

Online Tutoring Journal Ausgabe Juli 2008. **Thema: Game Based Learning - Wie lernt man in Second Life und anderen virtuellen Welten?** Interview mit Matthias Rückel (time4you, Autor des Live Online Collaboration Blogs).

Seite: 1

Online Tutoring Journal: Seit ca. 5 Jahren ist Second Life online. Hat Second Life zwischenzeitlich einen Stellenwert im Rahmen von E-Learning-Angeboten? Wo findet man Bildungsangebote in Second Life?

Matthias Rückel: Interessanterweise nutzen viele Non-Profit-Organisationen und Universitäten die virtuelle 3D-Welt Second Life als Plattform um Wissen zu vermitteln. Außerdem bekannte Organisationen wie die NASA, die dort per informellem Lernen Wissen über den Weltraum und ihre Arbeit verbreitet. Ansonsten ist das Bild von einer großen Schar kleiner Bildungsanbieter und Berater geprägt. Ein deutsches Leuchtturmprojekt ist die vhs-Goslar, sie hat sogar den renommierten E-Learningpreis eureleA 2008 gewonnen.

Online Tutoring Journal: Die Hürden in Second Life einzusteigen sind für den Einzelnen recht hoch. Neben einem leistungsstarken PC ist eine schnelle Internetverbindung notwendig. Hinzu kommt, dass man sich dort alleine nicht zurechtfindet, sondern einen erfahrenen "Guide" benötigt. Hinsichtlich der Diskussion um ungleich verteilte Bildungschancen entsteht hier doch eine neue "Kluft". Wie stehen Sie dazu?

Matthias Rückel: Natürlich sind die Ansprüche an den PC der Nutzer nicht gering. Wie aus der Vergangenheit bekannt ist, relativiert sich dieses Problem von alleine. Vor 2 Jahren waren 3D-Grafikkarten noch die Ausnahme, sie sind jetzt in jedem handelsüblichen PC selbstverständlich. So leicht die Orientierung innerhalb einer 3D-Welt ist, so unhandlich ist die Software für User, der sogenannte „Viewer“. Hier besteht Nachholbedarf. Linden Lab, die Betreiberfirma Second Lifes®, hat deshalb ein Open Source Projekt gestartet, die ersten Fremdbrowser gibt es auch schon mit wahrnehmbaren Fortschritten.

Das hohe Technologiebarrieren Bildungschancen ungleich verteilen sollen, ist für mich nicht nachvollziehbar. Die Mediennutzung ist gerade in den "bildungsfernen" Schichten sehr hoch. Leider werden die Medien nicht zum Lernen genutzt. Gegenüber üblichen Computerspielen sind die Hardwareanforderungen von Second Life geradezu minimal. Meiner Erfahrung nach sind regelmäßige Second Life Nutzer Menschen, die gar nicht oder kaum noch fernsehen und sich lieber (inter-)aktiv in eigene Geschichten stürzen als passiv etwas erzählt zu bekommen.

Online Tutoring Journal: Welchen Mehrwert hat das Lernen in Second Life? Gibt es einen "USP" (*Anm.: Unique Selling Proposition, Alleinstellungsmerkmal*) für Bildungsanbieter?

Matthias Rückel: Es gibt eine Menge Vorteile, denn das Bewegen in einer 3D-Umgebung sind Menschen von Geburt an gewöhnt. Erst wenn man mal ähnliche Szenarien in 3D-Umgebungen und im Internet direkt gegenüberstellt, fällt einem auf, welche hohe Abstraktionsleistungen normale Software verlangt. In einer virtuellen Welt können Sie ihr ganzes „Alltagswissen“ nutzen. Ein Lernpfad ist im wahrsten Sinne ein Pfad und keine Menüstruktur mit „Vor“- und „Zurück“-Buttons.

Sie können sich direkt in Situationen begeben für die sie etwas lernen wollen. Urlaubssituationen im Sprachunterricht, interkulturelle Verhaltensweisen in einer Besprechung. Diese Potenziale sehen auch Unternehmen, wie eine von mir durchgeführte Umfrage während eines time4you Webinars ergeben hat.

Typische Veranstaltungsformen in Second Life sind Bar Camps, Open Space, Kongresse oder Podiumsdiskussionen. Veranstaltungsformen, die sich im Internet nur sehr begrenzt durchführen lassen sind in Second Life recht einfach zu realisieren.

Nicht zu vergessen ist die einfache Möglichkeit Rollenspiele oder Szenarien für Verhaltenstrainings oder Teamarbeit zu simulieren. Interaktive Modelle und Selbstlernszenarien für Gruppen und

Online Tutoring Journal Ausgabe Juli 2008. **Thema: Game Based Learning - Wie lernt man in Second Life und anderen virtuellen Welten?** Interview mit Matthias Rückel (time4you, Autor des Live Online Collaboration Blogs).

Seite: 2

einzelne Avatare stehen erst am Anfang. Man darf gespannt sein, welche neuen Ideen aus den wachsenden Erfahrungen entstehen.

Online Tutoring Journal: Welche Kosten kommen auf einen Bildungsanbieter zu, der eine Repräsentanz in Second Life aufbauen möchte?

Matthias Rückel: Es ist kein Zufall, dass Non-Profit-Organisationen und Universitäten Second Life für sich entdecken. Um professionelle Seminare in Second Life zu halten, benötigen Sie etwas Land, das können Sie für 10-30 EUR im Monat mieten und Werkzeuge wie virtuelle Beamer gibt es zu Pfennigbeträgen oder kostenlos. Bleibt noch das Gebäude, zwischen 0,00 EUR und mehreren 10.000 EUR ist alles drin, kommt eben auf die Ansprüche an. Die Zeitinvestition ist von der Größe her relevanter. Ein paar Wochen kontinuierlicher Aufenthalt in Second Life ist schon notwendig um tiefergehend zu verstehen wie Second Life funktioniert und wie professionelle Bildungsangebote gestaltet werden müssen.

Online Tutoring Journal: Hochschuldozenten, die bereits Seminare in Second Life durchgeführt haben, beklagen, dass die Anforderungen an den Dozenten (und an die Teilnehmer) unheimlich hoch seien, da Funktionen, die in einem Präsenzseminar automatisiert ablaufen, zusätzliche Aufmerksamkeitsressourcen in Anspruch nehmen wie z.B. Steuerung des Avatars, gleichzeitiges Beachten von Text- und Voice-Chat, Bedienen der Präsentationswand etc. Zusätzlich sollten sich aber sowohl Dozent als auch Teilnehmer auf die Inhalte konzentrieren. Dieser "cognitive overload" bleibt anscheinend weitgehend auch bestehen, wenn man das Medium häufiger nutzt, weshalb davon ausgegangen werden muss, dass aufgrund der beschränkten Ressourcen des menschlichen Arbeitsgedächtnisses der Lerneffekt in Bezug auf die Inhalte einer solchen Veranstaltung (im Vergleich zu einer klassischen Präsenzveranstaltung) minimiert wird. Wie sind Ihre Erfahrungen in diesem Punkt?

Matthias Rückel: Zum ersten halte ich die deutschen Universitätsdozenten und Studenten für lernfähig. Wie im Präsenzunterricht gewinnt man auch in Second Life durch Wiederholung einer Tätigkeit Sicherheit. Der „Cognitive Overload“ ist bei jeder Neuerung an Anfang am höchsten und sinkt dann.

Und gerade die Immersion, das Eintauchen in eine bestimmte Situation, unterstützt das Lernen und die Aufmerksamkeit. Ich würde eher Verbesserungsbedarf im Konzept sehen, wieso soll eine Übertragung des dozentenorientierten Vorlesungsformates in eine hochinteraktive Kommunikationsumgebung wie Second Life überhaupt sinnvoll sein? Ein Video auf YouTeach wäre unter Umständen sinnvoller.

Online Tutoring Journal: Geht man davon aus, dass es trotz aller Hürden und Einschränkungen Menschen gibt, denen das Umfeld in Second Life zusagt, sei es zum Lernen oder als "Spielwiese". Wer ist dann die Zielgruppe für Bildungsangebote in Second Life? Wer kann mit Angeboten in Second Life angesprochen werden?

Matthias Rückel: Die Zielgruppen in Second Life lassen sich aufgrund der Menge der Nutzer (12.000.000) natürlich (noch) nicht mit dem Internet vergleichen. Interessant ist, dass viele Menschen mit höheren Bildungsabschlüssen dort unterwegs sind und das soziale Element der Plattform schätzen. Hinter jedem Avatar steckt schließlich ein realer Mensch und damit ist die Kommunikation in Second Life realer, interaktiver und unmittelbarer als das Lesen dieses Journals zum Beispiel. ;-)

Um genau zu sagen, welche Inhalte kostengünstiger oder besser in welcher Form vermittelt werden können, ist es noch zu früh. Second Life ist in Sachen Bildung ein großes

Online Tutoring Journal Ausgabe Juli 2008. Thema: **Game Based Learning - Wie lernt man in Second Life und anderen virtuellen Welten?** Interview mit Matthias Rückel (time4you, Autor des Live Online Collaboration Blogs).

Seite: 3

Experimentierfeld, in dem jetzt Erfahrungen für die kommenden 3D-Infrastrukturen gesammelt werden können.

Online Tutoring Journal: Vielen Dank für dieses interessante Interview!