

VIRTUELLE

# WIRKLICHKEITEN & IMMERSIONSERLEBEN

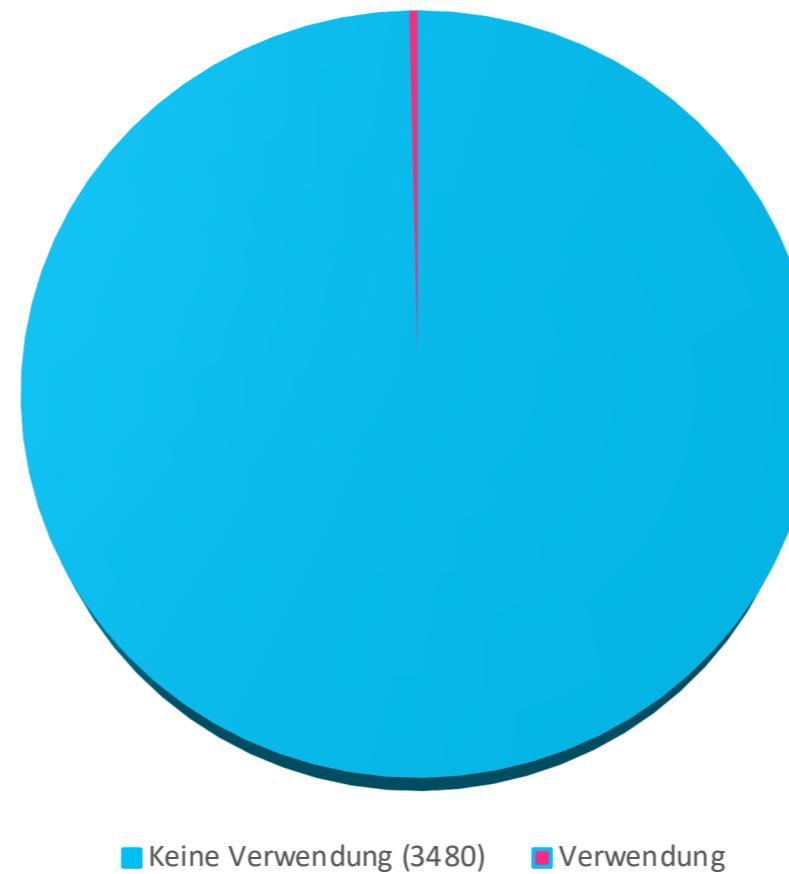
Bildungstheoretische und methodologische Überlegungen

Juliane Engel, Jakob Schreiber  
Goethe Universität Frankfurt

Arbeitsbereich Schule und kulturelle Transformation

# BILDUNGSTHEORETISCHE LEERSTELLEN

Verwendung der Begriffe “Immersion” und “immersiv” in Deutsch- und englischsprachigen bildungstheoretischen Publikationen



- ✿ Vorwiegende Verwendung mit Bezug auf das Lernen von Fremdsprachen und Sprachunterricht
- ✿ Lediglich eine explizit bildungstheoretische Publikation, die den Immersionsbegriff verwendet
- ✿ **Immersion bleibt für die Bildungstheorie eine Randthematik, trotz steigender Relevanz**

# BILDUNGSTHEORETISCHE DISKURSLAGE

## Technikoptimismus

- ✿ Faszinierte Haltung gegenüber Technischen Innovationen
- ✿ Hoffnung auf disruptive Durchbrüche

## Kulturpessimismus

- ✿ Technische Entwicklungen als Bedrohung des Bildungsbegriffs
- ✿ Kritische Haltung gegenüber Learning Analytics, digitalen Klassenzimmern etc.



# BILDUNGSTHEORETISCHE DISKURSLAGE

“Verfestigt wird [durch die Implementation neuer Medien, J.E. u. J.S. die szientistisch-positivistische Annahme, dass sämtliche pädagogischen Aktivitäten informationstheoretisch übersetzbare seien, d.h., verdatet werden



können und algorithmisierbar sind. Das Pädagogische besteht in dieser reduktionistischen Perspektive aus erfassbaren Daten, die in ihrer Gesamtheit die pädagogische Wirklichkeit in Gänze modellieren und berechenbar machen.”

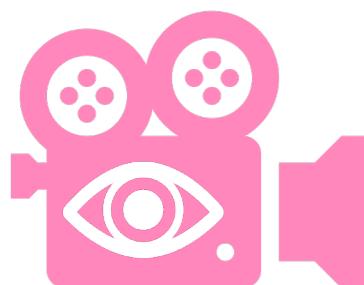
(Karcher 2020: 164)

# PERSPEKTIVE QUALITATIVER THEORIEBILDUNG

„die Tradition – sei sie geisteswissenschaftlich, hermeneutisch, pragmatisch, sozialwissenschaftlich oder kritisch rationalistisch geprägt – [...] uns keine Mittel zur Verfügung [stellt, JE, JS], die wissenschaftlich technische Entwicklung in ihren Konsequenzen für die Zukunft von Mensch und Gesellschaft zu begreifen“

- ✿ **Neue bildungstheoretische Sprache und Ethik**
- ✿ **Neue erziehungswissenschaftliche Empirie(n)?**

(Wimmer 2014: 239).



# FRAGEN



- Bewegen wir uns in VR in einer Realität oder einer Wirklichkeit? Macht das überhaupt einen Unterschied?
- Ist die Frage nach Wirklichkeit oder Realität ein technisches oder ein theoretisches Problem?
- In welcher Welt bewegt man sich, wenn man sich in VR aufhält?
- Spielt man immer, wenn man sich in VR aufhält? Und wenn ja wen spielt man?
- Wo ist unser Körper, wenn wir in VR sind? Und wie kann man meine Erfahrung beschreiben, wenn Erfahrung immer körpergebunden ist?

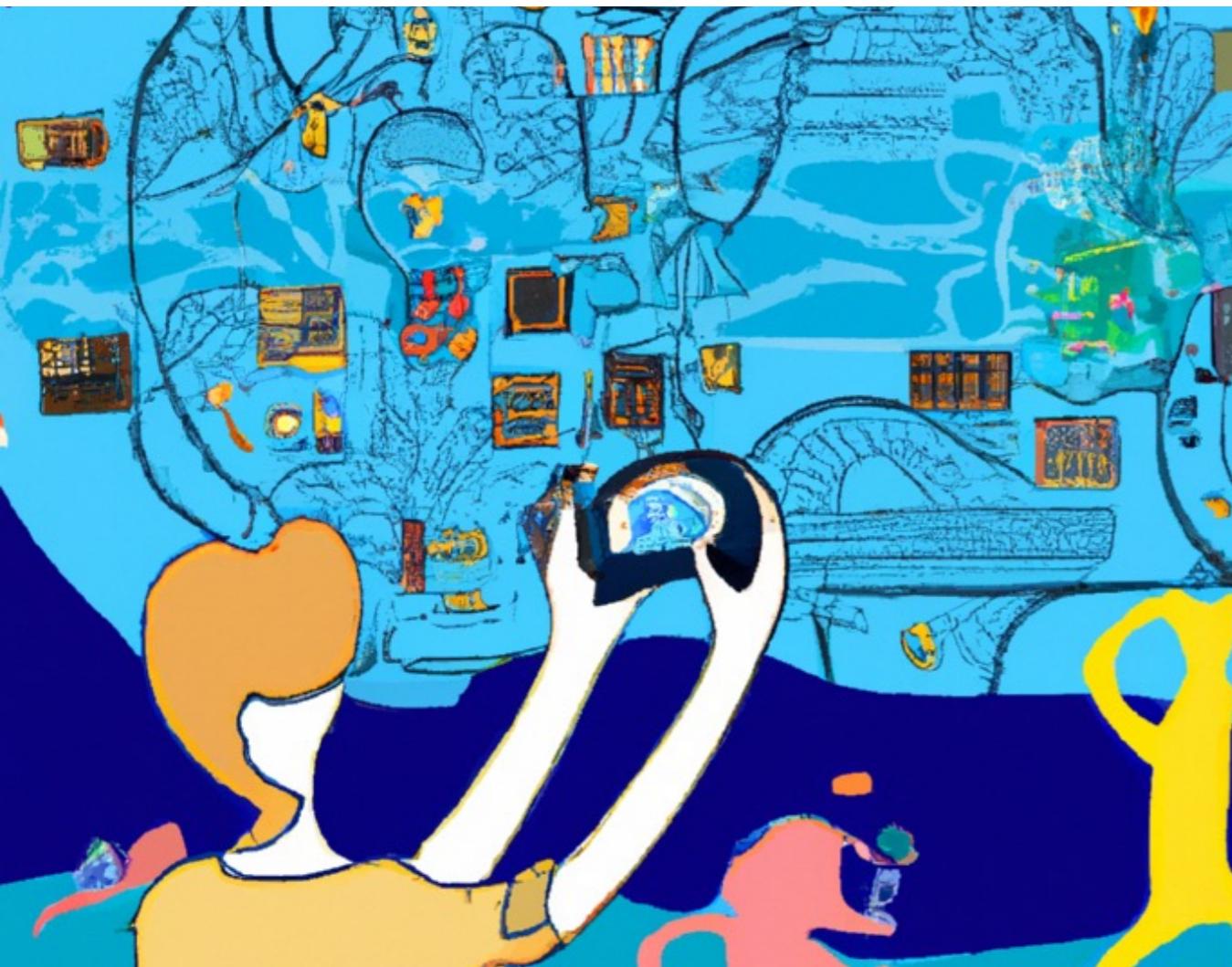
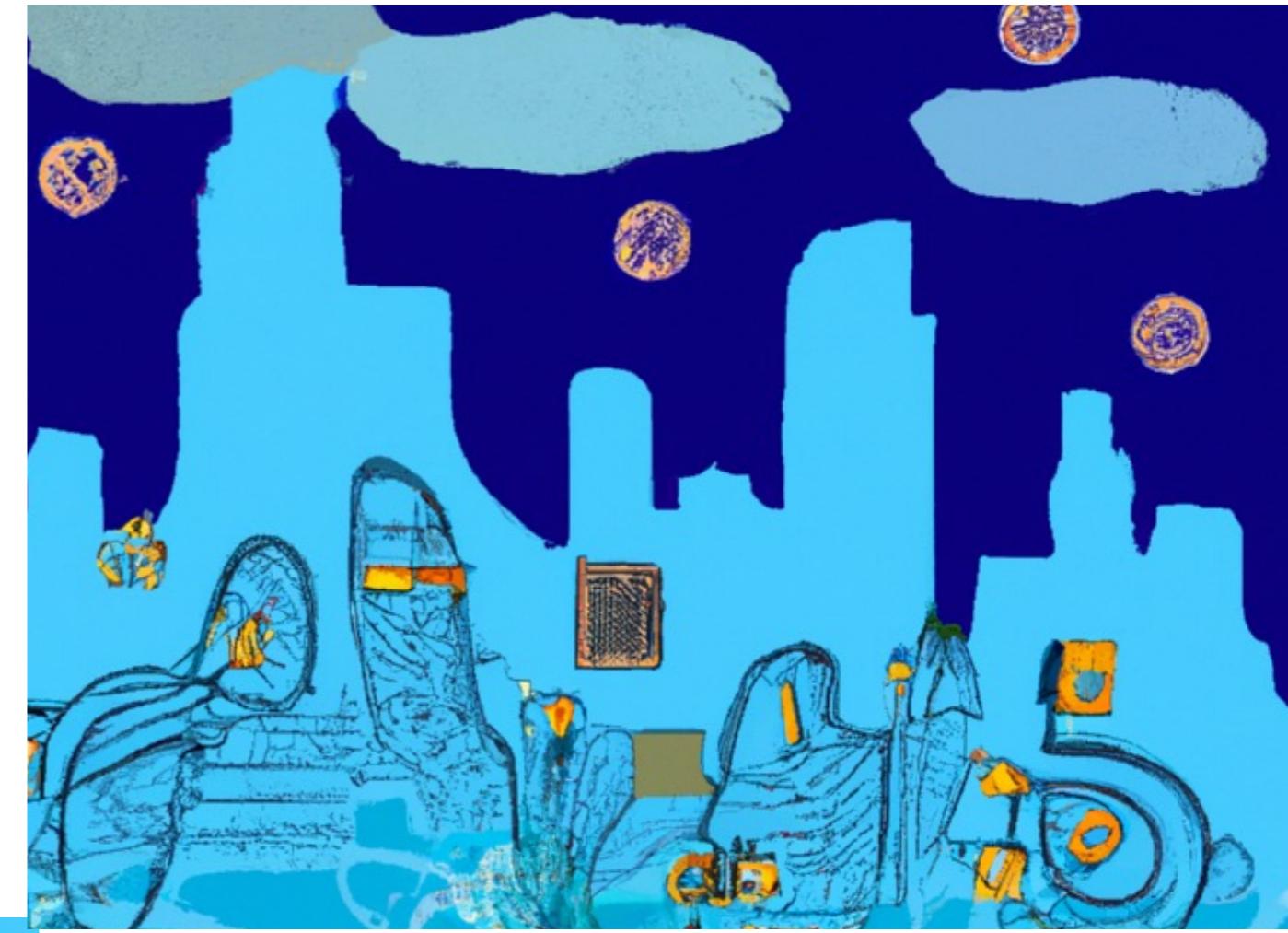
# WORKSHOPSTRUKTUR

## Kapitel 1: Bildungstheoretische Sondierungen

Immersionserleben

Virtuelle Wirklichkeit

Subjekte



## Kapitel 2: Projektvorstellung

Erhebungsdesign

Annäherungsparadigma

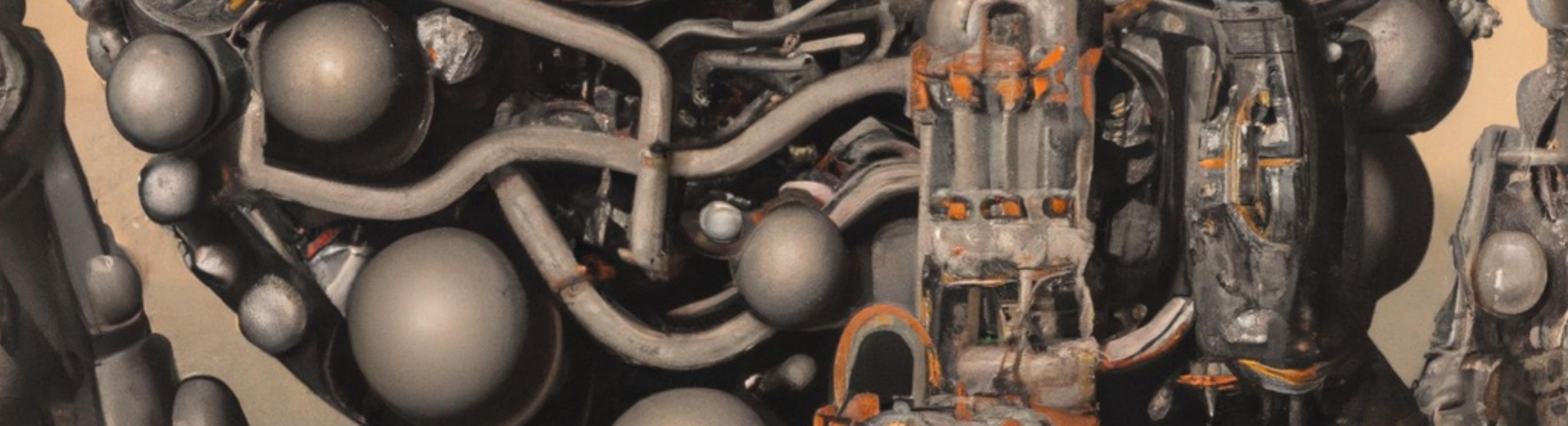
Fragen und  
Problemstellungen

Rollen



1

# BILDUNGSTHEORETISCHE SONDIERUNGEN



# VIRTUAL REALITY ODER VIRTUELLE WIRKLICHKEIT?

“[Virtual Realities are, J.E., J.S] computer-generated and –fed worlds that simulate key elements of “real space” or at least its dominant representations – for example, its dimensionality, its relations of resemblance and contiguity – acting as a partial homology for a “real space” within which it is located”

(Grosz 2001)

- ➊ Objektiver Realitätsbegriff
- ➋ Scheinbar einfache Unterscheidung von Technik und Nicht-Technik
- ➌ Scheinbar einfache Unterscheidung von Realität und Virtualität

# VIRTUAL REALITY ODER VIRTUELLE WIRKLICHKEIT?

- ➊ VR als Überschreitung von „Realität“
- ➋ VR als Produkt sozialer und ästhetischer Praxis
- ➌ VR als Raum für soziale und ästhetische Praxis
- ➍ VR als ästhetischer, aber auch gesellschaftlicher Resonanzraum, in dem sich Macht, Herrschaft, symbolische Gewalt, aber auch Subversion und Widerstand einschreiben (können)

## VIRTUELLE WIRKLICHKEIT!

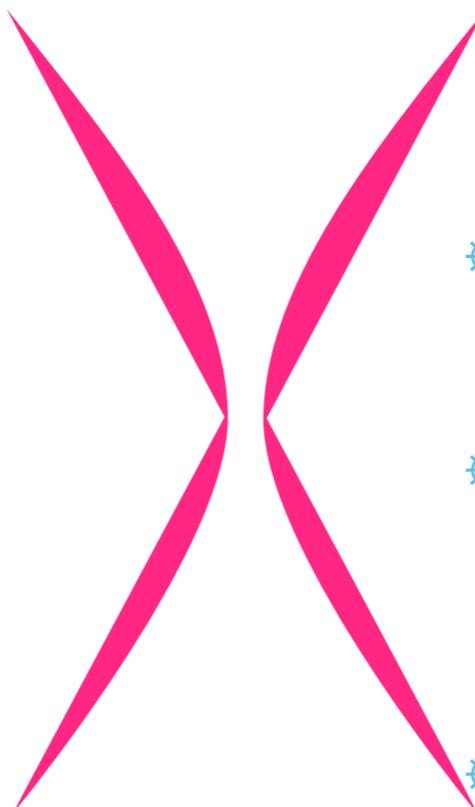
# IMMERSIONSERLEBEN AUS BILDUNGSTHEORETISCHER PERSPEKTIVE

## Immersion

- ✿ Eintauchen in eine Welt
- ✿ Aufhebung von Medium und Rezipient
- ✿ Imaginär und Leiblich
- ✿ Kognitionsleistung

## Bildung

- ✿ Transformation von Selbst- und Weltverhältnissen
- ✿ Veränderung von Strukturmustern der Weltordnung
- ✿ Prozesshafter Charakter

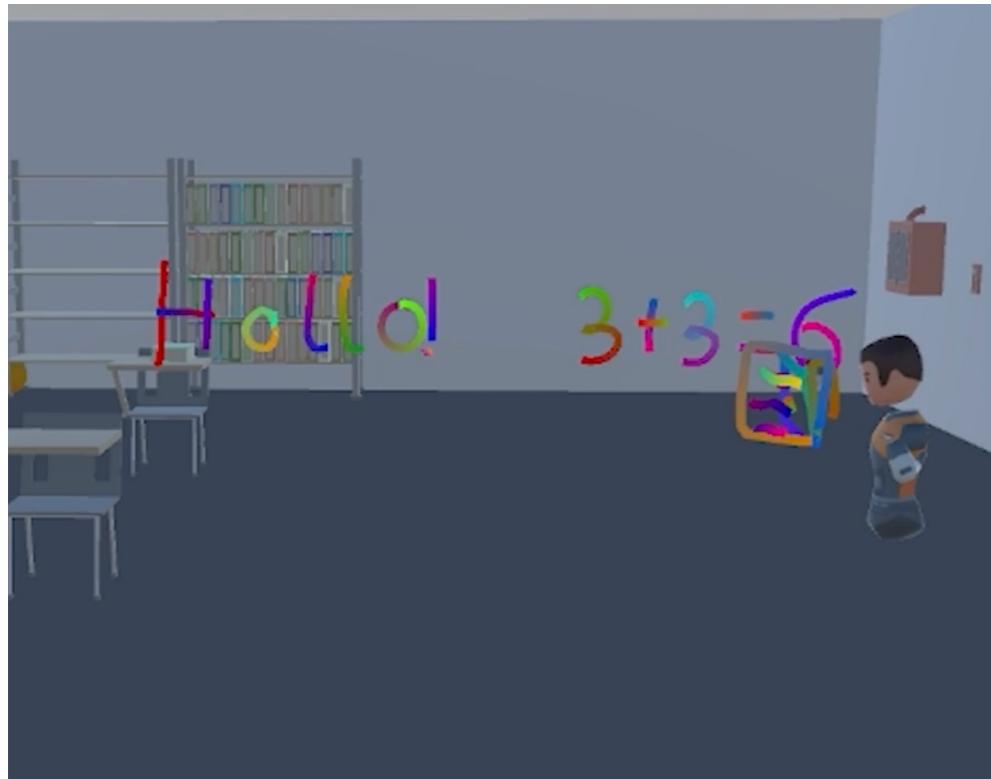


# DIE SUBJEKTE VIRTUELLER WIRKLICHKEITEN

- ➊ Spielerische Täuschung von Körper und Geist, der sich das Subjekt hingeben kann
- ➋ Spielerisches „Als-Ob“ von Handeln, Identität und Rolle
- ➌ Pädagogischer Affront, da in Konfrontation mit der aufklärerischen Figur des rationalen, stabilen und souveränen Subjekts

# DIE SUBJEKTE VIRTUELLE R WIRKLICHKEITEN

## Ästhetische Überschreitung



## Spielerische Identitätsexploration



# DISKUSSIONSFRAGEN

- ⚙️ Erleben Sie in ihrer Forschung Momente, in denen sich die Grenze zwischen Virtualität und Realität verschiebt oder nur schwer zu erfassen ist?
- ⚙️ Welche Relevanz gewinnt das Spielen als ästhetische Form der Bildung in VR? Wie passt diese Offenheit und Unplanbarkeit zu didaktischen und medienpädagogischen Zielsetzungen des Lernens in VR?

# 2 PROJEKTvorstellung

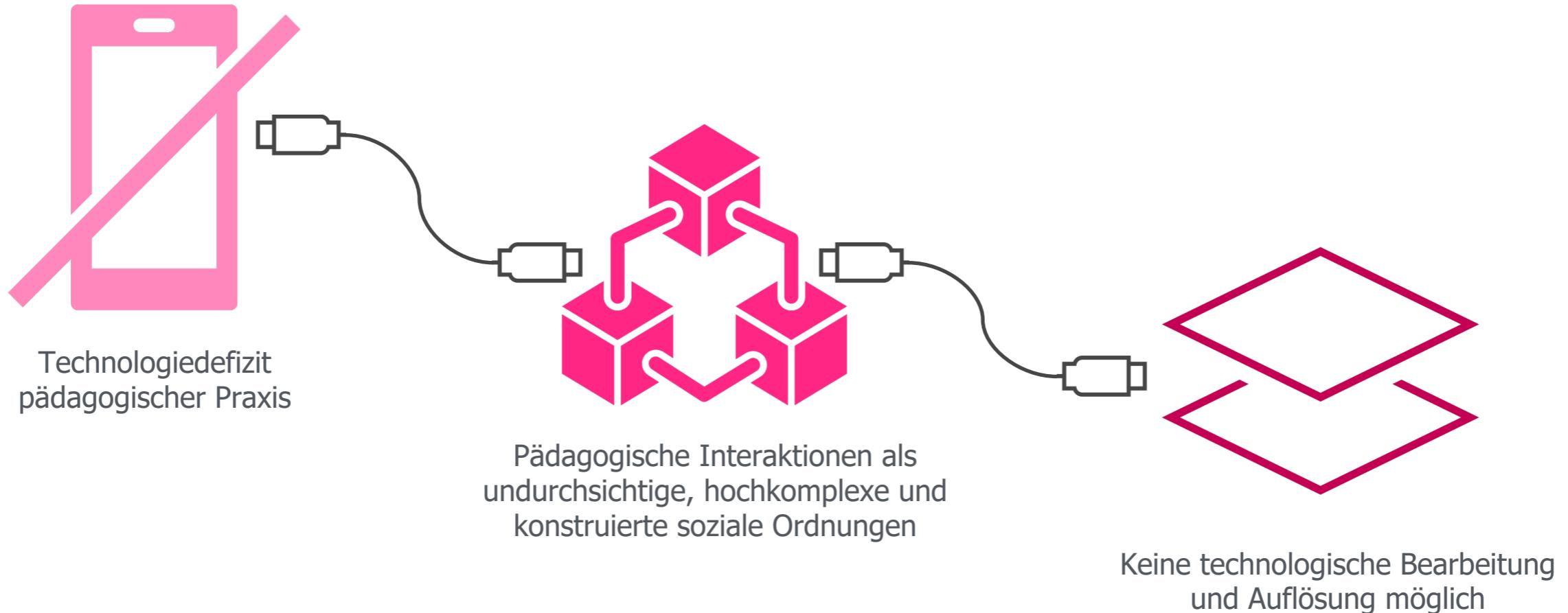
# ZUM PROJEKT

## SIMULATION UND MODELLIERUNG KOMPLEXER INTERAKTIONSORDNUNGEN (SIMO)

- ⚙️ Erziehungswissenschaft und Informatik im interdisziplinären Projektverbund
- ⚙️ Konstruktion VR-Szenarien, in denen komplexe pädagogische Interaktionsordnungen hervorgebracht werden
- ⚙️ Ziel ist die möglichst große Offen- und Verhandelbarkeit der Szenarien für die Teilnehmer\*innen



# BILDUNGSTHEORETISCHER HINTERGRUND



(Luhmann & Schorr 1982)

Reh, Rabenstein 2012;  
Fritzsche/Idel/Rabenstein  
2011)

(Evermann 2002)

# WIE KANN MAN ANGEHENDE PÄDAGOG\*INNEN AUSBILDEN?

ARBEIT MIT FÄLLEN AUS  
DER PÄDAGOGISCHEN  
PRAXIS

PRAXISPHASEN

REKONSTRUKTIVE  
KASUISTIK

PRAXISREFLEXION



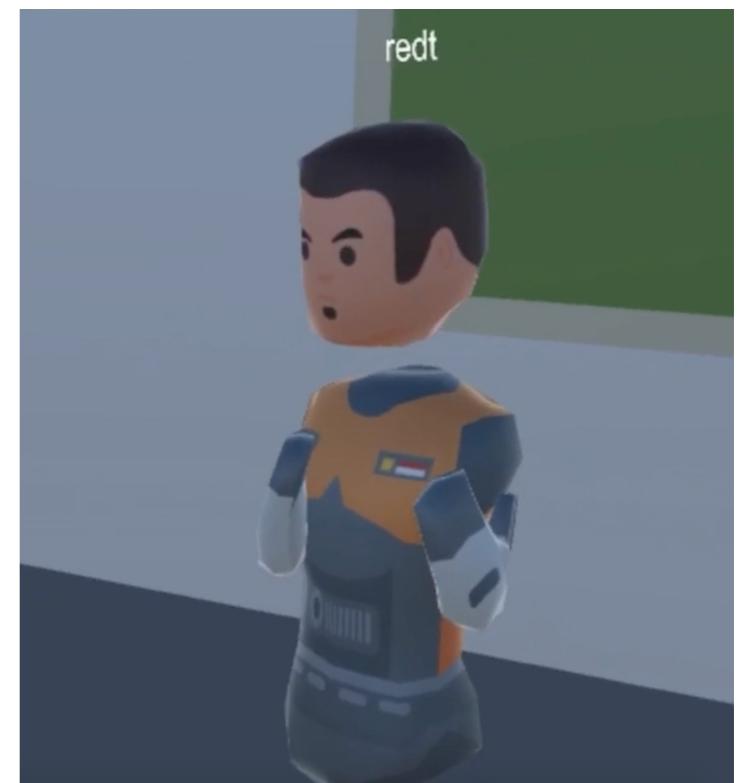
ANNÄHERUNGSPARADIGMA



WIE KANN DIESES  
ANNÄHERUNGS-  
PARADIGMA  
ÜBERWUNDEN  
WERDEN?

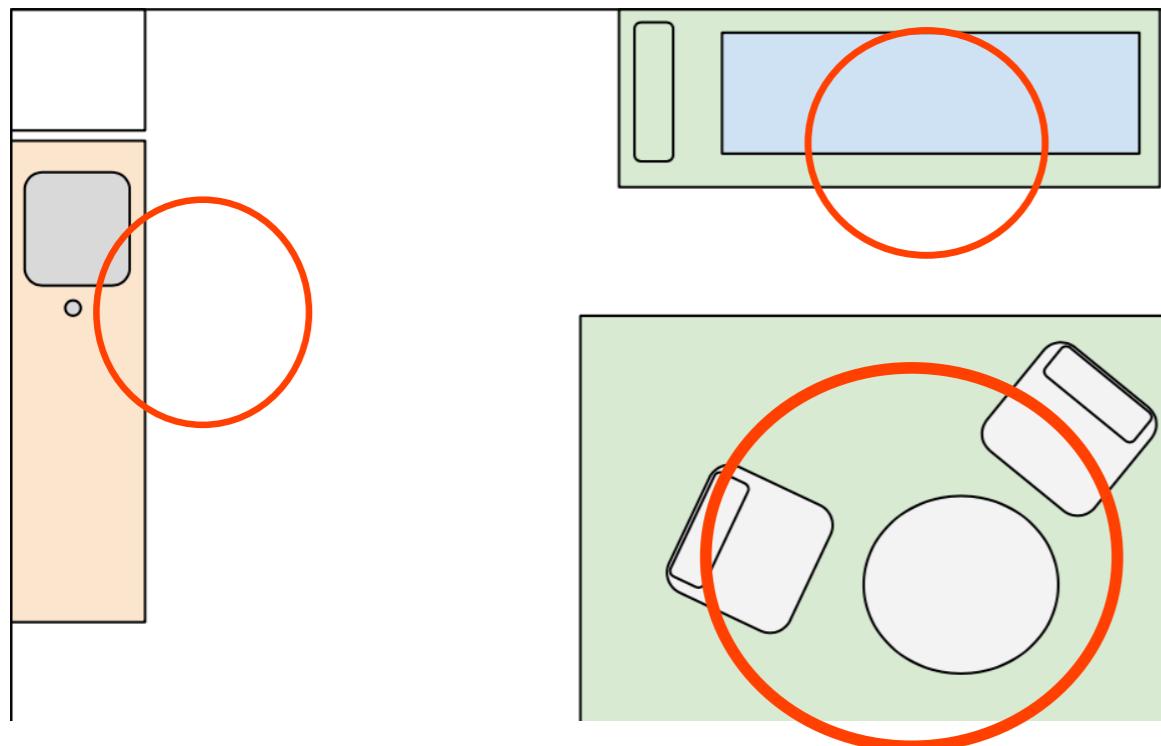
# ROLLEN

- Spielerische Aushandlung und Exploration von unterschiedlichen Rollenoptionen
- Individuelle Avatargestaltung
- Zugleich jedoch auch Formulierung impliziter und expliziter Rollenerwartungen
- Einbindung erziehungswissenschaftlich-relevanter Phänomenbereiche wie Heterogenität, symbolische Herrschaft, Differenz



# POSITIONIERUNGEN

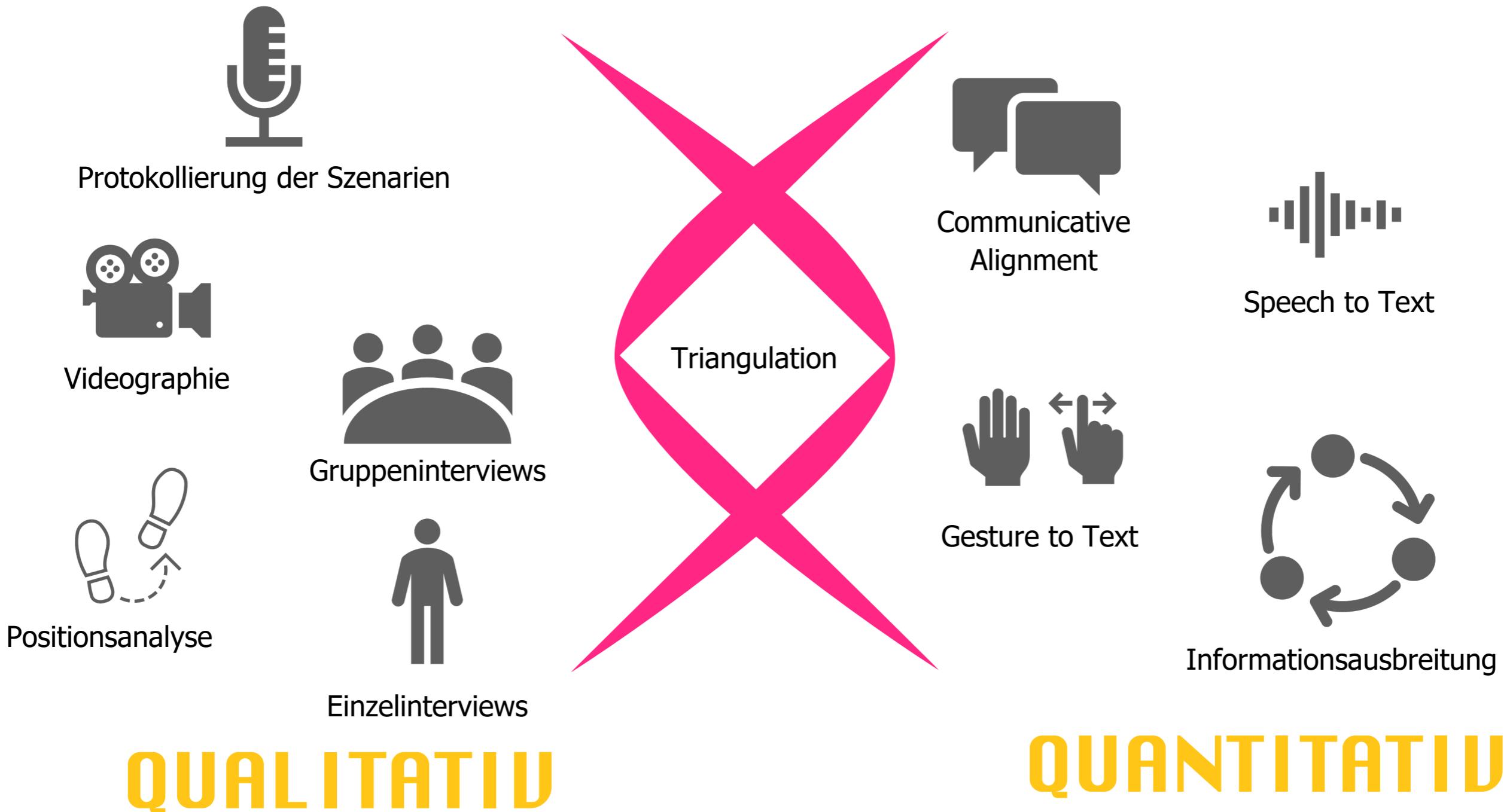
- ⚙️ Positionierung zum Raum
- ⚙️ Positionierung zu den Dingen
- ⚙️ Positionierung zu anderen Akteuren



# ERHEBUNGSLEITENDE FRAGESTELLUNGEN

- Wie werden in den Szenarien **unterschiedliche Rollenentwürfe** durch die Teilnehmer\*innen **performativ** hervorgebracht?
- Welche **impliziten und expliziten Wissensbestände** liegen dieser **Performanz** zu Grunde?
- Wie werden durch die Teilnehmer\*innen der Szenarien **pädagogische Interaktionsordnungen praktisch** hergestellt?
- Wie **erleben und reflektieren** die Teilnehmer\*innen die Szenarien?

# ERHEBUNGSDESIGN



# INTERDISZIPLINÄRE ERKENNTNISPOLITIK

- ⌚ Explorative Verschränkung von Spekulation, Theorie und qualitativer wie quantitativer Empirie
- ⌚ Gemeinsame dialogorientierte Hypothesenbildung und -diskussion
- ⌚ Methoden- und disziplinübergreifende Weiterentwicklung von Theorie und Empirie

# DISKUSSIONSFRAGEN

- ⚙ Wie lassen sich qualitative und quantitative Zugänge in der erziehungswissenschaftlichen Forschung zu VR und Immersionserleben produktiv verbinden?
- ⚙ Welche Grenzen und Potenziale hat eine interdisziplinäre Forschung zu VR und Immersionserleben?
- ⚙ Welche Defizite gibt es aktuell mit Blick auf die interdisziplinäre Forschung zu Immersionserleben und VR?

