

Jahrestagung der Kommission Pädagogische Anthropologie

21. bis 23. September, Technische Universität Dresden

Call for Papers: Virtualität – Perspektiven der Pädagogischen Anthropologie

Bei näherer Betrachtung der Begriffsverwendung von ‚Virtualität‘ eröffnet sich ein Feld heterogener Sichtweisen auf das damit bezeichnete Phänomen, das durch eine „nachgerade heillose Verwirrung des Begriffes“ zu charakterisieren ist (vgl. Kasprowicz/Rieger 2020a, S. 10). Insbesondere im Kontext der Digitalisierung lässt sich seit den 1980er und 1990er Jahren eine Polarisierung der Debatte konstatieren, bei der einerseits die grenzüberschreitenden Möglichkeiten digitalisierter („virtueller“) Realitäten verklärt und andererseits die Effekte der Verlufterfahrungen menschlichen Realitätsbezugs im Schein („virtualisierter“) künstlicher Welten beklagt werden (vgl. Völcker 2010, S. 10ff., 316f.).

Mit der sich hier abzeichnenden, wechselseitig ausschließenden Gegenüberstellung von Realität und Virtualität ist eine Verkürzung des Phänomens der Virtualität verbunden und damit zugleich eine Simplifizierung der Beschreibung menschlichen Weltbezugs, die dem komplexen Verhältnis von Virtualität und Lebenswelt nicht gerecht wird. Im Anschluss an diesen Diskurs lässt sich in der Auseinandersetzung mit der Bedeutung der Virtualität für die menschliche Weltaneignung und -gestaltung auch unter Rückbezug auf die historische Semantik des Begriffs in der vordigitalen Zeit (vgl. Roth 2000; Knebel 2001; Völcker 2010) und mit Blick auf die aktuell weitreichenden lebensweltlichen Auswirkungen die Abgrenzung der Virtualität von der Realität infrage stellen (vgl. Grimshaw 2014; Kasprowicz/Rieger 2020a; Rieger/Schäfer/Tuschling 2021).

Die Kritik an der Verkürzung des Problems führt zu vielfältigen Versuchen der Beschreibung, deren Spektrum sich durch die Relationierung zu verschiedenen korrespondierenden Begriffen wie Möglichkeit, Vermögen, Potentialität, Aktualität, Imagination, Simulation, Fiktion, Schein, Digitalität, Medialität, Immersion u.a. skizzieren lässt. Hierbei wird zu diskutieren sein, inwieweit Virtualität, ausgehend vom „Entwurfscharakter des menschlichen Seins“ (Rieger 2014, S. 25), als „universale Voraussetzung eines jeglichen Weltbezugs“ zu charakterisieren ist und in welchem Umfang sie als Bedingung menschlicher Wahrnehmung und Aneignung von Welt neue Perspektiven auf „all das [eröffnen kann], was sich im Modus des *Als ob* vollzieht“ (Kasprowicz/Rieger 2020a, S. 5f.). In diesem Sinne soll daran erinnert werden, dass sich der Begriff einerseits vom Lateinischen *virtualis* ableiten lässt, mit dem das Mögliche, etwa als eine mögliche Wirklichkeit oder auch künstliche Realität, in Verbindung steht; andererseits aber auch vom lat. *virtus* herkommt, womit etwa Kraft, Vermögen, Tugend, Tüchtigkeit bezeichnet werden.

Für die Erziehungswissenschaft stellt sich grundsätzlich die Frage einer „virtuellen Pädagogik“ (Beiler/Sanders 2020), die sich jedoch nicht auf die Optimierung der Verwendung digitaler Medien im Unterricht oder das Lernen in digitalisierten Lernumgebungen bzw. ‚virtuellen‘ Realitäten reduzieren lässt (vgl. ebd., S. 502). Vielmehr gilt es, Virtualität als Herausforderung für pädagogisches Handeln im Kontext entsprechender gesellschaftlicher Transformationsprozesse zu betrachten, die im Rücken der Virtualisierung von Lebenswelten machtvolle und gewaltförmige Effekte zeitigen (vgl. Levy 1997; Sprenger 2020, S. 107).

Für die Tagung eröffnet sich eine Vielzahl an thematischen Möglichkeiten.

Neben der grundsätzlichen Reflexion über das Verhältnis Mensch und Virtualität (*homo virtualis, digitalis, fictionalis, medialis, utopicus* etc.) könnte in einem ersten grundlagentheoretischen Zugang die

Bedeutung von Virtualität für die Beschreibung pädagogisch-anthropologischer Dimensionen und Prozesse diskutiert werden. Denkbar wäre z.B. die Betrachtung von Bildung und Erziehung, Lernen, Bildsamkeit sowie Subjektivierung, Autonomie, Information und Wissen, desgleichen von Körperlichkeit, Vulnerabilität, Gewalt, Mimesis, (Sozial-)Raum, Ritual, Imagination, Mythos, Kunst und Spiel – ggf. auch unter Berücksichtigung der historischen Semantik.

Zudem wäre es in einem zweiten Schritt möglich, Virtualität als Bedingung menschlicher Weltaneignung in verschiedenen pädagogischen Feldern zu untersuchen und pädagogische Konzepte und Praktiken auf ihre pädagogisch-anthropologischen Implikationen im Kontext von Virtualität zu befragen. Neben Thematisierungen der medialen und technologischen Umbrüche in der Folge der ‚Computerisierung‘ sind ebenfalls Untersuchungen zu ‚virtuellen Räumen‘ der vordigitalen Zeit möglich (vgl. Adams 2014). Hier stellt sich überdies die Frage nach den methodologischen Anschlüssen solcher Untersuchungen. Quer zu den skizzierten thematischen Einsätzen liegt die nicht zu vernachlässigende Berücksichtigung gesellschaftlicher, epistemologischer, ethischer sowie technologischer Voraussetzungen und Konsequenzen von Virtualität (etwa in Bezug auf Verbildlichung, Datafizierung, Vernetzung, fake news).

Bitte senden Sie Ihre Vortragsvorschläge mit maximal 2500 Zeichen (incl. Leerzeichen, excl. Literatur) bis zum 29. April 2022 per E-Mail an Prof. Dr. Carsten Heinze (allgemeine.erziehungswissenschaft@tu-dresden.de). Die Informationen zur Tagung und das Programm werden im Mai 2022 versendet.

Literatur

- Adams, P. C. (2014): Communication in Virtual Worlds. In: Grimshaw, M. (Hg.): The Oxford Handbook of Virtuality. Oxford u.a.: Oxford University Press, S. 239-253.
- Beiler, F./Sanders, O. (2020): Virtuelle Pädagogik. In: Kasprovicz, D. / Rieger S. (Hg.): Handbuch Virtualität. Wiesbaden: Springer VS, S. 501-519.
- Grimshaw, M. (Hg.) (2014): The Oxford Handbook of Virtuality. Oxford u.a.: Oxford University Press.
- Kasprovicz, D./Rieger, S. (2020a): Einleitung. In: Dies. (Hg.): Handbuch Virtualität. Wiesbaden: Springer VS, S. 1-22.
- Kasprovicz, D./Rieger, S. (Hg.) (2020b): Handbuch Virtualität. Wiesbaden: Springer VS.
- Knebel, S. K. (2001): Virtualität. In: Historisches Wörterbuch der Philosophie, Bd. 11, hg. v. Ritter, J./Gründer, K./Gabriel, G., Darmstadt: WBG, Sp. 1062-1066.
- Levy, P. (1997) Welcome to virtuality In: Digital Creativity, Jg. 8, S. 3-10, DOI: 10.1080/09579139708567068
- Rieger, S. (2014): Menschensteuerung. Zu einer Wissensgeschichte der Virtualität. In: Jeschke, S./Kobbelt, L./Dröge, A. (Hg.): Exploring Virtuality. Virtualität im interdisziplinären Diskurs. Wiesbaden: Springer Spektrum, S. 19-43.
- Rieger, S./Schäfer, A./Tuschling, A. (Hg.) (2021): Virtuelle Lebenswelten. Körper – Räume – Affekte. Berlin, Boston: de Gruyter.
- Roth, P. (2000): Virtualis als Sprachschöpfung mittelalterlicher Theologen. In: ders./Schreiber, S. (Hg.): Die Anwesenheit des Abwesenden. Theologische Annäherungen an Begriff und Phänomene von Virtualität. Augsburg: Wißner, S. 33-41.
- Sprenger, Florian (2020): Ubiquitous Computing vs. Virtual Reality. Zukünfte des Computers um 1990 und die Gegenwart der Virtualität. In: Kasprovicz, D./Rieger, S. (Hg.): Handbuch Virtualität. Wiesbaden: Springer VS, S. 98-109.
- Völker, C. (2010): Mobile Medien. Zur Genealogie des Mobilfunks und zur Ideengeschichte von Virtualität. Bielefeld: transcript.