



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

*„Erfassung subjektiver Qualitätsanforderungen
für Fremdsprachenunterricht in der
virtuellen 3D-Umgebung von Second Life“*

Verfasserin

Daniela Weinholtz

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, 2012

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 297

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Diplomstudium Pädagogik

Betreuerin / Betreuer:

V.Prof. Dr. Mag. Christian Swertz, M.A.

Danksagung

Das Studium und vor allem das Erreichen der Zielgeraden,
waren nur durch die fachliche, seelische und
praktische Unterstützung vieler lieber Menschen möglich.

An dieser Stelle möchte ich mich zunächst bei
Prof. Christian Swertz für seine konstanten
wertvollen und kompetenten Hilfestellungen bedanken.

Ein besonderer Dank gilt meiner Familie:
meinen Eltern, sowie Andy und Wilfried.

Vielen Dank auch an
Jenny, Melli, Susi, Julia, Marie, Nina und Ursula,
ohne die das Studieren und Durchbeißen
noch nicht mal halb so lustig gewesen wären.

Ein extra Dankeschön gilt
Andrea und Martin
für ihre tatkräftige Unterstützung im Endspurt.

Für Ralf!

Inhalt

THEORETISCHER TEIL

1	Einleitung und Fragestellung.....	1
1.1	Einführung in den Themenbereich	1
1.2	Fragestellung und pädagogische Relevanz	3
1.3	Forschungsstand und Leerstellen	6
1.4	Inhaltliche Strukturierung	8
2	Relevante Begriffe und Erläuterungen	10
2.1	AVALON.....	10
2.2	Second Life.....	12
2.3	Avatare	14
2.4	Virtuelle 3D-Online-Umgebungen	16
3	Vom E-Learning zum V-Learning.....	20
4	Qualität im E-Learning.....	24
4.1	Der Lernende im Fokus	24
4.2	Subjektive Qualitätsanforderungen	26

EMPIRISCHER TEIL

5	Forschungsdesign.....	29
6	Allgemeines inhaltsanalytisches Ablaufmodell.....	31
6.1	Festlegung des Materials.....	33
6.2	Analyse der Entstehungssituation.....	34
6.3	Formale Charakteristika des Materials.....	34
6.4	Richtung der Analyse.....	34

6.5	Festlegung des konkreten Ablaufmodells	35
6.6	Analyseschritte mittels Kategoriensystem.....	37
6.6.1	Ergänzung durch induktive Kategorienbildung	38
6.6.2	Definition der einzelnen Kategorien	40
7	Analyse.....	43
7.1	Kurzprofil – Teilnehmer A:	45
7.1.1	Zusammenfassung und Analyse der Aussagen – TN A.....	47
7.2	Kurzprofil – Teilnehmer B:	48
7.2.1	Zusammenfassung und Analyse der Aussagen – TN B	50
7.3	Kurzprofil – Teilnehmer C:	50
7.3.1	Zusammenfassung und Analyse der Aussagen – TN C.....	52
7.4	Kurzprofil – Teilnehmer D:	53
7.4.1	Zusammenfassung und Analyse der Aussagen – TN D.....	56
7.5	Kurzprofil – Teilnehmer E:	57
7.5.1	Zusammenfassung und Analyse der Aussagen – TN E	58
7.6	Kurzprofil – Teilnehmer F:.....	59
7.6.1	Zusammenfassung und Analyse der Aussagen – TN F	60
8	Zusammenführung der subjektiven Aussagen.....	62
8.1	Förderliche Szenarien – Zusammenführung der Aussagen aller TN	62
8.1.1	Virtuelles Setting.....	62
8.1.2	Avatar	64
8.1.3	Didaktik/Methode	65
8.1.4	Technik.....	66
8.2	Szenarien ohne (direkte) Auswirkungen – Zusammenfassung der Aussagen aller TN	67
8.2.1	Virtuelles Setting.....	68
8.2.2	Avatar	68
8.2.3	Didaktik/Methode	69

8.2.4	Technik.....	69
8.3	Hinderliche Szenarien – Zusammenfassung der Aussagen aller TN.....	69
8.3.1	Virtuelles Setting.....	69
8.3.2	Avatar	72
8.3.3	Didaktik/Methode	74
8.3.4	Technik.....	74
8.4	Outcome, Anregungen, Fazit – Zusammenführung der Aussagen aller TN ..	75
8.4.1	Outcome.....	76
8.4.2	Anregungen.....	76
8.4.3	Fazit	77
9	Diskussion.....	78
10	Resümee.....	83
11	Literaturverzeichnis.....	86
12	Anhang	96
12.1	Kurzfassung.....	96
12.2	Abstract	97
12.3	Auswertungstabellen	98
12.4	Eidesstattliche Erklärung	114
12.5	Lebenslauf.....	115

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Allgemeines inhaltsanalytisches Ablaufmodell (Mayring 2008, S. 54)..... 32

THEORETISCHER TEIL

1 Einleitung und Fragestellung

1.1 Einführung in den Themenbereich

Ausgangspunkt dieser Arbeit ist die Auseinandersetzung mit neuen Lehr- und Lernmöglichkeiten in virtuellen Welten, welche mithilfe der Kombination aus Computer und Internet betreten werden können. Der Status des Computers als reine „Lehr-Lernmaschine“ (Swertz 2008) veränderte sich grundlegend mit den technischen Möglichkeiten der Vernetzung. Die bedeutendste Rolle spielt dabei wohl das World Wide Web, welches in relativ kurzer Zeit benutzerfreundlich gestaltet wurde und somit Einzug in große Teile des beruflichen wie privaten Lebens erhalten hat (vgl. Castells 2005, S.38 ff.). Mittlerweile stehen neben den kommerziellen Nutzungsmöglichkeiten auch die vielfältigen Kommunikations-, Informations- und Bildungsmöglichkeiten im Vordergrund, welche sich in den letzten Jahren aufgetan und stetig weiterentwickelt haben. Im Hinblick auf die Medienpädagogik entstand durch diese Entwicklung ein kontinuierlich wachsender Forschungs- und Praxisbereich. Das World Wide Web wird mehr und mehr zu einem digitalen Lernort (vgl. bspw. Hugger & Walber 2010; Metten 2007) und zeigt sich dabei außerordentlich facettenreich. Durch die Vernetzungstechnik konstruieren sich eine „Vielzahl von weltweit zugänglichen Kommunikationsräumen“ (Swertz 2003) und „Möglichkeitsräumen“ (Sesink 2004, S.84). Der Social Media Entwickler Ibrahim Evsan formulierte in den Dokumentationen zu den jüngsten Buckower Mediengesprächen sehr treffend: „Vom Internet „haben“, dem reinen Konsum also, sind wir zum Internet „sein“ gelangt. Wir Onliner befinden uns – jeder für sich, aber auch alle zusammen – in einem bestimmten geschichtlichen Kontext, dem Zeitalter des Internets“ (Evsan 2011, S. 36). Die damit entstandenen neuen „Orte des Lernens“ (Westphal 2007) gilt es in (medien)pädagogischen Diskursen aufzugreifen und eine Erschließung neuer sowie Weiterentwicklung klassischer Lernorte einzuleiten.

Wenn über „Orten des Lernens“ gesprochen wird, so wird wohl zuerst an Klassenzimmer, Hörsäle, Bibliotheken etc. gedacht – auch ein Schreibtisch daheim oder eine Decke auf einer Wiese sind durchaus vorstellbar. Der Lernort „Internet“ kann nicht so einfach in diese Aufzählung eingereiht werden. Eine treffende Erläuterung liefert hierzu beispielsweise Linguist Thomas Metten: In seiner Publikation „Von der virtuellen Realität zum symbolischen Handeln – Das Internet als Lernort zwischen medialer Vermittlung und ästhetischer Erfahrung“ arbeitet der Autor die räumlichen

Vorstellungen, die mit dem Internet einhergehen, heraus. Zudem setzt er sich mit den generellen Möglichkeiten der medialen Wissensvermittlung auseinander. Gleich zu Beginn erläutert Metten die doppelte Ausgangssituation des Internets: einerseits als Lernmedium und andererseits als Ort des Lernens (vgl. Metten 2007, S. 234). In der 3D-Online Welt „Second Life™“ wird dieser Ort- bzw. Raumgedanke zusätzlich verstärkt, indem man sich nicht irgendwo im riesigen World Wide Web aufhält, sondern an einem gemeinsamen Ort oder sogar in einem gemeinsamen Raum – was schließlich durch die agierenden Avatare auch sichtbar und erlebbar wird. Dass dieser Ort neue Möglichkeiten der Interaktion und Kommunikation birgt ist ohne weiteres vorstellbar. Den Fragen nach dem „Wie“ und „in welchem Ausmaß“, gilt es unter anderem in dieser Forschungsarbeit auf den Grund zu gehen.

Zunächst wird davon ausgegangen, dass virtuelle Welten durch Interaktivität und Intersubjektivität geprägt sind (vgl. Fromme 2008, S. 182) und demnach auch Second Life auf Begegnungen und Interaktionen ausgelegt ist. Genau darin könnte das Potenzial für kommunikativen Fremdsprachenunterricht liegen. Unter diesem lässt sich nicht nur die Kommunikation zwischen Schülern und Lehrern¹ fassen, sondern es ist als Geflecht aus Prozessen zu verstehen, welche Kommunikation fördern und anregen (vgl. bspw. Martin und Oebel 2007). Linguist Michael Legutke macht in diesem Zusammenhang darauf aufmerksam, dass bereits im Unterricht Kommunikation realisiert, erfahren und erprobt werden muss, wenn Fremdsprachenunterricht zum Ziel hat, den Lernenden einen kommunikativen Gebrauch einer Fremdsprache zu ermöglichen (vgl. Legutke 2003, S. 5). Diese These ist im Hinblick auf Fremdsprachenunterricht in Second Life überaus interessant, denn wie bereits erwähnt, sind Begegnungs- und Interaktionsmöglichkeiten und somit die Chance, eine fremde Sprache zu hören und zu sprechen, in der Welt von Second Life nahezu unbegrenzt – redewillige User/Avatare vorausgesetzt.

Diesen scheinbar neuen Möglichkeitsraum gilt es im Rahmen dieser Forschungsarbeit genauer zu betrachten und im Hinblick auf einen möglichen Mehrwert für Fremdsprachenunterricht zu analysieren: Pädagoge Norbert Meder spricht vom World Wide Web als ein „enzyklopädischer, postmoderner Text – mit der Tendenz bzw. der Fiktion die ganze Welt abzubilden“ (Meder 2000, S. 39). Fiktional deshalb, weil diese Abbildung „eine mögliche Welt bzw. viele mögliche Welten konstituiert – auch viele Bildungswelten“ (ebd.). Als eine dieser Bildungswelten wird die virtuelle Welt von

¹ Wenn im Folgenden vom Lerner, Anwender, User, Teilnehmer, Forscher, Schüler, Lehrer oder den Lernenden und Befragten gesprochen wird, dient dies ausschließlich der leichteren Lesbarkeit und soll Frauen und Männer *explizit* gleichermaßen repräsentieren

Second Life in dieser Forschungsarbeit verortet. Eine fiktionale Welt als Ausgangslage für reale Wissensvermittlung sozusagen. Meder hebt in diesem Zusammenhang den „Doppelcharakter des Internets bzgl. Virtualität und Realität [...]“ hervor, „die das Internet zu einer Welt des Probehandelns [machen], zu einer (tendentiell) universellen Simulation der realen kommunikativen Welt“ (Meder 2000, S. 40). Die Tatsache, dass sich die Avatare – als virtuelle Stellvertreter der Nutzer vor dem Bildschirm – in Second Life gleichzeitig an einem Ort aufhalten und diese gemeinsam und in Echtzeit wahrnehmen und erkunden können, bietet Raum für vielfältige Kommunikationsanlässe. Szenarien wie diese erscheinen erfolgsversprechend und bildungspolitisch relevant: So sieht beispielsweise der deutsche Pädagoge Henning Pätzold die Gestaltung interaktionsfreundlicher Lernräume als zunehmend bedeutsame Herausforderung für die Medienpädagogik (vgl. Pätzold 2007, S. 17).

Im Hinblick auf Fremdsprachenunterricht haben mittlerweile vielzählige Bildungseinrichtungen, Communities, Wirtschaftsbetriebe und Projekte diese Gegebenheiten für sich entdeckt. Neben „non-profit language schools“ wie beispielsweise die „British Council Island“ (<http://learnenglish.britishcouncil.org/en/second-life>) oder „talkademy“ (www.talkademy.org), nutzen auch zahlreiche kostenpflichtige Online-Schulen wie beispielsweise „avatar languages“ (www.avatarlanguages.com) oder „Languagelab“ (www.languagelab.com) Second Life als Plattform für ihre Sprachkurse. Neben dem großangelegten EU-Projekt NIFLAR (www.niflar.eu) wurde 2009 ein weiteres ins Leben gerufen, welches von der Universität Wien als Evaluationspartner begleitet wurde: AVALON – Access to Virtual and Action Learning live Online (www.avalonlearning.eu). Innerhalb dieses Projektes durchgeführte Teilnehmer-Interviews, bilden die empirische Ausgangslage dieser Forschungsarbeit. Eine ausführliche Darstellung des methodischen und thematischen Vorgehens, sowie eine Projekt Beschreibung, folgen in den kommenden Kapiteln.

1.2 Fragestellung und pädagogische Relevanz

Potenzielle Erweiterungen bestehender Lern- und Lehrmöglichkeiten stellen für die Pädagogik stets einen interessanten Ausgangspunkt für Diskussionen dar. Im Rahmen der Diplomarbeit werden virtuelle Welten – bzw. konkret Second Life – als eine eben solche Erweiterung thematisiert und ihr eventueller Mehrwert für Fremdsprachenunterricht diskutiert. Mehrwert meint hier, inwiefern Unterricht in Second Life über die Möglichkeiten anderer Online-Lernszenarien hinausgeht und

daher unter Umständen ein erhöhter Bildungswert festzumachen ist. Hier wird vor allem der Bereich der Mediendidaktik angesprochen, welche ein Teilgebiet der Medienpädagogik darstellt. Die wohl populärste Definition von Mediendidaktik stammt von Pädagoge Gerhard Tulodziecki (1997): „Der Begriff Mediendidaktik beschreibt den Bereich der Didaktik, in dem alle Überlegungen zusammengefaßt sind, bei denen es im wesentlichen um die Frage geht, wie Medien bzw. Medienangebote oder Medienbeiträge zur Erreichung pädagogisch gerechtfertigter Ziele gestaltet und verwendet werden können und sollen“ (Tulodziecki 1997, S. 45). Tulodziecki beschäftigt sich in diesem Zusammenhang vor allem mit der Frage, wie Lernen durch einen gezielten Einsatz von Medien optimiert werden kann und welchen Einfluss die gewählten Medien auf die Struktur der Lernprozesse haben (vgl. ebd.). Der Entscheidung für oder gegen den Einsatz eines bestimmten Mediums, kommt also eine essentielle Bedeutung zu.

Nachdem die Nutzung von virtuellen Welten für Lehr- und Lernzwecke in den letzten Jahren sichtbar an Attraktivität gewonnen hat, hat dies im Gegenzug lediglich eine überschaubare Menge an Orientierungshilfen und Leitfäden für Lernszenarien dieser Art hervorgebracht (vgl. Thackray et al. 2010, S. 139). Dies kann bedeuten, dass das vermutete Potenzial, welches virtuelle Welten im Hinblick auf (Fremdsprachen)Unterricht bieten, hinter einer nicht zur Gänze ausschöpfenden Nutzung zurückbleibt, wenn es nicht ausreichend analysiert und erprobt wird. In diesem Zusammenhang drängt sich die Frage auf, wie das Lernen und Lehren in virtuellen Welten bestmöglich bewertet werden kann und zudem Leitfäden herausgearbeitet werden können. Als Basis scheint es geeignet dort anzusetzen, wo es „passiert“: bei den Lernenden in der virtuellen Welt und ihrem Erleben. Daher lautet das zu bearbeitende Thema dieser Forschungsarbeit:

*„Erfassung subjektiver Qualitätsanforderungen für Fremdsprachenunterricht
in der virtuellen 3D-Umgebung von Second Life“*

Die zwei miteinander verknüpften Forschungsfragen, welche mit dem Titel dieser Arbeit einhergehen, sind folgende: Wie wird Fremdsprachenunterricht in der virtuellen 3D Umgebung von Second Life von Teilnehmer erlebt und welche Qualitätsanforderungen lassen sich für dieses Lernarrangement daraus ableiten? Denn, dass in Second Life gelernt wird, ist eine Tatsache und die verschiedenen Genre an dieser Stelle nicht von Interesse. Das Augenmerk liegt auf der Umsetzung von Fremdsprachenunterricht und dem Erleben dieses Lernszenarios. Eine Subfrage,

welche in diesem Zusammenhang entsteht, ist die Frage nach der Machbarkeit und damit nach der Wahl der Forschungsmethode: Inwiefern sind Beschreibungen des Erlebens von Unterricht in speziellen Lernumgebungen geeignet, um subjektive Qualitätsanforderungen für dieses Lernarrangement aufzustellen? Ist dieses Vorgehen zielführend? Welche Stärken und Schwächen werden sichtbar?

Im Hinblick auf einen möglichen Mehrwert von Lernumgebungen formuliert Pätzold sehr treffend: „Für die Gestaltung von Lernumgebungen ist letztlich der Bildungswert des Lernprozesses entscheidend, die Wahrscheinlichkeit also, mit der die Lernenden in der Umgebung tatsächlich eine Weiterentwicklung erfahren“ (Pätzold 2007, S. 13). Ob und in welchem Ausmaß die Kombination aus Fremdsprachensprachenunterricht und der virtuellen Welt von Second Life einen erhöhten Bildungswert hervorbringen, soll mit Hilfe der gewonnenen Eindrücke der Teilnehmer in dieser Arbeit herausgearbeitet werden. Obwohl E-Learning Angebote und spezielle Umgebungen zwar „die Technologie und den Content [liefern], aktiv damit umgehen – sprich: lernen tut letztendlich jedoch der Lernende selber“ (Ehlers 2002, S. 2). Mit dieser Aussage konform gehend, erscheint es adäquat den Lernenden selbst von seinen (Lern)Erlebnissen in der virtuellen Welt berichten zu lassen und mit Hilfe einer qualitativen Inhaltsanalyse der Aussagen und Eindrücke, Qualitätsanforderungen für Fremdsprachenunterricht in Second Life herauszuarbeiten. Anhand dieser Qualitätsanforderungen wird auch, wie zuvor erwähnt, die Frage nach einem möglichen Mehrwert von virtuellen Welten für Lernprozesse diskutiert werden.

Der Professor für Medienpädagogik, Christian Swertz, arbeitet im Hinblick auf Computertechnologie mit Norbert Meders strukturellem Bildungsbegriff (vgl. bspw. Meder 2000, 2006), und arbeitet in seiner Dissertation heraus, dass „Computertechnologie als digitale elektrische Kalkülsprachtechnologie [...] ein kaltes Medium [ist], daß in Bildungsprozessen ein spielerisches, unverbindliches Verhältnis zu sich selbst, zu anderen und zur Welt bewirkt“ (Swertz 2000). Auch im Hinblick auf Lernen in virtuellen Welten sollte diese Definition von Computertechnologie und Bildung mitgedacht werden. Dadurch wird unter anderem die Bedeutung von persönlichen Lern- und Bildungserlebnissen für die Evaluation von Bildungsszenarien deutlich. Im Hinblick auf „Orte des Lernens“ (Westphal 2007) gilt es an (medien)pädagogische Diskurse anzuknüpfen und somit den Wissensbestand zu erweitern und möglicherweise zu einer Weiterentwicklung klassischer Lernorte beizutragen. Dafür ist eine Auseinandersetzung mit dem, was bereits gut funktioniert und was noch optimiert werden muss, unumgänglich – dies wird im Rahmen der

vorliegenden Forschungsarbeit mit Hilfe von Aussagen von Kurs-Teilnehmern erhoben. Neben der Etablierung weiterer Lernräume, geht es im Hinblick auf eine pädagogische Relevanz anschließend vor allem auch darum, deren Potenzial auszuschöpfen und gewinnbringend mit und in diesen zu arbeiten. So sieht beispielsweise auch Pätzold die Gestaltung interaktionsfreundlicher Lernräume als zunehmend bedeutsame Herausforderung für die Medienpädagogik (vgl. Pätzold 2007, S. 17). Im Zuge des geplanten Forschungsvorhabens werden 3D Welten als zusätzliche Lernräume und somit als Erweiterung bestehender Lehr- und Lernmöglichkeiten gedacht. Außerdem wird, wie bereits erwähnt, eine Auseinandersetzung mit der Frage stattfinden, welche Rolle Kommunikation im Hinblick auf das Erlernen einer Fremdsprache spielt und welche didaktischen Potenziale die virtuelle Umgebung von Second Life diesbezüglich birgt.

1.3 Forschungsstand und Leerstellen

Im Rahmen der vorausgegangenen Literaturrecherche hat sich erwartungsgemäß eine enorme Fülle an Publikationen und diversen Studienarbeiten zum Thema „E-Learning“, „Lernen in digitalen Welten“, „Webbasiertes Lernen“, „Online Lernen“, „Hypermediale Lernsysteme“ etc. gezeigt (siehe bspw. Dittler 2003; Ehlers 2011; Hugger & Walber 2010; Meder 2006; Schulmeister 2003, 2007; Swertz 2004, et al.). Dabei wurden gleichzeitig die zahlreichen Synonyme deutlich, die für E-Learning genutzt werden, wenn es als Lernen und Lehren mit elektronischen Medien jeglicher Art verstanden wird – also einfach: E(lektronisches)-Lernen. Obwohl sich die einzelnen Begriffe nicht eindeutig voneinander separieren lassen, so haben sie doch eine gemeinsame Basis: das Internet als die „zentrale Infrastruktur zur Gestaltung von Lehr- und Lernprozessen“ (Schröder & Wankelmann 2002, S. 5). Da die Forschung zu diesem Themenbereich bereits auf eine längere Geschichte zurückblickt, sind die Ergebnisse hier sehr umfangreich und erstrecken sich in etwa gleichmäßig über theorielastige und praxislastige Veröffentlichungen. Diese Inhalte stellen für die Diplomarbeit aber nur einen Randaspekt dar, da der Fokus explizit auf „Lernerfahrungen mit Fremdsprachenunterricht in der virtuellen 3-D Welt Second Life“ gelegt wird.

Im Hinblick auf traditionelle, alternative oder innovative Lernräume lassen sich vor allem Veröffentlichungen aus der Architektur oder dem Kunst-/Designbereich verzeichnen, sowie aus der phänomenologischen Sozialforschung oder der konkreten Sozialraumforschung – ein interessanter Einblick in verschiedene Bereiche ist in Jeanette Böhm's „Schularchitektur im interdisziplinären Diskurs“ (2009) oder Werner

Sesink's „Subjekt - Raum – Technik“ (2006) zu finden. Bezüglich der Avatar-Thematik fällt vor allem die Vielzahl an Publikationen rund um Einsatzmöglichkeiten und Bedeutung von Avataren und/oder virtuellen Welten für die freie Marktwirtschaft auf (siehe dazu bspw. Ebner 2007, Hentschel 2007, et al.). Publikationen bezüglich Second Life lassen sich erwartungsgemäß vor allem in Form von Guides oder Handbüchern vorfinden, welche dem User die technische Handhabung der virtuellen Welt erklären (Reichert 2007; Rymaszewski 2007), von ihren eigenen Erlebnissen in Second Life berichten (Stillich 2007) oder Tipps für ein ertragreiche wirtschaftliche Nutzung der 3D Welt geben (Freedman 2008; Mahar & Mahar 2009). Gerade in den letzten zwei bis drei Jahren sind jedoch immer mehr Veröffentlichungen zu verzeichnen, die sich explizit mit Lernen, Lehren und Forschen in Second Life beschäftigen. Besonders hervorgehoben seien dabei, auf Grund von Aktualität und Relevanz für das beabsichtigte Forschungsvorhaben, folgende Werke: „A Practical Guide to Using Second Life in Higher Education“ (Savin-Baden 2010), „Researching Learning in Virtual Worlds“ (Peachey 2010), „V-Learning: Distance Education in the 21st Century Through 3D Virtual Learning Environments“ (Annetta et al. 2010), „Learning in 3D: Adding a New Dimension to Enterprise Learning and Collaboration“ (Kapp & O'Driscoll 2010) und – nicht so aktuell wie die Vorausgegangenen, aber thematisch prädestiniert – „Language learning online: towards best practice“ (Felix 2003). Zuletzt sei vor allem die Veröffentlichung von zwei an AVALON beteiligten Wissenschaftlern, Judith Molka-Danielsen und Mats Deutschmann, erwähnt: „Learning and Teaching in the virtual world of Second Life“ (2009).

Obwohl sich die oben genannten Werke durch eine klare thematische Nähe und Aktualität auszeichnen, steht bei keiner dieser Publikationen der Lerner/Anwender explizit im Fokus. Einige der o.g. Veröffentlichungen beinhalten best-practice Beispiele oder berichten über Feedback, dass von den Teilnehmern eingeholt wurde. Wenn dies der Fall war, dann wurde die Evaluation aber hauptsächlich in Form von Fragebögen durchgeführt und bezog sich zumeist auf den didaktischen Aufbau des jeweiligen Kurses oder die individuellen technischen Fortschritte oder Probleme in der Handhabung von Second Life (vgl. Molka-Danielsen & Deutschmann 2009; Maggi-Baden 2010). Es ging dabei nicht um die qualitative Erhebung subjektiven Erlebens der Teilnehmer, in der Situation des Fremdsprachenunterrichts in der virtuellen Umgebung. Betrachtet man aber, wie auch E-Learning Experte Ulf Ehlers, Lernplattformen lediglich als eine zur Verfügung gestellte Infrastruktur, welche erst durch den Lernenden selbst zum Leben erweckt und mit Sinn gefüllt wird (vgl. Ehlers 2002), dann erscheint es adäquat im Hinblick auf Qualitätskriterien genau dort anzusetzen: beim Lernenden

selbst. Um zu möglichst detailreichen Informationen und subjektiven Ansichten zu gelangen, erscheinen die im AVALON Projekt durchgeführten qualitativen Interviews mit den Teilnehmern prädestiniert. Die Auseinandersetzung mit den Daten soll im Rahmen eines qualitativen Lerner-orientierten Ansatzes zu einer Erschließung von Qualitätsanforderungen für Fremdsprachenunterricht in der virtuellen Welt von Second Life führen. Im Zuge des Forschungsvorhabens werden so bereits bestehende wissenschaftliche Erkenntnisse aus Evaluationen und Durchführungen diskutiert, erweitert und gegebenenfalls widerlegt.

Wie bereits erwähnt, hat sich bei der Recherche zum aktuellen Forschungsstand gezeigt, dass sich viele Studien und Publikationen zwar durch eine klare thematische Nähe und Aktualität zum Thema „Lernen in virtuellen Welten“ auszeichnen, jedoch selten explizit Lernende/Anwender und deren Erleben im Fokus stehen.

1.4 Inhaltliche Strukturierung

Diese Forschungsarbeit ist in einen theoretischen und einen empirischen Teil untergliedert und hat auf den vorausgegangenen Seiten bereits einen Einstieg in Thematik, sowie Forschungsfrage und Forschungsstand geboten. Die weitere Strukturierung gestaltet sich folgendermaßen:

Das zweite Kapitel befasst sich mit den relevanten Begriffen dieser Diplomarbeit und erörtert, was grundsätzlich unter diesen zu verstehen ist, beziehungsweise wie die Begriffe in dieser Diplomarbeit verwendet werden. Den Beginn macht aber zunächst eine Erläuterung des Projekts AVALON, aus welchem die bereits erwähnten Teilnehmer-Interviews stammen und welches damit die Basis für eine empirische Auseinandersetzung mit der Thematik bildet. In diesem Zuge folgt zudem ein kurzer Abriss des Forschungsprozesses vom Beginn des Projekts bis zu den hier analysierten Interviews. Des Weiteren wird Second Life dargestellt und in diesem Zusammenhang die Avatar-Thematik aufgegriffen. Den Abschluss bildet die Darstellung von „Avatarbasierten 3D Online Umgebungen“ an sich.

Im dritten Kapitel folgen unverzichtbar eine Darstellung der Entwicklung vom E-Learning zum V-Learning, sowie eine kurze Diskussion hinsichtlich eines möglichen Mehrwerts. Das vierte und abschließende Kapitel der theoretischen Teils, befasst sich mit Qualität im E-Learning im Hinblick auf den Lernenden als Ausgangspunkt (vgl.

Ehlers 2002, 2011) und der Begrifflichkeit der „subjektiven Qualitätsanforderungen“, welche im Rahmen dieses Forschungsvorhabens erhoben werden.

Im Empirischen Teil der Arbeit wird zunächst das Forschungsdesign genauer erörtert und im Weiteren mit der zuvor theoretisch beschriebenen Qualitativen Inhaltsanalyse nach Mayring (2008) praktisch gearbeitet. Praktisch bedeutet hier, dass es im Hinblick auf Forschungsfrage und Daten angewendet und Adaptierungen erläutert werden. Nach einer Definition der Kategorien folgt die anschauliche Darstellung der Interviews mit den sechs Teilnehmern. Nach einer Zusammenfassung der einzelnen Aussagen und einer anschließenden Zusammenführung aller Aussagen, erfolgt die Diskussion der Ergebnisse im Hinblick auf subjektive Qualitätsanforderungen für Fremdsprachenunterricht in Second Life. Den Abschluss dieser Arbeit bilden Resümee und Ausblick.

2 Relevante Begriffe und Erläuterungen

In diesem Kapitel werden die relevanten Termini dieser Arbeit erörtert und verdeutlicht, wie diese Begriffe im Weiteren verwendet werden. Den Beginn macht dabei kein Terminus in eigentlichen Sinne, sondern eine Beschreibung des Projekts AVALON. Nach der formalen Erläuterung folgen relevante Zusatzfakten, sowie eine Aufschlüsselung der operativen Schritte im Forschungsprojekt bis zum Punkt der Durchführung der Teilnehmer-Interviews, welche im Rahmen dieser Arbeit analysiert werden. Im Anschluss folgen Darstellungen von Second Life, Avataren und virtuellen 3D-Online-Umgebungen. Die Reihenfolge in diesem Kapitel wurde deshalb so gewählt, weil das Projekt die Grundlage für die geplante empirische Auseinandersetzung bildet und die weiteren Begriffe damit einhergehen.

2.1 AVALON

Das Projekt AVALON hat sich zum Ziel gesetzt, Fremdsprachenunterricht in der virtuellen Welt von Second Life zu entwickeln und durchzuführen. Es handelte sich dabei um ein 2-jähriges wissenschaftliches Forschungsprojekt (Januar 2009 bis Dezember 2010) welches im Rahmen des "Education and Culture DG Lifelong Programme" von der Europäischen Kommission gefördert wurde. Es fand ausschließlich in der 3-D Online Umgebung von Second Life statt. Neben der Universität Wien waren neun weitere Partner (europäische Universitäten sowie Vereine) an diesem Projekt beteiligt. Bei AVALON ging es nicht nur darum, Sprachkurse auf der eigenen virtuellen Insel in Second Life zu konzipieren und durchzuführen, sondern auch Best Practice Beispiele und Qualitätskriterien herauszuarbeiten. Das Work-Package der Universität Wien bestand in der Evaluation des Projekts. Als wissenschaftliche Mitarbeiterin galt es unter anderen Online Fragebögen zu entwerfen und auf deren Grundlage Interviewleitfäden für Experten sowie Teilnehmer zu entwickeln. Nach Abschluss einer Erhebungsperiode wurde jeweils ein „Evaluation Report“ erstellt, welcher Projektmitarbeiter und Projektinteressierte über die Ergebnisse informierte. Die „Reports“ dienten in erster Linie dazu, den aktuellen Status des Projekts im Blick zu behalten und den beteiligten Lehrern als auch Entwicklern ein zeitnahes Feedback zu geben. Die Entstehung der Fragebögen und Interviewleitfäden ist dabei als ein stetiger Entwicklungsprozess zu verstehen: Der erste Schritt bestand in der Erstellung von Fragebögen für die Experten. Dafür wurden gewisse Vorannahmen zum Thema „Lernen und Lehren in virtuellen Welten“ als Fragen formuliert, um sie dann von den Experten verifizieren

oder falsifizieren zu lassen. Diese Vorannahmen wurden vor allem im Hinblick auf das Werk „Learning and Teaching in the virtual world of Second Life“ (Molka-Danielsen & Deutschmann, 2009) herausgearbeitet, welches von zwei Projektmitarbeitern zeitgleich mit dem Start von AVALON veröffentlicht wurde. Judith Molka-Danielsen und Mats Deutschmann beschreiben in ihrer Publikation ihre vorausgegangenen Erfahrungen mit Lernen und Unterrichten in Second Life. Durch die thematische Nähe zum anschließenden AVALON Projekt bot dieses Werk eine adäquate Grundlage: Vor der „AVALON Learning Island“ wurden auf „Kamimo Island“ zwischen 2007 und 2008 bereits einige Sprachprojekte für Doktoratsstudenten durchgeführt und im Anschluss ein kurzes Feedback von den Teilnehmern eingeholt (Deutschmann & Molka-Danielsen, 2009, S.27ff.). Im Zuge der Evaluation des AVALON Projekts wurden für die Evaluation zumeist Skalen-Fragen benutzt, aber auch offene Fragen waren unverzichtbar um eine solide Grundlage für weitere Bearbeitungen gewährleisten zu können. Während der Auswertung der Fragebögen und dem Ausarbeiten des 1. Reports, wurden anknüpfbare Aspekte und interessante Aussagen schnell deutlich. Im nächsten Schritt wurden sowohl einige Hypothesen erneut aufgegriffen als auch neue Hypothesen generiert und auf dieser Grundlage Interviewleitfäden für die Experten erstellt. Auf diesen Vorgehensschritten bauten im Weiteren die Entwicklung eines Fragebogens für Teilnehmer sowie ein anschließender Interviewleitfaden für diese auf. In jedem Schritt wurden markante Aspekte von einem Forscherteam herausgearbeitet und vorläufige Qualitätskriterien gebildet. Diese wurden in einem weiteren Schritt verifiziert oder falsifiziert.

Den Abschluss dieser Prozesskette bildeten acht qualitative Interviews mit Teilnehmern eines „AVALON Business English Course“. Diese werden nun im Rahmen der Diplomarbeit erneut herangezogen und unter weitergreifenden Gesichtspunkten ausgewertet. Sie werden nun nicht mehr – wie zuvor im Projekt – als Grundlage für ein allgemeines und zeitnahes Feedback für Lehrer, Projektinteressierte und Forscher herangezogen, sondern dienen explizit der Forschungsfrage, wie Teilnehmer den Unterricht in der virtuellen 3D Umgebung von Second Life erleben und welche subjektiven Qualitätsanforderungen sich daraus ableiten lassen (siehe dazu Kapitel 1.2 – „Fragestellung und methodischer Zugang“).

In diesem Kapitel wurde das Projekt AVALON vorgestellt, da es die empirische Grundlage für diese Forschungsarbeit bildet. Dabei wurden die relevanten Fakten und das operative Vorgehen des EU-Projektes aufgeschlüsselt. Das folgende Kapitel

beschäftigt sich mit dem virtuellen zweiten Leben, in dem AVALON stattgefunden hat und stellt dabei unter anderem auch den aktuellen Stand von Second Life dar.

2.2 Second Life

„Second Life ist eine virtuelle 3-D-Umgebung, die den Akteuren eine Navigation in einer sehr aufwändig gestalteten Umgebung erlaubt, die weitestgehend von den Nutzerinnen und Nutzern selbst erschaffen wird. [...]Die Interaktionsmöglichkeiten in Second Life sind grundsätzlich wenig beschränkt und es gibt ausdrücklich keine Spielidee oder Ähnliches“ (Pätzold 2007, S. 3ff.). Soweit eine sehr prägnante Beschreibung von Henning Pätzold auf die Frage, was Second Life eigentlich ist. Elementarer beschreibt es der Redakteur des Magazins „Stern“, Sven Stillich, in seinem Selbsterfahrungsbuch „Second Life – Wie virtuelle Welten unser Leben verändern“: „Second Life“ ist ein Computerprogramm, das man sich gratis aus dem Internet herunterladen kann auf den eigenen Rechner“ (Stillich 2007, S. 192). Weiter schildert er: „Wird die Software gestartet, generiert sie auf dem Monitor eine dreidimensionale Welt, in der sich Menschen mittels eines Avatars bewegen und interagieren können“ (ebd.). Molka-Danielsen führt in dem bereits erwähnten Werk „Learning and teaching in the virtual world of Second Life“ (2009) weitere interessante Merkmale von Second Life an: So werden die Nutzer von Second Life beispielsweise „residents“ (zu dt. Bewohner) genannt und ihre Avatare können bis ins kleinste Detail personalisiert werden (vgl. Molka-Danielsen 2009, S. 14). Kommuniziert werden kann durch Text oder Voice Chat, öffentliche Broadcasts oder mithilfe von diversen Privatgespräch-Optionen. Interaktionen und Anpassungen in einer eigens erworbenen virtuellen Umgebung (bzw. einem Stück Land) funktionieren hauptsächlich über sogenannte Scripts, welche in einer bestimmten Linden Lab Programmiersprache geschrieben und veränderbar sind, oder können mit Linden Dollars erworben werden (vgl. ebd.).

Second Life wurde von der amerikanischen Firma Linden Lab entwickelt und 2003 von dieser veröffentlicht. Auf ihrer Website beschreiben sie Second Life als „the leading 3D virtual world filled with user-created content and immersive experiences“ (<http://lindenlab.com/about>). Außerdem heben sie die vielfältigen Möglichkeiten hervor, die Second Life zu bieten hat: Freunde auf der ganzen Welt kennenlernen, gemeinsame Live Musik oder Rollenspiele genießen, gemeinsames Gestalten der Umgebung und nicht zuletzt die wirtschaftliche Nutzung, die in Second Life so viel bedeutet wie „buy and sell anything you can imagine“ (ebd.). In einem Interview von

2009 mit dem Linden Lab und Second Life Gründer Philip Rosedale, wird dieser auf die immer weiter sinkenden Nutzerzahlen und das kaum noch vorhandene Interesse der Öffentlichkeit angesprochen.² Dieser kontert darauf mit Aussagen über durchaus positive Bilanzen und betont, dass es Second Life prächtig geht. Online Magazine von n-tv³ oder Focus⁴ titelten jüngst (Februar 2012), dass Second Life neue Geschäftsfelder erobern will um sich gegen die starke Konkurrenz von Social Networks, wie beispielsweise facebook, behaupten zu können.

Um eine genauere Vorstellung zu bekommen erscheint es interessant, einen kurzen Blick auf die Nutzerzahlen von Second Life im Vergleich zu dem derzeit höchstboomenden facebook (www.facebook.com) darzustellen. Allerdings lässt sich das Unternehmen Linden Lab im Hinblick auf exakte Nutzerzahlen nicht in die Karten schauen. Auf der Website ihrer Handelsmarke „Linden Research“ lassen sich lediglich Statistiken finden, welche die Nutzungsdauer pro Tag oder die Umtauschrate von Dollar in Linden Dollar darstellen. Die vielfach alternativ zur Hilfe genommene Website gridsurvey.com steht zwar in keiner offiziellen Verbindung zu Linden Lab, dokumentiert aber seit 2008 kontinuierlich aktuelle Nutzerzahlen von Second Life, die sie als direkte BewohnerInnen von Second Life erheben. Dieser Quelle sind auch die folgenden Nutzerzahlen von Second Life entnommen. Die zum Vergleich angeführten facebook Nutzerzahlen stammen von der offiziellen facebook News Seite:

Second Life im Februar 2012

Total Residents: **28,000,000**

Residents online: **39,000**

(Quelle: gridsurvey.com)

facebook im Dezember 2011

Total monthly users: **845,000,000**

Daily users: **483,000,000**

(Quelle: <http://newsroom.fb.com>)

Es zeigt sich deutlich, dass Second Life weit hinter facebook liegt, was die Nutzerzahlen insgesamt und auch die tägliche Nutzung betrifft. Da Second Life aber hinsichtlich der Eignung als Lernumgebung untersucht werden soll, spielt die aktuelle Popularität keine entscheidende Rolle für die Bearbeitung der Forschungsfrage. Ein aktueller Exkurs erschien aber infolge einer komplexen Auseinandersetzung und hinsichtlich der Vollständigkeit adäquat und interessant.

Für ein ganzheitliches Verständnis erscheint es außerdem sinnvoll, den Unterschied zwischen Online-Spielewelten und sozialen-Online Welten zu verdeutlichen: Bei den

² <http://www.manager-magazin.de/unternehmen/it/0,2828,653287-3,00.html>

³ <http://www.n-tv.de/ticker/Computer/Linden-Lab-steuert-neue-Welten-an-article5529866.html>

⁴ http://www.focus.de/digital/computer/internet-linden-lab-steuert-neue-welten-an_aid_715044.html

weitverbreiteten sogenannten MMORPG's handelt es sich um „Massive Multiplayer Online Role-Playing Games“, welche zumeist in einer Fantasiewelt spielen. Das wohl populärste und erfolgreichste Online-Rollenspiel ist das 2004 erstmals veröffentlichte „World of Warcraft“ (<http://www.worldofwarcraft.com>). Die Welt von „Azeroth“ (so der offizielle Name des virtuellen Schauplatzes) versteht sich als Spielwelt, welche sich dadurch auszeichnet, dass beispielsweise Aufgaben gelöst und Challenges bestanden werden müssen, um ein Spielziel zu erreichen. Dieses Erreichen eines Spielziels ist dabei oft an die Zusammenarbeit von mehreren Usern gebunden. Im Gegensatz dazu, haben sich die „sozialen“ Online-Welten entwickelt, welche auch als virtuelle „Life Simulationen“ (kurz „Life Sims“) oder auch „MUVES“ (Multi-user virtual environments) bezeichnet werden. Hier gibt es weder thematische Begrenzungen, noch ein Spielziel. Zu einer solchen „Life Sims“ oder „MUVES“ zählt auch Second Life. Dazu kommen noch einige Besonderheiten, zum Beispiel, dass in Second Life eigenes Land erworben werden kann und auch eine eigene Währung existiert: Linden Dollars (siehe hierzu bspw. <http://secondlife.com/whatis>).

Nachdem in diesem Kapitel die virtuelle Welt von Second Life von verschiedenen Seiten beleuchtet wurde, folgt im nächsten Kapitel eine kurze Darstellung der „Residents“ der virtuellen Welten: der Avatare.

2.3 Avatare

Wie bereits im vorausgegangenen Kapitel erwähnt, spielen Avatare eine entscheidende Rolle in Second Life: Sie bringen Leben in die virtuelle Welt und werden liebevoll als „Residents“, also Bewohner, bezeichnet. Darüber hinaus sind sie schlichtweg die Voraussetzung um überhaupt in das neue zweite Leben einzusteigen. Eine weitere Voraussetzung, die damit einhergeht, ist die Wahl eines Namens. Second Life stellt dafür ein regelmäßig wechselndes Kontingent an Nachnamen zur Verfügung, aus denen der fast fertige „Resident“ einen wählen muss – die Wahl eines dazu passenden Vornamens liegt in der individuellen Hand der User. Ist dieser Schritt vollbracht, kann damit begonnen werden, dem Namen einen Körper zu geben. Hier werden der Kreativität nahezu keine Grenzen gesetzt: es kann zwischen Geschlecht, Haarfarbe, Haarlänge, Augenfarbe etc. bis hin zu Körperform oder auch Gangart entschieden werden. Diese und weitere Faktoren teilen sich in gratis Auswahlmöglichkeiten, also Basics, und kostenpflichtige Zusatzangebote auf. Neulinge, die sogenannten Newbies, tragen zunächst immer das gleiche unverkennbare Outfit – bestehend aus Gesundheitslatschen, Blue-Jeans und weißen Shirt.

Die Avatar-Thematik wird auch gerade im Hinblick auf die Forschungsfrage dieser Arbeit mitgedacht, da die Teilnehmer während der AVALON Sprachkurse konstant mit diesen interagiert haben und dies eine der Besonderheiten im zugrunde liegenden Lernszenario darstellt. Aber was sind Avatare? Was macht sie aus? Jack Pierce, ein amerikanischer E-Learning Experte und Betreiber einer E-Learning Solutionen Firma, bricht die Antwort auf diese Frage zunächst auf das Offensichtliche herunter und beschreibt Avatare zusammenfassend als digitale Repräsentation einer leibhaftigen Person (vgl. Pierce 2008, S. 1). Diese können sich seiner Ansicht nach aber auch zu „Charakteren“ entwickeln und repräsentieren dann schon Teile einer bestimmten Persönlichkeit und stehen nicht mehr nur für irgendeine beliebige Person (vgl. ebd.). Der englische Computerspielforscher Richard Bartle spricht hier von verschiedenen Stufen der Immersion. In seinem Werk „Designing Virtual Worlds“ (2004) und vielen weiteren wissenschaftlichen Ausarbeitungen beschreibt er die Wahrnehmung respektive Identifikation mit dem eigenen Avatar in folgenden Abstufungen. Er unterscheidet, in aufsteigender Identifikations-Reihenfolge, zwischen:

- **Player**
- **Avatar**
- **Character**
- **Persona**

(Bartle 2004, S. 154 ff.)

Nachdem der „Player“ lediglich ein Mittel zum Spielzweck darstellt, erlebt sich die „Persona“ bereits als existierende Person in der virtuellen Welt. Die Stufen „Avatar“ und „Character“ bewegen sich zwischen diesen beiden Polen. Eine solch vierstufige Unterscheidung würde im Rahmen dieser Forschungsarbeit zu weit führen. Allerdings wird bewusst ein Fokus darauf gelegt, welchen Einfluss die Avatare auf die Lernsituation hatten und wie sich das Agieren mit einem Avatar angefühlt hat (vgl. dazu Kapitel 6 „Analyse“), da dies entscheidende Faktoren für das Gesamterlebnis dieses Lernszenarios sein könnten. Als überaus passend für die Vorstellung von Avataren im Rahmen dieser wissenschaftlichen Arbeit, werden die Ausführungen des deutschen Medienpädagogen Ben Bachmaier angesehen. Dieser bezeichnet Avatare als „semiotische Ressourcen“ (Bachmaier 2011, S. 99), also Mittel, Zeichen, Werkzeuge oder ähnliches, um beispielsweise als Person in einer virtuellen Welt oder in einem Spiel mit anderen in Kontakt zu treten und damit Sinn zu erzeugen (vgl. ebd.). Diese Art der Selbstrepräsentation ist mit der der Teilnehmer in einer Unterrichtseinheit in Second Life vergleichbar. Bei ihren Avataren handelt es sich nicht um bloße

Spielfiguren, da zum einen realer Kontakt zu anderen Avataren stattfindet und zum anderen kein Spielziel oder –handlung vorherrschen. Die Überlegung, ob hingegen eine so starke Identifikation stattfindet, dass man es nach Bartles als „persona“ bezeichnen könnte und welchen Einfluss die Avatare auf die Unterrichtssituation haben, wird in den empirischen Teil dieser Arbeit und die Interview-Analyse verschoben.

Dieses Kapitel hat einen Einblick in die Geburtsstunde eines Second Life Residents gegeben und zudem einige Merkmale und Definitionen von Avataren dargestellt. Das folgende Kapitel beschäftigt sich mit der virtuellen Realität bzw. virtuellen 3D-Online-Umgebungen generell, bevor schließlich alle vorausgegangen Erläuterungen in der Thematik des E- bzw. V-Learnings zusammenlaufen.

2.4 Virtuelle 3D-Online-Umgebungen

In diesem Kapitel soll erläutert werden, was unter „Virtualität“ und „Virtuellen 3D-Online-Umgebungen“ verstanden wird. Dafür werden Definitionen aus der Fachliteratur dargestellt und weitergedacht.

Die für diese Diplomarbeit gewählte Bezeichnung „virtuelle 3D-Online-Umgebung“ konkretisiert die Struktur schon um ein Merkmal mehr als Formulierungen wie „virtuelle Realität“ oder „virtuelle Welt“ und wird in diesem Kapitel näher erläutert. „Virtuelle Realität“ wird oft mit dem Namen Jaron Lanier in Verbindung gebracht. Der Computerwissenschaftler gilt als der Erfinder des Begriffs und meint mit „virtuell“ lediglich, „dass etwas nur als elektronisches Bild existiert, aber sonst keine Gegenständlichkeit besitzt“ (Lichter 2003, S. 228). Informationswissenschaftlerin Huberta Kritzenberger bezeichnet virtuelle Realität „als eine Technologie [...], die Echtzeit-Interaktionen mit dreidimensionalen Computerdaten ermöglicht und im Benutzer das Gefühl des Eintauchens (Immersion) und Teil-Werdens in bzw. mit der virtuellen Welt erzeugt“ (Kritzenberger 2005, S. 97).

Grundsätzlich könnten „virtuelle Realität“ und „3D-Online-Umgebung“ synonym verwendet werden. Dabei sei aber angemerkt, dass es natürlich nicht die „3D-Online-Umgebung“ gibt, genauso wenig wie die virtuelle Realität. In den Bereichen Grafik, Funktionalität, Benutzerfreundlichkeit, technische Voraussetzungen und Schwerpunktlegung etc. existieren erhebliche Unterschiede.

Ein möglicher Zusatz wie „Avatarbasiert“ würde als Beschreibung ebenfalls treffend erscheinen, da 3D-Online-Umgebungen wie Second Life ohne Avatare einer Geisterstadt gleichen würde bzw. wohl gar nicht erst zum Leben erweckt worden wäre. In Bezug auf das vorausgegangene Kapitel lässt sich die einfache Bedingung aufstellen: ohne Avatare kein Leben, ohne Leben keine „Life Sims“. Dies gilt im Grunde für alle 3D-Online-Umgebungen, von denen Second Life unbestritten zu den bekanntesten zählt. Sven Stillich bemerkt dazu: „Nein, exklusiv hat „Second Life“ das Prinzip „Avatar“ beileibe nicht. Aber es hat es über alle Maßen bei den Massen populär gemacht“ (Stillich 2007, S. 193).

Gerade in den letzten Jahren haben sich viele verschiedene 3D-Online-Umgebungen herausgebildet und weiterentwickelt: beispielweise Active Worlds, Blaxxun, imvu, Paraworld, moove, twinity etc. – um neben Second Life einige der populärsten zu nennen. Trotz den zahlreichen, bereits kurz erwähnten Unterschieden, gibt es eben auch eine Reihe von Gemeinsamkeiten durch welche sich diese Plattformen generell charakterisieren lassen. Experten des Fraunhofer-Institut für Arbeitswirtschaft und Organisation (IAO) arbeiten in ihrer Studie zu „Virtual Communities – 3D Mehrbenutzer-Kommunikationsplattformen“ mit folgender Definition: „Softwarelösungen, die mehreren Benutzern gleichzeitig synchrone Kommunikations- und 3D Visualisierungskomponenten in integrierter Form zur Navigation und Interaktion in 3D Welten anbieten, können als 3D Mehrbenutzer-Kommunikationsplattformen bezeichnet werden“ (Hitzges et al. 2000, S. 5). Die Gründer einer Hamburger Kommunikationsagentur, welche zur renommierten pixelpark AG gehört, haben 2007 ein „White Paper“ zum Thema „Second Life und Business in virtuellen Welten“ veröffentlicht. In diesem stellen Markus Breuer und Sebastian Küpers vier Faktoren auf, die allen virtuellen Welten gemeinsam sind und im Rahmen dieser Diplomarbeit nicht treffender formuliert werden könnten:

- **3-D-Darstellung** mit mehr oder weniger hohem Realitätsgrad
- **Gemeinsame Anwesenheit der Anwender** an einem „Ort“ mit vielfältigen Möglichkeiten zur Kommunikation und Interaktion
- **Persistenz** (Dauerhaftigkeit) der Änderungen, die Anwender dort vornehmen
- **Der „Avatar“** als personifizierte Darstellung der Anwender und Identifikationsfigur in dieser Welt

(Breuer/Küpers 2007, S. 8)

Ein entscheidendes Merkmal liegt also in der Möglichkeit zur Aktivität und Interaktivität der Anwender, mit ihren Avataren als Stellvertreter. Es ist festzuhalten, dass die virtuelle 3D-Umgebung darauf ausgelegt ist, dass sich die darin agierenden Avatare begegnen, gemeinsam an einem Ort anwesend sind, aktiv miteinander in Kontakt treten, kommunizieren und – im Rahmen der technischen Möglichkeiten – außerdem mit der Umgebung interagieren. Auch Hitzges et al. verdeutlichen in ihren Ausführungen, dass eine entscheidende Gemeinsamkeit dieser Anwendung darin liegt, „dass mehreren Benutzern gleichzeitig unterschiedliche Kommunikationskanäle zur Verfügung gestellt werden sowie ein synchrones Bearbeiten gemeinsamer Inhalte ermöglicht wird“ (Hitzges 2000, S. 5). Diese Aspekte zusammen genommen können dann zu einer sogenannten Immersion (ein Eintauchen) in diese virtuelle Welt beitragen – wie bereits bei Kritzenberger zu Beginn erwähnt. Dieses Verschmelzen und das „enorm hohe Involvement der Anwender“ (Breuer/Küpers 2007, S. 8) mit der virtuellen Welt macht laut der Kommunikationsexperten Breuer und Küpers die Attraktivität von virtuellen Welten wie Second Life aus (vgl. ebd.).

Dass virtuelle Welten dadurch auch als Lernplattform attraktiv werden, wurde bereits einige Mal erwähnt. Kritzenberger beschreibt es in ihrer Publikation „Multimediale und interaktive Lernräume“ folgendermaßen: „Virtuelle Realitäten als Lernräume unterscheiden sich von anderen medial organisierten Lernräumen insbesondere durch die Möglichkeit, Objektdarstellungen räumlich dreidimensional zu organisieren und den Lerngegenstand auf diese Weise zu situieren. [...] Somit kann virtuelle Realität als eine vom Computer geschaffene, interaktive, dreidimensionale Umwelt aufgefasst werden, in die ein Lernender eintaucht. Das Besondere ist vor allem, dass der Nutzer diese computergenerierte Umgebung mit seinen Sinnen als real erlebt und dass er mit ihnen interagieren kann“ (Kritzenberger 2004, S.97 f.). Zudem beruft sie sich auf Forscher des „U.S. Army Research Institute for the Behavioral and Social Sciences“, Bob G. Witmer und Michael J. Singer (1998), die sich mit der Meßbarkeit von „Presence in virtual environments“ beschäftigt haben. Im Presence Journal des MIT stellen sie dar, wo die Unterschiede von virtuellen 3D-Umgebungen zu anderen Online-Lernplattformen liegen. Mit Bezug auf diese Erkenntnisse nennt Kritzenberger vier Faktoren, die virtuellen 3D-Umgebung eine besondere Eignung als Wissensvermittler zuschreiben:

- **Unmittelbares Engagement**
- **Direktes visuelles Feedback**
- **Immersion**
- **Telepräsenz**

(Kritzenberger 2004, S. 98)

Wie sich nun das Lernen in virtuellen Klassenräumen gestaltet und worin möglicherweise von Experten die besondere Eignung und ein Mehrwert gesehen werden, wird im folgenden Kapitel behandelt.

3 Vom E-Learning zum V-Learning

In diesem Kapitel wird erörtert, wie sich die Erweiterung von 2D-Lernplattformen (E-Learning) in virtuelle 3D-Umgebungen (V-Learning) vollzogen hat und ob diese Transformation eine Verbesserung der Lernqualität mit sich bringt. Dabei soll V-Learning nicht als Ablösung des E-Learning verstanden werden, sondern als Weiterentwicklung und Ausbau im Bereich des digitalen Lernens.

„Virtuelle 3-D-Umgebungen bieten in der Regel alle Möglichkeiten bisheriger virtueller Interaktionsräume, gehen aber noch darüber hinaus“ (Pätzold 2007, S. 9). Diese Behauptung stellt Henning Pätzold auf und argumentiert damit, dass es sich um „Echtzeitumgebungen“ handelt, welche synchrone Kommunikation ermöglichen (vgl. ebd.). Demnach wäre synchrone Kommunikation in der Dreidimensionalität der erste bedeutende Faktor den es zu nennen gilt, wenn nach den Besonderheiten virtueller Welten gefragt wird. Kommunikation bedeutet Interaktion und sozialer Kontakt mit anderen – genau das scheint bisherigen 2D-Plattformen zu fehlen. Markus Walber, E-Learning Beauftragter der Universität Bielefeld, stellt in einem Artikel für die „Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur“ (GMK) die Frage „Bildungsraum: Second Life?“ (Walber 2008) und befasst sich in diesem Zusammenhang ebenfalls mit den Unterschieden von 2D zu 3D Lernumgebungen. Er beruft sich auf seine empirische Studie zu „Selbststeuerung im Lernprozess und Erkenntniskonstruktion“ (Walber 2007) und bemerkt kritisch, dass E-Learning bisher vorrangig zur technologischen Bereitstellung von Inhalten genutzt wird. [...] E-Kommunikationselemente kommen nur in weniger als einem Drittel aller Fälle zum Einsatz.“ (Walber 2008, S. 81 f). Kommunikation und der soziale Kontakt, den man üblicherweise in Klassen- bzw. Lernsituation hat, werden von Walber als die entscheidenden Qualitätsdeterminanten im E-Learning gesehen (vgl. Walber 2008, S. 82). Wenn asynchrone oder synchrone Kommunikationsmöglichkeiten aber nicht genutzt werden oder gar nicht erst vorhanden sind, ist es auch nur schwer vorstellbar, dass sich ein sozialer Lernraum entwickeln kann.

Medienpädagoge Hermann Astleitner erläutert in seinem Werk „Pädagogische Grundlagen virtueller Ausbildung: Telelernen im Fachhochschulbereich“ genauer den Unterschied zwischen synchronen und asynchronen Kommunikationswerkzeugen im E-Learning (vgl. Astleitner & Sindler 1999, S. 24f). Synchron bedeutet in diesem Zusammenhang eine simultane beziehungsweise direkte Kommunikation zwischen Sender und Empfänger und asynchron hingegen eine verzögerte Kommunikation. So

stellen beispielsweise Audio- oder Videokonferenzen, Chats oder Screensharing, synchrone Kommunikationswerkzeuge dar. Bei einer verzögerten Kommunikation hingegen, werden „fertiggestellte Informationspakete“ (ebd.) verschickt – wie zum Beispiel bei Newsgroups, Foren oder E-Mails. Laut des Autors entfalten Kommunikationswerkzeuge ihre volle Leistungsfähigkeit, wenn beide Formen – strategisch ausgewählt – eingesetzt werden (vgl. ebd.). Wie bereits zu Beginn dieses Kapitels erwähnt, kommen aber gerade synchrone Kommunikationsmöglichkeiten im E-Learning kaum zum Einsatz.

Diskutiert man nun die virtuelle 3D-Umgebung von Second Life als Lernplattform ist hervorzuheben, dass synchrone (Voice-Chat, Text-Chat etc.), sowie asynchrone (private Nachrichten etc.) Kommunikationsmöglichkeit und Medien (Video, Sound etc.) unmittelbar in der virtuellen Welt integriert sind und nicht außerhalb, auf einer neuen Seite oder in einem neuen Fenster, erscheinen. Dadurch entsteht laut Walber ein „ganzheitlicheres Raumerleben“ (Walber 2008, S. 83), was gleichzeitig Möglichkeiten für didaktische Umsetzungen und eine generelle Unterrichtsgestaltung bereithält. Es geht also nicht mehr nur darum, eine starre 2D Seite mit Inhalten zu füllen und geeignete Dokumente oder Medien zum Download zur Verfügung zu stellen, sondern darum, ein interaktives Unterrichtsszenario vorzubereiten. So besteht beispielsweise die Möglichkeit, Hausarbeiten nicht nur durch einen Upload der Dateien auf der Seite abzugeben, sondern auch Präsentationen der selbigen oder gemeinsames Korrigieren einer Datei sind möglich. Dabei ist es nachvollziehbar, dass Szenarien wie diese Kommunikation im Raum fördern und unterstützen können. Dabei spielt es eine entscheidende Rolle, sich sichtbar an einem Ort bzw. in einem Raum zu befinden, was bei virtuellen Welten durch die realistische 3D-Darstellung und das Agieren mit Avataren gegeben ist. An der Fakultät für Erziehungswissenschaft der Universität Bielefeld, hat Markus Walber gemeinsam mit Pädagoge André Mersch im Rahmen des Projekts „E-Learning 3D“ (<http://www.e-learning3d.de>) unter anderem genau zu diesem Thema geforscht. Nach Abschluss des in Second Life durchgeführten Projekts argumentieren sie, dass die gemeinsame Anwesenheit an einem Ort und das gemeinsame Wahrnehmen und Erkunden dieses Ortes, Anlass zu Kommunikation bietet, Immersionseffekte verstärkt und eine soziale Präsenz konstituiert (vgl. Mersch 2008). Sie erklären das große Potenzial von Second Life als virtuelle Lernumgebung damit, dass vielfältige Einsatzszenarien möglich sind und zusätzlich gängige Web 2.0-Anwendungen oder bestehende E-Learning Angebote mit der virtuellen Welt verknüpft und dort genutzt werden können (vgl. Mersch 2008, S. 3). Second Life kann als Knotenpunkt betrachtet werden, an dem alles zusammenlaufen kann – auch

problemlos länderübergreifend. Diese erscheint als überaus fruchtbarer Boden für kommunikatives und kooperatives Lernen (vgl. ebd.). Unter diesen Voraussetzungen ist es vorstellbar, dass Lernende mit Second Life, neben dem traditionellen Erlernen diverser Inhalte, die Hoffnung auf Spaß, Dynamik, Entdeckungen und unkonventionellem Lernen verbinden (vgl. Ojstersek & Kerres 2008).

Nach diesen verschiedenen und durchweg positiven Überlegungen, sollte auch die Frage nach einer möglichen Kehrseite Beachtung finden. So sollten neben den Potenzialen auch mögliche Schwierigkeiten im Hinblick auf Unterricht in einer virtuellen 3D Umgebung durchdacht angesprochen werden. Markus Walber hat sich in seinen Ausführungen zum Thema „Second Life als Bildungsraum“ ebenfalls Gedanken zu möglichen Einschränkungen gemacht und ist dabei zu folgenden Ergebnissen gekommen: „Ein Problem z. B. hinsichtlich der Entstehung von sozialem Vertrauen im Lernprozess könnte sich aus der möglichen Inkonsistenz zwischen den Identitäten der Avatare und den sich dahinter verbergenden Teilnehmern ergeben. Ferner bleibt die Kommunikation zwischen den am Lernprozess beteiligten Akteuren zumindest teilweise artifiziell, weil non-verbale Kommunikationen nur in sehr begrenzter Form zu realisieren sind. Außerdem werden durch den Einsatz von Second Life zunächst neue Zugangsbarrieren geschaffen. So setzt die Partizipation am virtuellen Geschehen spezifische Medienkompetenzen voraus. Für einen reibungslosen Ablauf müssen auch die technologischen Voraussetzungen an die Hardware sichergestellt sein.“ (Walber 2008, S. 82 f). Diese Szenarien spiegeln mögliche Problematiken, die bei der Nutzung von Second Life als Lernraum auftreten könnten, sehr treffend wider und werden daher auch in anderen Arbeiten genannt (vgl. bswp. Astleitner & Sindler 1999; Böhner & Mersch 2010; et al). Ob die Teilnehmer der AVALON Sprachkurse vergleichbare Erfahrungen gemacht haben und ähnliche problematische Szenarien nennen, ist in diesem Zusammenhang ein spannender Aspekt und wird im empirischen Teil der Arbeit herausgearbeitet. Abschließend ein weiterer Gedanke zu dieser Thematik, der sich aufdrängt: Fragt man nach dem größten Vorteil und dem Charakteristikum von E-Learning, so wird stets die Unabhängigkeit von Zeit und Raum genannt (vgl. Astleitner & Sindler 1999; Ehlers 2002, 2011; Schulmeister 2007). Diese Unabhängigkeit beginnt aber schon bei synchronem E-Learning zu bröckeln – bei V-Learning in Second Life ist sie im Grunde schon gar nicht mehr vorhanden. Bewegen wir uns mit V-Learning also möglicherweise wieder einen Schritt zurück in eine Abhängigkeit von Zeit und Raum, wie wir sie aus dem „normalen“ Präsenzunterricht kennen?

Nachdem in diesem Kapitel eine Darstellung der Entwicklung vom E-Learning zum V-Learning und den damit verbundenen Vor- beziehungsweise Nachteilen stattgefunden hat, beschäftigt sich das nächste Kapitel mit „Qualität im E-Learning“. Hier wird bewusst der Begriff des E-Learning verwendet, da Qualität im V-Learning, wie bereits erwähnt, bisher nur sehr marginal und selten qualitativ erforscht worden ist – im Gegensatz zum E-Learning. Grundsätzlich liegt der Fokus im folgenden Kapitel auf den Lernenden als Ausgangspunkt und deren subjektiven Qualitätsanforderungen für Online-Lernumgebungen.

4 Qualität im E-Learning

Dieses Kapitel setzt sich unter dem Themenbereich „Qualität im E-Learning“ mit dem Lernenden als Ausgangspunkt und subjektiven Qualitätsanforderungen auseinander. Dabei werden vor allem die Überlegungen von Ulf Ehlers und Axel Vielau sowie Stefan Iske und Norbert Meder miteinbezogen. Außerdem wird erläutert, was im Rahmen dieser Arbeit unter „Subjektiven Qualitätsanforderungen“ verstanden wird und warum diese Bezeichnung gewählt und als adäquat erachtet wird.

4.1 Der Lernende im Fokus

Wie bereits in den vorausgegangenen Kapiteln diskutiert, scheint E-Learning durchaus Potentiale zu bergen, die individuelles und flexibles Lernen begünstigen können. Eine der größten Herausforderungen des pädagogischen Alltags kann aber auch dieses Lernszenario nicht umgehen: Lernende profitieren von demselben Unterricht in höchst unterschiedlichem Maße. Sprachwissenschaftler und Pädagoge Axel Vielau macht im Hinblick auf Fremdsprachenunterricht darauf aufmerksam, dass eine künstlich erzeugte Lernsituation weitaus selektiver in Bezug auf Stärken und Schwächen der Lernenden wirkt, als das Lernen unter natürlichen Bedingungen (vgl. Vielau 2010, S. 15). Als Beispiel dafür, führt er die „Lebensumstände von Arbeitsmigranten“ (ebd.) an, welche früher oder später dazu führen, dass sie eine ausreichende Sprachfähigkeit im Rahmen von natürlichen Bedingungen erwerben. Der entscheidende Unterschied liegt für Vielau darin, dass die natürliche Lernsituation vom Lernenden selbst und die künstliche Lernsituation vom Lehrenden bestimmt wird (vgl. ebd.). Die gezielte Steuerung von Lernprozessen kann also die Gefahr bergen, dass Bedürfnissen einzelner Lernender oder Gruppen nicht genügend Beachtung geschenkt wird. Andererseits kann eine solche Steuerung auch zu einer Effektivitätssteigerung für den Lernenden führen – wovon in dieser Arbeit ausgegangen wird. In seiner Publikation „Methodik des kommunikativen Fremdsprachenunterrichts“ (Vielau 2010) richtet sich Vielau an Fremdsprachenlehrer in Schule und Erwachsenenbildung und erläutert ausführlich die Methodik des kommunikativen Fremdsprachenunterrichts. Dafür unterscheidet er zunächst zwischen der stofforientierten, der lernzielorientierten und der lernerorientierten Methodik (vgl. Vielau 2010, S. 14ff): der klassische und wohl meistverbreitete Ansatz ist laut Vielau der einer stofforientierten Methodik. Bei dieser steht die optimale Vermittlung eines bestimmten Lernstoffs im Vordergrund und damit Lehrbuch, Stoffauswahl und Aufbereitung im Mittelpunkt (vgl. Vielau 2010, S. 15). Bei der lernzielorientierten Methodik fallen Methodik und Didaktik zusammen. Das geplante

Ziel liefert hier „Kriterien für die Gestaltung des Lernwegs“ (ebd.) – zum Beispiel im Sinne einer Kommunikationsfähigkeit, die mit Hilfe von fest geplanten Schritten vorbereitet, gefördert und schließlich realisiert wird (vgl. ebd.).

Nun lässt sich „Kommunikationsfähigkeit“ wohl als das Ziel des Fremdsprachenunterrichts bezeichnen und dabei wird deutlich, dass es sich hier um einen komplexen Prozess handelt, welcher dem lebenslangen Lernen zugeordnet werden kann (vgl. Vielau 2012, S. 6). Da sich Vielau in seiner Publikation sowohl mit Schule als auch mit Erwachsenenbildung auseinandersetzt, bringt er den Aspekt ein, dass bei einem identischen übergeordneten Ziel zunächst geklärt werden müsse, wie Fremdsprachen überhaupt gelernt werden und welche Rolle die biographischen Daten der Lernenden spielen (vgl. Vielau 2010, S. 14). Wenn solche Vorüberlegungen miteinbezogen werden, befinden sich die Lehrenden bereits auf dem Boden der lernerorientierten Methodik. Dies scheint gerade in Anbetracht der zu Anfang erwähnten individuellen Lernunterschiede vorteilhaft zu sein. Außerdem sollte bedacht werden, dass im Hinblick auf einen langwierigen Lernprozess beziehungsweise lebenslanges Lernen, einer Befähigung zu autonomer Lernkompetenz eine entscheidende Rolle zukommt. Genau hier tut sich eine bedeutende Schnittstelle zum E-Learning auf, da diese Art des Lernens von vornherein eine hohe Anforderung an individuelle Lernkompetenzen stellt (vgl. Ehlers 2011, Schulmeister 2006).

In seiner Publikation „Qualität im E-Learning aus Lernaltersicht“ (2011) beschreibt Ulf Ehlers E-Learning als „eine in hohem Maße selbstgesteuerte Form des Lernens“ (Ehlers 2011, S. 166). In diesem Zusammenhang wird deutlich, warum es im Hinblick auf Qualitätsanforderungen für Onlineszenarien zielführend sein könnte, den Fokus auf den Lernenden zu legen: Lernende, die sich in Eigenmotivation in einen E-Learning Prozess begeben – was bei den im AVALON Projekt angebotenen Kursen der Fall war – trauen sich selber zu oder sind zumindest gewillt, einen Lernprozess selbstgesteuert und eigenverantwortlich durchzuführen. Einer solchen Gruppe spricht E-Learning Experte Ehlers in einem weiteren Schritt dann außerdem zu, „eine stark ausgeprägte Reflektionsfähigkeit für die eigenen Lernprozesse [zu] besitzen und ergo auch über ihre Qualitätsanforderungen Auskunft geben können“ (Ehlers 2011, S. 167). Demzufolge scheint das geplante Forschungsvorgehen auf zielführenden Annahmen aufgebaut zu sein. Ob eine Entwicklung von Qualitätsanforderungen aus Subjektsicht empirisch möglich ist, wird sich im Weiteren zeigen.

In diesem Kapitel wurde erläutert, warum es sinnvoll und zielführend erscheint, den Lernenden als Ausgangspunkt für die Herleitung von Qualitätsanforderungen zu betrachten. Im folgenden Abschnitt findet eine Auseinandersetzung mit „subjektiven Qualitätsanforderungen“ statt, da die Erfassung dieser ein Ergebnis dieser Forschungsarbeit darstellt.

4.2 Subjektive Qualitätsanforderungen

„Qualität muss im Zusammenhang mit der Analyse der Nutzungsanforderungen und mit der Bewertung der Angemessenheit eines Online-Kurses in Bezug auf die Anforderungen der Lernenden stehen“ (Iske & Meder 2009, S. 2). So formulieren Stefan Iske und Norbert Meder sehr prägnant in ihrem Artikel „Qualitätssicherung von Online-Kursen in E-Learning Portalen“ (2009). In diesem setzen sich die Pädagogen mit Qualitätsmanagement und Qualitätssicherung von Online-Kursen auseinander. Wie im vorausgegangenen Abschnitt erwähnt, wird eine Fokussierung auf den Lernenden als adäquat und zielführend erachtet, wenn es darum geht, Lernprozesse möglichst fördernd und unterstützend aufzubauen. Ein Kurs kann laut Iske und Meder dann als „angemessen“ bezeichnet werden, wenn die individuellen Belange und Rahmenbedingungen der Lernenden berücksichtigt werden und der Lernprozess auf diesen aufbaut (ebd.). Für sie besteht also eine Relation zwischen den Eigenschaften des Online-Kurses und denen der Teilnehmenden – über diese Relation entscheidet sich schlussendlich die Qualität (ebd.). Demzufolge fordern sie deutlich: „Diese Relationalität von Qualität ist bei der Qualitätssicherung von Online-Kursen und E-Learning Portalen grundsätzlich zu berücksichtigen“ (Iske & Meder 2009, S. 2). Dieses klare Statement macht deutlich, dass bei Lernszenarien stets von großem Facettenreichtum ausgegangen werden kann, da sie sich zwischen mehreren Polen bewegen und gegenseitig bedingen und beeinflussen.

Auch Ulf Ehlers beschreibt, zwischen welchen Polen sich seiner Ansicht nach Lernszenarien bewegen beziehungsweise wodurch sie beeinflusst werden. Er sieht nach Fricke (1995) „die Effektivität eines Lernarrangements in Abhängigkeit von vier Faktoren“:

- **Lernumgebung** (multimedial wie sozial)
- **Lerner** (und Lernvariablen wie Vorwissen, Kompetenzen etc.)
- **Lernthema** (Inhalt und Aufbereitung)
- **Lernergebnis** (z.B. Handlungskompetenz als Ziel)

(Ehlers 2011, S. 140)

Hier zeigt sich, dass sich für Ehlers die Qualität eines E-Learning-Lernarrangements, ebenso wie bei Iske und Meder, durch eine Relation zwischen dem Kurs und Lernenden generiert. Ausdifferenzierter ist für ihn eine Abhängigkeit vom Zusammenwirken aller vier genannter Faktoren gegeben (vgl. Ehlers 2011, S. 141). Um erneut den Bogen zu „subjektiven Qualitätsanforderungen“ zu schlagen, sei ein weiterer Gedanken von Ulf Ehlers aufgegriffen: Er erläutert, dass eine Zentrierung auf den Lernenden bei der Qualitätssicherung in logischer Folge Konsequenzen dafür haben muss, was unter Qualität im E-Learning verstanden wird (Ehlers 2002, S. 9). So kann ein Lernszenario an sich keine Qualität aufweisen. Laut Ehlers entsteht Lernqualität „erst Im Prozess des Lernens und wird vom Lerner mitbestimmt“ (Ehlers 2011, S. 25) – also dann, „wenn der Lernende mit dem Lernarrangement in Interaktion tritt“ (Ehlers 2002, S. 9). Um Qualität zu erreichen und auch zu halten, muss diese zweifellos fortwährend gefördert und optimiert werden. Ehlers argumentiert in diesem Zusammenhang, dass es sinnvoll erscheint, in Zukunft eher im Sinne einer Qualitätsförderung als einer Qualitätssicherung zu denken, da es für eine Sicherung fixer Standards bedarf (vgl. Ehlers 2002, S. 10). Damit meint er nicht, dass es generell keiner Standards für E-Learning Angebote bedarf, aber Standards alleine bewirken, wie bereits erwähnt, noch keine Lernqualität (vgl. ebd.). Daher wird im Rahmen dieser Arbeit auch von Qualitätsanforderungen und nicht von Qualitätskriterien gesprochen. „Kriterien“ erscheinen bereits zu fix und repräsentativ, welchen Anspruch diese Forschungsarbeit weder erheben kann noch möchte. Dennoch sollen die herausgearbeiteten Qualitätsanforderungen dazu beitragen, Bildungsinhalte gewinnbringend bereitzustellen und das Potenzial von alternativen Lernszenarien erfolgreich auszuschöpfen. Ehlers bezeichnet abgeschwächte Standards beziehungsweise Kriterien sehr treffend als „Potenzialträger“ (Ehlers 2009, S. 6), die Möglichkeiten aufzeigen, aber noch keine „hinreichende Bedingung für qualitativ hochwertiges Lernen darstellen“ (ebd.). Als solche verstehen sich auch die „subjektiven Qualitätsanforderung“ im Rahmen dieser Forschungsarbeit. Des Weiteren soll ein Verständnis von Qualität im Hinblick auf Fremdsprachenunterricht in der virtuellen Welt von Second Life, aus Sicht der Lernenden entwickelt und aufgezeigt werden. Dafür gilt es, den Fokus darauf zu legen, welche Faktoren oder Szenarien für die Lernenden von Bedeutung waren und ob und inwiefern sich daraus Qualitätsanforderungen ableiten lassen – dabei ist es nicht von Bedeutung, ob ein Faktor als besonders positiv oder besonders negativ erinnert wird, aus beiden Varianten können sich voraussichtlich „subjektive Qualitätsanforderungen“ herauslesen und interpretieren lassen. Der Zusatz „subjektiv“ wurde von vornherein als adäquat erachtet, da wie bei Ehlers davon ausgegangen wurde, „dass die Bedeutung von Qualitätskriterien subjektspezifischen

Unterschieden unterliegt“ (Ehlers 2002, S. 11). Des Weiteren wurde in diesem Zusammenhang seine Hypothese mitgedacht, „dass Qualitätsanforderungen individuell sind und sich interindividuell unterscheiden“ (Ehlers 2011, S. 157).

Anhand der vorausgegangenen Ausführungen wurde verdeutlicht, aus welchen Gründen die Formulierung „subjektive Qualitätsanforderungen“ gewählt wurde und was darunter zu verstehen ist. Mit diesen Erläuterungen schließt der theoretische Teil dieser Arbeit und geht in den empirischen Teil über. Dieser beginnt mit der Beschreibung des Forschungsdesigns und der Vorstellung des Ausgangsmaterials um einen detaillierten Überblick sicherzustellen.

EMPIRISCHER TEIL

5 Forschungsdesign

Im Zuge dieser Forschungsarbeit wird die virtuelle Welt von Second Life als potenzielle Erweiterung bestehender Lehr- und Lernmöglichkeiten thematisiert und ihr möglicher Mehrwert für Fremdsprachenunterricht diskutiert. Gemäß dem Titel „Erfassung subjektiver Qualitätsanforderungen für Fremdsprachenunterricht in der virtuellen 3D Umgebung von Second Life“ wird der Fokus dabei auf das subjektive Erleben der Teilnehmer gelegt. Wie bereits im theoretischen Teil dieser Arbeit erläutert, gilt es zum einen die Fragen zu beantworten, wie die spezielle Lernumgebung und die Umsetzung von Fremdsprachenunterricht in dieser erlebt werden. Zum anderen soll herausgearbeitet werden, welche Dimensionen für die Lernenden dabei relevant sind, wie diese ausgeprägt sein müssen und welche Qualitätsanforderungen sich möglicherweise daraus ableiten lassen.

Das Ausgangsmaterial für die Beantwortung der Forschungsfrage stellen eigens durchgeführte qualitative Interviews mit Teilnehmern der „AVALON Business English“ Kurse. Erwähnenswert ist dabei, dass die Interviews nicht in Second Life, sondern Face-to-Face stattgefunden haben und infolgedessen mit den Teilnehmern außerhalb der virtuellen Lernumgebung über die virtuellen Lernerfahrungen gesprochen werden konnte. Dieser Umstand sollte die Befragten dabei unterstützen, sich in eine reflexive Distanz zum Forschungsgegenstand zu begeben, was vor allem dann relevant ist, wenn der Gegenstand des Forschungsinteresses in den befragten Personen selbst liegt (vgl. Ehlers 2011, S. 166). Bei den Lernenden sollte eine Auseinandersetzung mit dem vorausgegangenen Erleben, Tun und Lernen in Second Life angeregt werden, um so zu möglichst realitätsnahen subjektspezifischen Aussagen zu gelangen. Wie bereits erwähnt, hat sich bei der Recherche zum aktuellen Forschungsstand gezeigt, dass sich viele Studien und Publikationen zwar durch eine klare thematische Nähe und Aktualität zum Thema „Lernen in virtuellen Welten“ auszeichnen, jedoch selten explizit Lernende/Anwender und deren Erleben im Fokus stehen. Evaluationen wurden hauptsächlich in Form von quantitativen Fragebögen durchgeführt und bezogen sich zumeist auf den didaktischen und methodischen Aufbau eines Kurses oder die individuellen technischen Fortschritte bzw. Probleme bei der Handhabung von Second Life (vgl. Molka-Danielsen & Deutschmann 2009; Maggi-Baden 2010; et al.). Es ging dabei nicht um die qualitative Erhebung subjektiven Erlebens der Teilnehmer in der konkreten Situation des Fremdsprachenunterrichts in der virtuellen Welt, sondern eher um eine generelle Bewertung der betreffenden Lernumgebung. Betrachtet man aber,

wie auch der E-Learning Experte Ehlers, Lernplattformen lediglich als eine zu Verfügung gestellte Infrastruktur, welche erst durch den Lerner selbst zum Leben erweckt und mit Sinn gefüllt wird (vgl. Ehlers 2002), dann erscheint es adäquat im Hinblick auf Qualitätsanforderungen genau dort anzusetzen: bei dem Lernenden bzw. der Lernenden selbst. Um zu möglichst detailreichen Informationen und subjektiven Aussagen zu gelangen, erscheinen die im AVALON Projekt durchgeführten qualitativen Interviews mit Teilnehmern der Kurse prädestiniert: Die Auseinandersetzung mit den Interviewdaten wird im Rahmen eines qualitativen Lerner-orientierten Ansatzes zunächst zur Erstellung von Kurzprofilen der Lernenden führen. Hierfür werden die Vorerfahrungen und Erwartungen der Teilnehmer mithilfe der Einstiegsfragen des jeweiligen Interviews herausgearbeitet und zusammenfassend angeführt. Anschließend werden jedem Profil die entsprechenden Aussagen aus den Auswertungstabellen (siehe Anhang) zugewiesen. Für die Zuweisung werden Kategorien auf Basis von theoretischen Vorannahmen, praktischen Projekterfahrungen und dem thematischem Aufbau des Interviewleitfadens gebildet und durch induktive Kategorienbildung ergänzt (siehe dazu Kapitel 7.6 – 7.6.2). Auf diese Weise werden Kategorien gebildet, welche bereits erste Kriterien für mögliche Qualitätsanforderungen darstellen – dadurch ergibt sich ein erstes Teilergebnis dieses Forschungsvorhabens. Mithilfe eines anschließenden Vergleichs und einer Analyse der Profile und Kategorien, werden subjektive Qualitätsanforderungen im Hinblick auf Fremdsprachenunterricht in der virtuellen Welt von Second Life konkretisiert und diskutiert. Im Rahmen einer abschließenden Zusammenführung der Aussagen werden nochmals alle Textstücke unter den Kategorien „Förderliche Szenarien“, „Szenarien ohne (direkte) Auswirkungen“ und „Hinderliche Szenarien“ angeführt und abschließend gleiche oder ähnliche Aussagen als prägnante Aussage zusammengefasst. Nach den Einzelprofilen ergibt sich dadurch schließlich eine übersichtliche Zusammenfassung der wichtigsten Punkte im Hinblick auf subjektive Qualitätsanforderungen für Fremdsprachenunterricht in Second Life.

Die Interviews werden in Anlehnung an die „Qualitative Inhaltsanalyse“ nach Mayring (2008) ausgewertet und in zwei Auswertungsschritte gegliedert: Der Analyseform der Zusammenfassung, die die Reduktion des Materials zur Aufgabe hat, folgt die strukturierende Inhaltsanalyse, welche das relevante Material in eine übersichtliche kategorisierte Form bringt (vgl. Mayring 2008, S. 56 ff). Die einzelnen Schritte und Definitionen werden in den folgenden Kapiteln genau beschrieben und am Material umgesetzt. Zunächst erfolgt jedoch die Vorstellung des Interviewmaterials entlang des allgemeinen inhaltsanalytischen Ablaufmodells nach Mayring (ebd., S. 53 ff).

6 Allgemeines inhaltsanalytisches Ablaufmodell

Für die Umsetzung des beschriebenen Forschungsvorhabens, wurde die qualitative Inhaltsanalyse nach Mayring (2008) als Auswertungsmethode gewählt. Diese bietet im Hinblick auf den Forschungsgegenstand, welcher die Analyse von persönlichen Wahrnehmungen beinhaltet, bedeutende Stärken gegenüber anderen Verfahren. Ein entscheidendes Kriterium für die Wahl von Mayrings „Qualitativer Inhaltsanalyse“ als passende Methode liegt darin, dass das Material durch Reduktion bearbeitbar wird, aber gleichzeitig die Kernaussagen in ihrem Ursprung erhalten bleiben. Dies ist gerade im Hinblick auf das Analysieren und Interpretieren von persönlichen Erlebnissen und Bewertungen essentiell. Die Stärken der Methode für dieses Forschungsvorhaben werden im Folgenden noch genauer im Rahmen der Ergebnisse dargestellt. Zunächst gilt es festzuhalten, dass sich die Analyse an einem Ablaufmodell orientiert, was bedeutet, dass sie sich in vorher festgelegten Schritten vollzieht und somit in Einzelteile heruntergebrochen wird (vgl. Mayring 2008, S. 53). So werden auch große Datenmengen qualitativ bearbeitbar. Dies bedeutet aber gleichzeitig nicht, dass es sich hier um eine schablonenhafte Technik handelt, denn das wäre nur schwer mit dem Leitsatz der qualitativen Inhaltsanalyse vereinbar: „Validität geht vor Reliabilität“ (Mayring 2008, S. 45). Trotzdem sind es unter anderem die konkreten Schritte und eine transparente Aufschlüsselung die die qualitative Inhaltsanalyse als nachvollziehbare und übertragbare wissenschaftliche Methode auszeichnen und eine Orientierung und Überprüfbarkeit begünstigen.

Das „Allgemeine inhaltsanalytische Modell“ (Mayring 2008, S.54) dient selbstverständlich nur der Orientierung und muss bei der praktischen Umsetzung dem jeweiligen Material, sowie Forschungsfrage und Gegenstand angepasst werden. Mayring hebt mehrmals deutlich hervor, dass „[d]ie Verfahrensweisen [...] nicht als Techniken verstanden werden [sollen], die blind von einem Gegenstand auf den anderen übertragen werden können, [...] sondern immer auf die konkrete Studie hin modifiziert werden müssen“ (Mayring 2008, S. 44). Bei einer Aufforderung zum Modifizieren wäre wissenschaftliches Bedenken hinsichtlich der Vergleichbarkeit von Verfahren durchaus vorstellbar – dem sei aber die hohe Transparenz dieser Methode entgegen zu setzen, welche die einzelnen Verfahrensschritte sichtbar und nachvollziehbar macht.

Die folgende Abbildung ist Mayring's Veröffentlichung „Qualitative Inhaltsanalyse – Grundlagen und Techniken“ (2008) entnommen und stellt das „Allgemeine inhaltsanalytische Ablaufmodell“ grafisch dar:

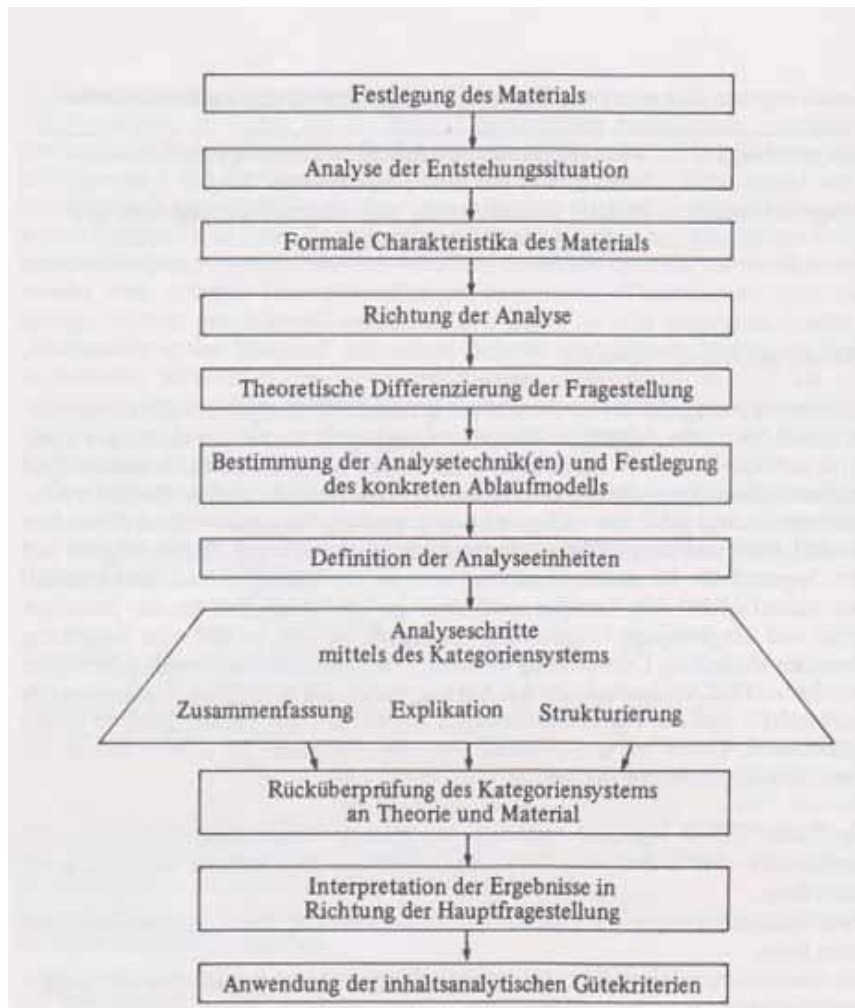


Abbildung 1: Allgemeines inhaltsanalytisches Ablaufmodell (Mayring 2008, S. 54)

Die notwendige Anpassung an das vorliegende Forschungsvorhaben wird auf den folgenden Seiten ausführlich erläutert und die einzelnen Schritte am konkreten Material vollzogen. Zunächst erfolgen die Schritte „Festlegung des Materials“, „Analyse der Entstehungssituation“, „Formale Charakteristika des Materials“ und „Richtung der Analyse“. Von dem Schritt der „Theoretischen Differenzierung der Fragestellung“ wird im eigens angepassten Ablaufmodell abgesehen, da sich die Differenzierung der Forschungsfrage zweifellos durch die gesamte Arbeit streckt und zudem in einem vorausgegangenen Kapitel ausführlich behandelt worden ist (siehe Kapitel 1 „Fragestellung und pädagogische Relevanz“).

Bevor die praktische Umsetzung der Analyseschritte am Interviewmaterial realisiert wird, erfolgen noch die „Festlegung des konkreten Ablaufmodells“, sowie die „Darstellung der Analyseschritte mittels Kategoriensystem“. Das darauf folgende herausgearbeitete Kategoriensystem stellt das erste Ergebnis der Analyse dar. Es wird anhand eines Bezugs zu Theorie und Fragestellung rücküberprüft, bevor die daraus entstandenen Ergebnisse im Hinblick auf die Forschungsfrage interpretiert werden.

6.1 Festlegung des Materials

Im Rahmen des AVALON Projekts wurden acht Interviews mit Teilnehmer verschiedener „AVALON Business English“ Kurse durchgeführt. Neben zwei Online Interviews mit Hilfe des VoIP-Kommunikationstools „Skype“ (www.Skype.com), hat sich unerwartet die Chance ergeben, die übrigen sechs Interviews Face-to-Face in Wien durchzuführen. Zur weiteren Bearbeitung im Rahmen der Diplomarbeit werden nur diese sechs Interviews herangezogen, da es sich bei den Befragten aus den Online-Interviews um eine Wissenschaftlerin und ein LehrerIn gehandelt hat, welche lediglich zu Forschungszwecken an den AVALON Kursen teilgenommen haben. Somit war bei diesen ein zweckgebundener Zugang und Umgang mit den Lernszenarien gegeben und damit eine zu starke Abgrenzung von den übrigen Teilnehmern. Bei der Gruppe der Face-to-Face Interviewten ist hingegen die Problematik gegeben, dass eine Auswahl der Stichprobe nach dem Kriterium maximaler Differenzierung nicht gewährleistet werden konnte: Eine Befragung von mehr Teilnehmern aus verschiedenen Sprachkursen oder mit unterschiedlichen Vorerfahrungen war aus Projektinternen organisatorischen Gründen nicht möglich. Es handelt sich bei allen Befragten um in Österreich lebende Studenten, welche vor Kursbeginn bereits alle der englischen Sprache mächtig waren und im Laufe des „Business English“ Kurses ihre Kenntnisse vertiefen wollten. Außerdem kannten sich einige der Teilnehmer persönlich, was gegebenenfalls Auswirkungen auf das Erleben der Unterrichtssituation gehabt haben könnte. Nachdem der Rahmen einer universitären Forschungsarbeit im Hinblick auf zeitliche und personelle Ressourcen zwangsläufig beschränkt ist, erhebt dieses Forschungsvorhaben den Anspruch, eine entsprechende erste Auseinandersetzung mit der Thematik des subjektiven Erlebens von Sprachunterricht in der virtuellen Welt von Second Life zu leisten. Im Hinblick auf interpretierbare Ergebnisse ist davon auszugehen, dass die Befragten im Laufe der „Business English“ Kurse komplexe und individuelle Einblicke in die Lehr- und Lernmöglichkeiten von Second Life gewonnen und diese Eindrücke im Rahmen der Interviews aufschlussreich geschildert haben.

6.2 Analyse der Entstehungssituation

An die Teilnehmerlisten der „AVALON Business English“ Kurse wurde eine Anfrage zur Teilnahme an einem Online-Evaluations-Interview verschickt. Die Teilnahme an den Interviews war freiwillig. Nachdem viele Teilnehmer über einen am Projekt beteiligten Verein (www.grenzenlos.or.at) von den Kursen erfahren haben, stand nach Durchsicht der Zusagen fest, dass sechs der acht interviewbereiten Personen aus Wien oder Umgebung kamen. Die Interviews fanden daraufhin nicht, wie zuerst angedacht, teilweise online statt, sondern alle Face-to-face – teils in einem Meeting-Raum des Vereins Grenzenlos, teils in einem Büroraum des Instituts für Bildungswissenschaft der Universität Wien. Beide Räumlichkeiten wurden von möglichen Störungsquellen abgeschirmt und die Interviewten vor Beginn nochmals über die Formalitäten des Interviews aufgeklärt: Das Interview wird auf Englisch geführt, die Befragten bleiben anonym und die Interviews werden einerseits für eine Evaluation im Rahmen des AVALON Projekts, andererseits für diese Diplomarbeit herangezogen. Bei der Befragung handelte es sich um ein halb-strukturiertes qualitatives Interview.

6.3 Formale Charakteristika des Materials

Die Interviews wurden in der Face-to-Face Situation mit einem digitalen Diktiergerät aufgenommen und später mit Hilfe des PCs händisch transkribiert. Jedes der Interviews dauerte etwa 15 bis 20 Minuten.

6.4 Richtung der Analyse

Der Interviewleitfaden ist auf Grundlage eines quantitativen Onlinefragebogens für die Teilnehmer aller AVALON Kurse erarbeitet worden. Eindeutige, auffällige oder widersprüchliche Ergebnisse wurden in den Interviews nochmals aufgegriffen und genauer hinterfragt. Dabei ging es vor allem darum, die Teilnehmer anzuregen, ihre persönlichen Lernerfahrungen im Kurs zu reflektieren und positive oder negative Aspekte zur Sprache zu bringen. Des Weiteren wurde erfragt, mit welchen Motivationen und Erwartungen die Teilnehmer an den Kurs herangegangen sind. Ein Fokus war zudem darauf gerichtet, welche Unterrichtsszenarien und Erlebnisse aus Second Life in Erinnerung geblieben sind und wie diese bewertet werden. Die Transkriptionen der Interviews werden für die Bearbeitung dieser Diplomarbeit erneut herangezogen und explizit im Hinblick auf die Forschungsfrage analysiert, wie Teilnehmer den Unterricht in der virtuellen 3D Umgebung von Second Life erleben und welche subjektiven Qualitätsanforderungen sich daraus ableiten lassen.

6.5 Festlegung des konkreten Ablaufmodells

Zunächst werden anhand der Einstiegsfragen der Interviews Lerner-Kurzprofile der befragten Personen erstellt. Die jeweiligen Zusammenfassungen der Antworten sollen einen prägnanten Überblick über die bisherigen Erfahrungen der Teilnehmer hinsichtlich Sprachkursen und Second Life und somit eine Orientierung bezüglich deren Vorerfahrungen bieten. Dies ist ein erster relevanter Schritt im Hinblick auf die ausführlichen Lerner-Profile und die subjektiven Qualitätsanforderungen die im Rahmen dieser Diplomarbeit erhoben werden sollen. Die Profile werden im Folgenden mit den Buchstaben A – F benannt. Diese Bezeichnung ist für die Unterscheidung der Teilnehmer ausreichend und gleichzeitig kann auf diese Weise ihre Anonymität gewahrt werden. Die Bearbeitung orientiert sich im ersten Schritt am „Ablaufmodell zusammenfassender Inhaltsanalyse“ nach Mayring (Mayring 2008, S. 59 ff.). Mayring unterscheidet drei Grundformen des Interpretierens: Zusammenfassung, Explikation und Strukturierung (vgl. Mayring 2008, S. 58). Dabei definiert er die Technik der „Zusammenfassung“ folgendermaßen: „Ziel der Analyse ist es, das Material so zu reduzieren, daß die wesentlichen Inhalte erhalten bleiben, durch Abstraktion einen überschaubaren Corpus zu schaffen, der immer noch Abbild des Grundmaterials ist.“ (Mayring 2008, ebd.). Diese Technik bietet sich für dieses Forschungsvorhaben als ersten Analyseschritt optimal an: Alle transkribierten Interviews werden dahingehend bearbeitet, welche Aussagen für die Beantwortung der Forschungsfrage und für die Erstellung der Lerner-Profile maßgeblich sind. Das Ausgangsmaterial wird im Sinne der Fragestellung reduziert, indem relevante Aussagen aus den Interviews herausgenommen und in die dafür entworfene Tabelle eingeordnet werden. Dabei werden „nichtinhaltstragende (ausschmückende) Textbestandteile (Mayring 2008, S. 61) bereits außer Acht gelassen. Die Interviewaussagen werden in folgendes tabellarisches Kategoriensystem eingeordnet und entlang diesem weiter bearbeitet:

Interview-Aussage	Paraphrase	Übersetzung	Subjektive Aussage
--------------------------	-------------------	--------------------	---------------------------

Um den Lesefluss nicht zu unterbrechen, werden die Auswertungstabellen dem Anhang dieser Arbeit beigelegt und lediglich die Ergebnisse – die subjektive Aussagen – den Profilen zugeordnet.

Da der Interviewleitfaden von Anfang an auf die Evaluation des Kurses und das Erleben der Teilnehmer ausgelegt war, ist die Zuordnung von „relevanten Originalaussagen“ in die Auswertungstabelle relativ, da davon ausgegangen werden

kann, dass die gesamten Interviews relevant im Hinblick auf die Beantwortung der Forschungsfrage sein werden. Als irrelevant wurden hingegen diverse Stockungen im Redefluss (bspw. „Hmm“, „Ähm“, Pausen, Stottern etc.) erachtet und diese bereits im Zuge des Transkribierens fallen gelassen und nicht schriftlich festgehalten. Zwar wären sprachliche Auffälligkeiten im Hinblick auf die Teilnahme an einem Fremdsprachenkurs ein interessanter Aspekt, welcher aber im Hinblick auf die Beantwortung der vorliegenden Forschungsfrage außer Acht gelassen werden kann. Dies ist vor allem damit zu argumentieren, dass der zu investierende Zeitaufwand nicht im Verhältnis zu dessen Relevanz für die Auswertung steht. So rät beispielsweise auch Flick, dass klare thematische Ab- und Eingrenzungen unbedingt notwendig sind, um eine angemessene Bearbeitung von Forschungsvorhaben garantieren zu können (vgl. Flick 2007, S. 174 ff.). Eine derartige Ab- bzw. Eingrenzung sieht er beispielsweise darin, das Maß der Genauigkeit von Transkriptionen auf den Forschungsgegenstand und das Feld abzustimmen (vgl. Flick 1995, S. 161). So fungiert unter anderem im Bereich der Sozialforschung ein „sprachlicher Austausch v.a. als Medium“ (Flick 1995, S. 161 f) und damit repräsentiert die Sprache an sich selten das eigentliche Ziel der Untersuchung. So wird auch die Qualität der Sprache der Teilnehmer der AVALON Kurse für die Analyse des Forschungsgegenstandes als ein zu komplexer zusätzlicher Aspekt erachtet, als dass er im Rahmen dieser Diplomarbeit ausreichend mit einbezogen werden könnte.

Die zweite Spalte der Auswertungstabelle nimmt die Paraphrase der jeweiligen Interview-Aussage ein. Dort werden sinngemäße Zusammenfassungen vorgenommen und zugunsten des Leseflusses, gegebenenfalls grammatikalische Ungenauigkeiten ausgebessert und angepasst. Dies wird als sinnvoll erachtet, da die im Interview gesprochene Sprache an sich, wie bereits erwähnt, nicht analysiert oder mit in die weitere Interpretation einbezogen wird.

Des Weiteren ist anzumerken, dass die Interviews in englischer Sprache geführt wurden. Da die Sprache dieser wissenschaftlichen Arbeit deutsch ist, erscheint eine Übersetzung ins Deutsche für die weitere Bearbeitung adäquat. Diese vollzieht sich im dritten Feld der Auswertungstabelle. Die Gefahr, dass es bei einer Übersetzung möglicherweise zu sinnhaften Verzerrungen kommen kann, ist bewusst, wird aber im Hinblick auf die höchstens geringfügigen Abweichungen und die weitere Analyse der Daten als gering erachtet. Für die letzte Kategorie – die subjektive Aussage – wird die Übersetzung gegebenenfalls noch prägnanter formuliert um dann mit ihr als subjektive Aussage weiter arbeiten zu können. Oft kann die „Subjektive Kategorie“ aber auch

exakt oder größtenteils dem Wortlaut der Übersetzung entsprechen. Dazu kann es kommen, wenn die Aussage beispielweise bereits sehr prägnant ist oder bei weiterer Reduktion relevante Inhalte verloren gehen würden.

6.6 Analyseschritte mittels Kategoriensystem

Nach der zusammenfassenden Vorgangsweise, welche im vorausgegangenen Kapitel beschrieben wurde, geht es im nächsten Schritt darum, das reduzierte Material zu strukturieren. Dies soll mit Hilfe von Über- und Unterkategorien geschehen, welche im Hinblick auf die Beantwortung der Fragestellung herausgearbeitet werden. Aufgrund der theoretischen und praktischen Vorerfahrungen wird mit einer deduktiven Codierung begonnen und diese anhand des Materials gegebenenfalls durch induktive Codes ergänzt. In Bezug auf die Fragestellung und das Herausfiltern von Qualitätsanforderungen erscheint es passend, die reduzierten Aussagen der zusammenfassenden Inhaltsanalyse zunächst folgenden Oberkategorien zuzuordnen:

- **Förderliche Szenarien**
- **Hinderliche Szenarien**

Diese Kategorien werden als adäquat erachtet, da die Interviews so aufgebaut waren, dass die Befragten angeregt werden sollten, über ihr Erleben des vorausgegangenen Fremdsprachenkurses in Second Life zu berichten und sich bestimmte Szenarien sowie den Umgang mit den Avataren in Erinnerung zu rufen. Die Formulierungen „förderlich“ bzw. „hinderlich“ erscheinen besonders angemessen, da davon ausgegangen werden kann, dass als „förderlich für den Lernprozess erinnerte Szenarien“ mit einer persönlichen Qualitätsanforderung einhergehen bzw. umgekehrt eine Qualitätsminderung bedeuten.

Laut Mayring lässt sich das Ziel der Strukturierung folgendermaßen festmachen: „Ziel der Analyse ist es, bestimmte Aspekte aus dem Material herauszufiltern, unter vorher festgelegten Ordnungskriterien einen Querschnitt durch das Material zu legen oder das Material aufgrund bestimmter Kriterien einzuschätzen“ (Mayring 2008, S. 58). An dieser Stelle erscheinen inhaltliche Unterkategorien unbedingt notwendig, um zu einer zweckvollen Strukturierung zu gelangen. Auf Grund von theoretischen Überlegungen, der Erfahrungen im AVALON Projekt, sowie der Aufarbeitung des Forschungsstands, lassen sich folgende thematische Unterkategorien durch deduktives Vorgehen aufstellen:

- **Virtuelles Setting**
- **Avatar**
- **Didaktik/Methode**
- **Outcome/Sprachverbesserung**
- **Technik**

Auf diese Weise lässt sich bereits ein erstes Teilergebnis dieses Forschungsvorhabens festmachen: die herausgearbeiteten Kategorien entsprechen entscheidenden Elementen hinsichtlich Fremdsprachenunterricht in Second Life. Sie wurden herausgearbeitet, weil diese Aspekte bei allen Teilnehmern zur Sprache gekommen sind. Außerdem wurden damit die Vorannahmen bestätigt, auf denen der Interviewleitfaden aufgebaut worden ist: Wie es bereits dem theoretischen Teil dieser Arbeit zur entnehmen ist, erscheint es plausibel, dass im Hinblick auf Unterricht in der virtuellen Welt von Second Life, zum einen die Avatare und zum anderen das virtuelle Setting an sich eine entscheidende Rolle spielen, da diese Faktoren einen erheblichen charakteristischen Teil von Second Life ausmachen. Ebenso verhält es sich mit der Technik. Des Weiteren wird die Didaktik bzw. die Methode im Bildungsbereich stets mitgedacht bzw. evaluiert und bekommt erwartungsgemäß auch in der Beurteilung des virtuellen Settings eine erhebliche Relevanz zugeschrieben. Die Kategorie „Outcome/Sprachverbesserung“ orientiert sich an dem wohl augenscheinlichsten Ziel von Sprachunterricht allgemein: eine Verbesserung bzw. ein Erlernen der Zielsprache und somit die Ermöglichung von Kommunikation (vgl. bspw. Linthout 2004; Roche 2008; et al.).

6.6.1 Ergänzung durch induktive Kategorienbildung

Nach der Durchsicht des Interviewmaterials und dem Schritt der zusammenfassenden Inhaltsanalyse wurden die „Subjektiven Aussagen“ der Auswertungstabelle entnommen und den bereits erläuterten Kategorien „Förderliche Szenarien“ bzw. „Hinderliche Szenarien“, sowie den jeweiligen Unterkategorien „Virtuelles Setting“, „Avatar“, „Didaktik/Methode“, „Outcome/Sprachverbesserung“ und „Technik“ zugeordnet. Die bereits reduzierten Textstellen wurden dahingehend durchgearbeitet, ob sie unter die aufgestellten Kategorien fallen oder diese gegebenenfalls überdacht bzw. neue gebildet werden müssen. Bei allen Schritten galt es stets den Fokus darauf zu richten, ob die Kategorien dem Ziel der Analyse entsprechen. Dabei stellte sich schnell heraus, dass das Kategoriensystem im Hinblick auf die subjektiven Aussagen der Interviewten noch Ergänzungen bedarf. Es zeigte sich, dass von den Teilnehmern beispielsweise nicht nur „förderliche“ bzw. „hinderliche Szenarien“ beschrieben wurden,

sondern auch Szenarien deren Auswirkung nicht unmittelbar herauslesbar waren bzw. einfach keine direkte Auswirkung auf den Lernprozess hatten. Da diese Aussagen aber als relevant für den Forschungsprozess erachtet wurden, ergab sich durch induktives Vorgehen eine dritte Oberkategorie:

- **Szenarien ohne (direkte) Auswirkung**

Auch bei den thematischen Unterkategorien wurde nach kurzer Zeit der Bedarf nach ergänzenden Kategorien deutlich. Die im Vorfeld erarbeiteten Kategorien „Virtuelles Setting“, „Avatar“, „Didaktik/Methode“, „Outcome/Sprachverbesserung“ und „Technik“ haben sich erwartungsgemäß als treffend herausgestellt. Nach wiederholtem Durcharbeiten des Materials, zeichneten sich in den Aussagen der Teilnehmer Hinweise und Ideen bezüglich möglicher hilfreicher Programme ab, welche von Seiten der Teilnehmer wünschenswert gewesen wären. In den meisten Interviews kamen die Teilnehmer darauf zu sprechen, was sie sich für den Unterricht in Second Life zusätzlich gut hätten vorstellen können beziehungsweise vermisst haben. Dabei handelte es sich um frei ausgedachte Tools, welche hier ohne eine Beurteilung der tatsächlich möglichen technischen Umsetzbarkeit angeführt werden sollen. Des Weiteren fanden die Interviewten am Ende des Gesprächs häufig selbstständig zu einem Fazit bzw. einem Ausblick in Bezug auf die Erfahrungen bzw. der weiteren Nutzung von Second Life. Auf diese Weise haben sich zwei weitere Unterkategorien herauskristallisiert:

- **Anregung**
- **Fazit**

Diese Unterkategorien werden allerdings gesondert, unter den Tabellen, angeführt, da sie im Moment des Lernens in Second Life, keinen direkten Einfluss auf das Lernszenario hatten, sondern rückblickend entstanden sind. Sie werden aber als aufschlussreich erachtet um einen ganzheitlichen Einblick in das subjektive Erleben der einzelnen Teilnehmer zu bekommen, was ein Ziel dieser Forschungsarbeit darstellt. Nach diesen Überlegungen, wurde die Kategorie

- **Outcome/Sprachverbesserung**

schließlich auch den gesondert aufgeführten Kategorien „Anregung“ und „Fazit“ zugeordnet. Zwar ist das „Outcome“ und damit die „Sprachverbesserung“ das höchste Ziel eines Sprachkurses, aber stellt im Sinne der Auswertung kein „Lernzenario“ dar.

Für die Bestimmung der einzelnen Kategorien wurde mit der inhaltlichen Strukturierung (Mayring 2008, S. 89 ff) gearbeitet. Ihr Ziel ist es, „bestimmte Themen, Inhalte, Aspekte aus dem Material herauszufiltern und zusammenzufassen“ (Mayring 2008, S. 89). Auf diese Weise erfolgte auch die Unterteilung in die vorgestellten Ober- und Unterkategorien, welche im nächsten Abschnitt noch genauer definiert werden.

6.6.2 Definition der einzelnen Kategorien

Nach einer Rücküberprüfung am Material, wurden die deduktiv gebildeten Kategorien durch induktive Kategorien ergänzt. Diese werden im Folgenden noch einmal zusammengefasst aufgeführt und sind alle im Hinblick auf die Fragestellung und damit auf den Lernprozess in der virtuellen 3D Umgebung von Second Life zu verstehen:

Oberkategorien:

- Förderliche Szenarien
- Hinderliche Szenarien
- Szenarien ohne (direkte) Auswirkung

Unterkategorien:

- Virtuelles Setting
- Avatar
- Didaktik/Methode
- Technik

- Outcome
- Anregung
- Fazit

Die Zuteilung zu den Kategorien „Förderliche Szenarien“ und „Hinderliche Szenarien“ erfolgte insbesondere durch die Orientierung an eindeutigen Bewertungsaussagen und Signalwörtern und den Hinweisen darauf, dass ein bestimmtes Szenario in Second Life einen positiven bzw. negativen Einfluss auf die Lernsituation hatte. Mögliche Signalwörter für die Förderliche-Kategorie wären beispielsweise: „Vorteil“, „gewinnbringend“, „erleichtert“, „verbessern“ – für die Hinderliche-Kategorie: „schwierig“, „Probleme“, „ungeeignet“ etc.:

- Beispiel 1: „Ein Vorteil von Second Life ist, dass man sich als Avatar nicht für seinen möglichen Akzent schämt.“ (Teilnehmer E)

- Beispiel 2: „*Es hat keine merkbare Verbesserung der englischen Sprache stattgefunden, da die individuelle Redezeit auf Grund von technischen Problemen sehr limitiert war.*“ (Teilnehmer D)

In der Kategorie „Szenarien ohne (direkte) Auswirkung“ werden unter anderem Statements aufgeführt, in welchen die Interviewpartner deutlich machen, dass ein bestimmter Umstand in Second Life keine Relevanz für ihre Lernsituation hatte:

- Beispiel 3: „*Es war nicht von Interesse, wer hinter den Avataren steckte.*“ (Teilnehmer A)

Zum anderen werden dieser Kategorie Aussagen zugeordnet, deren Inhalt oder Signalwörter nicht eindeutig zuordenbar sind:

- Beispiel 4: „*Die Ton-Probleme waren teilweise amüsant.*“ (Teilnehmer E)

Aus einer derartigen Aussage lässt sich nicht herauslesen, ob die befragte Person den beschriebenen Zustand als eher förderlich oder eher hinderlich für ihr/sein Lernerlebnis empfunden hat. Daher wird sie als neutral bzw. auswirkungslös eingestuft.

Da die Unterkategorien als selbsterklärend erachtet werden, wird auf eine ausführliche Definition an dieser Stelle verzichtet und eine Kurzdarstellung vorgezogen:

- **Virtuelles Setting:** Aussagen bezüglich der virtuellen Lern-Welt und ihrer Anforderungen und Möglichkeiten, sowie Einschränkungen und Schwachstellen
- **Avatar:** Aussagen bezüglich der Avatare
- **Didaktik/Methode:** Aussagen bezüglich des didaktischen Aufbaus des Kurses und des methodische Vorgehens
- **Technik:** Aussagen bezüglich der Technik

- **Outcome/Sprachverbesserung:** Aussagen bezüglich des Resultats des Kurses hinsichtlich des persönlich erlebten Lernerfolges
- **Anregung:** Aussagen bezüglich wünschenswerter Tools bzw. Verbesserungen
- **Fazit:** Aussagen bezüglich der Gesamtbeurteilung dieser Lernerfahrung und dem weiteren Umgang damit

Durch die erläuterte Aufteilung in Ober- und Unterkategorien, ergibt sich eine reduzierte und strukturierte Übersicht der komplexen Interviewaussagen, welche in einem nächsten Schritt tiefergehend interpretiert, ausgewertet und verglichen werden.

7 Analyse

Zur Erläuterung des Forschungsdesigns wurde im vorausgegangenen Teil der Arbeit Mayrings „Qualitative Inhaltsanalyse“ (2008) angeführt und das Vorgehen im Hinblick auf die Fragestellung erläutert. Für die Analyse der sechs transkribierten Teilnehmerinterviews wurde zunächst pro Interview ein Kurzprofil des Lernenden (Teilnehmer A-F, im Folgenden kurz TN A-F) erstellt, welche in den folgenden Kapiteln vorgestellt und diskutiert werden. Die Darstellung jedes Profils ist folgendermaßen aufgebaut: zunächst erfolgt eine kurze Beschreibung der Vorerfahrungen im Bereich des Online- und/oder Offline-Fremdsprachenlernens und eine Darstellung der vorausgegangenen Erwartungen an den AVALON Fremdsprachenkurs in Second Life. Als nächstes erfolgt die „Darstellung des subjektiven Erlebens des AVALON Business English Course in Second Life“ anhand von Interviewaussagen. Wie bereits erwähnt, wurden dafür die Äußerungen der Kategorie „Subjektive Aussage“ der jeweiligen Auswertungstabelle (siehe Anhang) entnommen und den Kategorien „Förderliche Szenarien“, „Hinderliche Szenarien“ und „Szenarien ohne (direkte) Auswirkung“ zugeordnet. Die auch nach Reduktion noch große Datenmenge ist beabsichtigt, da die persönlichen Reflexionen vollständig und nach Möglichkeit unverfälscht erhalten bleiben sollten, was durch eine Reduktion auf Schlagwörter nicht gewährleistet werden könnte. Die einzelnen Unterkategorien wurden farblich hinterlegt, um so die Themenbereiche deutlicher zu machen und eine schnelle Orientierung innerhalb der Tabellen zu bieten. Auf der folgenden Seite erfolgt zunächst die farbliche Darstellung der Unterkategorien. Daraufhin folgen die Kurzprofile und Tabellen mit den Interviewaussagen der Teilnehmer A-F, sowie eine Zusammenfassung und Analyse jedes Profils.

Kategorien:

Virtuelles Setting

Avatar

Didaktik/Methode

Technik

Outcome/Sprachverbesserung

Anregung

Fazit

7.1 Kurzprofil – Teilnehmer A:

TN A hat während des Studiums einige Englisch- und Spanisch-Sprachkurse besucht. Der „AVALON Business English Course“ war sowohl der erste Online-Kurs als auch der erste Business-Sprachkurs. TN A hatte keinerlei Vorerfahrungen mit Second Life und hat sich erst für den Kurs einen Account angelegt. Die Erwartungen an das bevorstehende Lernerlebnis waren zum einen das Verbessern des Englischen und Vokabeln für geschäftliche Kontexte zu lernen. Zum andern ging es TN A darum, Second Life als Lernplattform kennenzulernen.

Interviewaussagen bezüglich des subjektiven Erlebens des “AVALON Business English Course” in Second Life:

Förderliche Szenarien	Szenarien ohne (messbare) Relevanz	Hinderliche Szenarien
Virtuelles Setting • Der erste Eindruck von Second Life war faszinierend • Second Life bietet eine Vielfalt an Möglichkeiten für das Erlernen einer Sprache • Eine Besonderheit von Second Life ist die Möglichkeit Muttersprachler antreffen zu können • Die Anonymität in Second Life war angenehm • Es ist vorstellbar, dass man im Rahmen von Second Life die Hemmungen verliert eine fremde Sprache zu sprechen	Avatar • Die Repräsentation durch einen Avatar hatte keinen Einfluss auf die Lernsituation • Es war nicht von Interesse, wer hinter den Avataren steckte. Didaktik/Methode • Der spielerische Aufbau und das Erfahrungslernen waren ein neues Erlebnis	Didaktik/Methode • Da die Lernmethode sehr neu und ungewohnt war, wäre ein wenig mehr Struktur wünschenswert gewesen Technik • Handhabung und Orientierung waren anfangs schwierig • Wegen zu langsamer Technik kam es manchmal zu Problemen in der Handhabung des Avatars

Avatar • Durch die sichtbare Nähe zu den anderen Avataren wird der Eindruck einer realen Begegnung erweckt und das Agieren mit einem Avatar fühlt sich natürlich an • Die Besonderheit war, dass ein Avatar nur sehr wenige Gesten zu Verfügung hat, aber dennoch agieren und Interaktionen hervorrufen kann, was zum einen Nähe und zum anderen einen Spiel-Charakter erzeugte		
Didaktik/Methode • Die Kombination von Gruppenarbeits-Phasen und Lehrerzentrierten-Phasen war am ertragreichsten • Die Präsentations-Aufgaben im Kurs waren gewinnbringend für die Praxis		

Outcome

Der Business English Kurs hat zu einer konkreten Verbesserung des Business English beigetragen

Anregung

Ein Pointer, der die Vokabeln von Gegenständen anzeigt, wenn man ihn darauf richtet, wäre ein hilfreiches Tool gewesen

7.1.1 Zusammenfassung und Analyse der Aussagen – TN A

Der Sprachkurs in Second Life wurde als überwiegend positiv empfunden und hat die Erwartungen von TN A hinsichtlich einer merkbaren Verbesserung des Geschäftsendenglisch und dem Kennenlernen von Second Life als Lernplattform erfüllt. Als besonders förderlich innerhalb des Lernprozesses gab TN A die Kombination von Gruppen- und Lehrerzentrierten Phasen, sowie die Möglichkeit Muttersprachler anzutreffen, an. Die vielfältigen Möglichkeiten, die Second Life beim Erlernen einer Fremdsprache bietet, wurden hervorgehoben und die Anonymität in diesem Szenario positiv bewertet. TN A sieht eine Chance, dass man im Rahmen von Second Life die Hemmungen verliert, eine fremde Sprache zu sprechen. Bei TN A erzeugten die Avatare sowohl ein Gefühl von Nähe, als auch das eines Spiels, was durchaus als positiv für den Lernprozess interpretiert werden kann. Negative Erfahrungen hat TN A auf technischer Seite im Hinblick auf die Handhabung des Avatars gemacht – auf didaktischer Seite wird eine stärkere Struktur für dieses außergewöhnliche Lernarrangement gefordert. Als technische Anregung wird ein Pointer genannt, welcher die Vokabeln von den Gegenständen, auf die er gerichtet wird, anzeigt. Im Hinblick auf die getätigten Aussagen von TN A, hat sich die Teilnahme am Sprachkurs im Second Life überwiegend positiv gestaltet. Für den individuellen Lernprozess waren vor allem das Setting an sich und die vielfältigen Möglichkeiten förderlich.

Ein scheinbarer Widerspruch ergibt sich hinsichtlich der Aussagen über die Avatare: zum einen spricht TN A konkret davon, dass „die Repräsentation durch einen Avatar keinen Einfluss auf die Lernsituation hatte“. Auf der anderen Seite gibt er/sie an, dass sich durch die sichtbare Nähe zu den anderen Avataren, ein natürliches Gefühl beim Agieren mit den Avataren ergeben hat und dies insgesamt ein Gefühl von Nähe, sowie das eines Spiels erzeugt hat. Nun wird beispielsweise in der Computerspielforschung immer wieder die Besonderheit der Immersion im Hinblick auf digitale Umgebungen hervorgehoben, mit welchen die Spieler „verschmelzen“ (vgl. bspw. Fritz & Fehr 1997, Fritz 2005, 2009). Zudem werden Computerspiele oftmals als alternative Lernumgebungen diskutiert, was hinsichtlich der vorausgegangenen Interviewaussage interessant erscheint. So postuliert Medienwissenschaftler Jürgen Fritz in seinem Artikel „Virtuelle Welten als Lernort“ (2009), dass „Spiele fördern, was sie fordern“ (Fritz 2009, S. 2). Dabei erläutert er, wie auch beispielweise Gaming Experte James Paul Gee (2008), die Vorteile von Computerspielen im Vergleich zu traditionellen Lernumgebungen, da Spieler komplett in die virtuelle Welt eintauchen und intrinsischer Motivation folgen (vgl. Fritz 2005, 2009; Gee 2008). Da Faktoren wie Nähe und Spiel also gerade in Bezug auf E-Learning sowohl positiv, als auch als vielversprechende

Voraussetzung verstanden werden, wird hier das Gewicht darauf gelegt und davon ausgegangen, dass die Avatare einen unbewussten förderlichen Einfluss auf den Lernprozess von TN A hatten. Dass TN A eine derartige Erfahrung vorher noch nicht gemacht hat, wird durch die Aussage „Der spielerische Aufbau und das Erfahrungslernen waren ein neues Erlebnis“ bestätigt. Hier sei aber erwähnt, dass sich TN A bei dieser neuen Art des Lernens mehr Struktur gewünscht hätte.

7.2 Kurzprofil – Teilnehmer B:

Nachdem in der Schule nur Englisch als Fremdsprache gelernt wurde, hat TN B nach der Schule diverse Spanisch-Sprachkurse besucht. Der „AVALON Business English Course“ war aber der erste Online-Kurs und auch der erste Business Sprachkurs. Es waren keinerlei Vorerfahrungen im Hinblick auf Second Life vorhanden, die Anmeldung hat erst für den Kurs stattgefunden. Die Erwartungen von TN B bestanden darin, das Englisch zu verbessern und Second Life kennenzulernen.

Interviewaussagen bezüglich des subjektiven Erlebens des “AVALON Business English Course” in Second Life:

Förderliche Szenarien	Szenarien ohne (messbare) Relevanz	Hinderliche Szenarien
Virtuelles Setting • Zu Beginn war Second Life wie ein Computerspiel und es war lustig andere beim Herumprobieren mit den Avataren zu beobachten • In Second Life ist es weniger unangenehm eine Fremdsprache zu sprechen, da man beim Sprechen nicht direkt beobachtet wird • In Second Life fällt es leichter sich auf das Sprechen zu konzentrieren, da man		Virtuelles Setting • Second Life erschien riesengroß und eine Orientierung war daher schwierig • Das Szenario in Second Life ist sehr speziell und benötigt daher viel Aufmerksamkeit und zudem Zeitaufwand für die Technik. Avatar • Die Nutzung des Avatars hat die Lernsituation so lange nicht beeinflusst, bis irgendetwas nicht

nicht durch ein Gegenüber abgelenkt oder beeinflusst wird. • Zwei Personen aus dem Kurs waren persönlich bekannt, die sonstige Anonymität wurde genossen		richtig funktioniert hat, denn dann war die Konzentration nicht mehr auf den Lehrer gerichtet.
Avatar • Das Agieren mit Avataren hat die Kommunikation erleichtert.		Technik • Es war schade, dass der Kurs immer wieder durch technische Probleme gestört wurde
Technik • Nach der Anschaffung eines besseren Mikrophones gab es weniger Probleme		
Didaktik/Methode • Aufgrund der Sprachanwendungsmöglichkeiten waren die Gruppenarbeitsphasen am produktivsten • Der Lehrer war sehr gut und der Unterricht damit auch		

Outcome

Die Erwartungen Second Life kennenzulernen und die Sprache zu verbessern wurden erfüllt aber bezüglich der Sprache wurde mehr erwartet

Anregung

Eine Art "Aussprachenprüfer" oder ein sehr schnelles Online Wörterbuch wären hilfreiche Programme

7.2.1 Zusammenfassung und Analyse der Aussagen – TN B

TN B hat Second Life als kommunikationsfördernde Plattform erlebt und beschreibt, dass das Agieren mit den Avataren die Kommunikation erleichtert hat: Zum einen ist es weniger unangenehm eine Fremdsprache zu sprechen und zum anderen fällt es leichter, sich auf das Sprechen zu konzentrieren, wenn man nicht von einem Gegenüber beobachtet oder abgelenkt wird. Second Life wurde von TN B zu Beginn wie ein Computerspiel wahrgenommen und das Herumprobieren und Beobachten als lustig empfunden. Auch hier lassen sich wieder die positiven Eigenschaften von Second Life als eine spielerische und damit immersive Lernumgebung herauslesen (vgl. hierzu TN A). Aufgrund der direkten Sprachanwendungsmöglichkeiten wurden die Gruppenarbeitsphasen als die produktivsten erlebt. Allerdings werden ebenfalls der Lehrer und damit der Kurs an sich, als sehr gut beurteilt. Die Anonymität in Second Life wurde genossen – allerdings gilt es dabei zu beachten, dass TN B zwei Personen aus dem Kurs persönlich bekannt waren. Damit war für TN B keine absolute Anonymität im Kurs vorherrschend. Die Erwartungen Second Life kennenzulernen und die Sprache zu verbessern wurde zwar erfüllt, im Bereich der Sprachverbesserung wurde aber im Vorfeld mehr erwartet. Leider ist es an dieser Stelle nicht möglich herauszufinden, wo genau „mehr erwartet“ wurde im Hinblick auf die Sprachverbesserung. Dass eine Verbesserung der Sprache eingetreten ist, wurde von TN B im Rahmen des Interviews bestätigt.

Technische Probleme und die Komplexität von Second Life wurden als größte Störfaktoren erlebt, welche sowohl negativen Einfluss auf die Konzentration als auch auf den zeitlichen Aufwand für dieses Lernarrangement hatte. Andrew Burn, Professor für Media Education, spricht in diesem Zusammenhang sogar von einer „pain barrier“ (Burn et al. 2010, S. 19), welche in Second Life zuerst überwunden werden muss, um sich in der virtuellen Welt wohl zu fühlen und sich normal in dieser zu bewegen und zu interagieren. Als technische Anregung wurden abschließend noch ein „Aussprachenprüfer“ oder ein sehr schnelles „Online Wörterbuch“ genannt.

7.3 Kurzprofil – Teilnehmer C:

Außerhalb des Englisch-Unterrichts während der Schulzeit, hat TN C keine zusätzlichen Sprachkurse besucht. Demnach war der „AVALON Business English Course“ auch der erste Online- sowie der erste Business-Sprachkurs. Zudem war keinerlei Vorerfahrung mit Second Life vorhanden und ein Account wurde erst für den

Kurs angelegt. Die Erwartungen von TN C waren, das selbst bezeichnete „schlechte Englisch“ zu verbessern.

Interviewaussagen bezüglich des subjektiven Erlebens des “AVALON Business English Course” in Second Life:

Förderliche Szenarien	Szenarien ohne (messbare) Relevanz	Hinderliche Szenarien
Virtuelles Setting Lernen funktioniert sehr gut in Second Life, da es sich wie ein Spiel anfühlt, an dem man teilnehmen und alles darüber erfahren möchte		Avatar Bis schließlich eine leichte Identifizierung stattgefunden hat, hat sich das Agieren mit einem Avatar nicht gut, sondern wie eine leere Kopie meiner selbst angefühlt
Avatar Es war gut gegen die Nervosität, dass man nur als Avatar und nicht selbst vor dem Professor stehen musste und daher habe ich überraschend viel geredet		Technik Aufgrund von langen technischen Diskussionen, kam manchmal das Gefühl auf, nicht so viel zu lernen.
Didaktik/Methode - Nach kurzer Zeit wurde die praktische Seite des Kurses erkennbar und die detaillierten Erklärungen des Lehrers problemlos umsetzbar - Am hilfreichsten für den Lernprozess waren die Hausaufgaben, bei denen es darum ging, alleine etwas vorzubereiten und dies dann im Plenum zu diskutieren		

Technik • Technische Störungen treiben die Kommunikation in Second Life voran, da die Teilnehmer gezwungen sind, sich gegenseitig zu helfen • Es war produktiver sich einmal pro Woche mit einigen Teilnehmern in Second Life zu treffen und Konversationen zu führen, als mit allen Teilnehmern während des Kurses, da es oft zu technischen Problemen kam		
---	--	--

Anregung

Ein virtuelles Vokabelheft wäre ein hilfreiches Utensil

Fazit

Der Kurs hat wirklich Spaß gemacht, aber danach habe ich mich nie wieder eingeloggt

7.3.1 Zusammenfassung und Analyse der Aussagen – TN C

TN C empfand den Sprachkurs als praktisch und den Spielcharakter von Second Life maßgeblich dafür, dass Lernen in diesem Arrangement sehr gut funktioniert, da Neugier und Interesse geweckt werden. Hier wird zum wiederholten Mal der Spielcharakter als positiv bewertet und die intrinsische Motivation hervorgehoben (vgl. Fritz 2005, 2009; Gee 2008). Am hilfreichsten für den Lernprozess wurden die Hausaufgaben erlebt, wenn es galt, etwas allein vorzubereiten und später im Kurs im Plenum zu diskutieren.

Des Weiteren beschreibt TN C zum einen, dass das Agieren mit den Avataren die Nervosität im Hinblick auf das Sprechen einer Fremdsprache genommen hat und zum anderen sogar technische Störungen kommunikationsfördernd waren, da die Teilnehmer gezwungen waren, sich gegenseitig zu helfen. Die kommunikativen Aspekte spielten für TN C also eine prägnante Rolle. Diesen Vorteil hebt auch Pädagoge Thomas Raith (2008) in seiner Abhandlung über die Vor- und Nachteile von

Second Life hervor. Er erkennt unterschiedlichste Kommunikationsanlässe, die sich aufgrund der vielseitigen Umgebung auftun und damit gerade für den Fremdsprachenunterricht vielfältige Möglichkeiten für Interaktionen (vgl. Raith 2008, S. 12). Auch Linguist Mark Peterson (2005) zeigte in einer Studie namens CALL (Computer Assisted Language Learning) auf, dass die Interaktionen in virtuellen Welten den Erwerb einer Fremdsprache positiv unterstützen und fördern können. Allerdings erwähnt TN C auch, dass aufgrund von Diskussionen über technische Probleme, teilweise auch das Gefühl aufkam, nicht so viel zu lernen. Außerdem wurden Konversationen mit nur einigen Teilnehmern produktiver empfunden als Gespräche mit der gesamten Klasse, da diese meistens störungsfreier abliefen. Bezüglich der Avatare erklärte TN C, dass sich das Agieren nicht gut, sondern wie eine leere Kopie der eigenen Person angefühlt hat, bevor dann schließlich eine leichte Identifizierung mit dem Avatar stattgefunden hat. An dieser Stelle sei nochmals auf die „pain barrier“ von Burn et al. (2010) hingewiesen, welche es laut Selbsterfahrung der Forschergruppe zunächst zu überwinden gilt. Auch TN C gibt an, dass später eine „leichte Identifizierung mit dem Avatar stattgefunden hat“, was eine Verbesserung zur Ausgangsposition darstellt. Generell wurden die Erwartungen an den Kurs erfüllt – abschließend wurde ein „virtuelles Vokabelheft“ als technische Anregung genannt.

7.4 Kurzprofil – Teilnehmer D:

TN D hat diverse Sprachkurse an der Universität und der Volkshochschule besucht. Trotzdem war der „AVALON Business English Course“ der erste Online- und auch der erste Business-Sprachkurs. Im Hinblick auf Second Life bestand ebenfalls keine Vorerfahrung und ein Account wurde erst für den Kurs angelegt. TN D hatte neben einer Verbesserung des Englischen die konkreten Erwartungen, geschäftliche Briefe schreiben zu lernen und Kommunikation in geschäftlichen Kontexten kennenzulernen.

Interviewaussagen bezüglich des subjektiven Erlebens des „AVALON Business English Course“ in Second Life:

Förderliche Szenarien	Szenarien/Aussagen ohne (messbare) Relevanz	Hinderliche Szenarien
	Virtuelles Setting • Der Hauptunterschied zu Offline-Kursen ist	Virtuelles Setting • Am Anfang war es schwierig sich in

	der, dass man nicht wirklich mit Leuten in Berührung kommt, da etwas dazwischen steht	Second Life zu orientieren und zu bewegen und diese Hürden haben mich komplett eingenommen. • Die Aufmerksamkeit war wegen Müdigkeit und anderen Ablenkungen selten hundertprozentig bei dem Kurs, da es einen Unterschied macht, ob man sich zum Lernen wirklich an einen anderen Ort begibt oder sich nur Abends vor einen Computer setzt • Das stets erforderliche Drücken des "Talk-Buttons" in Second Life trägt nicht dazu bei, Sprachhemmungen gegenüber einer Fremdsprache zu überwinden, sondern konstituiert neue Barrieren. • Second Life ist für das Erlernen einer Sprache nicht geeignet, weil es eine Kluft zwischen der Sprache und dem Lerner erzeugt • In Second Life kam es oft zu minutenlanger Stille, weil sich ohne direkten Blickkontakt niemand von den Fragen des Lehrers angesprochen gefühlt hat
--	--	--

		Avatar • Es hat sich seltsam angefühlt mit einem Avatar zu agieren und die Stimmen meiner Freunde zu erkennen, während ihre Statuen total fremd erschienen • Ich habe mich mit einem Avatar nicht sicherer, sondern eher unbeteiligt gefühlt. Technik • Im Hinblick auf den Lehrer kann ich mich nur noch an Informationen bezüglich technischen Problemen und Einstellungen erinnern • Es hat keine merkbare Verbesserung der englischen Sprache stattgefunden, da die individuelle Redezeit auf Grund von technischen Problemen sehr limitiert war
--	--	--

Outcome

Es hat keine merkbare Verbesserung der englischen Sprache stattgefunden

Anregung

Eine Webcam Funktion in Second Life wäre hilfreich, da man eine Sprache durch Beobachtung lernt

Fazit

Ich werde Second Life nicht weiter nutzen

7.4.1 Zusammenfassung und Analyse der Aussagen – TN D

Die Erwartungen von TN D an den Kurs waren sehr konkret (z.B. „geschäftliche Briefe schreiben lernen“) und ausschließlich auf sprachliche und inhaltliche Aspekte bezogen. Diese wurden rückblickend für sie nicht erfüllt. TN D gab an, mehr über Second Life erfahren, als die Sprache verbessert zu haben. Dies wird vor allem auf die limitierten effektiven Redezeiten, aufgrund von technischen Problemen zurückgeführt. TN D sieht die technischen Schwierigkeiten damit nicht – wie beispielweise TN C – teilweise als weitere Kommunikationsanlässe, sondern ausschließlich als starke Einschränkung für den eigenen Lernprozess. Die Atmosphäre innerhalb des Klassensettings wurde als eher teilnahmslos beschrieben, was TN D auf das Agieren mit einem Avatar zurückführt. Im Hinblick auf die gesamte Klasse wird erwähnt, dass es oft zu „minutenlanger Stille kam“, was auf den fehlenden Augenkontakt zum Lehrer hervorgerufen zurückgeführt werden könnte, da sich möglicherweise niemand direkt angesprochen fühlt. Daher ist es nicht verwunderlich, dass TN D Second Life als ungeeignete Plattform zum Erlernen einer Sprache beschreibt, da es für sie/ihn eine Kluft zwischen dem Lernenden und der Sprache erzeugt. An dieser Stelle wird der Wunsch nach einer Webcam Funktion geäußert, da davon ausgegangen wird, dass Sprache auch durch Beobachtung gelernt wird. TN D empfindet die Plattform auch im Hinblick auf den Abbau von Sprachhemmungen als nicht förderlich, sondern beschreibt das erforderliche Drücken des „Talk-Buttons“ als neue Barriere. Diese Aussage stellt einen sehr interessanten Aspekt dar, der in den übrigen Interviews nicht zur Sprache gekommen ist. Einen Hauptunterschied zu Offline-Kursen sieht TN D in dem fehlenden Kontakt zu anderen, da man „nicht wirklich mit Leuten in Berührung kommt“. Wohingegen beispielsweise Raith (2008) in seinem bereits erwähnten Artikel die größte Errungenschaft von Second Life darin sieht, dass die Kommunikations-Werkzeuge direkt in die virtuelle Welt integriert sind und dort genutzt werden können: „Das hat den Vorteil, dass der Eindruck einer echten Begegnung entsteht. Anstatt sich in einem herkömmlichen „Chatroom“ zu treffen“ (Raith 2008, S. 11). Dieser Effekt war für TN D offensichtlich nicht spürbar. Ein weiterer Unterschied zu Offline Präsenz Kursen bestand für die TN D darin, dass man beim Arbeiten daheim vielen Ablenkungen ausgesetzt sei und Müdigkeit und fehlende Aufmerksamkeit miteinhergehen. Da TN D einige Teilnehmer des Kurses persönlich bekannt waren, wurde es zudem als seltsam empfunden, die bekannten Stimmen in Kombination mit fremden Avatar-Körpern zu sehen. Das wenig überraschende Fazit von TN D lautet, dass keine „merkliche Verbesserung der englischen Sprache stattgefunden hat“ und Second Life auch nicht weiter genutzt wird.

7.5 Kurzprofil – Teilnehmer E:

Außerhalb des Schulunterrichts hat TN E keine zusätzlichen Sprachkurse besucht. Demnach war der „AVALON Business English Course“ sowohl der erste Online- als auch der erste Business-Sprachkurs. Mit der virtuellen Welt von Second Life gab es vor der Anmeldung für den Kurs keinerlei Berührungspunkte oder Vorerfahrungen. Die Erwartungen von TN E bestanden darin, Menschen aus aller Welt kennenzulernen und Spaß zu haben und außerdem durch das regelmäßige Sprechen und Hören unter Anleitung eines „Native Speakers“ die Aussprache zu verbessern.

Interviewaussagen bezüglich des subjektiven Erlebens des „AVALON Business English Course“ in Second Life:

Förderliche Szenarien	Szenarien ohne (messbare) Relevanz	Hinderliche Szenarien
Virtuelles Setting • Ein Pluspunkt war das Zusammenkommen der Gruppen und die weiteren englischen Konversationen nach den Kursen • Die Motivation war Menschen aus aller Welt kennenzulernen und den Kontakt zu Muttersprachlern bzw. einem Lehrer zu nutzen • Während des Avalon Projekts hat man immer Leute in Second Life angetroffen, die man kannte, aber nach dem Projekt war das Einloggen nicht mehr interessant.	Avatar • Zu Beginn war es wichtig einen Avatar zu haben, aber im Laufe des Kurses wollten sich die Teilnehmer auf einer persönlicheren Ebene austauschen Technik • Die Ton-Probleme waren teilweise amüsant	Technik • Das Teleportieren und Navigieren in Second Life stellten eine technische Schwierigkeit dar
Avatar • Ein Vorteil von Second Life ist, dass man sich		

als Avatar nicht für seinen möglichen Akzent schämt		
Didaktik/Methode Der Austausch innerhalb eines Gruppenprojekts war am profitabelsten für die Verbesserung des Business Englishs		

Fazit

Die Teilnahme am Avalon Kurs erfolgte durch Eigenmotivation und war daher gewinnbringender als zu Schulzeiten

Second Life wird nur für die Dauer des Avalon Projekts genutzt

7.5.1 Zusammenfassung und Analyse der Aussagen – TN E

TN E lag die Motivation von Anfang an darin, Menschen aus aller Welt kennenzulernen und durch regelmäßiges Kommunizieren mit Muttersprachlern die eigene Aussprache zu verbessern. Auch Thomas Raith beschreibt die Kommunikation mit anderen Bewohnern als wesentliches Merkmal von Second Life (vgl. Raith 2008, S. 11). Obwohl die Umgangssprache in den meisten Fällen Englisch ist, kann man sich beliebig oft und beliebig lang zu anderen Landesteilen von Second Life teleportieren lassen und dort andere Kulturen und vor allem andere Sprachen live miterleben – vorhandene Einwohner und passende Uhrzeiten vorausgesetzt.

Daran knüpft der interessante Aspekt an, dass TN E einen besonderen Vorteil darin sieht, dass man sich als Avatar in Second Life nicht für einen möglichen Akzent bei der Aussprache schämen muss. Allerdings spricht TN E im Weiteren davon, dass es zwar zu Beginn wichtig war, einen Avatar zu haben, sich die Teilnehmer aber später eher auf persönlicher Ebene austauschen und nicht hinter ihren Avataren verstecken wollten. Das Antreffen von im Zuge des Kurses bekannt gewordenen Teilnehmern bedeutete für TN E eine Motivation sich einzuloggen – diese Motivation war nach Ablauf des Kurses nicht mehr gegeben, da sich die Kursteilnehmer, wenn überhaupt, nur noch sporadisch in Second Life blicken ließen. Im Hinblick auf eine Verbesserung des Geschäftsgeschäftssprache, wurde die Kommunikation während der Gruppenarbeitsphasen als profitabel genannt. Auf technischer Seite stellte zwar das Teleportieren und Navigieren in der virtuellen Welt eine technische Schwierigkeit dar – Soundprobleme

hingegen wurden sogar teilweise als amüsant wahrgenommen. Zusammenfassend können die Aussagen von TN E so interpretiert werden, dass der Unterricht in Second Life überwiegend positiv empfunden wurde, was zu einem großen Teil auch mit der erwähnten Eigenmotivation für diesen Kurs in Verbindung stehen könnte. Abschließend gibt TN E an, dass Second Life voraussichtlich nach dem Avalon Kurs nicht mehr genutzt wird, was keinesfalls in einem Widerspruch zu einer positiven Bewertung des Kurses an sich steht.

7.6 Kurzprofil – Teilnehmer F:

TN F hat nach dem Schulunterricht diverse Sprachkurse an der Universität und im Rahmen von Organisationen und Institutionen besucht. Der „AVALON Business English Course“ war aber sowohl der erste Online- als auch der erste Business-Sprachkurs. Es waren keinerlei Vorerfahrungen mit Second Life vorhanden und ein Account wurde erst für den Kurs angelegt. Die Erwartungen von TN F bestanden darin, die englische Sprache aufzufrischen.

Interviewaussagen bezüglich des subjektiven Erlebens des „AVALON Business English Course“ in Second Life:

Förderliche Szenarien	Szenarien ohne (messbare) Relevanz	Hinderliche Szenarien
Didaktik/Methode Die Arbeit in Kleingruppen war am ergiebigsten, da die Soundqualität besser und das Reden leichter waren	Avatar - Der Gebrauch des Avatars war witzig, da es manchmal zu Missgeschicken kam wie beispielsweise Herunterfallen - Es war nicht von Interesse die Menschen hinter den Avataren kennenzulernen, da es darum ging Englisch zu lernen und man danach keinen Kontakt mehr hat - Während des Kurses haben die Avatare	Virtuelles Setting - Lernen in Second Life ist zum Teil unpersönlich, da man sich aus den Aktivitäten der Klasse leicht zurückziehen kann und keine Verpflichtung empfindet, dem Lehrer Fragen zu beantworten Technik - Es war teilweise ein wenig schwierig sich auf die nächste Stunde vorzubereiten, da dafür eine fehlerfreie Technik nötig ist

	meine Lernsituation nicht beeinflusst, da sie nur gesessen haben	
--	--	--

Outcome

Es war eine lustige Erfahrung und wir haben auch wirklich etwas gelernt.

Anregung

Eine Art Tafel auf der jeder im Kurs gleichzeitig schreiben und von jedem gelesen werden kann, wäre eine hilfreiche Funktion

Fazit

Der Avalon Kurs war eine neue und interessante Erfahrung, aber ich werde mich nicht nochmal einloggen

7.6.1 Zusammenfassung und Analyse der Aussagen – TN F

TN F hatte von allen befragten Personen die meisten und vielfältigsten Erfahrungen im Bereich des Fremdsprachenlernens, wobei keine Vorerfahrungen im Online Lernen oder mit Second Life vorhanden waren. Das Lernen in Second Life wurde als teilweise unpersönlich beschrieben, da es (zu) einfach ist, sich aus dem Geschehen in der Klasse zurückzuziehen und damit unter anderem ein Verpflichtungsgefühl hinsichtlich der Mitarbeit verloren geht. Vorbereitung auf die nächste Unterrichtsstunde wurde ebenfalls als problematisch empfunden, wobei die Kritik hier der fehlerhaften Technik gilt. Als ergiebig wird hingegen die Arbeit in Kleingruppen beschrieben, da die Soundqualität in diesem Setting besser und das Kommunizieren störungsfreier vonstattengingen. Die Repräsentation durch einen Avatar hatte für TN F keinen relevanten Einfluss auf den Lernprozess, da diese während des Unterrichts als eher inaktiv empfunden wurden und es nicht von Interesse war, wer dahinter steckte. Missgeschicke mit der Steuerung wurden als amüsant beschrieben. Als Anregung nennt TN F eine Art Tafel, auf der alle Teilnehmer gleichzeitig schreiben und lesen, was allerdings in etwa dem Gruppenchat entsprechen würde. Ob mit dieser Anregung gemeint sein könnte, dass dann auch graphische Dinge darstellbar bzw. zeichenbar wären, bleibt leider offen. Rückblickend und zusammenfassend wird der Avalon Kurs als neue und interessante Erfahrung mit Lerneffekt beschrieben. TN F wird sich nach Beendigung des Kurses aber trotzdem nicht mehr in Second Life einloggen.

In diesem Kapitel wurden die Interviewaussagen der Teilnehmer den zuvor herausgearbeiteten Kategorien zugeordnet und anschließend kurz zusammengefasst

und an prägnanten Stellen genauer ausgeführt und weitergedacht. Das folgende Kapitel dient einer Zusammenführung der Aussagen aller Teilnehmer um so einen ganzheitlichen Überblick über die subjektiven Qualitätsanforderungen der Lernenden zu erhalten.

8 Zusammenführung der subjektiven Aussagen

In diesem Kapitel werden die zuvor tabellarisch aufgeführten Aussagen aller Teilnehmer zusammengeführt. Die Zuordnungen – Ober- und Unterkategorien – bleiben dabei selbstverständlich erhalten. Wie schon zuvor erwähnt, stellen die Unterkategorien bereits ein Teilergebnis dieses Forschungsvorhabens dar. Nach mehrmaliger Durchsicht des Interviewmaterials und der Zuordnung zu den herausgearbeiteten Kategorien wurde deutlich, dass es sich bei folgenden Punkten um Kriterien handelt, die in Bezug auf Fremdsprachenunterricht in Second Life jedenfalls relevant sind – ob förderlich, hinderlich oder auswirkungslos: das virtuelle Setting, die Avatare, die Didaktik/Methode und die Technik.

Mit der Zusammenführung der Aussagen aller Teilnehmer wird sowohl ein Gesamtüberblick, als auch ein notwendiger Schritt im Sinne einer gegenstandsangemessenen Auswertung (vgl. Mayring 2008, S. 44) sichergestellt. Nach der Bearbeitung des Interviewmaterials und den darauf folgenden Auswertungsschritten, wurde die Vorannahme schnell bestätigt, dass die Profile der einzelnen Lernenden eher ergänzend und nicht isoliert betrachtet werden sollten. Aufgrund der ausgeprägten Homogenität der Stichprobe, erschienen separierte Qualitätsprofile nicht zielführend. Befragt wurden ausschließlich Lerner, die zum einen bereits der Zielsprache mächtig waren (was die Teilnahme an einem Business-Sprachkurs notwendigerweise mit sich bringt) und zum anderen ein sehr ähnliches Bildungsniveau aufweisen – alle Befragten befanden sich zum Zeitpunkt des Interviews in einem Studium an der Universität Wien. Die Ergebnisse erheben daher nicht den Anspruch einer allgemeinen Übertragbarkeit, sondern spiegeln Qualitätsanforderungen dieser kleinen Gruppe von Lernenden wider. Im Zuge der folgenden Zusammenführung der Aussagen, werden diese teilweise prägnant verkürzt oder gleiche bzw. ähnliche Aussagen zusammengefasst. Jeder Unterkategorie folgen eine Zusammenfassung sowie eine Diskussion der Aussagen.

8.1 Förderliche Szenarien – Zusammenführung der Aussagen aller TN

8.1.1 Virtuelles Setting

Die Kategorie des „virtuellen Settings“ beinhaltet alle Aussagen bezüglich der virtuellen Lern-Welt und ihrer Anforderungen und Möglichkeiten. Für den Bereich der

förderlichen Szenarien wurden folgende Aussagen herausgearbeitet und als relevant erachtet:

- In Second Life gibt es vielfältige Möglichkeiten zum Erlernen einer Sprache: z.B. Antreffen von Muttersprachlern
- Da sich Second Life wie ein Spiel anfühlt und Neugier weckt, ist die Lernmotivation hoch
- Die Anonymität in Second Life ist angenehm
- Als Avatar zu agieren kann die Hemmungen senken, in einer fremden Sprache zu sprechen
- In Second Life fällt es leichter sich auf das Sprechen zu konzentrieren, da man nicht von einem direkten Gegenüber abgelenkt oder beobachtet wird
- Die Zusammentreffen nach den Unterrichtsstunden waren positiv für das Spracherlernen
- Während der Zeit der Kurse war die Motivation zum Einloggen in Second Life hoch, da man immer bekannte Personen angetroffen hat

In der Kategorie „virtuelles Setting“ fällt auf, dass Second Life von den Teilnehmern vor allem als sehr facettenreiche Plattform erlebt wurde, die viele Möglichkeiten geboten hat, die erlernte Sprache anzuwenden und damit gegebenenfalls weiterzuentwickeln. Diese Tatsache und der Spielcharakter von Second Life schienen eine hohe Lernmotivation zur Folge zu haben, welche mit der Neugier auf die Möglichkeiten der Plattform einherging. Ein weiterer Punkt der heraussticht ist die positive Resonanz auf die Anonymität in Second Life, welche durch das Agieren mit Avataren ermöglicht wurde. Zum einen wurde das Beispiel genannt, dass dieser Umstand Hemmungen senken kann, in einer fremden Sprache zu sprechen und zum anderen die Konzentration auf das Sprechen der Sprache fördert, da man nicht von einem direkten Gegenüber beobachtet oder abgelenkt wird. Zudem wurde das Zusammentreffen von einigen wenigen Teilnehmern nach den Unterrichtsstunden als sehr positiv für die Verbesserung der Sprache angesehen. Dass die soziale Komponente eine entscheidende Rolle spielt, zeigt sich auch in der Aussage, dass es während der

Laufzeit des Kurses eine hohe Motivation gab, Second Life auch außerhalb der Kurszeiten zu nutzen, da das Antreffen von bekannten Personen in der virtuellen Welt stets gegeben war. Dies steht nur scheinbar im Widerspruch zu dem positiven Erleben der Anonymität, da sich die meisten Kursteilnehmer nur als Avatare und nicht als reale Personen bekannt waren. Somit war ein Zusammentreffen mit Personen aus dem Kurs möglich, ohne auf Anonymität verzichten zu müssen.

Ergo lässt sich abschließend festhalten, dass Qualitätsanforderungen im Hinblick auf das virtuelle Setting vor allem darin liegen, dass die Plattform facettenreich sein sollte und damit viele Möglichkeiten zum Erlernen und Verbessern einer Sprache aufweist. Bei Second Life besteht eine Besonderheit vor allem darin, dass die Möglichkeit gegeben ist, Muttersprachler aus aller Welt anzutreffen und die Zielsprache somit an Ort und Stelle praktisch anwenden zu können. Außerdem scheint die Anonymität, die in Second Life durch das Agieren mit Avataren gegeben ist, einen positiven Effekt auf das Erlernen einer Sprache zu haben. Sie kann möglicherweise dazu beitragen, dass Hemmungen abgebaut werden in einer fremden Sprache zu sprechen, egal ob fehlerfrei oder nicht. Vor diesem Hintergrund ist es gut vorstellbar, dass auch unsichere Lerner es häufiger wagen zu sprechen und somit bessere Chancen haben, die Zielsprache zu erlernen bzw. zu verbessern. Die soziale Komponente scheint im Hinblick auf die Lernmotivation und das Erleben der virtuellen Lernwelt, auch eine nicht zu verachtende Rolle zu spielen: so berichten die Befragten, dass die informellen Treffen und das Plaudern mit den Kursteilnehmern nach den jeweiligen Kurseinheiten, einen positiven Lerneffekt hatten. Im Gegenzug wirkt sich das Ausbleiben von bekannten Personen in Second Life, sprich Kursteilnehmern, negativ auf die Motivation zur Nutzung der Plattform aus.

8.1.2 Avatar

Die Kategorie „Avatar“ umfasst alle Aussagen, die im Hinblick auf die Avatare in Second Life getätigt wurden. Für den Bereich der förderlichen Szenarien wurden folgende Aussagen herausgearbeitet und als relevant erachtet:

- Durch die Avatare war die Nähe und die Anwesenheit von anderen Teilnehmer sichtbar, was das Gefühl einer realen Begegnung hervorgerufen und das Interagieren natürlich gemacht hat

- Trotz weniger möglicher Gesten war es möglich, Interaktionen mit dem Avatar hervorzurufen, was zum einen Nähe und zum anderen einen Spielcharakter vermittelt hat
- Es war beruhigend und motivierend, nicht als man selbst, sondern als Avatar vor den Lehrenden stehen und reden zu müssen – die Kommunikation wurde erleichtert
- Wenn man in Second Life mithilfe eines Avatars redet, muss man sich nicht für eine falsche Aussprache oder einen möglichen Akzent schämen

Wie bereits unter der Kategorie des „virtuellen Settings“ diskutiert, haben die Avatare laut Aussagen der Teilnehmer dazu beigetragen, Hemmungen im Hinblick auf das Sprechen der Zielsprache zu mindern. Diese Statements werden von der Aussage gestützt, dass es zum einen beruhigend und zu anderen motivierend wahrgenommen wurde, nicht face-to-face vor den Lehrenden stehen zu müssen, sondern als Avatar reden zu können. In diesem Zusammenhang wurde auch explizit beschrieben, dass man sich nicht einer falschen Aussprache oder einem möglichen Akzent schämen musste. Dieses Bewusstsein wurde als klare Erleichterung für die Kommunikation angesehen. Im weiteren Folge wurde auch der Spielcharakter nochmals im Zusammenhang mit den Avataren erwähnt, da diese den Befragten sowohl ein Gefühl von Nähe als auch das eines Spiels vermitteln. Außerdem schien das Agieren mit den Avataren eine gewisse Natürlichkeit der Situation hervorzurufen, da die Nähe und Anwesenheit von anderen Teilnehmern damit nicht nur merkbar, sondern auch sichtbar wurde. Ganz im Sinne einer realen Begegnung.

Für den Bereich der Avatare lässt sich also festhalten, dass diese einen positiven Einfluss auf die Lernsituation haben, da sie Kommunikationsfördernd und Hemmungsabbauend wirken können und zudem ein Gefühl von Natürlichkeit und einer realen Kommunikation vermitteln.

8.1.3 Didaktik/Methode

Die Kategorie „Didaktik/Methode“ beinhaltet alle Aussagen, die im Hinblick auf den didaktischen Aufbau des Kurses und das methodische Vorgehen in Second Life getätigt wurden. Für den Bereich der förderlichen Szenarien wurden folgende Aussagen herausgearbeitet und als relevant erachtet:

- Beim Arbeiten in Kleingruppen waren die Kommunikationsmöglichkeiten am höchsten und die Technik (Soundqualität) hat besser funktioniert als im Plenum – daher waren diese Phasen am ergiebigsten
- Aufgaben, die alleine zuhause vorbereitet und später im Plenum diskutiert wurden, waren am hilfreichsten für den Lernprozess

In der Kategorie „Didaktik/Methode“ fiel sofort auf, dass die am häufigsten genannte Anforderung die der Kommunikationsmöglichkeiten war. Damit verbunden sind alle Aufgabenstellungen die Kommunikation, also das Sprechen in der Zielsprache, voraussetzen und begünstigen. So wurde das Arbeiten in Kleingruppen sehr positiv erinnert, da zum einen die Soundqualität besser und zum anderen die effektiven Redezeiten hoch waren. Auch Hausaufgaben die zuhause vorbereitet und später in der Klasse diskutiert wurden, hatten einen positiven Einfluss auf den Lernprozess der Befragten.

Eine Anforderung an gelungenen Fremdsprachenunterricht liegt hinsichtlich der Didaktik/Methode also darin, dass sie Kommunikationsanlässe begünstigen und ermöglichen sollte.

8.1.4 Technik

Die Kategorie „Technik“ umfasst alle Aussagen im Hinblick auf die Technik in Second Life. Für den Bereich der förderlichen Szenarien wurden folgende Aussagen herausgearbeitet und als relevant erachtet:

- Eine gute technische Ausstattung führt zu weniger technischen Schwierigkeiten (Bsp. Anschaffung eines neuen Mikrophones)
- Je weniger Personen an einer Kommunikation teilgenommen haben, desto besser war die Soundqualität
- Technische Probleme in Second Life waren oft förderlich für die Kommunikation der Teilnehmer untereinander, da diese bemüht waren, sich gegenseitig zu helfen

Einige förderliche Szenarien im Bereich der „Technik“ in Second Life wurden teilweise schon im Zusammenhang mit den anderen Kategorien genannt, sind aber hier

nochmals expliziter zur Sprache gekommen. So führten Teilnehmer beispielsweise die einfache Gleichung an, dass eine hochwertige Technik zu weniger technischen Schwierigkeiten führt. Diese Aussage wurde durch die positiven Erfahrungen eines Teilnehmers, nach Anschaffung eines neuen Mikrophones, gestützt. Des Weiteren kam nochmals die Gegebenheit zur Sprache, dass eine gute oder schlechte Soundqualität vor allem von der Anzahl, der an einer Kommunikation beteiligten Personen abhängt. Es wurde berichtet, dass je weniger Personen an einem Ort anwesend waren und eine Kommunikation führten, desto besser war die Soundqualität. Ein interessanter Aspekt hinsichtlich der Technik ist durch die Aussage angestoßen worden, dass technische Probleme sogar teilweise förderlich für die Kommunikation der Teilnehmer untereinander waren. So berichtete ein Befragter, dass die Lernenden stets bemüht waren, sich gegenseitig zu helfen und technische Probleme daher oftmals Kommunikationsanlässe begünstigten.

Hinsichtlich der förderlichen Szenarien im Bereich der Technik in Second Life wurde deutlich, dass eine gute technische Ausstattung, sowie eine möglichst geringe Anzahl an gleichzeitig agierenden Personen, zu weniger Problemen führen. Auf der anderen Seite wurde die Erfahrung gemacht, dass technische Probleme auch eine angeregte Diskussion und gegenseitige Hilfestellungen der Teilnehmer vorantreiben können.

8.2 Szenarien ohne (direkte) Auswirkungen – Zusammenfassung der Aussagen aller TN

In der Kategorie der „Szenarien ohne (direkte) Auswirkung“ kann es gelegentlich zu Konflikten hinsichtlich der Zuordnungen kommen. Wie bereits in Kapitel 7.6.2 beschrieben, werden hier alle Aussagen erfasst, in denen die Befragten deutlich gemacht haben, dass ein bestimmter Umstand keinen direkten Einfluss auf die Lernsituation hatte. Häufiger aber sind noch solche Aussagen, in denen sich auf Grundlage der Transkriptionen der Interviews nicht erkennen lässt, ob die befragte Person den beschriebenen Zustand als eher förderlich oder eher hinderlich für sein Lernerlebnis empfunden hat, da eine Möglichkeit zur Nachfrage nicht mehr besteht. Solche Aussagen werden als neutral bzw. auswirkungslos eingestuft, da die Gefahr einer Fehlinterpretation auf diese Weise weitestgehend eingedämmt werden kann. Da die Aussagen, die in diese Kategorie fallen, aber trotzdem aufscheinen und diskutiert werden, bedeutet die Zuordnung keinen Verlust für die Ganzheitlichkeit der Darstellung. Die Entscheidung wann eine Aussage dieser Kategorie zugeordnet wird,

wurde nach bestem Gewissen getroffen – Meinungsverschiedenheiten können dadurch gewiss nicht eliminiert werden.

8.2.1 Virtuelles Setting

- Dass man in Second Life nicht physisch mit Personen in Berührung kommt kann das Gefühl erzeugen, dass etwas zwischen den Personen steht

In der Kategorie des „virtuellen Settings“ wurde ein Charakteristikum des Online-Lernens angesprochen, das darin besteht, dass man nicht physisch mit Personen in Berührung kommt – dies ist auch in Second Life der Fall. Ein Befragter macht in diesem Zusammenhang darauf aufmerksam, dass dadurch das Gefühl entstehen kann, dass etwas zwischen den Personen steht. Ob dieses Gefühl nun eine wie auch immer geartete Auswirkung auf den individuellen Lernprozess hat oder nur als ein mögliches Szenario genannt wurde, lässt sich rückblickend leider nicht festmachen.

8.2.2 Avatar

- Die Repräsentation durch einen Avatar hatte keinen Einfluss auf die Lernsituation, da diese die meiste Zeit passiv waren und gesessen haben
- Es war nicht von Interesse wer die Personen hinter den Avataren wirklich sind, da als Ziel nur das gemeinsame Lernen relevant war
- Im Laufes des Kurses wollten sich die Teilnehmer aber dennoch auf einer persönlicheren Ebene austauschen

Hinsichtlich der Avatare wurde einige Male darauf hingewiesen, dass die Repräsentation durch einen Avatar keinen Einfluss auf die Lernsituation hatte, da diese während der Zeit des Kurses eher passiv waren und nicht bewegt wurden. Dies steht im Gegensatz zu den Aussagen des vorausgegangenen Kapitels, in welchem die Avatare wie eine Art „Schutzschild“ erlebt wurden, hinter welchem das Sprechen der Fremdsprache vor anderen leichter fiel. Eine weitere interessante Aussage wurde im Hinblick auf die realen Personen hinter den Avataren getätigt. Es wurde erklärt, dass es nicht von Interesse war, wer die realen Personen hinter den Avataren wirklich sind. Die Teilnehmer, die darauf keinen Wert legten, hatten ausschließlich das gemeinsame Lernen zum Ziel und nicht, überspitzt gesagt, den Aufbau von zwischenmenschlichen

Beziehungen. Wieder andere gaben an, dass sich die Teilnehmer im Laufe des Kurses sehr wohl auf einer persönlichen Ebene austauschen wollten. Ob und inwiefern diese Umstände und Empfindungen explizite Auswirkungen auf die Lernsituation hatten, kann an dieser Stelle leider nicht mehr nachvollzogen werden.

8.2.3 Didaktik/Methode

- Der spielerische Aufbau und das Erfahrungslernen waren ein neues Erlebnis

Einige Teilnehmer haben den spielerischen Aufbau des Kurses und das Lernen an sich als neues Erlebnis deklariert. Ob sich dies positiv oder negativ auf den Lernprozess ausgewirkt hat, kann leider nicht mehr erfasst werden. Unter Vorbehalt würde man einen spielerischen Aufbau und ein neues Erlebnis aber wohl als positive Erfahrung verorten, welche zumindest keinen negativen Einfluss auf den Lernprozess hatte.

8.2.4 Technik

- Die Ton-Probleme waren teilweise amüsant

Im Hinblick auf die Technik in Second Life wurde wenig überraschend nur eine Aussage herausgefiltert, bei welcher eine Zuordnung zu förderlichen oder hinderlichen Szenarien, hinsichtlich des Lernprozesses, nicht eindeutig war. Ein Befragter beschrieb die Ton-Probleme als „teilweise amüsant“, was einer positiven oder negativen Auswirkung schwer zugeordnet werden kann. Verbindet man Probleme jeglicher Art doch eher mit negativen Erfahrungen, relativiert der Zusatz „amüsant“ dieses Konstrukt wieder.

8.3 Hinderliche Szenarien – Zusammenfassung der Aussagen aller TN

8.3.1 Virtuelles Setting

Die Kategorie des „virtuellen Settings“ beinhaltet auch im Hinblick auf „hinderliche Szenarien“ alle Aussagen bezüglich der virtuellen Lern-Welt und ihrer Anforderungen und Möglichkeiten – ebenso wie Einschränkungen und Schwachstellen. Für den Bereich der hinderlichen Szenarien wurden folgende Aussagen herausgearbeitet und als relevant erachtet:

- Anfangs war es schwierig, sich in Second Life zu orientieren und zu bewegen – diese Problematik war sehr einnehmend
- Das Szenario in Second Life ist sehr speziell und benötigt daher viel Aufmerksamkeit und zudem Zeitaufwand für die Technik
- Abends und von daheim an einem Kurs teilzunehmen, hatte aufgrund von Müdigkeit und anderen Ablenkungen, mangelnde Aufmerksamkeit zur Folge
- Das erforderliche Drücken des „Talk-Buttons“ trägt nicht dazu bei, Hemmungen gegenüber einer Fremdsprache zu überwinden, sondern konstituiert neue Barrieren
- Second Life ist für das Erlernen einer Sprache nicht geeignet, weil es eine Kluft zwischen der Sprache und dem Lerner erzeugt
- Lernen in Second Life ist zum Teil unpersönlich, da man sich aus den Aktivitäten der Klasse leicht zurückziehen kann und keine Verpflichtung empfindet, Fragen des Lehrenden zu beantworten
- In Second Life kam es oft zu minutenlangem Stille, weil sich ohne direkten Blickkontakt niemand von den Fragen des Lehrers angesprochen gefühlt hat

Bezüglich der „hinderlichen Szenarien“ wurden im Themenbereich des „virtuellen Settings“ einige interessante Aussagen getätigt, welche gerade im Hinblick auf Qualitätsanforderungen relevant sind. Oftmals war die Rede davon, dass die Nutzung von Second Life mit gewissen Startschwierigkeiten verbunden war. Dies lässt sich vor allem damit erklären, dass eine Orientierung in der komplexen virtuellen Welt nicht einfach war und viel Aufmerksamkeit und Zeitaufwand benötigte. Des Weiteren wurde angemerkt, dass es teilweise problematisch war, zum einen abends und zum anderen von daheim, an dem Kurs teilzunehmen. Müdigkeit und andere Ablenkungen hatten negativen Einfluss auf die Aufmerksamkeit.

Einen überaus beachtenswerten Gedanken bringt eine Aussage über den „Talk-Button“ ins Spiel. Beim „Talk-Button“ handelt es sich um ein kleines Icon in Second Life, am unteren Rand des Bildschirms, welches das Wort „Talk“ und drei kleine Lautstärkebalken zeigt. Dieser Button muss mit dem Mauszeiger gedrückt werden,

wenn eine Person sprechen möchte – die Anzeige der Lautstärke leuchtet dann grün. Es empfiehlt sich, aufgrund der Technik, den „Talk-Button“ auf Mute (kleines „Schloss-Symbol“ auf dem Button) zu stellen, wenn gerade nicht gesprochen werden möchte. Ein Teilnehmer erlebte das erforderliche Drücken dieses „Talk-Buttons“ im Lernszenario als weitere Hürde, wenn es darum geht, in einer fremden Sprache zu sprechen. Ergo wurde diese unumgehbare Situation weder als förderlich für den Lernprozess, noch positiv im Hinblick auf den Abbau von Hemmungen erlebt. Ein weiterer hinderlicher Aspekt wurde in der Unpersönlichkeit und geringen Involviertheit gesehen, die sich durch die Repräsentation durch Avatare ergibt. Einige Teilnehmer haben sich durch diesen Umstand nie richtig beteiligt und im Hinblick auf Fragen des Lehrers keine Verpflichtung verspürt. Dadurch kam es, laut Aussagen der Teilnehmer, oft zu minutenlanger Stille während einer Unterrichtseinheit, da sich ohne direkten Blickkontakt niemand von den Fragen des Lehrers persönlich bzw. direkt angesprochen fühlte. Ein Teilnehmer macht abschließend ganz klar deutlich, dass Second Life seiner Meinung nach nicht für das Erlernen einer Sprache geeignet ist, da dort ein Bruch zwischen dem Lerner und der Sprache erzeugt wird.

Was bedeutet diese Auflistung der hinderlichen Szenarien nun im Hinblick auf die subjektiven Qualitätsanforderungen für Fremdsprachenunterricht in Second Life?

Als erstes wird der Bedarf nach einer wie auch immer gearteten Orientierungshilfe ganz klar deutlich. Die Orientierung und das Navigieren in Second Life werden als schwierig und speziell beschrieben und waren für einige der Teilnehmer mit einem großen Zeitaufwand verbunden. Bildungswissenschaftlerin Maggi Savin-Baden scheint sich einer solchen Problematik auch bewusst und widmet dieser Thematik in ihrer Publikation „A practical guide to using Second Life in Higher Education“ (2010) ein komplettes Kapitel. Unter „Equipping students for learning in Second Life“ (Savin-Baden 2010, S. 90ff.) beschreibt sie aus eigener Erfahrung, wie eine umfassende Vorbereitung der Lernenden auf Second Life vonstattengehen könnte. Unter anderem erachtet sie es als hilfreich, im Vorfeld abzuklären, wie vertraut die Teilnehmer mit Computertechnik sind und ihnen im Zuge dessen Listen mit einfachen Chat-Befehlen und Regeln zukommen zu lassen (vgl. Savin-Baden 2010, S. 91ff.). Außerdem rät sie dazu, die Teilnehmer mit einem „guide“ auszustatten, in welchem der technische Umgang mit Second Life prägnant und bildlich dargestellt wird (vgl. Savin-Baden 2010, S. 94). Auch die Linguisten Mats Deutschmann und Luisa Panichi raten in „Learning an teaching in the virtual world of Second Life“ (2009) zu einer umfassenden Vorbereitung der Teilnehmer auf die Besonderheiten und technischen Herausforderungen der virtuellen Welt (vgl. Deutschmann & Panichi 2009, S. 27 ff.). Gut vorstellbar wären in

diesem Zusammenhang auch Orientierungsübungen oder –spiele, die im Laufe der ersten Unterrichtseinheiten eingesetzt werden könnten.

Ein weiteres hinderliches Szenario das deutlich zur Sprache kam, war die Gegebenheit, dass die Teilnahme am Kurs abends und von daheim stattgefunden hat. Einige Teilnehmer gaben an, dass diese Umstände auf Kosten der Konzentration gingen und mit Ablenkungen und Müdigkeit einhergingen. Nun handelt es sich hierbei um eine Problematik, der schwer generell entgegenzuwirken ist. An dieser Stelle kann lediglich an die Lernenden appelliert werden, sich vor der Anmeldung zu einem Kurs bewusst zu machen, was ihrer individuellen besten Lernzeit entspricht und während des Kurses mögliche Störungsquellen in der Wohnung zu minimieren. Da es sich beim E-Learning bzw. V-Learning aber ohnehin um „eine in hohem Maße selbstgesteuerte Form des Lernens“ (Ehlers 2011, S. 166) handelt, werden hier „erhebliche Anforderungen an die Selbstkompetenz“ (ebd.) der Lernenden gestellt. Im Weiteren weist Ehlers darauf hin, dass diese Art des Lernens „professionalisierte Lerner [erfordert], die ihren Lernprozess eigenverantwortlich und selbstgesteuert initiieren planen und durchführen müssen“ (ebd.). Treffen diese Voraussetzungen tatsächlich zu, sollte eine vorsorgliche Planung der Lernumstände (Uhrzeit und Ort) durchaus möglich sein.

8.3.2 Avatar

- Probleme bei der Handhabung des Avatars in der Lernsituation hatten negative Auswirkungen auf die Konzentration
- Anfangs hat sich das Agieren mit einem Avatar nicht gut, sondern wie eine leere Kopie der eigenen Person angefühlt
- Das Agieren mit einem Avatar hat nicht dazu beigetragen sich sicher zu fühlen, sondern eher unbeteiligt

In der Kategorie „hinderliche Szenarien“ sind hinsichtlich der Avatar Thematik unter anderem Aussagen bezüglich der Handhabung zu verzeichnen. Probleme mit der Steuerung während der Unterrichtseinheiten, hatten negative Auswirkungen auf die Konzentration der Teilnehmer. Ein weiteres Thema waren Identitäts-Probleme im Hinblick auf die Repräsentation durch einen Avatar. Ein Teilnehmer beschreibt, dass sich das Agieren mit der digitalen Figur nicht gut, sondern wie eine „leere Kopie der

eigenen Person“ angefühlt hat. Dazu wurde des Öfteren der Umstand beschrieben, dass das Auftreten als Avatar nicht dazu beigetragen hat, sich sicher zu fühlen, sondern eher das Gefühl einer gewissen Teilnahmslosigkeit hervorgerufen hat. Auch Savin-Baden titelt im Rahmen ihrer Ausführungen zu Second Life: „Anticipating problems – acknowledge the challenge of inworld identity“ (Savin-Baden 2010, S. 98). Dort greift sie die Problematik auf, die bei den Teilnehmern entstehen kann, wenn man seine „real world identity“ (ebd.) ablegt und plötzlich in der virtuellen Welt unter einem anderen Namen und einem anderen Aussehen auftritt (vgl. ebd.). Im Zusammenhang mit ihrer Selbsterfahrung in Second Life, findet sie sogar zu der Aussage, „that we are somehow disembodied in cyberspace“ (ebd.). Dies passt in etwa zu der eben erwähnten Beschreibung der „leeren Kopie“, die von einem Teilnehmer im Rahmen der Interviews getätigt wurde.

Angeichts des Gefühls der Teilnahmslosigkeit, sei nochmals auf eine Aussage aus der Kategorie des „virtuellen Settings“ verwiesen. Dort wurde ein Statement angeführt, in dem es hieß, dass es in Second Life oft zu minutenlanger Stille kam, weil sich ohne direkten Blickkontakt niemand von den Fragen des Lehrers angesprochen gefühlt hat. Dies passt genau zu der Beschreibung, dass sich die Teilnehmer mit der Repräsentation durch einen Avatar teilweise nicht gut, sondern eher unbeteiligt gefühlt haben. Savin-Baden stützt diesen Eindruck mit ihrer eigenen Vermutung zu diesem Thema: „[...] there is an assumption that because we were not ‚seeing‘ non-verbal cues such as eye contact and body language, this is making online learning and communication difficult“ (Savin-Baden 2010, S. 98).

Im Sinne der Qualitätsanforderungen lässt sich also das Bedürfnis nach einer stärkeren Partizipation und Identifikation erkennen. Schenkt man den bereits zitierten Ausführungen von Burn et al. (2010) Glauben, dann ist die Problematik der Identifikation, nach Überschreitung der „pain barrier“ (Burn et al. 2010, S. 19), zum größten Teil gelöst. Hier werden aber aller Wahrscheinlichkeit nach individuelle Unterschiede dominieren und damit den Zeitpunkt bestimmen, wann sich ein Teilnehmer in der Lernumgebung und mit seinem Avatar wohlfühlt. Möglicherweise beschleunigen ein gewisses Technikinteresse und eine Affinität zu digitalen Spielen diesen Prozess. Hinsichtlich der fehlenden Möglichkeiten eines direkten Augenkontaktes zwischen Lehrer und Schüler in der Unterrichtssituation, wäre es denkbar, verstärkt auf die verbale Komponente zu setzen und damit einen Ausgleich zu schaffen. Statt direktem Augenkontakt wäre es vorstellbar, häufiger die Namen der

Avatare zu nennen – sei es im Hinblick auf Fragestellungen, Aufgaben oder dem Hervorheben von guten Leistungen.

8.3.3 Didaktik/Methode

- Da die Lernmethode sehr neu und ungewohnt war, wäre ein wenig mehr Struktur wünschenswert gewesen

Hinsichtlich der Lernmethode wurde der Ruf nach mehr Struktur laut. Da diese Art des Unterrichts neu und ungewohnt war, benötigte sie eine spezielle Aufmerksamkeit und Orientierung. Dieses Statement geht teilweise mit einigen vorausgegangenen Aussagen zum „virtuellen Setting“ konform. Eine umfassende Vorbereitung der Teilnehmer auf den Kurs in der virtuellen Welt scheint unerlässlich (vgl. bspw. Savin-Baden 2010, Deutschmann & Panichi 2009). Eine Orientierungsphase und prägnante technische Anleitungen im Hinblick auf die neue virtuelle Welt, sowie Erläuterungen zum didaktisch methodischen Aufbau des Kurses, würden voraussichtlich den Wunsch der Teilnehmer nach mehr Struktur befriedigen.

8.3.4 Technik

- Anfangs war die Handhabung von Second Life schwierig (z.B. Navigieren und Teleportieren)
- Wegen zu langsamer Technik, kam es manchmal zu Problemen mit der Steuerung des Avatars
- Es war schade, dass der Kurs immer wieder durch technische Probleme gestört wurde
- Manchmal blieb das Lernen hinter langen technischen Diskussionen zurück
- Da die individuelle Redezeit aufgrund von technischen Problemen sehr limitiert war, hat keine merkbare Verbesserung der Sprache stattgefunden
- Aufgrund von technischen Problemen war es teilweise ein wenig schwierig sich auf die nächste Stunde vorzubereiten

In der Kategorie der „hinderlichen Szenarien“, sind im Hinblick auf die „Technik“ in Second Life, einige Aspekte zur Sprache gekommen. Wie schon zuvor ein paar Mal erwähnt, wurde die Handhabung von Second Life anfangs als schwierig erlebt. Dazu zählen erforderliche Elemente wie das Navigieren, das Teleportieren zu anderen Orten oder eine generelle Orientierung. Des Weiteren wird eine Aussage aus dem Bereich der „förderlichen Szenarien“ gestützt, da erwähnt wird, dass es aufgrund von „langsamer Technik“ manchmal zu Problemen mit der Steuerung des Avatars kommen kann. Auch hier greift demnach die Gleichung: hochwertige Technik führt zu weniger technischen Problemen. Dies beinhaltet beispielsweise die Internetverbindung, die Leistungsstärke des PCs und weitere Faktoren. Ein Aspekt, der im Hinblick auf die Technik in Second Life, auffällig oft zur Sprache kam, war die Problematik, dass technische Störungen den Kursablauf und damit den Lernprozess merklich negativ beeinflusst haben. So wurde beispielsweise berichtet, dass das effektive Lernen teilweise von langen technischen Diskussionen überschattet wurde und die individuelle Redezeit ebenso hinter dieser Problematik zurückblieb. Laut eines Befragten hat dies dazu geführt, dass keine merkbare Verbesserung der Sprache stattgefunden hat. Auch außerhalb des Kurses – beispielsweise im Rahmen von Vorbereitungen für die nächste Stunde – kam es gelegentlich zu technischen Schwierigkeiten.

Auf Basis dieser Aussagen wird deutlich, dass sich technische Schwierigkeiten in Second Life nicht leugnen lassen und mit einer negativen Beeinflussung der Lernsituation einhergehen. Einzig eine hochwertige technische Ausstattung kann zu einer Minderung der technischen Probleme beitragen.

8.4 Outcome, Anregungen, Fazit – Zusammenführung der Aussagen aller TN

In diesem Abschnitt werden die gesondert angeführten Aspekte „Outcome“, „Anregung“ und „Fazit“ zusammengeführt. Diese Aspekte hatten im konkreten Moment des Lernens in Second Life keinen direkten Einfluss auf das Lernszenario und zählen daher auch nicht mehr zu einer Erlebnisbeschreibung der Lernsituation. Da die persönlichen und eigenständig zur Sprache gebrachten Aspekte aber als aufschlussreich erachtet werden, um einen ganzheitlichen Einblick in das gesamte Lernerlebnis der Befragten zu erhalten, werden sie im Folgenden zusammengefasst dargestellt. Auf eine ausführliche Erläuterung und Diskussion wird in diesem Teil allerdings verzichtet, da die Aussagen lediglich eine zusätzliche Information darstellen und zudem selbsterklärend sind.

8.4.1 Outcome

Die Aussagen bezüglich des individuellen Outcomes einiger Teilnehmer werden im Folgenden in absteigende Reihenfolge angeführt:

- Der Business-English Kurs hat zu einer konkreten Verbesserung des Business-Englischs beigetragen
- Es war eine lustige Erfahrung und wir haben auch wirklich etwas gelernt
- Die Erwartungen Second Life kennenzulernen und die Sprache zu verbessern wurden erfüllt, aber bezüglich der Sprache wurde mehr erwartet
- Es hat keine merkbare Verbesserung der englischen Sprache stattgefunden

8.4.2 Anregungen

Bei den folgenden Statements handelt es sich um Forderungen hinsichtlich technischer Zusatzfunktionen, welche sich die Teilnehmer im Nachhinein für die Lernsituation gewünscht hätten – dabei handelte es sich um frei ausgedachte Tools, welche hier ohne eine Beurteilung der tatsächlich möglichen technischen Umsetzbarkeit angeführt werden. Wünschenswert wären gewesen:

- Ein Pointer, der die Vokabeln von Gegenständen anzeigt, wenn man ihn darauf richtet
- Eine Art "Aussprachenprüfer"
- Ein sehr schnelles Online Wörterbuch
- Ein virtuelles Vokabelheft
- Eine Webcam Funktion, da man eine Sprache durch Beobachtung lernt
- Eine Art Tafel, auf der jeder im Kurs gleichzeitig schreiben und von jedem gelesen werden kann

8.4.3 Fazit

In der Kategorie „Fazit“ werden alle Aussagen hinsichtlich der Gesamtbeurteilung der Lernerfahrung und einem möglichen weiteren Umgang mit Second Life angeführt.

- Die Teilnahme am Avalon Kurs erfolgte durch Eigenmotivation und war daher gewinnbringender als zu Schulzeiten
- Der Avalon Kurs war eine neue und interessante Erfahrung, aber ich werde mich nicht nochmal einloggen
- Der Kurs hat wirklich Spaß gemacht, aber ich werde mich nie wieder einloggen
- Ich werde Second Life nicht weiter nutzen
- Second Life wird nur für die Dauer des Avalon Projekts genutzt

Im Hinblick auf eine weitere Nutzung von Second Life wird schnell und sehr klar deutlich, dass dies für die befragten Personen nicht von Interesse ist. Keiner der sechs Teilnehmer gab an, sich nach Beendigung des Kurses weiterhin in Second Life aufgehalten zu haben. Dies kann aber getrennt von der Bewertung des Sprachkurses betrachtet werden, da zu diesem Zeitpunkt andere Voraussetzungen für das Einloggen in Second Life geherrscht haben. Die Nutzung während der Laufzeit des Kurses kann als zielgerichtet gesehen werden. In diesem Zusammenhang wurde bereits in den vorausgegangenen Abschnitten erwähnt, dass das Antreffen von bekannten Personen, maßgeblichen Einfluss auf die Motivation zum Einloggen in die virtuelle Welt hatte. Hier könnte also auf eine Art Kettenreaktion geschlossen werden, die letztendlich zur Folge hatte, dass sich keiner der Teilnehmer mehr eingeloggt.

In diesem Kapitel wurden die Aussagen aller Teilnehmer aus den Ober- und Unterkategorien zusammengeführt und anschließend erläutert. Damit ist ein aufschlussreicher Überblick hinsichtlich der subjektiven Qualitätsanforderungen der befragten Teilnehmer entstanden. Aufgrund der bereits zuvor erwähnten ausgeprägten Homogenität der Stichprobe, erschien dieses Vorgehen dem Forschungsgegenstand angemessen und hat sich im Hinblick auf das Resultat bewährt. Im folgenden Kapitel werden die herausgearbeiteten Ergebnisse nochmals prägnant dargestellt und im Sinne der Forschungsfrage diskutiert.

9 Diskussion

In diesem Abschnitt sollen einige Aspekte der vorausgegangenen Kapitel nochmals aufgegriffen und ein wenig allgemeiner, sprich ohne explizite Teilnehmerzitate aber mit Rückbezug auf vorhandene Literatur, betrachtet werden. Zunächst wird aber der Weg nachgezeichnet, den diese Arbeit bis dato beschritten hat. Dieser Rückblick stellt relevante Punkte und Herangehensweisen nochmals prägnant dar und bietet damit einen adäquaten Einstieg in den abschließenden Diskurs.

In den ersten Kapiteln wurde die Forschungsarbeit zunächst theoretisch verortet und damit in Thematik und Methode eingeführt. Dabei wurde zur Fragestellung beziehungsweise Problemstellung gefunden und infolgedessen, sowohl die pädagogische Relevanz als auch die vorherrschenden Leerstellen erläutert. Im Weiteren wurden mithilfe der „Qualitativen Inhaltsanalyse“ nach Mayring (2008), sechs Interviews mit Teilnehmern eines „Business English Course“ in Second Life, im Sinne des geplanten Forschungsvorhabens ausgewertet. Dieses lautete: „Erfassung subjektiver Qualitätsanforderungen für Fremdsprachenunterricht in der virtuellen 3D-Umgebung von Second Life“. Eine Fragestellung die damit einherging war: Wie wird Fremdsprachenunterricht in der virtuellen 3D-Umgebung von Second Life von Teilnehmern erlebt und welche Qualitätsanforderungen lassen sich für dieses Lernarrangement daraus ableiten? Zudem stand die Herangehensweise beziehungsweise die Wahl der Forschungsmethode im Fokus. In diesem Zusammenhang wurden folgende weitere Fragen gestellt: Inwiefern sind Beschreibungen des Erlebens von Unterricht in speziellen Lernumgebungen geeignet, um subjektive Qualitätsanforderungen für dieses Lernarrangement aufzustellen? Ist dieses Vorgehen zielführend? Welche Stärken und Schwächen werden sichtbar? Die herausarbeiteten subjektiven Qualitätsanforderungen erheben nicht den Anspruch einen allgemeinen Leitfaden für qualitativ hochwertiges Lernen in Second Life darzustellen, sondern bilden lediglich die Erfahrungen und Anforderungen der kleinen Stichprobe von Lernern ab. Trotzdem präsentiert diese Forschungsarbeit eine mögliche Herangehensweise an Qualitätsentwicklung im V-Learning und stellt mediendidaktische Aspekte dar, welche teilweise mit Erkenntnissen aus der Fachliteratur konform gehen, aber auch neue Einblicke liefern.

Das weitere Vorgehen bestand darin, das Ausgangsmaterial dem Forschungsgegenstand angemessen zu reduzieren. Dafür wurden den Transkriptionen der Interviews die relevanten Aussagen entnommen und den dafür entworfenen

Tabellen zugeordnet. Durch induktives und deduktives Vorgehen wurde schließlich zu folgenden drei Ober- und sieben Unterkategorien gefunden: Förderliche Szenarien, hinderliche Szenarien, Szenarien ohne (direkte) Auswirkungen und virtuelles Setting, Avatare, Didaktik/Methode, Technik, Outcome, Anregung und Fazit. Diese Kategorien stellen bereits ein erstes Teilergebnis dieses Forschungsvorhabens dar, da davon auszugehen ist, dass diese Kriterien beim Erleben von Fremdsprachenunterricht in Second Life jedenfalls relevant und präsent sind – ob förderlich, hinderlich oder auswirkungslos.

Wie schon in den vorausgegangenen Kapiteln erläutert, wurden aufgrund der ausgeprägten Homogenität der Stichprobe, die Aussagen der Teilnehmer schließlich zusammengeführt und damit ergänzend und nicht separiert betrachtet. Dabei sind vielfältige Faktoren herausgearbeitet und diskutiert worden. Diese zeigen zum einen die Unterschiede und Vorteile von Second Life im Vergleich zu „Offline-Szenarien“ auf, zum anderen aber auch Schwachstellen und problematische Voraussetzungen, die die virtuelle Welt mit sich bringt:

Im Hinblick auf die Technik wird beispielsweise sehr prägnant deutlich, dass es noch einiger Optimierung bedürfen würde, um relativ störungsfreie Unterrichtseinheiten in Second Life garantieren zu können. Gerade vor diesem Hintergrund kommen die technischen Voraussetzungen für eine Teilnahme an einem Kurs in der virtuellen Welt stark zum Tragen. Henning Pätzhold formuliert in diesem Zusammenhang treffend: „Für das pädagogische Potenzial virtueller 3-D-Umgebungen ist neben den genannten Merkmalen natürlich auch die technische Umsetzung von Bedeutung. Bereits angesprochen wurden die zum Teil erheblichen Anforderungen an die Endgeräte der Benutzer. So erfährt etwa die Bildung von (Lern-)Gemeinschaften eine faktische Einschränkung in der Begrenzung potenzieller Mitglieder auf solche Personen, die einen hochwertigen Rechner mit schnellem Netzzugang regelmäßig zur Verfügung haben“ (Pätzold 2007, S.14). Die technischen Voraussetzungen, sowohl im Hinblick auf den Endnutzer selbst, sowie an die Endgeräte, stellen eine nicht zu verachtende Einschränkung hinsichtlich Unterricht in virtuellen Welten dar. Dies erkennt auch das pädagogische Forscherteam um Liz Thackray in ihrem Artikel „Learning and Teaching in Virtual Worlds: Boundaries, Challenges and Opportunities“ (2010) und berichtet aus eigener Erfahrung: „From a technical perspective, there was a need to ensure that access to SL would be available on the University network, that the SL software would run on University computers and that software updates would be installed as needed“ (Thackray et al. 2010, S. 148). Hier stellt sich also die Frage, ob Second Life wirklich

eine für alle (Privatpersonen, Universitäten, Schulen, Gruppen, etc.) offene Plattform darstellt. Grundsätzlich kann sich zwar jede Person mit einem funktionierenden Rechner und Internetzugang einen Account anlegen – ob die vorhandene Technik dann aber ausreicht um die Plattform zufriedenstellend nutzen zu können, ist ein anderes Thema. Allerdings wurde im Zuge der Auswertungen der Interviews aber auch deutlich, dass sich technische Probleme, die während des Aufenthaltes in Second Life auftreten, förderlich auf die Kommunikation in der virtuellen Welt auswirken können. Wie die Teilnehmer berichteten, waren sie bei auftretenden technischen Problemen stets bemüht sich gegenseitig zu helfen und gemeinsam eine Lösung zu finden. Dies ist gerade im Hinblick auf Fremdsprachenunterricht, bei dem es laut Aussagen der Befragten vor allem darum geht, möglichst viel in der Zielsprache zu kommunizieren, ein beachtenswerter Aspekt. Auch Thackray et al. stellten dieses Phänomen bei ihren Studenten fest: „Some students found that approaching other SL residents was helpful in finding solutions to technical problems“ (Thackray et al. 2010, S. 147).

Ein weiterer Faktor, der sowohl im Rahmen der Teilnehmer-Interviews, als auch in der Literatur zur Sprache kommt, ist die Frage nach dem Spielcharakter von Second Life. Da Second Life weder ein Spielziel, noch Regeln oder ähnliches enthält, würde es grundsätzlich wohl nicht als Spiel bezeichnet werden. Auch Weiterentwicklungen von Level zu Level oder das Bestreiten von diversen Challenges sind in Second Life weder gegeben noch gewollt. Dennoch wird ein möglicher Spielcharakter von Second Life häufig diskutiert, was sich möglicherweise mit dem äußeren Erscheinungsbild und dem Agieren mit Avataren erklären lässt. Burn et al. fanden hinsichtlich der Spiel-Thematik heraus „[that] it was the separateness of SL from real life, the value of this separation, and the play in fantasy and identity that the distinction affords, that meant that SL could be categorised in this way“ (Burn et al. 2010, S. 21). Ein weiterer interessanter Gedanke zu dieser Thematik lässt sich bei Thackray et al. (2010) finden. Sie führen an, dass im Rahmen von klassischen Lernszenarien die Rollenverteilung von Lehrer und Schüler zumeist recht klar sind. In virtuellen Welten wie beispielsweise Second Life, vermischen sich diese Rollen partiell (vgl. Thackray et al. 2010, S. 146). Durch die für beide Seiten ungewohnte Lernsituation werden die Grenzen teilweise verwischt und so kann es ohne weiteres dazu kommen, dass plötzlich ein Schüler einem Lehrer bei technischen Problemen oder ähnlichem behilflich ist oder auch der gesamten Klasse etwas erläutert. Obwohl solche Szenarien wohl auch aus klassischen Lernsituationen bekannt sind, sprechen Thackray et al. trotzdem – wertungsfrei – von einer Spannung zwischen „playfulness and professionalism“ (Thackray et al. 2010, S. 146). Auch in diesem Zusammenhang kommt der Spielcharakter der virtuellen Welt zur Sprache. Um

abschließend einen Bogen zu den Teilnehmern des „AVALON Business English Course“ zu schlagen, sei angemerkt, dass das Erleben von Second Life als Spiel für einige Teilnehmer die Neugier auf diese Plattform geweckt und zu einer höheren Lernmotivation geführt hat. In Anbetracht der vorausgegangenen Diskussion lässt sich die Forderung aufstellen, dass ein möglicher Spielcharakter von Second Life weder ignoriert noch in Frage gestellt werden, sondern mit großem Interesse angenommen und mehr in den Fokus gerückt werden sollte.

Ein zusätzlicher Aspekt der infolge der Interviews häufig genannt wurde, war die Problematik der Orientierung in Second Life. Oft wurde bemängelt, dass es anfangs schwierig war, sich in der virtuellen Welt zurechtzufinden und der Weg zu einer routinierten Orientierung zeitaufwendig. An dieser Stelle wurde das Bedürfnis nach Orientierungseinheiten oder zielgerichteten Leitfäden für Teilnehmer von Kursen in Second Life deutlich. Wie schon zuvor im Rahmen der technischen Probleme diskutiert, können aber auch Schwierigkeiten bei der Orientierung in Second Life einen positiven Nebeneffekt haben. So wäre es im Hinblick auf positive Nebeneffekte für Fremdsprachenunterricht durchaus denkbar, dass ein verirrter Avatar, wie im wahren Leben, einfach nach dem Weg fragt – und dies im Idealfall in der Zielsprache die gerade gelernt wird. Wie mit Orientierungsproblemen oder Schwierigkeiten in der technischen Handhabung generell umgegangen wird, ist natürlich von den individuellen Einstellungen und Erfahrungen der Teilnehmer abhängig. Zu einer ähnlichen Aussage finden auch Burn et al.: „A degree of disorientation or ambiguity might be productive in one learning context yet completely counter-productive in another“ (Burn et al. 2010, S. 28). Abschließend lässt sich wiederholt festhalten, dass Unterricht in Second Life grundsätzlich sehr genau und vorausschauend geplant werden muss (vgl. bspw. Deutschmann & Panichi 2009, Savin-Baden 2010, Burn et al. 2010) und konstante Unterstützung sowie technische guides oder „helpdesks“ mitgedacht werden sollten (vgl. Ojstersek 2008, S. 302f).

Vor dem Hintergrund der vorausgegangenen Kapitel und den Ausführungen in diesem, wird deutlich, dass auch bei einer an sich homogenen Gruppe von Lernern Unterschiede hinsichtlich ihrer Interessen, Vorlieben und Zielvorstellungen zu vermerken sind. Gerade im Hinblick auf Qualitätsanforderungen kommen subjektspezifische Unterschiede im Erleben und im Umgang mit dem Erlebten zum Tragen. Da alle Lernarrangements anderen Rahmenbedingungen hinsichtlich Lerner, Vorerfahrungen, Thematik, Methodik und technischen Möglichkeiten unterliegen, können grundsätzlich keine für alle V-Learning-Szenarien allgemein gültigen

Qualitätsanforderungen aufgestellt werden. Auch Ulf Ehlers spricht sich gegen Standards für solch dynamische und von vielen Faktoren abhängige Szenarien aus und sieht sie eher als Rahmenbedingungen zur Orientierung. Außerdem ist für ihn eine dauerhafte Förderung von Qualität der einzig sinnvolle und gewinnbringende Weg (vgl. Ehlers 2002, S. 10). Für Ehlers „macht es [daher] Sinn, zukünftig eher von einer Qualitätsförderung als von einer Qualitätssicherung auszugehen. Denn: gesichert werden können nur Standards“ (Ehlers 2002, S. 10). Auch diese Forschungsarbeit sollte lediglich Schritte hinsichtlich einer möglichen Qualitätsförderung für Lernen in virtuellen Welten – bzw. explizit für Fremdsprachenunterricht in der virtuellen Welt von Second Life – einleiten und aufzeigen. Die Ergebnisse haben jedenfalls bestätigt, dass eine Erfassung von Qualitätsanforderungen aus Subjektsicht empirisch möglich ist. Dass infolgedessen keine Anforderungsschablone entstanden ist, welche 1:1 auf alle Lerner und alle V-Learning-Szenarien anwendbar ist, wurde zuvor bereits erläutert und war nie Ziel dieses Forschungsvorhabens. Eine Fokussierung auf das subjektive Erleben und die konkrete Situation der Lernenden, hat sich im Rahmen dieser Forschungsarbeit als zielführend erwiesen und zu einer Erfassung von Qualitätsanforderungen von Teilnehmern eines „AVALON Business English Course“ beigetragen. Durch transparente Diskussionen der Ergebnisse und einem Rückbezug auf Fachliteratur wurde versucht, die Tore dieses Forschungsvorhabens ein wenig zu öffnen und zu möglichst nachvollziehbaren Erkenntnissen zu finden.

In diesem Kapitel wurden nochmals einige Aspekte aus den vorausgegangenen Kapiteln aufgegriffen und im Sinne der Fragestellung diskutiert. Den Abschluss dieser Forschungsarbeit bildet das nächste Kapitel, welches das Resümee beinhaltet.

10 Resümee

Obwohl virtuellen Welten als alternative Lernplattformen in den letzten Jahren immer mehr Aufmerksamkeit zuteilwurde, finden sie im E-Learning oder Unterricht nur marginal längerfristigen Einsatz – im Gegensatz zu zahlreichen Projekten, welche Second Life sowohl als Standort wie auch als Forschungsgegenstand nutzen. Dies könnte unter anderem damit zusammenhängen, dass es nur wenige zufriedenstellende Antworten auf die Frage nach den konkreten Vorteilen oder Grenzen für Lerner in virtuellen Welten gibt. Auf der Suche nach möglichen Antworten wurde im Rahmen dieser Forschungsarbeit auf die Erfassung von subjektiven Qualitätsanforderungen für Fremdsprachenunterricht in der virtuellen 3D-Umgebung von Second Life gesetzt. Dabei wurde der Fokus auf das Erleben und die Erfahrungen von Teilnehmern eines „Business English Course“ gelegt. Entlang der subjektiven Aussagen wurden sowohl hinderliche als auch förderliche Szenarien für den individuellen Lernprozess in Second Life herausgearbeitet. Vor dem Hintergrund der vorausgegangenen Kapitel wurde dabei vor allem deutlich, dass virtuelle Welten wie Second Life, gerade im Hinblick auf ihre Nutzung für Bildungszwecke, mit einer beachtenswerten Ambivalenz einhergehen:

Was für die einen Anlass zur Kommunikation bietet, demotiviert die anderen. Von den einen wird ein Avatar wie ein Schutzschild erlebt und trägt dazu bei, die Scham zu überwinden in einer Fremdsprache zu kommunizieren, ein anderer fühlt sich durch diesen Umstand teilnahmslos und gleichgültig. Wo die einen das Gefühl einer realen Begegnung spüren, fühlen die anderen eine Kluft zwischen dem Lerner und der Sprache. Während die einen den Facettenreichtum von Second Life und die Möglichkeit, Muttersprachler antreffen zu können, bejubeln, sind andere mit der Größe und den Anforderungen von Second Life überfordert. Diese Aufzählung könnte noch lange weitergeführt werden, soll aber an dieser Stelle nur deutlich machen, dass Second Life als Lernplattform unterschiedliche Vor- und Nachteile für Lerner birgt. Wie auch in klassischen Lernarrangements gibt es Schwachstellen und Schwierigkeiten, die es zu optimieren und überwinden gilt. Manche haften dabei ausschließlich der virtuellen Welt an, andere entsprechen Problematiken des Lehrens und Lernens an sich. Dass es sich bei Second Life nicht um *die* Rettung und Innovation für Sprachunterricht schlechthin handelt, wird vor allem durch die im Rahmen dieser Forschungsarbeit herausgearbeiteten technischen Schwierigkeiten und die angesprochene Ambivalenz deutlich. Diese Erkenntnisse sollten von einer Nutzung von virtuellen Welten für Bildungszwecke aber nicht abschrecken und im Sinne einer aufgeschlossenen Medienpädagogik als Herausforderung anerkannt werden. Denn

neben einigen Schwierigkeiten sind auch viele Besonderheiten von Lernszenarien in Second Life deutlich geworden – gehen doch beispielsweise die Möglichkeiten zur Interaktion mit anderen Teilnehmern, Lehrern und vor allem Muttersprachlern weit über das Kommunikationspotenzial von traditionellen Sprachkursen hinaus.

Im Rahmen dieser Forschungsarbeit hat sich eine Subjektorientierung im Hinblick auf die Erfassung von Qualitätsanforderungen für Fremdsprachenunterricht in Second Life als zielführend erwiesen. Da mit einem prozessorientierten Verständnis von Qualität gearbeitet wurde, wurde davon ausgegangen, dass Qualität erst beim Lernen und im Hinblick auf die individuellen Lerner entsteht. Das Erleben des Lerner in den Mittelpunkt zu rücken, scheint im Sinne einer qualitätsfördernden Mediendidaktik effizient, da nur dann alle relevanten Faktoren miteinbezogen werden. Auf diese Weise können beispielsweise Merkmale bestimmt werden, die einen förderlichen, hinderlichen oder keinen relevanten Einfluss auf den Lerner in der Lernsituation hatten. Anhand solcher Merkmale lassen sich subjektive Qualitätsanforderungen ableiten.

Im Rahmen dieser Forschungsarbeit wurde ein konkreter Aspekt im Hinblick auf Lernen in virtuellen Welten behandelt. Fragen die offen geblieben sind, beziehen sich beispielsweise auf die explizite Bedeutung von Gestik und Mimik für den Bereich des Fremdsprachenlernens als mögliche Schwachstelle der Avatare. Außerdem konnte nicht darauf eingegangen werden, welchen Stellenwert virtuelle Welten als Lernplattformen für Lehrende haben und welche Qualitätsanforderungen sich in diesem Zusammenhang ergeben würden. Bedeuten sie eine Arbeitserleichterung oder eher das Gegenteil? Welchen Einfluss hat die Repräsentation durch einen Avatar im Hinblick auf das Erleben der Lehrsituation? Hinsichtlich zukünftiger Forschungsarbeiten zu dieser Thematik wäre es außerdem interessant, sich mithilfe einer anderen Stichprobe auf Unterschiede zwischen Business-Sprachkursen und Basis-Sprachkursen in virtuellen Welten zu spezialisieren. Wie Erfahrungen im AVALON Projekt bereits gezeigt haben, sind dort aufgrund von anderen sprachlichen Voraussetzungen auch andere Aspekte relevant. Es wird deutlich, dass eine augenscheinlich reduzierte Thematik wie Fremdsprachenunterricht in Second Life, eine Fülle an Fragen und interessanten Herangehensweisen aufwirft.

Abschließend kann festgehalten werden, dass virtuelle Welten vielleicht noch nicht ganz „alltagstauglich“ im Hinblick auf die technischen Anforderungen an die Endgeräte oder die Benutzerfreundlichkeit sind. Dennoch bieten sie gerade für den Bereich des Fremdsprachenlernens vielfältige und innovative Möglichkeiten. Ob ein Lerner eine

virtuelle Welt wie Second Life schließlich als geeignete Lernplattform empfindet, hängt, wie bei allen anderen Lernszenarien, von vielen Faktoren ab. Daher erscheint es lohnenswert, virtuelle Welten als potenzielle Erweiterung von Lernräumen im Blick zu behalten und mithilfe der Lernenden kontinuierlich qualitativ weiterzuentwickeln.

11 Literaturverzeichnis

ANNETTA, Leonard A.; FOLTA, Elizabeth; KLESATH, Marta (2010): V-Learning: Distance Education in the 21st Century through 3D Virtual Learning Environments. Springer Science + Business: New York

ASTLEITNER, Hermann, SINDLER, Alexandra (1999): Pädagogische Grundlagen virtueller Ausbildung. Telelernen im Fachhochschulbereich. Schriftenreihe des Fachhochschulrates 2. WUV Universitätsverlag: Wien

BACHMAIR, Ben (2011): Selbstrepräsentation – Bildung und semiotische Ressourcen in der Mediengesellschaft. In: FELSMANN, Klaus-Dieter (Hrsg.) (2011): Buckower Mediengespräche. Mein Avatar und ich. Die Interaktion von Realität und Virtualität in der Mediengesellschaft. kopaed: München, S. 99-113

BÖHME, Jeanette (2009): Schularchitektur im interdisziplinären Diskurs. Territorialisierungskrise und Gestaltungsperspektiven des schulischen Bildungsraums. VS Verlag für Sozialwissenschaften: Wiesbaden

BREUER, Markus; KÜPERS, Sebastian (2007): White Paper. Second Life und Business in virtuellen Welten. Elephant Seven AG & Pixelpark Agentur Berlin. Online verfügbar:http://www.pixelpark.com/de/pixelpark/_ressourcen/attachments/publikationen/0703_White_Paper_Second_Life_e7_Pixelpark.pdf [09.09.2011]

BURN, Andrew; CARR, Diane; OLIVER, Martin (2010): Learning, Teaching and Ambiguity in Virtual Worlds. In: PEACHEY, Anna; GILLEN, Julia; LIVINGSTONE; SMITH-ROBBINS, Sarah (Hrsg.) (2010): Researching Learning in Virtual Worlds. Springer Verlag: London, S. 17-30

CASTELLS, Manuel (2005): Die Internet-Galaxie: Internet, Wirtschaft und Gesellschaft. VS Verlag für Sozialwissenschaften: Wiesbaden

DEUTSCHMANN, Mats; PANICHI, Luisa (2009): Instructional Design, Teacher Practice and Learner Autonomy. In: MOLKA-DANIELSEN, Judith; DEUTSCHMANN, Mats (Hrsg.) (2009): Learning and teaching in the virtual world of Second Life. tapir academic press: Trondheim, S. 27-44

DI SALVO, Daniela (2010): Die Entwicklung von Evaluationskriterien für Sprachunterricht in avatarbasierten 3D-Onlineumgebungen auf der Basis von ExpertInneninterviews. Diplomarbeit. Universität Wien

DITTLER, Ulrich (2003): E-Learning. Einsatzkonzepte und Erfolgsfaktoren des Lernens mit interaktiven Medien. 2. Auflage. Oldenbourg Wissenschaftsverlag GmbH: München

EBNER, Dominik (2009): Avatare – Voraussetzungen für den erfolgreichen Einsatz virtueller Berater. Diplomarbeit. GRIN Verlag: Norderstedt

EHLERS, Ulf (2002): Qualität beim E-Learning: Der Lernende als Grundkategorie bei der Qualitätssicherung. Medienpädagogik Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung. Online verfügbar: <http://www.medienpaed.com/02-1/ehlers1.pdf> [19.09.2010]

EHLERS, Ulf; GOERTZ, Lutz; HILDEBRAND, Barbara; PAWLOWSKI, Jan M.(2005): Qualität im E-Learning. Nutzung und Verbreitung von Qualitätsansätzen im europäischen E-Learning. Eine Studie des European Quality Observatory. Cedefop Panorama Series. Amt für amtliche Veröffentlichungen der Europäischen Gemeinschaften: Luxemburg

EHLERS, Ulf (2009). Bildungs(relevante) Standards für das Lernen mit neuen Medien.In: Medienimpulse-online, Ausgabe 1/2009. Online verfügbar: <http://www.medienimpulse.at/articles/view/91> [21.12.2011]

EHLERS, Ulf (2011): Qualität im E-Learning aus Lernericht. 2., überarbeitete und aktualisierte Auflage. VS Verlag f. Sozialwissenschaften: Wiesbaden

EVSAN, Ibrahim (2011): Die Distanz zwischen Menschen und Maschinen. In: FELSMANN, Klaus-Dieter (Hrsg.) (2011): Buckower Mediengespräche. Mein Avatar und ich. Die Interaktion von Realität und Virtualität in der Mediengesellschaft. kopaed: München, S. 35-39

FELIX, Uschi (2003): Language learning online: towards best practice. Swets & Zeitlinger B.V.: Lisse (Netherlands)

FELSMANN, Klaus-Dieter (Hrsg.) (2011): Buckower Mediengespräche. Mein Avatar und ich. Die Interaktion von Realität und Virtualität in der Mediengesellschaft. kopaed: München

FLICK, Uwe (1995): Stationen des qualitativen Forschungsprozesses. In: FLICK, Uwe; VAN KARDORFF, Ernst; KEUPP, Heiner; VAN ROSENSTIEL, Lutz; WOLFF, Stephan (Hrsg.): Handbuch qualitative Sozialforschung. Grundlagen, Konzepte, Methoden und Anwendungen. Psychologie Verlags Union: Weinheim, S. 147-173

FLICK, Uwe (2007): Qualitative Sozialforschung: Eine Einführung. rowohlt Verlag: Berlin

FREEDMAN, Robert (2008): How to make real money in Second Life. McGraw-Hill Companies: New York

FRITZ, Jürgen; FEHR Wolfgang (Hrsg.) (1997): Handbuch Medien: Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis. Bundeszentrale für politische Bildung. Bonn, S. 81–86

FRITZ, Jürgen (2005): Zwischen Frust und Flow. Vielfältige Emotionen begleiten das Spielen am Computer. Dossier Computerspiele. Bundeszentrale für politische Bildung: Bonn. Online verfügbar: http://www.bpb.de/themen/8GADVU,0,Zwischen_Frust_und_Flow.html [13.04.2012]

FRITZ, Jürgen (2009): Virtuelle Spielwelten als Lernort. In: DEMMLER, Kathrin; LUTZ, Klaus; MENZKE, Detlef; PRÖßL-KAMMERER, Anja (Hrsg.) (2009): Medien bilden – aber wie?! Grundlagen für eine nachhaltige medienpädagogische Praxis. kopaed Verlag: München, S. 41-58

FROMME, Johannes (2008): Virtuelle Welten und Cyberspace. In: VON GROSS, Friederike; MAROTZKI, Winfried; SANDER, Uwe (Hrsg.): Internet - Bildung - Gemeinschaft. Band 1, Medienbildung und Gesellschaft. VS Verlag für Sozialwissenschaften: Wiesbaden, S. 169-202

GEE, James Paul (2008): What Videogames have to teach us about Learning and Literacy. Revised and updated Edition. St. Martin'S Press: New York

GRELL, Petra; MAROTZKI, Winfried; SCHELHOWE, Heidi (Hrsg.) (2010): Neue digitale Kultur- und Bildungsräume. VS Verlag für Sozialwissenschaften / Springer Fachmedien: Wiesbaden

GÖHLICH, Michael; ZIRFAS, Jörg (2007): Lernen: ein pädagogischer Grundbegriff. Kohlhammer: Stuttgart

HENTSCHEL, Thomas (2007): Second Life- Perspektiven und Geschäftsmodelle im virtuellen Wirtschaftsraum Second Life. Diplomarbeit. GRIN Verlag: Norderstedt

HINZE, Udo (2008): Computerbasiertes kooperatives Lernen (CSCL) als technische und pädagogische Herausforderung. In: VON GROSS , Friederike; MAROTZKI, Winfried; SANDER, Uwe (Hrsg.): Internet - Bildung - Gemeinschaft. Band 1, Medienbildung und Gesellschaft. VS Verlag für Sozialwissenschaften: Wiesbaden: S. 241–261.

HITZGES, Arno; ROHRBACH, Matthias; WÄSCHER, Dirk; FLECKSTEIN, Thomas; MÜLLER, Andrea (2000): Virtual Communities Multimediale 3D Mehrbenutzer-Kommunikationsplattformen. Fraunhofer IAO. media vision special. Fraunhofer IRB Verlag: Stuttgart. Online verfügbar: http://www.media-vision.iao.fhg.de/downloads/Virtual_Communities.pdf [12.12.2011]

HUGGER, Kai-Uwe; WALBER, Markus (Hrsg.) (2010): Digitale Lernwelten: Konzepte, Beispiele und Perspektiven. VS Verlag für Sozialwissenschaften / Springer Fachmedien: Wiesbaden

HUGGER, Kai-Uwe (Hrsg.) (2010): Digitale Jugendkulturen. VS Verlag für Sozialwissenschaften / Springer Fachmedien: Wiesbaden

ILLERIS, Knud (2010): Lernen verstehen: Bedingungen erfolgreichen Lernens. Klinkhardt Verlag: Bad Heilbrunn

ISKE, Stefan; MEDER, Norbert (2009). Qualitätssicherung von Online-Kursen in E-Learning Portalen – eine theoretische Betrachtung mit empirischer Testung am Beispiel des „ELAN“-Projekts. In: Medienimpulse-online, Ausgabe 1/2009. Online verfügbar: <http://www.medienimpulse.at/articles/view/92> [14.02.2011]

KAPP, Karl M.; O'DRISCOLL, Tony (2010): Learning in 3D: Adding a New Dimension to Enterprise Learning and Collaboration. Pfeiffer: San Francisco

KRITZENBERGER, Huberta (2005): Multimediale und interaktive Lernräume. Oldenbourg Wissenschafts Verlag: München

LEGUTKE, Michael; SCHOCKER-VON DITFURTH, Marita (2003): Kommunikativer Fremdsprachenunterricht: Bilanz und Perspektiven. Eine Einführung. In: LEGUTKE, Michael; SCHOCKER-VON DITFURTH, Marita (Hrsg.) (2003): Kommunikativer Fremdsprachenunterricht: Rückblick nach vorn. Festschrift für Christoph Edelhoff. Gunter Narr Verlag: Tübingen

LICHTER, Stefan (2003): Avatare und Entertainment. In: LINDER, Christian (Hrsg.) (2003): Avatare. Digitale Sprecher für Business und Marketing. Springer-Verlag: Berlin/Heidelberg, S. 219-232

LINTHOUT, Gisela (2004): Handlungsorientierter Fremdsprachenunterricht. Ein Trainingsprogramm zur Kompetenzentwicklung für den Beruf. Editions Rodopi: Amsterdam

LIVINGSTONE, Daniel; KEMP, Jeremy (Hrsg.) (2006): Proceedings of the Second Life Education Workshop at the Second Life Community Convention San Francisco August 20th, 2006. University of Paisley: Paisley, UK

MAHAR, Sue Martin; MAHAR, Jay (2009): The unofficial guide to building your business in the Second Life virtual world. Amacom: New York:

MARTIN, Jean-Pol; OEBEL, Guido (2007): Lernen durch Lehren: Paradigmenwechsel in der Didaktik?, In: Deutschunterricht in Japan, Zeitschrift des Japanischen Lehrerverbandes. Heft 12, Herbst 2007, S. 4-21. Online verfügbar: http://www.idl.de/Material/Publikationen/Idl_in_japan_paradigmenwechsel.pdf [23.11.2011]

MAYER, Horst O.; TREICHEL, Dietmar (2004): Handlungsorientiertes Lernen und eLearning: Grundlagen und Praxisbeispiele. Oldenbourg Wissenschaftsverlag GmbH: München

MAYRING, Philipp (2008): Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlage und Techniken. 10., neu ausgestattete Auflage. Beltz Verlag: Weinheim und Basel

MEDER, Norbert (2000): Wissen und Bildung im Internet – in der Tiefe des semantischen Raumes. In: MAROTZKI, Winfried; MEISTER, Dorothee M.; SANDER, Uwe (Hrsg.) (2000): Zum Bildungswert des Internets. Leske + Budrich: Opladen; S. 33-58

MEDER, Norbert (Hrsg.) (2006): Web-Didaktik: Eine neue Didaktik webbasierten, vernetzten Lernens. Wissen und Bildung im Internet. Band 2. Bertelsmann Verlag: Wiesbaden

MEISTER, Dorothee M.; KAMIN, Anna-Maria (2008): Vom E-Learning zu Lernräumen im Web 2.0. In: Lost? Orientierung in den Medienwelten. GMK Schriften: Bielefeld, S. 62-70. Online verfügbar: http://www.gmk-net.de/fileadmin/pdf/Materialien-Artikel/lost_meister2008.pdf [13.01.2012]

METTEN, Thomas (2007): Von der virtuellen Realität zum symbolischen Handeln – Das Internet als Lernort zwischen medialer Vermittlung und ästhetischer Erfahrung. In: WESTPHAL, Kristin (Hrsg.) (2007): Orte des Lernens: Beiträge zu einer Pädagogik des Raumes. Juventa Verlag: Weinheim, S. 133-248

MEUSBURGER, Peter (2006): Wissen und Raum – ein subtiles Beziehungsgeflecht In: KEMPTER, Klaus; MEUSBURGER, Peter (Hrsg.) (2006): Bildung und Wissensgesellschaft. Springer Verlag: Heidelberg, S. 269-285

MOLKA-DANIELSEN, Judith; DEUTSCHMANN, Mats (Hrsg) (2009): Learning and teaching in the virtual world of Second Life. tapir academic press: Trondheim

MOLKA-DANIELSEN, Judith (2009): The new learning and teaching environment. In: MOLKA-DANIELSEN, Judith; DEUTSCHMANN, Mats (Hrsg) (2009): Learning and teaching in the virtual world of Second Life. tapir academic press: Trondheim, S.13-26

OJSTERSEK, Nadine (2008): Gestaltung und Betreuung virtueller Lernszenarien in Second Life. In: HORNUNG-PRÄHAUSER, Veronika; LUCKMANN, Michaela; KALZ, Marco (Hrsg.): Selbstorganisiertes Lernen im Internet. Einblick in die Landschaft der webbasierten Bildungsinnovationen. Studienverlag: Innsbruck, S. 300-304

OJSTERSEK, Nadine; KERRES, Michael (2008): Lernen in Second Life betreuen. In Grundlagen der Weiterbildung. Praxishilfen. Wolters Kluwer: Neuwied. Online verfügbar: http://mediendidaktik.uni-duisburg-essen.de/sites/medida/files/Ojstersek_Kerres_Lernen_in_SL_betreuen_GdW_0.pdf

PÄTZOLD, Henning (2007): E-Learning 3-D – welches Potenzial haben virtuelle 3-D-Umgebungen für das Lernen mit neuen Medien? Medienpädagogik Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung. Online verfügbar: <http://www.medienpaed.com/2007/paetzold0709.pdf> [12.06.2011]

PEACHEY, Anna; GILLEN, Julia; LIVINGSTONE, Daniel, SMITH-ROBBINS, Sarah (Hrsg.) (2010): Researching Learning in Virtual Worlds. Springer: London

PETERSON, Mark (2005): Learning interaction in an Avatar based virtual environment: a preliminary study. PacCALL Journal Volume 1, No. 1, Summer 2005. University of Foreign Studies: Tokyo, S. 29-40

PIERCE, Jack (2008): Avatars and other Tools for More Immersive Learning. Devlearn 08. Learning in a Web 2.0 World. November 2008, San Rose. Online verfügbar: <http://www.elearningguild.com/showFile.cfm?id=3081> [23.12.2011]

RAITH, Thomas (2008): Second Life – Chancen und Grenzen einer virtuellen Welt. Online verfügbar: www.cornelsen.de/sixcms/media.php/8/pfu_01_04_raith.pdf [08.05.2010]

REICHERTZ, Jörg (2007): Second Life. Entdecke alle Möglichkeiten. CHIP Edition. Smart Books Publishing AG: Kilchberg

ROCHE, Jörg (2007): Fremdsprachen lernen medial: Entwicklungen, Forschungen, Perspektiven. LIT Verlag: Berlin

ROCHE, Jörg (2008): Handbuch Mediendidaktik: Fremdsprachen. Hueber Verlag: Ismaning

RYMASZEWSKI, Michael u.a. (Hrsg.) (2007). Second Life. Das offizielle Handbuch. Wiley-Vch-Verlag: Weinheim

SCHULMEISTER, Rolf (1995). Grundlagen hypermedialer Lernsysteme. Oldenbourg: München

SCHULMEISTER, Rolf (2003). Lernplattformen für das virtuelle Lernen: Evaluation und Didaktik. Oldenbourg: München

SCHULMEISTER, Rolf (2006). eLearning: Einsichten und Aussichten. Oldenbourg: München

SCHULMEISTER, Rolf (2007): Grundlagen hypermedialer Lernsysteme: Theorie-Didaktik- Design. 4. Auflage. Oldenbourg: München

SAVIN-BADEN, Maggi (2010): A Practical Guide To Using Second Life in Higher Education. Open University Press: Berkshire

SESINK, Werner (2004): In-formatio: Die Einbildung des Computers. Beiträge zur Theorie der Bildung in der Informationsgesellschaft. Bildung und Technik. Band 3. LIT Verlag: Münster

SESINK, Werner (Hrsg) (2006): Subjekt – Raum – Technik. Beiträge zur Theorie und Gestaltung Neuer Medien in der Bildung. LIT Verlag: Münster

SCHRÖDER, Rudolf; WANKELMANN, Dirk (2002): Theoretische Fundierung einer e-Learning-Didaktik und der Qualifizierung von e-Tutoren im Rahmen des Leonardo-Projekts. e-Tutor – Entwicklung einer europäischen e-Learning-Didaktik. Universität Paderborn. Online verfügbar: <http://content.tibs.at/e-moderation/sonstiges/etutor.pdf> [02.10.2011]

SINGER, Michael J.; WITMER, Bob G. (1998): Measuring Presence in Virtual Environments: A Presence Questionnaire. MIT Press Journals. Presence Journal. Volume 7, Number 3. Online verfügbar: <http://mitpress.mit.edu/journals/PRES/ps00734.pdf> [08.12.2011]

STILLICH, Sven (2007): Second Life. Wie virtuelle Welten unser Leben verändern. ullstein Buchverlage: Berlin

SWERTZ, Christian (2000): Computer und Bildung. Eine medienanalytische Untersuchung der Computertechnologie in bildungstheoretischer Perspektive. Online verfügbar: http://homepage.univie.ac.at/christian.swertz/texte/diss/diss_abstract.html [08.01.2011]

SWERTZ, Christian (2003): Vorüberlegungen zu einer transzendental-kritischen Medienpädagogik. Online verfügbar: http://homepage.univie.ac.at/christian.swertz/texte/transzendend_medienpaed/chsw_aufspektrum_tranzendentalkritische_medienpaedagogik.html [08.01.2011]

SWERTZ, Christian (2004): Didaktisches Design. Ein Leitfaden für den Aufbau hypermedialer Lernsysteme mit der Web-Didaktik. Wissen und Bildung im Internet. Band 4. Norbert Meder (Hrsg.). Bertelsmann Verlag: Bielefeld

SWERTZ, Christian (2008): Bildungstechnologische Medienpädagogik. Online verfügbar: http://homepage.univie.ac.at/christian.swertz/texte/bildungstechnologische_medienpaed/bildungstechnologische_medienpaedagogik.html [03.01.2011]

THACKRAY, Liz; GOOD, Judith; HOWLAND, Katherine (2010): Learning and Teaching in Virtual Worlds: Boundries, Challenges and Opportunities. In: PEACHEY, Anna; GILLEN, Julia; LIVINGSTONE; SMITH-ROBBINS, Sarah (Hrsg.) (2010): Researching Learning in Virtual Worlds. Springer Verlag: London, S. 139-157

TULODZIECKI, Gerhard (1997): Medien in Erziehung und Bildung: Grundlagen und Beispiele einer handlungs- und entwicklungsorientierten Medienpädagogik. 3. Auflage. Klinkhardt Verlag: Bad Heilbrunn

WALBER, Markus (2007): Selbststeuerung im Lernprozess und Erkenntniskonstruktion. Eine empirische Studie in der Weiterbildung. Internationale Hochschulschriften, Bd. 501. Waxmann Verlag GmbH: Münster

WALBER, Markus (2008): E-volution: Von 2D- zu 3D-Lernen. In: HORNUNG-PRÄHAUSER, Veronika; LUCKMANN, Michaela; KALZ, Marco (Hrsg.): Selbstorganisiertes Lernen im Internet – Einblicke in die Landschaft der webbasierten Bildungsinnovationen. StudienVerlag: Innsbruck, Wien, Bozen, S. 301-307

WALBER, Markus (2008): Bildungsraum: Second Life. In: Lost? Orientierung in Medienwelten. GMK Schriften: Bielefeld, S. 79-87. Online verfügbar: http://www.gmk-net.de/fileadmin/pdf/Materialien-Artikel/lost_walber2008.pdf [19.12.2011]

WALBER, Markus (2008): Das mehrfache Subjekt – Lernen in unterschiedlichen Wirklichkeiten. In: REIMER, Ricarda T. D.; WALBER, Markus (Hg.): Im Auge des Subjekts. Festschrift zum 65. Geburtstag von Wolfgang Wittwer. wvb Verlag: Berlin, S. 71-82

VIELAU, Axel (2010): Methodik des kommunikativen Fremdsprachenunterrichts. Internetpublikation. 2., neu bearbeitete Auflage 2010 (Internetpublikation). Berlin: Cornelsen Verlag, 1997. Online unter: http://axel-vielau.de/index-Dateien/methodik_2010.pdf [08.01.2012]

WESTPHAL, Kristin (Hrsg.) (2007): Orte des Lernens: Beiträge zu einer Pädagogik des Raumes. Juventa Verlag: Weinheim

12 Anhang

12.1 Kurzfassung

Ausgangspunkt dieser Arbeit ist die Auseinandersetzung mit Möglichkeiten und Grenzen von virtuellen 3D-Umgebungen als Lernplattformen. Dabei wird die Online Welt „Second Life“ im Hinblick auf die Umsetzung von Fremdsprachenunterricht in den Blick genommen. Unter den Aspekten der Interaktion, Kommunikation und der Repräsentation durch Avatare, erscheint Second Life gerade für Sprachunterricht eine interessante Ausgangslage zu bieten.

Sechs TeilnehmerInnen eines Business Sprachkurses, der im Rahmen des EU-Projekts AVALON (Access to Virtual and Action Learning live Online) angeboten wurde, wurden hinsichtlich ihres Erlebens des Lernarrangements befragt. Mithilfe der Beschreibung ihrer Erfahrungen wird im Hinblick auf das Forschungshaben versucht, subjektive Qualitätsanforderungen daraus abzuleiten und gleichzeitig der Frage nachzugehen, ob diese Herangehensweise im Sinne einer Qualitätsförderung zielführend ist. Die Analyse der Interviews erfolgt anhand der qualitativen Inhaltsanalyse nach Mayring (2008).

Da die potenzielle Erweiterung bestehender Lehr- und Lernmöglichkeiten stets eine Herausforderung für die Pädagogik darstellt, möchte diese Forschungsarbeit einen Beitrag dazu leisten und zum einen die Besonderheiten in der Entwicklung vom E-Learning zum V-Learning darstellen und zum anderen subjektive Qualitätsanforderungen an virtuelle 3D-Online-Umgebungen herausarbeiten. Dabei sollen sowohl Grenzen wie auch Chancen aufgezeigt werden.

12.2 Abstract

The starting point and purpose of this thesis is the examination of the possibilities and limits of virtual 3D environments as learning platforms. Here, the online world "Second Life" is taken into consideration with regard to the implementation of foreign language education. Among the aspects of interaction, communication and representation through avatars, Second Life seems to offer interesting possibilities for language learning.

Six participants of a business language course, which was offered within the EU project AVALON (Access to Virtual and Action Learning live Online), were interviewed in terms of their experiences with the learning environment. Using the descriptions of their experiences, subjective demands on quality concerning learning in virtual worlds should be developed. In this context it should also be explored whether this approach is productive with regard to quality improvement. The analysis of the interviews is based on the qualitative content analysis according to Mayring (2008).

Since the potential expansion of existing teaching and learning opportunities is always a challenge for pedagogics, this thesis would like to represent the development of E-learning to V-Learning as well as demands on quality for virtual 3D environments. Therefore, both limitations and opportunities will be identified.

12.3 Auswertungstabellen

TN A:

Interview-Aussage	Paraphrase	Übersetzung	Subjektive Aussage
I thought it was fascinating. I was quite fascinated by the whole process of Second Life and the whole arrangement of the second world and all the possibilities you had in Second Life.	Second Life as a whole with all its possibilities is fascinating	Second Life und die vielen Möglichkeiten waren faszinierend	Der erste Eindruck von Second Life war faszinierend
At the beginning it was quite difficult to figure out what is happening and how to react and orientate	Initially it was difficult to act and orientate	Anfangs war es schwierig sich zu bewegen und zu orientieren	Handhabung und Orientierung waren anfangs schwierig
I think I learned quite a lot about how to present myself in English. And then we had at the end a presentation about our business and I think this was maybe the most interesting part	In the course we were taught how to present ourselves in English and how to do a Business presentation, which was very profitable and interesting	Im Kurs haben wir gelernt uns selbst und unser Business auf Englisch zu präsentieren, was sehr profitabel war	Die Präsentationsaufgaben im Kurs waren gewinnbringend für die Praxis
It was a mixture maybe between the teacher-led part and the working in groups which seemed to be most productive to me, because we had quite a lot of working groups which was at the point then it seemed to be a little bit complicating because vocabulary was and I think it was maybe the teacher, the mixture between the teacher led parts and this part	A mixture between the teacher-led parts and the group work-parts was most productive	Die Kombination von Gruppenarbeits-Phasen und Lehrerzentrierten-Phase war am ertragreichsten	Die Kombination von Gruppenarbeits-Phasen und Lehrerzentrierten-Phase war am ertragreichsten
I think there are quite a lot of possibilities in Second Life you could use for language learning. I think the	The difference to off-line language learning is that the environment of Second Life offers a lot of	Second Life bietet eine Vielfalt an Möglichkeiten für das Erlernen einer Sprache	Second Life bietet eine Vielfalt an Möglichkeiten für das Erlernen einer Sprache

environment is really interesting and makes the difference	interesting possibilities for language learning		
And I think what makes the difference too is that you have the possibility to always access native speaker if you want just by teleporting	Another difference is that Second Life offers the possibility to easily access native speakers within its complex environment	Innerhalb von Second Life gibt es die Möglichkeit Muttersprachler anzutreffen	Eine Besonderheit von Second Life ist die Möglichkeit Muttersprachler antreffen zu können
Well sometimes I was like lost, like there are always moments when you lose track because the internet or the computer is a bit slower and you are somewhere and you want to go somewhere else and then you end up you have already moved but then the computer reacts like quite later then you end up somewhere else	Sometimes technical problems regarding the movement or the position of the Avatar occurred, due to slow connection or computer performance	Aufgrund einer schwachen Internetverbindung oder Computerleistung hat es manchmal Probleme bei der Steuerung des Avatars gegeben.	Wegen zu langsamer Technik kam es manchmal zu Problemen in der Handhabung des Avatars.
Talking and acting through an Avatar felt very natural in a way. It really feels very much like if you would meet someone maybe not really as a person but it's much closer than if you would meet in Skype or if you would do chatting or something because you share the same environment and you see it.	Because of visibly sharing the same environment, talking and acting through an Avatar felt natural and more like a real encounter than it would in Skype for example.	Dadurch, dass man mit den anderen Avataren dieselbe Umgebung teilt, wird der Eindruck einer realen Begegnung erweckt und die Handhabung fühlt sich natürlich an.	Durch die sichtbare Nähe zu den anderen Avataren wird der Eindruck einer realen Begegnung erweckt und das Agieren mit einem Avatar fühlt sich natürlich an.
You just have limited gestures but you do stuff and you can talk about it and things so a lot of new interactions come to mind and don't come if you are like separated in separate worlds appear like if you would have Skype conferences, you are not in the same place... so like this I think that makes it special makes it a close feel and a game-like thing	Despite of having limited gestures available you can let your Avatar do things and thus interact with the environment and the other Avatars which makes an encounter in Second Life to feel more close and also game-like	Die Besonderheit war, dass ein Avatar nur sehr wenige Gesten zu Verfügung hat, aber dennoch agieren und Interaktionen hervorrufen kann, was zum einen Nähe und zum anderen einen Spiel-Charakter erzeugt.	Die Besonderheit war, dass ein Avatar nur sehr wenige Gesten zu Verfügung hat, aber dennoch agieren und Interaktionen hervorrufen kann, was zum einen Nähe und zum anderen einen Spiel-Charakter erzeugt.
During the course the Avatar did not so much effect my learning situation	The Avatar does not affect the learning situation because during	Der Avatar hatte keinen Einfluss auf die Lernsituation im Kurs, da er	Die Repräsentation durch einen Avatar keinen Einfluss auf die

because the Avatar was more like a version of me. It was not used to show stuff or to play around with it but it was just like the body representation of the person and then you would have a class	class you do not play around with it and thus it just feels like a representation of the Learner	dort nur einen Repräsentanten der Teilnehmer darstellt und keine spielerischen Aktionen vollzieht	Lernsituation
I mean some people in the course I knew, I knew as people and about this I was curious who was who. But then for some people I did not know and then for them I was not so curious to really know how they looked like so it was enough to see their avatar because I would have a picture in my mind about the person. So maybe if I would have known that they, we share the same dinner or something like this then I would be curious but so I was not. No, I was not really curious.	Because of knowing some people from the course personally it was only interesting to find out who is who but there was no real desire to find out anything about the real persons behind the other Avatars.	Es war interessant herauszufinden hinter welchen Avataren die Leute steckten, die persönlich bekannt waren, bei den Übrigen bestand kein Interesse.	Es war nicht von Interesse, wer hinter den Avataren steckte.
And as well in Second Life as I explored Second Life on my own which I haven't done much, but there I really liked the anonymity so I like this because I would not feel...I like that it's the opposite of Facebook	While exploring the virtual world of Second Life the anonymity behind the Avatar was really pleasant	Beim Erkunden von Second Life ist es sehr angenehm Anonymität zu genießen	Die Anonymität in Second Life war angenehm
Maybe it could help to overcome inhibitions... because it's a playful environment where you are anonymous and you don't need to talk to... you can do practically what you want so yeah maybe this. I think yeah I would say yes.	Being an anonymous und playful environment, Second Life could help to overcome inhibitions as to speak in a foreign language.	Die Umgebung von Second Life könnte förderlich sein im Hinblick auf Hemmungen in einer fremden Sprache zu sprechen	Es ist vorstellbar, dass man im Rahmen von Second Life die Hemmungen verliert eine fremde Sprache zu sprechen
A stick or pointer like a magic stick you could point on something and then you would see the name for it would have been a helpful tool	A stick or a pointer that tells you the right word for anything you point on would be a helpful tool	Ein Zeigestock der die Vokabel der Gegenstände anzeigt, auf die man ihn richtet, wäre ein hilfreiches Programm.	Ein Pointer, der die Vokabeln von Gegenständen anzeigt wenn man ihn darauf richtet, wäre ein hilfreiches Tool gewesen

And knowing more about like the business side, I take this one with me too. I don't really know if my English improved so much but I think it improved on the business side. That was what this course was about, so.	An outcome of the Business English course was not the improvement of English as such but in the field of Business English	Der Business English Kurs hat wie zu erwarten zu einer Verbesserung des Business Englischs beigetragen	Der Business English Kurs hat zu einer konkreten Verbesserung des Business English beigetragen
And it was a very playful way of conducting the course and the learning was coming more by doing it. So it was a new experience	The course was conducted in a playful way and with a "learning by doing" concept and this was a new experience	Es war eine neue Erfahrung, dass der Kurs sehr spielerisch und auf Erfahrungslernen aufgebaut war	Der spielerische Aufbau und das Erfahrungslernen waren ein neues Erlebnis
I think the method of learning was very new like how the teaching was conducted. And I think at some point it was a little problem for me because it was very different from the way I was used to do language learning at school, at university or different ways. Sometimes maybe I would have liked to have a little bit more structure or knowing about why things are done in between the course because it was there was some points where you thinking about is this really helping anything. So at this point maybe I would have liked to get some just some structure of how it is or that it's that you know there is a plan or something like this. Because at the end you can put it together and then you know there was a plan behind it	The learning method was very new and different and therefore a little bit more structure would have been desirable in order to know what is done in the course and for what reason.	Da die Lernmethode sehr neu und ungewohnt war, wäre ein wenig mehr Struktur wünschenswert gewesen um zu wissen wie der Kurs aufgebaut ist.	Da die Lernmethode sehr neu und ungewohnt war, wäre ein wenig mehr Struktur wünschenswert gewesen

TN B:

Interview-Aussage	Paraphrase	Übersetzung	Subjektive Aussage
The first steps were just like a computer game, it was amusing and it was really funny to meet the other persons there and watch them how they try to move and do everything like communicate	The first steps were like a computer game and it was funny to meet other people and watch how they try to do things in Second Life	Zu Beginn war Second Life wie ein Computer Spiel und es war lustig andere beim Herumprobieren mit den Avataren zu beobachten	Zu Beginn war Second Life wie ein Computer Spiel und es war lustig andere beim Herumprobieren mit den Avataren zu beobachten
It looked to me like a very huge thing where you would have to spend hours and hours to get some orientation. So I never really left the island we had for the language course except for the times we went within the course	Second Life seemed very huge to me and the orientation difficult so I never really left the Avalon Learning Island except within the course	Weil Second Life riesengroß und der Weg zu einer richtigen Orientierung langwierig erschien, wurde die Avalon Learning Island nicht verlassen	Second Life erschien riesengroß und eine Orientierung war daher schwierig
In the beginning I had problems with my microphone but I think this was just a problem because I bought a really cheap one. Afterwards I had a better one and then it improved but in the beginning it was really problematic	In the beginning I had problems with my microphone but after I bought a better one it improved	Zu Beginn sind Probleme mit dem Mikrophone aufgetreten, aber nach der Anschaffung eines teureren war es besser	Nach der Anschaffung eines besseren Mikrophones gab es weniger Probleme
My expectations and motivations were to improve my English and to get to know Second Life. Now I know something about Second Life and my English improved a little bit. But I expected maybe a little bit more. Because we heard in the beginning that it is from the Oxford University maybe I thought it would be a little bit more on a higher level	My expectations and motivations were to improve my English and to get to know Second Life; both were fulfilled although I expected a little bit more from an Oxford University course.	Die Erwartungen Second Life kennenzulernen und die Sprache zu verbessern wurden erfüllt aber die Erwartungen an einen Oxford Englisch Kurs waren höher	Die Erwartungen Second Life kennenzulernen und die Sprache zu verbessern wurden erfüllt aber bezüglich der Sprache wurde mehr erwartet
Group-work seemed most productive to me because you had to talk more and in the teacher led parts you had to listen most of the time. And in the	Because talking is one of the most important things in a language course the group-work parts seemed most productive because	Da das Sprechen der jeweiligen Sprache eines der wichtigstes Faktoren in einem Sprachkurs ist, waren die Gruppenarbeitsparts mit	Aufgrund der Sprachanwendungsmöglichkeiten waren die Gruppenarbeitsphasen am produktivsten

group work where everyone had to talk it was more of a discussion and I think that this is one of the most important things to talk in a language course.	everybody had to talk in the discussions	ihren Diskussionen am produktivsten	
In Second Life, as I said before, a lot of time is spend on the technique for the program. I would say the main difference is that the setting is so special in Second Life that needs a lot of attention, that I would say is maybe the main difference I can think of.	The setting in Second Life is very special in comparison to other learning scenarios and therefore a lot of attention is needed as well as a lot of time for the technique	Das Szenario in Second Life ist sehr speziell im Vergleich zu anderen Lernumgebungen und benötigt daher viel Aufmerksamkeit als auch Zeitaufwand für die Technik.	Das Szenario in Second Life ist sehr speziell und benötigt daher viel Aufmerksamkeit und zudem Zeitaufwand für die Technik.
Talking and acting through an Avatar felt quite okay. It was easier to listen to the other Avatars, it was easier to see some kind of a person as it would have been talking in "Skype" or something like that. I think it makes it easier to listen.	Talking and acting through an Avatar felt okay, because seeing some kind of person simplified listing to the others	Das Agieren mit Avataren hat die Kommunikation vereinfacht, da man das Gefühl hatte, eine Art Person vor sich zu haben	Das Agieren mit Avataren hat die Kommunikation erleichtert.
There was a time when the Avatar stayed in a sitting position and then I wasn't really concentrated on what the teacher said. I was more concentrated on how I could stand up again. But when everything worked okay then the Avatar did not influence my learning situation. I would not say that it influenced my learning situation very much at all.	The Avatar didn't really influence my learning situation, except when something didn't work okay, then I was not anymore concentrated on what the teacher said but on solving my problem	Die Nutzung des Avatars hat die Lernsituation so lange nicht beeinflusst, bis irgendetwas nicht richtig funktioniert hat und die Konzentration für diese Zeit eher bei der Problemlösung war	Die Nutzung des Avatars hat die Lernsituation so lange nicht beeinflusst, bis irgendetwas nicht richtig funktioniert hat, denn da war die Konzentration nicht mehr auf den Lehrer gerichtet.
Yes, maybe a course in Second Life could help the participants to overcome the fear of speaking a foreign language. It's maybe sometimes a little bit more embarrassing when someone watches you directly.	Speaking a foreign language in Second Life is a little less embarrassing than being watched directly and this could maybe help to overcome the fear of talking.	Second Life könnte helfen die Scheu vor dem Sprechen einer Fremdsprache abzulegen, da man beim Sprechen nicht direkt beobachtet wird und es daher weniger peinlich ist	In Second Life ist es weniger unangenehm eine Fremdsprache zu sprechen, da man beim Sprechen nicht direkt beobachtet wird

Maybe it helps you a little bit more to concentrate on what you are saying so that you speak very concentrated and that you don't have to look at any person. And it does not make so much difference if the other person is sympathetic to you or not. The spoken word is more important.	Second Life may help you to concentrate more on what you are saying because you don't have any outer distraction and the spoken words is not affected by sympathy for the other person.	In Second Life fällt es leichter sich auf das Gesagte zu konzentrieren, da man keine Ablenkung durch ein Gegenüber hat und das gesprochene Wort nicht durch Sympathien beeinflusst wird.	In Second Life fällt es leichter sich auf das Sprechen zu konzentrieren, da man nicht durch ein Gegenüber abgelenkt oder beeinflusst wird.
I felt quite good in my anonymity. I did know two persons from the course in real life and that was quite enough because from the others I knew that I would only see them for a few hours.	Although I knew two people from the course in real life, the anonymity in Second Life felt good, because I would not stay with the rest for long.	Zwei Personen aus dem Kurs persönlich zu kennen, war ausreichend und die sonstige Anonymität angenehm.	Zwei Personen aus dem Kurs waren persönlich bekannt, die sonstige Anonymität wurde genossen.
I would create some kind of a pronunciation checker or a very fast online dictionary.	A pronunciation checker or a very fast online dictionary would be a helpful tool	Eine Art "Ausprachen-Prüfer" oder ein sehr schnelles Online Wörterbuch wären ein hilfreiches Programm	Eine Art "Ausprachenprüfer" oder ein sehr schnelles Online Wörterbuch wären hilfreiche Programme
I really liked the teacher. I think he was very good and so the class was	The teacher and thus the class were very good	Der Lehrer war sehr gut und der Unterricht damit auch.	Der Lehrer war sehr gut und der Unterricht damit auch.
As I said before it was a little bit a pity that we had to care so much for the technical problems that always each lesson, I think at least half of the lesson, went with "can you hear me, can you hear me? Please come over!"	It was a pity that during every course lesson technical problems occurred that needed to be considered and solved.	Es war schade, dass technische Probleme immer wieder berücksichtigt werden mussten und den Kurs gestört haben	Es war schade, dass der Kurs immer wieder durch technische Probleme gestört wurde

TN C:

Interview-Aussage	Paraphrase	Übersetzung	Subjektive Aussage
The first impression was that I didn't really like it because I don't like this Second Life Online thing, but after a while I realized the practical side of the course. The Teacher explained everything very detailed so I had no problems anymore and it worked after some time	The first impression was rather negative but after a while the practical side became obvious and the teacher explained everything so detailed that everything worked after a while.	Der erste Eindruck war eher negativ, aber nach kurzer Zeit wurde die praktische Seite des Kurses erkennbar und auf Grund der detaillierten Erklärungen des Lehrers problemlos nutzbar	Nach kurzer Zeit wurde die praktische Seite des Kurses deutlich und die detaillierten Erklärungen des Lehrers problemlos anwendbar
Sometimes it was a little bit confusing and I had the feeling that I don't learn that much. Sometimes there were long discussions about someone's headset and many times it was that problem that we were only a few students because others quit	Sometimes the feeling of not learning very much came up because the workflow was a little bit confusing sometimes due to technical problems or students quitting.	Manchmal kam das Gefühl auf, nicht so viel zu lernen, aufgrund von langen Diskussionen bezüglich technischen Problemen oder sinkender Teilnehmerzahl	Aufgrund von langen technischen Diskussionen, kam manchmal das Gefühl auf, nicht so viel zu lernen.
The homework the teacher sent was very helpful for my learning process. We got it on some kind of cards and we had to prepare it on our own and after that we discuss this with the teacher and the other students. That was a good thing in Second Life. Every student had this same card and could also send it to one who is not in the course	The homework the teacher sent was very helpful for the learning process, because we had to prepare something at home and then discuss it with the others students	Am hilfreichsten für den Lernprozess waren die Hausaufgaben, die der Lehrer gegeben hat, bei denen es darum ging, alleine etwas vorzubereiten und dies dann mit den anderen zu diskutieren	Am hilfreichsten für den Lernprozess waren die Hausaufgaben, bei denen es darum ging, alleine etwas vorzubereiten und dies dann im Plenum zu diskutieren
Working with my colleges in Second Life seemed most productive to me. We always met one day in the week maybe for one hour in Second Life and then discussed on the beach. So	Meeting some other participants once a week in Second Life and making conversation seemed to be more productive than communicating with everybody in	Es war sehr produktiv sich einmal pro Woche mit einigen Teilnehmern in Second Life zu treffen und Konversationen zu führen, im Gegensatz zu Diskussionen mit	Es war produktiver sich einmal pro Woche mit einigen Teilnehmern in Second Life zu treffen und Konversationen zu führen, als mit allen Teilnehmern während des

communication was quite helpful for me but not in the communication with the whole crew, there were always technical problems	class, due to technical problems occurring then.	allen Teilnehmern während des Kurses, da es oft zu technischen Problemen kam	Kurses, da es oft zu technischen Problemen kam
Learning in Second Life works very well because it feels like a game you want to take part in. You want to know how things work in Second Life	Learning in Second Life works very well, because it feels like a game you want to take part in and get to know everything.	Lernen funktioniert sehr gut in Second Life, da es sich wie ein Spiel anfühlt, an dem man teilnehmen und alles darüber erfahren möchte	Lernen funktioniert sehr gut in Second Life, da es sich wie ein Spiel anfühlt, an dem man teilnehmen und alles darüber erfahren möchte
There are very good things compared to other courses but the technical thing is a problem. On the other hand people are forced to talk to each other and help when technical problems occur. I think in this case it is a good thing to push the communication	Technical failures are a problem in Second Life but on the other hand people are forced to help each other with this and this a good thing to push communication	Technische Störungen sind ein Problem in Second Life, aber auf der anderen Seite treiben sie die Kommunikation voran, da die Teilnehmer gezwungen sind, sich gegenseitig zu helfen	Technische Störungen treiben die Kommunikation in Second Life voran, da die Teilnehmer gezwungen sind, sich gegenseitig zu helfen
I didn't really liked talking and acting through an Avatar at first because it's a like an empty copy of yourself but then I identified a little bit. I've tried to be myself with the Avatar.	In the beginning talking and acting through an Avatar felt like an empty copy of yourself and therefore not good but then I identified a little bit and tried to be myself	Am Anfang hat sich das Agieren mit einem Avatar nicht gut, sondern wie eine leere Kopie meines selbst angefühlt, aber im Verlauf konnte man sich ein wenig damit identifizieren	Bis schließlich eine leichte Identifizierung stattgefunden hat, hat sich das Agieren mit einem Avatar nicht gut, sondern wie eine leere Kopie meines selbst angefühlt
In situations where you maybe get nervous when you have to talk in English, it was sometimes good that the avatar was talking instead of you standing in front of the professor. I really talked a lot and was surprised about that	It was well against excitement that the Avatar was talking instead of you in front of the professor and this made me talk surprisingly much	Es war gut gegen die Nervosität, dass man nur als Avatar und nicht selbst vor dem Professor stehen musste und daher habe ich überraschend viel geredet	Es war gut gegen die Nervosität, dass man nur als Avatar und nicht selbst vor dem Professor stehen musste und daher habe ich überraschend viel geredet
I would create virtual vocabulary books where you can put all new words in	A virtual vocabulary book where you can put all new words in would be a helpful tool.	Ein virtuelles Vokabelheft für neue Wörter wäre eine hilfreiches Utensil	Ein virtuelles Vokabelheft wäre eine hilfreiches Utensil
The course was really fun but I never logged in again afterwards.	The course was really fun but I never logged in again afterwards.	Der Kurs hat wirklich Spaß gemacht, aber danach habe ich mich nie wieder eingeloggt	Der Kurs hat wirklich Spaß gemacht, aber danach habe ich mich nie wieder eingeloggt.

TN D:

Interview-Aussage	Paraphrase	Übersetzung	Subjektive Aussage
At first it was difficult because I never found the place where the others were so I always have to be teleported to where the others were and I could not walk or fly at the beginning. So I was really occupied by moving and looking for the others. It seemed to be quite complicated	At the beginning it was quite complicated to orientate and navigate in Second Life and I was really occupied with moving and looking for the others.	Am Anfang war es schwierig sich in Second Life zu orientieren und Navigieren und die Suche nach den anderen Teilnehmern hat mich komplett eingenommen.	Am Anfang war es schwierig sich in Second Life zu orientieren und zu bewegen und diese Hürden haben mich komplett eingenommen.
I don't have the feeling that my English has improved. Maybe the practice part was the only new thing but there were so many technical problems at the beginning so the individual time to talk was limited there so I think it was not an improvement to my English	There was no improvement of the English language, because the individual time to talk was limited due to technical problems	Es hat keine merkbare Verbesserung der englischen Sprache stattgefunden, da die individuelle Redezeit auf Grund von technischen Problemen sehr limitiert war	Es hat keine merkbare Verbesserung der englischen Sprache stattgefunden, da die individuelle Redezeit auf Grund von technischen Problemen sehr limitiert war
I don't really remember the teacher. Most of the things the teacher said concerned the technical settings in Second Life and I don't remember anything else of what the teacher really said: That's the only thing that rest in my mind	I do not really remember anything the teacher said except information about technical problems and the settings	Ich kann mich an nichts erinnern was der Lehrer gesagt hat, außer Informationen bezüglich technischen Problemen und Einstellungen	Im Hinblick auf den Lehrer kann ich mich nur noch an Informationen bezüglich technischen Problemen und Einstellungen erinnern
I think the main difference to offline courses is that you are not really getting in touch with people because there is something between you and your teacher	The main difference to offline courses is that you are not really getting in touch with people because there is something between you and your teacher	Der Hauptunterschied zu Offline-Kursen ist der, dass man nicht wirklich mit Leuten in Berührung kommt, da etwas dazwischen steht	Der Hauptunterschied zu Offline-Kursen ist der, dass man nicht wirklich mit Leuten in Berührung kommt, da etwas dazwischen steht
There was a situation when the teacher expected an answer but nobody answered, because when you're sitting in a classroom and somebody is directly looking or	When you are sitting in a classroom and the teacher is directly looking at you, you feel that you have to give an answer, but in Second Life there often was silence for minutes.	Wenn man in einem Klassenraum sitzt und vom Lehrer direkt angeschaut wird, fühlt man sich zu einer Antwort verpflichtet, aber in Second Life kam es oft zu	In Second Life kam es oft zu minutenlanger Stille, weil sich ohne direkten Blickkontakt niemand von den Fragen des Lehrers angesprochen gefühlt hat

starring at you, you feel that you have to give an answer. But there in Second Life no one answered and there often was a silence for minutes		minutenlang Stille	
I also think the attention was not really on the course. You were sitting at home in front of a computer after working with a computer the whole day. I was really tired in the evening and I was listening but not really concentrated and this is also different when you are really in a classroom. When you decide to physically go to another place it is different because this interrupts your evening. But so my concentration was rarely at 100 percent and I was distracted by the surrounding in my real life	Bodily visiting a course somewhere differs from only sitting in front of a computer and thus the concentration was rarely at 100 percent because of tiredness from the forgone working day as well as distractions from the surrounding	Es macht einen Unterschied, ob man sich körperlich zu einem anderen Ort begibt um einen Kurs zu besuchen oder sich lediglich vor einen Computer setzt, daher war die Konzentration auf Grund von Müdigkeit und den Ablenkungen vom Umfeld selten bei 100 Prozent	Die Aufmerksamkeit war wegen Müdigkeit und anderen Ablenkungen selten hundertprozentig bei dem Kurs, da es einen Unterschied macht, ob man sich zum Lernen wirklich an einen anderen Ort begibt oder sich Abends nur vor einen Computer setzt
Talking and acting through an Avatar felt strange. I think maybe it would have been different if I didn't know the people but I was in a group with 4 friends of mine so this was really crazy, really strange cause I know them and know their voices but their shape was completely different. I don't know how it would have been with people I don't know.	Operating through an Avatar felt strange because some friends of mine were in this course too and so it was weird to recognize their voices while their stature looked completely strange	Da einige Freunde von mir ebenfalls den Kurs besucht haben, hat es sich seltsam angefühlt mit einem Avatar zu agieren und ihre Stimmen zu erkennen, während ihre Staturen total fremd erschienen	Es hat sich seltsam angefühlt mit einem Avatar zu agieren und die Stimmen meiner Freunde zu erkennen, während ihre Staturen total fremd erschienen
I don't really think that speaking through an avatar made it easier to overcome inhibitions of speaking a foreign language in Second Life you always have to press this speaking button before you speak and that makes another barrier to speak. Before pressing the button you have	I do not really think that the usage of an Avatar makes it easier to overcome inhibitions of speaking a foreign language because always having to push the "talk-button" before speaking constitutes a new barrier and you start to think too precisely about what you want to	Die Verwendung eines Avatars hilft nicht unbedingt dabei, die Hemmung bezüglich des Sprechens einer Fremdsprache zu überwinden, da durch das erforderliche Drücken des "Rede-Buttons" eine neue Barriere erzeugt wird indem man zu lange	Das stets erforderliche Drücken des "Talk-Buttons" in Second Life trägt nicht dazu bei, Sprachhemmungen gegenüber einer Fremdsprache zu überwinden, sondern konstituiert neue Barrieren.

always to think "ok is it okay when I say this" and while you are thinking another person will say this, so I think for people like me it's not really positive	say meanwhile somebody else would already have said this.	nachdenkt was man sagen möchte, während es schon von jemand anderen gesagt wird.	
I didn't feel safer in that Second Life situation with the Avatar, I didn't feel concerned actually. I don't know if it's a question of safety. I think I prefer to talk to real people rather than Avatars	I prefer talking to real people rather than Avatars and that is the reason why I did not feel safer with an Avatar but rather not really concerned	Da ich lieber mit echten Menschen als mit Avataren spreche, habe ich mich mit einem Avatar nicht sicherer gefühlt, sondern eher unbeteiligt	Ich habe mich mit einem Avatar nicht sicherer, sondern eher unbeteiligt gefühlt.
I would like to have a webcam in Second Life for the course, because I think you also learn a language by observing other people speaking	A webcam function would be a helpful tool in Second Life, because you also learn a language by observing other people speaking	Eine Webcam Funktion in Second Life wäre hilfreich, da man eine Sprache auch dadurch lernt, dass man andere beim Sprechen beobachtet	Eine Webcam Funktion in Second Life wäre hilfreich, da man eine Sprache durch Beobachtung lernt
I think Second Life is not meant to learn a language because it constitutes a distance between the language and the learner, so it's not possible	Second Life is not meant for language learning because it constitutes a distance between language and learner	Second Life ist für das Erlernen einer Sprache nicht geeignet, weil es eine Kluft zwischen der Sprache und dem Lerner erzeugt	Second Life ist für das Erlernen einer Sprache nicht geeignet, weil es eine Kluft zwischen der Sprache und dem Lerner erzeugt
That was my first and last experiences in Second Life. I will never log in again	I will never use Second Life again.	Ich werde Second Life nicht weiter nutzen	Ich werde Second Life nicht weiter nutzen

TN E:

Interview-Aussage	Paraphrase	Übersetzung	Subjektive Aussage
The motivation was to get to know people from around the world not only those who live in Vienna and my motivation was also to get to speak more because in Austria I do not have the possibility to stay at home and have a native or a teacher in front of me. I expected to correct my pronunciation and also to have fun	The motivation was to get to know people from all over the world and use the possibility to have native speakers and a teacher at hand and thus correct my pronunciation and have fun.	Die Motivation für den Kurs bestand darin, Menschen aus aller Welt kennenzulernen und den Kontakt zu Muttersprachlern bzw. einem Lehrer zu nutzen	Die Motivation war Menschen aus aller Welt kennenzulernen und den Kontakt zu Muttersprachlern bzw. einem Lehrer zu nutzen
I think during the learning process we did a project, we were five or six, and during that time it was good because it was just coming and talking. So coming and talking was good for me because in that case we tried to grow our vocabulary in the case of business, so I think that was good	During a group-work part a project had to be realized and that was good because we had to talk the whole time and thus improved our business English.	Innerhalb einer Gruppenarbeit galt es ein Projekt umzusetzen und da dabei viel geredet werden musste, war dies ein gelungenes Szenario um das Business English zu verbessern	Der Austausch innerhalb eines Gruppenprojekts war am profitabelsten für die Verbesserung des Business Englishs
Getting teleported was technically a very difficult thing to do. Many times I want to move and I didn't know how and sometimes I just run over.	Getting teleported and navigate were very difficult things within Second Life.	Das Teleportieren und Navigieren in Second Life stellten eine technische Schwierigkeit dar	Das Teleportieren und Navigieren in Second Life stellten eine technische Schwierigkeit dar
First of all, I didn't really learn English in school but I think the way we had the English course in Avalon it was out of my own motivation, because I was motivated. I took more from this English course as if I decided to make a course somewhere else. So motivation is the first thing helping to enjoy learning and every time when something is new, people try to get to know more about.	I did the English course in Avalon out of my own motivation so I enjoyed it and took more out of it than I did in school at that time	Die Teilnahme am Avalon Kurs erfolgte durch Eigenmotivation und war daher gewinnbringender als zu Schulzeiten	Die Teilnahme am Avalon Kurs erfolgte durch Eigenmotivation und war daher gewinnbringender als zu Schulzeiten

I didn't really want to keep on using Second Life. I really want to use Second Life in the Avalon project but not further more	I will only use Second Life for the duration of the Avalon project and not afterwards.	Der Second Life Account wird nicht über die Dauer des Avalon Projekts hinaus genutzt.	Second Life wird nur für die Dauer des Avalon Projekts genutzt.
At the beginning it was somehow amusing because sometimes people just say "I don't get you, I don't hear you, can you, can you" and stuff	The technical problems regarding the sound were somehow amusing at the beginning	Die Probleme mit dem Ton waren zu Beginn teilweise amüsant	Die Ton-Probleme waren teilweise amüsant
I would say the advantage we had in Second Life was that sometimes people don't speak because they are afraid of their accent. In Second Life you're an Avatar and nobody will look at you like on the streets like you talk with an accent	An advantage of Second Life is that people do not have to be ashamed of a possible accent because nobody will look at your Avatar like people would on the streets	Ein Vorteil von Second Life ist, dass man als Avatar nicht komisch angeschaut wird, wenn man eine Fremdsprache mit einem Akzent spricht	Ein Vorteil von Second Life ist, dass man sich als Avatar nicht für seinen möglichen Akzent schämt
An advantage was that after the course we had the opportunities to meet with the groups and during that time it was not like the teacher is somewhere, you we're just like students but keeping on speaking in English	An advantage was that after the course the students sometimes met without the teacher and kept on talking in English	Ein Pluspunkt war das Zusammenkommen der Gruppen, nach den Kursen, da dort weitere Konversationen auf Englisch stattgefunden haben	Ein Pluspunkt war das Zusammenkommen der Gruppen und die weiteren englischen Konversationen nach den Kursen
For me at the beginning it was important to have an Avatar but after getting to know each other through voice and communication, we sometimes wanted to keep talking normal to each other and exchange personal information	At the beginning it was important to have an Avatar but after a while people in the course wanted to exchange personal information and also talk more personal to each other	Zu Beginn war es wichtig einen Avatar zu haben, aber im Laufe des Kurses wollten die Teilnehmer auf einer persönlicheren Ebene miteinander reden und persönliche Informationen austauschen	Zu Beginn war es wichtig einen Avatar zu haben, aber im Laufe des Kurses wollten sich die Teilnehmer auf einer persönlicheren Ebene austauschen
After the course I logged in two or three times again but I just fly around. I didn't know what to do, because during the course time I logged in and people were in there already waiting for us and we already knew each other	During the duration of the project there were always familiar people around whenever logging in but after the course there was nothing to do in Second Life anymore.	Während des Avalon Projekts wurden immer Leute in Second Life angetroffen, die man kannte, aber nach dem Projekt hat es sich nicht mehr gelohnt sich einzuloggen, da es nichts zu tun gab.	Während des Avalon Projekts hat man immer Leute in Second Life angetroffen, die man kannte, aber danach dem Projekt war das Einloggen nicht mehr interessant.

TN F:

Interview-Aussage	Paraphrase	Übersetzung	Subjektive Aussage
I think the group work was most productive because it was easier to talk in a smaller group. There were some difficulties with the microphones and stuff but when the group is small it's easier to talk	The group work parts were most productive because the sound quality was better and it was easier to talk in a small group	Die Gruppenarbeitsphasen waren am ergiebigsten, da die Soundqualität störungsfreier und es einfacher zu reden war	Die Arbeit in Kleingruppen war am ergiebigsten, da die Soundqualität besser und das Reden leichter waren
I think the learning in Second Life is somehow impersonal. The representation of an Avatar gives you the possibility to not be so involved if you don't want to. It makes it easier to just to be there and listen and not talk if you don't want to. So if you are in a course with the same amount of real people and the teacher looks at you, you have to talk	The usage of an Avatar gives you the possibility to be not so involved into class activities or do not give answers to the teacher and this makes learning in Second Life somehow impersonal	Lernen in Second Life ist zu einem Teil unpersönlich, da mit dem Avatar die Möglichkeit gegeben ist, sich aus den Aktivitäten in der Klasse zurückzuziehen oder keine Verpflichtung zu empfinden, dem Lehrer Fragen zu beantworten	Lernen in Second Life ist zum Teil unpersönlich, da man sich mit dem Avatar aus den Aktivitäten der Klasse leicht zurückziehen kann und keine Verpflichtung empfindet, dem Lehrer Fragen zu beantworten
On the other hand it was a funny experience and we really learned things	On the other hand it was a funny experience and we really learned things.	Auf der anderen Seite war es eine lustige Erfahrung und wir haben auch wirklich etwas gelernt	Es war eine lustige Erfahrung und wir haben auch wirklich etwas gelernt
It sometimes was a bit difficult to do the homework and get prepared for the next lessons because it is so connected to the technical aspects and if they don't work people cannot see what you have written for example	It sometimes was a bit difficult to get prepared for the next lessons because you were so depended on a working technique	Es teilweise ein wenig schwierig sich auf die nächste Stunde vorzubereiten, da immer alles von einer funktionierenden Technik abhängig ist	Es war teilweise ein wenig schwierig sich auf die nächste Stunde vorzubereiten, da dafür eine fehlerfreie Technik nötig ist
Talking and acting through an Avatar was fun because sometimes it just didn't work and you cannot get through the door, or fell on floor, fell down the stairs or something like that.	Talking and acting through an Avatar was fun because sometimes something did not work and you could see the Avatars trying to get in or falling down somewhere	Der Gebrauch des Avatars war witzig, da ein paar Dinge manchmal nicht funktioniert haben und die Avatar irgendwie heruntergefallen oder nicht reingekommen sind	Der Gebrauch des Avatars war witzig, da es manchmal zu Missgeschicken kam wie beispielsweise herunterfallen.

During the course the Avatars didn't influence my learning situation because they were sitting anyway.	During the course the Avatars did not influence my learning situation because they were only sitting.	Während des Kurses haben die Avatare meine Lernsituation nicht beeinflusst, da sie nur gesessen haben	Während des Kurses haben die Avatare meine Lernsituation nicht beeinflusst, da sie nur gesessen haben
I was not interested in getting to know the people behind the Avatar because we were there to learn English and I think I will not stay in contact with them afterwards	There was no interest in getting to know the people behind the Avatars because we were there to learn English and I would not stay in contact with them afterwards	Es war nicht von Interesse die Menschen hinter den Avataren kennenzulernen, da es darum ging Englisch zu lernen und man danach keinen Kontakt mehr hat	Es war nicht von Interesse die Menschen hinter den Avataren kennenzulernen, da es darum ging Englisch zu lernen und man danach keinen Kontakt mehr hat
I would have like to have some kind of a flipchart instead of the cards we've been given. An exchange board on which every Avatar from the Course could write on simultaneously and everybody can see it.	An exchange board on which every Avatar could simultaneously write on and everybody could see it would be a helpful tool	Eine Art Tafel auf der jeder im Kurs gleichzeitig schreiben und von jedem gelesen werden kann, wäre eine hilfreiche Funktion	Eine Art Tafel auf der jeder im Kurs gleichzeitig schreiben und von jedem gelesen werden kann, wäre eine hilfreiche Funktion
The Avalon course was a new and interesting experience but I think I will never log in again	The Avalon course was a new and interesting experience but I think I will never log in again	Der Avalon Kurs war eine neue und interessante Erfahrung, aber ich denke, ich werde mich nicht nochmal einloggen	Der Avalon Kurs war eine neue und interessante Erfahrung, aber ich werde mich nicht nochmal einloggen

12.4 Eidesstattliche Erklärung

Ich, Daniela Weinholtz, erkläre hiermit an Eides Statt, dass ich die vorliegende Arbeit selbständig und ohne Benutzung anderer als der angegebenen Hilfsmittel angefertigt habe. Die aus fremden Quellen direkt oder indirekt übernommenen Gedanken sind als solche kenntlich gemacht.

Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch noch nicht veröffentlicht.

Unterschrift

Wien, Mai 2012

12.5 Lebenslauf

Persönliche Daten:

Name:	Weinholtz
Vorname:	Daniela
Geburtsdatum:	13.04.1980
Geburtsort:	Waldbröl
Staatsangehörigkeit:	Deutsch

Ausbildung:

seit März 2006:	Studium der Pädagogik an der Universität Wien (Schwerpunkte: Medienpädagogik und Aus- & Weiterbildungsforschung)
-----------------	---

September 2002 – Januar 2005:	Joseph-Du-Mont Berufskolleg, Köln
-------------------------------	-----------------------------------

August 1990 – Juni 2000:	Hollenberggymnasium, Waldbröl
--------------------------	-------------------------------

Berufliche Tätigkeiten:

Seit August 2012:	Mediencoach und Konzeptentwicklerin am „A1 Internet für Alle“ Campus Wien <i>Kinderbüro Universität Wien GmbH, Wien</i>
-------------------	---

Seit Juni 2011:	Besuchsbegleiterin beim Verein Zeit!Raum <i>Bundesministerium für Arbeit, Soziales und Konsumentenschutz , Wien</i>
-----------------	--

Februar 2011:	Eigenständig geplantes Medienkompetenz-Projekt an einer Wiener Volksschule <i>Wien Simmering</i>
---------------	--

März 2008 – Juli 2011	Projektmitarbeiterin im Fachbereich Medienpädagogik (AVALON – Fremdsprachenunterricht in der virtuellen 3D-Welt Second Life / Mediengarten – Medienerziehung im Kindergarten) <i>Universität Wien</i>
Oktober 2007 – Februar 2008	Studienassistentin für den Fachbereich Medienpädagogik <i>Universität Wien</i>
März 2007 – September 2007	Tutorin für den Fachbereich Medienpädagogik (Prof. Swertz) <i>Universität Wien</i>
Februar 2005 – Februar 2006:	Berufsausübung als Kauffrau für audiovisuelle Medien: Projektassistenz / -leitung, Kunden- und Eventbetreuung, Websitebetreuung <i>dimensional GmbH, Köln</i>
August 2002 – Januar 2005:	Ausbildung zur Kauffrau für audiovisuelle Medien <i>dimensional GmbH, Köln</i>
Januar 2002 – August 2002:	Projekt-/ Eventassistenz und Künstlerbetreuung <i>Nitty Gritty Records / Brothers Keepers e.V., Köln</i>
Januar 2002 – Dezember 2002:	Projekt-/ Eventassistenz und Künstlerbetreuung <i>Power Jam Records, Köln</i>
Juli 2001 – Dezember 2001:	Praktikum: <i>Musiklabel Power Jam Records, Köln</i>
März 1998 – Dezember 2005:	Kursleiterin für „Kindertanz“, „Stretdance“ und „Dance4Fans“ <i>Tanzzentrum Schneider, Waldbröl</i>

Wien, Mai 2012