

Freie Universität Berlin

Fachbereich Erziehungswissenschaften

European Master in Intercultural Education

Second Life as an Emerging Platform for Intercultural Education

Abstract of the Master Thesis

by

Annette Pohlke

Engadiner Weg 4
12207 Berlin
Tel.: 8174529
annette@pohlke.de

handed in on the 31st of August 2007

Erstgutachter: Prof. Dr. Bernd Overwien
Zweitgutachter: Dr. Antje Dohrn

Abstract

Die Verwendung computererzeugter virtueller Realitäten für Lern- und Trainingszwecke hat eine lange Tradition und ihre Wirksamkeit ist gut dokumentiert. Lange Zeit war die Arbeit mit virtueller Realität das Privileg finanzstarker und innovationsfreudiger Universitäten, Klinika und des Militärs, da die Erstellung virtueller Realitäten eine gute technische Ausstattung und die langjährige Arbeit von Spezialisten erforderte. Damit waren die Anwendungsmöglichkeiten begrenzt. Mit der fortschreitenden Entwicklung der Computertechnik und des Internets wurden virtuelle Realitäten - zunächst in Form populärer Computerspiele - immer mehr zu einer Alltagserfahrung. Mit der Erschaffung virtueller Welten außerhalb kommerzieller Computerspiele und ihrer Öffnung für ein breites Publikum bietet sich erstmals die Chance, virtuelle Realität auf breiterer Basis unkompliziert und ohne hohe Investitionskosten im Bildungsbereich einzusetzen. Dieses Mittel steht damit auch erstmals für die große Masse der Lehrenden als Medium zu Verfügung.

Eine mögliche Umgebung für derartige Projekte ist die virtuelle Welt Second Life. Sie hat in den letzten Monaten große Bekanntheit erlangt. Sie zeichnet sich daneben aber auch durch weitere Besonderheiten aus, die sie für den Einsatz im Bildungssektor besonders attraktiv machen. Insbesondere hat die Betreiberfirma hinsichtlich der Urheber- und Nutzungsrechte für Inhalte, die von Nutzern erstellt wurden, weitaus günstigere Regelungen getroffen als sie Nutzer anderer virtueller Welten genießen. Es ist durchaus üblich, daß sich deren Betreiber bei der Erstellung eines Nutzerkontos mit den allgemeinen Geschäftsbedingungen ein allgemeines, ausschließliches und internationales Nutzungsrecht für alle von den Nutzern selbst erstellten Inhalte übertragen lassen. Die Betreiberfirma von Second Life beschränkt sich dagegen darauf, sich lediglich ein nichtausschließliches Nutzungsrecht für eigene Werbezwecke einzuräumen und läßt den Nutzern darüber hinaus alle Freiheiten bei der Wahrnehmung der Urheber- und Nutzungsrechte an geistigem Eigentum. Darüber hinaus ist die uneingeschränkte Nutzung von Second Life und die Erstellung eigener Inhalte grundsätzlich für jeden Nutzer ohne zusätzliche Kosten oder anderen Mehraufwand von Anfang an möglich. Damit ist Second Life unter den existierenden virtuellen Welten zur Zeit für Bildungszwecke die geeignetste Plattform.

Im Folgenden wird Second Life nach einer allgemeinen Betrachtung von Stärken und Schwächen der Plattform für den Einsatz im Bildungsbereich auf seine spezifische Eignung für die interkulturelle Erziehung betrachtet. Beim Vergleich und in der Abwägung verschiedener Definitionen von Interkulturalität und interkultureller

Kompetenz wird deutlich, dass Fähigkeit zur Selbstreflexion, soziale und kommunikative Kompetenzen den Kern interkultureller Kompetenz bilden. Zusätzlich kommt es darauf an, ihre Anwendung in einem multikulturellen Umfeld zu üben. Second Life bietet ein solches multikulturellen Umfeld schon durch die multinationale Herkunft seiner Benutzer. Multikulturalität in Second Life beschränkt sich aber keineswegs auf Multinationalität und Multiethnizität. Auch andere Faktoren der Identitäts- und Kulturbildung wie Geschlecht, Gesundheit und Krankheit oder sexuelle Orientierung werden in Second Life ausdrücklich thematisiert.

Zu den Charakteristika von Second Life, die es für die interkulturelle Erziehung besonders geeignet machen, gehört der spielerische Charakter. Das große Potential, dass Spielhandlungen gerade für die interkulturelle Erziehung bieten, ist unumstritten. In der spielerischen und zugleich kreativen Auseinandersetzung mit sich, der Welt und dem Anderen eröffnen sich Spielräume, in der altes Verhalten hinterfragt und neues Verhalten in einer sicheren Umgebung erprobt werden kann. Second Life bietet einen ähnlichen Rahmen, in dem in einer Mischung aus Spiel und Ernsthaftigkeit mit neuen Wahrnehmung- und Handlungsmustern experimentiert werden kann.

Darüber hinaus zeichnen sich virtuelle Welten im Vergleich mit anderen Medien durch die tiefe Immersion des Nutzers aus. Indem sie den Nutzer so animieren, die Rolle des Beobachters aufzugeben und entdeckend-interaktiv neue Erfahrungen zu machen, bieten sie in besonderem Maße Potential für die interkulturelle Bildung und Erziehung. Sie können zugleich das Bewußtsein dafür schärfen, dass der Betrachter nie wirklich neutral ist, sondern immer auch ein Teil des Zusammenhangs ist, den er betrachtet. Indem das eigene Avatar und durch die Identifikation mit ihm der Nutzer seinem In-der-Welt-sein - durchaus auch im Sinne Heideggers - nicht entgehen kann, wird augenfällig, dass man selbst nie außen vor ist. Durch das Avatar wird die Involviertheit des Betrachters sichtbar, für ihn selbst und für andere. Er wird zugleich ansprechbar und kann seinerseits ansprechen, wodurch eine virtuelle Welt mehr als anderen Medien in der Lage ist, Dialog und aktive Auseinandersetzung herbeizuführen.

Das Potential, aber auch spezifische Schwierigkeiten beim Einsatz von Second Life werden konkret an drei Projekten verdeutlicht: Dem Pacific Rim Exchange, der zur Förderung einer Schulpartnerschaft zwischen Modesto (USA) und Kyoto (Japan) dient, dem Charles Benjamin Center, das sich interkulturelle Bildung in Second Life zur Aufgabe gemacht hatte, und dem Virtual Halluzination Projekt, das die Welt psychisch kranker Menschen für Gesunde erlebbar macht.

Schließlich muß auch auf die Frage eingegangen werden, ob eine Übertragbarkeit von in Second Life erworbenen Kompetenzen und Fähigkeiten auf das wahre Leben überhaupt möglich ist. Mit der Übertragbarkeit virtueller Erfahrungen hat sich bisher am ausführlichsten die Spielewirkungsforschung auseinandergesetzt und ihre Ergebnisse können eine Hilfestellung zum Verständnis von Transferprozessen leisten. Es darf aber nicht übersehen werden, dass ihre Ergebnisse nicht unreflektiert übernommen werden. Insbesondere der soziale und ergebnisoffene Charakter von Second Life wird von der Sichtweise der traditionellen Spielewirkungsforschung zumeist nur unzureichend erfaßt. Soziale Interaktion und Kommunikation stehen aber sowohl im Zentrum von Second Life auch im Kern der erstrebten interkulturellen Kompetenz. Wenn wir sie in den Mittelpunkt unserer Betrachtung stellen wird deutlich, dass Kommunikation und soziale Interaktion in einer virtuellen Welt nicht weniger real sind als wenn sie in der wirklichen Welt ablaufen würden. Wo reale Menschen miteinander agieren, sind soziale Interaktion und Kommunikation real, egal wo und durch welches Medium die Kommunikation erfolgt. Ein Transfereffekt ist in diesem Bereich also denkbar, ja sogar wahrscheinlich, auch wenn spezifische Einschränkungen des Mediums die Kommunikation und soziale Interaktion mit beeinflussen und die sich dadurch ergebenden Unterschiede zwischen einer Kommunikation in Second Life und im wahren Leben für eine Betrachtung von Transfereffekten nicht übersehen werden dürfen.

Insgesamt ergibt sich, dass Second Life und ähnliche virtuelle Welten besonderes Potential für die interkulturelle Erziehung bieten. Zugleich steht die Erprobung und Erforschung derartiger virtueller Welten zu Bildungszwecken noch am Anfang, so dass manche offenen Fragen erst durch weitere Forschungsarbeiten geschlossen werden könnten.