswirkungen ergeben sich für (pädagogische) Beziehungsformen im Spannungsfeld von Nähe und Distanz?
- Welche Möglichkeiten, Grenzen oder Gefahren sind damit jeweils verbunden?

Der Workshop des Netzwerks Pädagogische Anthropologie richtet sich an Forschende in Qualifizierungsphasen (Prae-Doc/Post-Doc) und wird als offener Diskussionsraum verstanden. In diesem Sinne können erste Ideen, empirisches Material, Projektskizzen, spezifische Problemstellungen etc. in die Diskussion eingebracht werden. An die 15-minütigen Inputs schließen sich jeweils 30 Minuten Diskussion an.

Vorschläge für Inputs können in Form eines etwa halbseitigen Abstracts bis zum 30. Juni 2020 bei friederike.schmidt@leuphana.de, thomas.senkbeil@puk.zh.ch oder matthias.steffel@sbg.ac.at eingereicht werden. Nachfragen zum Workshop können ebenfalls gerne an diese Adressen gestellt werden.

Der Workshop findet am Sonntag, den 27. September 2020 – im Vorfeld der Jahrestagung der DGfE-Kommission Pädagogische Anthropologie – in Innsbruck/Obergurgl statt. Eine Publikation der Beiträge ist angedacht.

Friederike Schmidt / Thomas Senkbeil / Matthias Steffel
(Organisationsteam der Veranstaltung)