

VIRTUELLEN WELTEN BEWEGT UND KREATIV BEGEGNEN: KÖRPERLICHE (BEWEGUNGS-) PRAXIS UND KÜNSTLERISCH-ÄSTHETISCHE VERFAHREN ALS GEGENSTÄNDE UND AUSGANGSPUNKTE FÜR DEN UMGANG MIT VIRTUELLEN REALITÄTEN

Der Einsatz von Virtual Reality in der Sportlehrer:innen-Bildung eröffnet ein komplexes Spannungsfeld für die Auseinandersetzung mit der ästhetischen Dimension digitaler Medien: Room-Scale Virtual Reality Anwendungen konfrontieren den sich bewegenden, menschlichen Körper mit den Prinzipien, Techniken und Verfahren des Mediums VR (Lipinski et al. 2020). Wird in Lehr-/Lernprojekten eine motorisch-didaktische, sportwissenschaftlich geleitete Perspektive mit einer künstlerisch-ästhetischen Vorgehensweise (Meis 2012) interdisziplinär kombiniert, so ergibt sich für die Thematisierung digitaler Kompetenzen eine bewegungsbasierte, körpernahe, sinnlich-erfahrbare Lernform (Klinge 2015). Künstlerisch-ästhetische Verfahren erweitern die Perspektive auf das (habitualisierte) Bewegungshandeln der Sportstudierenden, indem sie Irritationen auslösen und Fragen aufwerfen. Welche körperlichen Erfahrungen werden im Umgang mit dem Medium VR initiiert, welche verkörperten Praxen werden im Umgang mit der Technologie sichtbar und wie können diese in künstlerisch-ästhetischer Auseinandersetzung reflektiert werden?

Wenn Bildung als „selektive und dauerhafte Umwandlung des Körpers“ (Bourdieu, 2001, 175) verstanden wird, scheint eine körperorientierte Reflexion subjektiver Schemata im Denken, Fühlen, Wahrnehmen und Erkennen notwendig. Dementsprechend können körperorientierte Reflexionsanlässe im Umgang mit dem Medium VR als Ausgangspunkt und Bedingung für Bildungsprozesse angesehen werden. Im Bildungsprozess von angehenden Sportlehrer:innen kann die körperliche Praxis im Umgang mit VR darüber hinaus auch als Gegenstand selbst in den Blick genommen werden.

Der Beitrag zeigt anhand des studentischen Projekts „Virtueller Raum & Tanz“ aus dem Lehrprojekt Virtual Reality Moves (Lipinski et al. 2020) auf, welche Möglichkeiten und Grenzen künstlerisch-kreative VR-Apps wie Tilt-Brush (Google) für die Gestaltung von Tanz und Bewegung bieten und zu kritisch-konstruktiver Reflexion anregen. Weitergehend wird diskutiert, wie körperliche Praxis in, durch und mit VR als Ausgangspunkt und Bedingung für den Bildungsprozess im Hochschulkontext werden kann. Dazu werden konkrete Beobachtungen und Evaluationen aus dem Projekt dargestellt, die sich im Rahmen des im Rahmen des ISAR-Modells (Krus 2018) besonders auf die Selbsterfahrung in der Bewegung, die (bewegte) Anwendung in den wissenschaftlichen Studienprojekten sowie auf die Reflexion beziehen.

- Bourdieu, P. (2001): *Meditationen. Zur Kritik der scholastischen Vernunft.* Suhrkamp, Frankfurt a.M.
- Heinen, R., & Kerres, M. (2017). „Bildung in der digitalen Welt“ als Herausforderung für Schule. *Die deutsche Schule*, 109(2), 128–145.
- Klinge, A. (2015). *Künstlerische Verfahren im Fach Sport.* In M. Fuchs & T. Braun (Hrsg.), *Die Kulturschule und kulturelle Schulentwicklung. Grundlagen, Analysen und Kritik. Band 1: Schultheorie und Schulentwicklung* (S. 233-249). Weinheim: Beltz-Juventa.
- Krus, A. (2018). *Qualifikationsprofil Bewegung für Lehrkräfte: Bewegung lehren und in Bewegung lernen.* Springer VS. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-21353-4>
- Lipinski, K., Schäfer, C., Weber, A.-C., & Wiesche, D. (2020). *Virtual Reality Moves – Interdisziplinäre Lehrkonzeption zur Entwicklung einer forschenden Haltung mittels Bewegung in, mit und durch Virtual Reality.* In B. Fischer & A. Paul (Hg.), *Bildung und Sport. Lehren und Lernen mit und in digitalen Medien im Sport* (Bd. 18, S. 207-229). Springer Fachmedien Wiesbaden. https://doi.org/10.1007/978-3-658-25524-4_11
- Meis, S. (2012). *Allgemeine Grundlagen der künstlerisch-ästhetischen Praxis in der Sozialen Arbeit.* In S. Meis & G.-A. Mies (Hrsg.), *Künstlerisch-ästhetische Methoden in der Sozialen Arbeit* (S. 17-76). Stuttgart: Kohlhammer.
- MPFS (2019). *KIM 2018 Kindheit, Internet, Medien: Basisuntersuchung zum Medienumgang 6-bis 13Jähriger in Deutschland.* Abruf unter http://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2018/KIMStudie_2018_web.pdf
- Stalder, F. (2016). *Kultur der Digitalität.* Edition Suhrkamp: Bd. 2679. Suhrkamp.
- Wagner, P., & Wulff, H. (2020). *Digitalisierung und körperliche Aktivität - Risiken und Nutzen digitaler Medien für Bewegung und Gesundheit.* In C. Breuer, C. Josten & W. Schmidt (Hg.), *Vierter Deutscher Kinder- und Jugendsportbericht: Gesundheit, Leistung und Gesellschaft* (S. 64-75). Hofmann-Verlag GmbH & Co. KG.



Jun. Prof. Dr. David Wiesche leitet seit 2021 den Lehrstuhl Digitales Lehren und Lernen im Schulkontext an der Fakultät für Bildungswissenschaften der Universität Duisburg-Essen und beschäftigt sich mit dem Erleben von Virtuelle Realitäten. Als langjähriger wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Ruhr-Universität Bochum am Lehrstuhl für Sportpädagogik und Didaktik forschte er zum Thema Emotionen, insbesondere zu beschämenden Situationen im Schulsport. 2017 schloss er das zweite Staatsexamen für das Lehramt an Gymnasien und Gesamtschulen mit den Fächern Physik und Sport in Essen ab.

Anna-Carolin Weber M.A. forscht und vermittelt als Kulturwissenschaftlerin (Schwerpunkt Tanz und Digitale Medien) an der Schnittstelle von Theorie und Praxis sowie sie als Tanzschaffende in Projekten der Freien Szene an spartenübergreifenden Bühnenproduktionen und Tanzinstallationen arbeitet. Mit ihren Workshops und Vorträgen zu Prinzipien und Verfahren Kultureller Bildung zielt sie darauf ab, künstlerische Verfahren aus Tanz, Theater und Performance in Lehr-/ Lernkontexte an Universitäten und Schulen zu integrieren und neue Wissenszugänge erfahrbar zu machen. Als Promovendin am Institut für Angewandte Theaterwissenschaft an der Universität Gießen forscht sie mit einem transdisziplinären Ansatz zum Dispositiv Medienchoreographie.