

Hochschuldidaktik, virtuelle

Raphaela Gilles

Als virtuelle Didaktik wird eine Didaktik verstanden, die auf eine Theorie und Praxis der Konzeption von Lehr- und Lernsettings fokussiert, welche den Einsatz digitaler Medien vorsehen und Lernerfahrungen in digital generierten künstlichen Welten ermöglichen sollen. Das Virtuelle wird im Feld der Didaktik demnach als Folge von Digitalisierungsprozessen gefasst. Durch die in virtuellen Welten potenziell angestoßenen Alteritätserfahrungen im Sinne der Erfahrung eines abstrakt Anderen (z. B. eines Avatars in einer virtuellen Umgebung) kann virtuelle Didaktik ein Reflexionsmoment mit einschließen, das Lernende zwischen Wissenserwerb und praktischer Anwendung für die eigene Standortbestimmung in Interaktionen sensibilisieren kann (→ Anerkennung, virtuelle). Virtuelle Didaktik zeichnet sich durch eine Orientierung am Konstruktivismus aus (vgl. Liu et al. 2017), da sie der Annahme folgt, dass in virtuellen Umgebungen Räume für Ko-Konstruktion und Reflexion von Lerninhalten bereitgestellt werden können. Des Weiteren können – im Sinne einer partizipativen Medien- didaktik (vgl. Mayrberger 2019) – beziehungsorientierte sowie partizipative Momente eingeschlossen werden. Mit Blick auf die Erprobung und Etablierung einer virtuellen Universität als Perspektivierung möglicher hochschulischer Zukünfte, an der auch der SFB 1567 *Virtuelle Lebenswelten* mitwirkt, rückt ein Zusammendenken von Virtualität und Hochschuldidaktik in den Mittelpunkt, der beide Konzepte in einen Dialog treten lässt (→ 1567, → Universität

Bochum, Ruhr-). Ziel ist, Impulse einer virtuellen Didaktik für die Annäherung an ein Verständnis von virtueller Hochschuldidaktik aufzunehmen und diese auf ihre Merkmale sowie ihre Abgrenzung zu nahestehenden Konzeption hin zu befragen und Potenziale wie Grenzen kritisch zu reflektieren. Eine Imagination des Dialogs zwischen Didaktik und Virtualität könnte anhand des folgenden Protokolls dargestellt werden:

Wir befinden uns in einem Café, an einem öffentlichen Ort, der einen informellen Austausch erlaubt. Die Hochschuldidaktik beginnt mit der Vorstellung: Didaktik im Allgemeinen stamme etymologisch vom altgriechischen Verb »διδάσκειν« (didaskhein) ab, das mit »Lehren« übersetzt werden kann. Sie verweist auf Arnold (2010: 64), der Didaktik als »Wissenschaft vom lernwirksamen Lehren bzw. Unterrichten« beschreibt. Die Hochschuldidaktik zieht ebenfalls die Didaktik-Definition von Porsch (2021: 25, Herv. i. Orig.) heran, die den Fokus auf die »[w]issenschaftliche Beschäftigung mit der Tätigkeit des Lehrens oder »des Andere-lernen-Machens« legt. Eine einheitliche Definition scheint es jedoch nicht zu geben. Die Hochschuldidaktik verweist auf die Vielschichtigkeit hinsichtlich der Ausprägungen in Fach- oder Bereichs- didaktiken. Unter Hinzunahme von Klafki (2007: 160) beschreibt sie die Aufgabe der Didaktik als Beschäftigung »mit den konkreten Handlungen der Lehrenden und Lernenden sowie mit den sozialen Beziehungen zwischen Lehrenden und Lernenden untereinander im Unterricht«. Darunter falle auch die Herausarbeitung von Sinn, eine Bewusstmachung der Handlungs- und Entscheidungsstrategien der Lernenden (vgl. ebd.: 161). Hochschuldidaktik agiere derweil »als ein eigenständiges Wissenschaftsgebiet, das sich

in Forschung und Entwicklung mit Lehr- und Lernprozessen« (Tenorth/Tippelt 2007: 324) »im institutionell-organisierten Kontext von Hochschullehre« (Merkt 2014: 94) befasst. Ihre Aufgabe sei die Qualitätsverbesserung in Lehre und Studium (vgl. Tenorth/Tippelt 2007). Ich frage mich, was unter einer guten Qualität in der Hochschullehre gefasst werden kann und wie diese evaluiert und z. B. gemessen werden kann. Die Hochschuldidaktik beendet ihre Vorstellung mit dem Hinweis, ein Konglomerat aus Theorie, Methodik, Praxis und Wissenschaft darzustellen, und bittet daraufhin auch die Virtualität, ein paar Sätze zur eigenen Existenz zu sagen.

Jene bedankt sich erst einmal und unterstreicht, dass es auch ihr an einer übergeordneten Definition fehle (→ Virtualität). Sie bezeichne »mehr und anderes als die Errichtung von artifiziellen Umwelten, in die Benutzer:innen mit Hilfe von technischen Interfaces eintreten« (Rieger/Schäfer/Tuschling 2021: 3), obgleich das Virtuelle im anglo-amerikanischen Raum vorrangig »zur Beschreibung spezifischer Eigenschaften der digitalen Technik« (Münker 2005: 244) diene (→ Experience, → Zeitreise, virtuelle). Es gebe Vorstellungen von Virtualität, die *virtuell* »nicht nur als Eigenschaft von VR-Anwendungen« (Matuszkiewicz/Weidle 2020: 172) begreifen, sondern den Begriff »in einem allgemeineren Sinne auf all jene (digital generierten künstlichen) Welten beziehen, die Nutzer:innen ein Handeln, Erleben und Erfahren im Spannungsfeld zwischen Potenzial und Umsetzung erlauben« (ebd.). Zugleich referiert sie auf die Termini des Potentiellen und der Möglichkeit als vordigitale Perspektiven, die sich in manchen Kontexten als Synonyme verstehen. Ich nehme wahr, dass die Hochschuldidaktik etwas skeptisch schaut und frage mich, ob sie mit der Komplexität des

Begriffs zurechtkommt. Auch ich bin mir unsicher, inwieweit Verständnisse einer vordigitalen Virtualität produktiv Eingang in Hochschuldidaktik finden können, ist doch auch der Begriff der *virtuellen Didaktik* im wissenschaftlichen Raum noch nicht etabliert. Die Virtualität scheint die Unsicherheit wahrzunehmen. Sie fasst zusammen, dass sie nur transdisziplinär zu betrachten sei (vgl. Kasprovicz/Rieger 2020) und dass es noch an grundlegender Forschung fehle. Beide Gesprächspartnerinnen genehmigen sich einen Schluck Wasser – der Inbegriff von Transparenz, die diesem Gespräch zugrunde liegt. Sie schweigen.

Erst nach einer längeren Pause nimmt die Hochschuldidaktik den Gesprächsfaden wieder auf und versucht, das Treffen sowie ihr Anliegen zu kontextualisieren und Forschungslücken aufzuzeigen. Es gebe kaum eine systematische Auseinandersetzung mit Virtualität im didaktischen Bereich, dies werde in grundlegenden mediendidaktischen Veröffentlichungen wie etwa bei Kerres (2024) oder Mayrberger (2019) ersichtlich. Es zeige sich jedoch, dass vor allem der *virtuellen Realität* im Bildungsbereich ein großes Potenzial zugesprochen wird und der Diskurs um *virtuelle Realität* in Bildungsprozessen sogar international geführt werde (vgl. Dede/Jacobson/Richards 2017) (→ Reality, virtual). Die Virtualität nickt zustimmend und ergänzt, dass es um die Jahrtausendwende mehrere Publikationen zu virtuellen Seminaren oder virtuellen Universitäten gegeben habe, das Interesse jedoch zunehmend abflachte und somit auch eine weitergehende Thematisierung virtueller Bildungsarrangements ausblieb. Derweil verweist die Hochschuldidaktik euphorisch darauf, dass mit Köhler, Münster und Schlenker (2013) bereits ein Versuch existiere, beide Konzepte wissenschaft-

lich zusammenzuführen, indem Impulse aus Fallbeispielen abgeleitet werden, die Online-Welten oder bildliche Darstellungen von Objekten oder Artefakten zur Wissensvermittlung betrachten. Erneutes Schweigen. Beide Parteien scheinen intensiven Denkanstrengungen nachzugehen.

Es wird der Begriff der Mediendidaktik, ihre Weiterentwicklung in Form der partizipativen Mediendidaktik nach Mayrberger (2019) sowie der Begriff der e-Didaktik in den Raum geworfen. Ich bin mir unsicher, inwieweit die Begriffsvielfalt dem Anliegen, ein Konzept virtueller Hochschuldidaktik zu entwerfen, nicht kontraproduktiv entgegensteht oder die Etablierung eines neuen Begriffs womöglich obsolet macht. Ich erinnere mich daran, den Begriff der *virtuellen Didaktik* in der Vorbereitung auf das Gespräch schon einmal gelesen zu haben – zumeist im Zuge von Studien zu Lehre und Lernen im Kontext der Covid-19-Pandemie, aber nicht als klar abgegrenztes Konzept. Es scheint, als würden sich Didaktik und Virtualität derzeit noch um eine Arbeitsdefinition virtueller Didaktik bemühen. Sie referieren auf die bereits besprochene Vorstellung von *virtuell* nach Matuszkievicz und Weidle (2020), aber auch auf die Rolle des Konstruktivismus als theoretische Basis mit Blick auf den Einbezug virtueller Realitäten im Bildungskontext (vgl. Liu et al. 2017). Lernende stünden im Zentrum des Lernprozesses; der Fokus läge weniger auf Instruktion als auf dem eigenständigen Erfahren und Ausprobieren. Dies müssten Werkzeuge, Infrastrukturen und Medien einer virtuellen Hochschuldidaktik ermöglichen. Mögliche Formen von Virtualität in Hochschullehre könnten VR-Anwendungen, digitale Spiele oder auch das Internet in Form von Bildern und Videos sowie Lernplattformen sein. Auch virtuelle Kommunikationsformen wie das

e-Tutoring oder Blogs und Foren fallen darunter, ebenso der Umgang mit Künstlicher Intelligenz, wie ich notiere (→ Tribunal). Es wird darauf Bezug genommen, dass virtuelle Hochschuldidaktik ebenso Medien zu ihrem Gegenstand machen solle wie die Medien- oder die e-Didaktik. Der Austausch verläuft nun unstrukturiert und spontan. Die Hochschuldidaktik schaut aus dem Fenster und schlägt vor, erst einmal löse das Wort ›virtuell‹ in die bisherige Definition einzubauen.

So wird als Arbeitsergebnis festgehalten, dass virtuelle Hochschuldidaktik ein eigenständiges Wissenschaftsgebiet bezeichnet, das sich in Forschung und Entwicklung reflexiv mit virtuellen, d.h. digital ermöglichten Lehr- und Lernprozessen im institutionell-organisierten Kontext von Hochschule befasst und das Ziel einer Qualitätsverbesserung in Lehre und Studium verfolgt. Die Virtualität neigt den Kopf nach unten und scheint nachzudenken. Es wird nicht gesprochen. Dann hebt sie ihren Kopf, mustert ihr Gegenüber und beginnt zu lächeln. »Gut«, sagt sie, »das ist doch schonmal ein Anfang«. Die Hochschuldidaktik nimmt einen letzten Schluck ihres Wassers und bedankt sich für das Gespräch. Man bleibe in Kontakt, die letzten Worte seien noch nicht gesprochen. Wissenschaft sei ein dynamisches Feld und auf bestehende Kontakte angewiesen. Sie bittet mich, die Beobachtung zu beenden und das Protokoll zu schließen.

Literatur

Arnold, Rolf (2010): »Didaktik – Methodik«, in: Rolf Arnold/Sigrid Nolda/Ekkehard Nuissl (Hg.), Wörterbuch Erwachsenenbildung, Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt, S. 64–66.

- Dede, Christopher J./Jacobson, Jeffrey/Richards, John (2017): »Introduction: Virtual, Augmented, and Mixed Realities in Education«, in: Liu/Dede/Huang et al., *Virtual, Augmented, and Mixed Realities in Education*, S. 1–16.
- Kasprowicz, Dawid/ Rieger, Stefan (2020): »Einleitung«, in: Dawid Kasprowicz/ Stefan Rieger (Hg.), *Handbuch Virtualität*, Wiesbaden: Springer VS, S. 1–22.
- Kerres, Michael (2024): *Mediendidaktik. Konzeption und Entwicklung digitaler Lernangebote*. 6. Aufl., Berlin/Boston: De Gruyter.
- Klafki, Wolfgang (2007): »Didaktik«, in: Heinz-Elmar Tenorth/Rudolf Tippelt (Hg.), *Beltz-Lexikon Pädagogik*, Weinheim: Beltz Juventa, S. 160–161.
- Köhler, Thomas/Münster, Sander/Schlenker, Lars (2013): »Didaktik virtueller Realität: Ansätze für eine zielgruppengerechte Gestaltung im Kontext akademischer Bildung«, in: Gabi Reinmann/Martin Ebner/Sandra Schön (Hg.), *Hochschuldidaktik im Zeichen von Heterogenität und Vielfalt*. Doppelfestschrift für Peter Baumgartner und Rolf Schulmeister, Norderstedt: Books on Demand GmbH, S. 99–112.
- Liu, Dejian /Dede, Christopher J./Huang, Ronghuai/Richards, John (Hg.) (2017), *Virtual, Augmented, and Mixed Realities in Education*, Singapore: Springer.
- Liu, Dejian/Kumar Bhagat, Kaushal/Gao, Yuan/Chang, Ting-Wen/Huang, Ronghuai (2017): »The Potentials and Trends of Virtual Reality in Education. A Bibliometric Analysis on Top Research Studies in the Last Two Decades«, in: Liu/Dede/Huang et al., *Virtual, Augmented, and Mixed Realities in Education*, S. 105–130.
- Matuszkiewicz, Kai/Weidle, Frankziska (2020): »Neue Welten erkunden. Die (hochschul-)didaktischen Potenziale der Welthaftigkeit virtueller Medienumgebungen«, in: Claude Müller Werder/Jennifer Erlemann (Hg.), *Seamless learning – lebenslanges, durchgängiges Lernen ermöglichen*, Münster: Waxmann, S. 171–176.
- Mayrberger, Kerstin (2019): *Partizipative Mediendidaktik. Gestaltung der (Hochschul-)Bildung unter den Bedingungen der Digitalisierung*, Weinheim: Beltz Juventa.
- Merkt, Marianne (2014): »Hochschuldidaktik und Hochschulforschung. Eine Annäherung über Schnittmengen«, in: *die hochschule* 23, S. 92–105.
- Münker, Stefan (2005): »Virtualität«, in: Alexander Roesler/Bernd Stiegler (Hg.), *Grundbegriffe der Medientheorie*, Paderborn: Fink, S. 244–250.
- Porsch, Raphaela (2021): »Allgemeine Didaktik«, in: Tobias Schmohl/Thorsten Philipp (Hg.), *Handbuch Transdisziplinäre Didaktik*, Bielefeld: transcript, S. 25–34.
- Rieger, Stefan/Schäfer, Armin/Tuschling, Anna (2021): »Virtuelle Lebenswelten: Zur Einführung«, in: Dies. (Hg.), *Virtuelle Lebenswelten. Körper – Räume – Affekte*, Berlin/Boston: De Gruyter, S. 1–10.
- Tenorth, Heinz-Elmar/Tippelt, Rudolf (2007): »Virtualität«, in: Heinz-Elmar Tenorth/Rudolf Tippelt (Hg.), *Beltz-Lexikon Pädagogik*, Weinheim: Beltz Juventa, S. 324.