

- Krumm, Hans-Jürgen (2008): »Ziele, Wirkungen und Nebenwirkungen. Der Gemeinsame europäische Referenzrahmen für Sprachen«. In: *Fremdsprache Deutsch* 38, 26–28.
- Rösler, Dietmar (2012): *Deutsch als Fremdsprache. Eine Einführung*. Stuttgart: Metzler.

► Biebighäuser, Katrin:

Fremdsprachenlernen in virtuellen Welten. Tübingen: Narr, 2014 (Giessener Beiträge zur Fremdsprachendidaktik). – ISBN 978-3-8233-6890-8. 473 Seiten, € 69,00

(Dorothea Spaniel-Weise, Jena)

Das Potenzial des Internets für die Vermittlung landeskundlicher Inhalte ist unumstritten, die Nutzung virtueller Welten als Begegnungsort für den Sprach- und Kulturerwerb nutzbar zu machen, jedoch noch ein junger didaktisch-methodischer Ansatz. Erkenntnisinteresse der vorliegenden Dissertation ist es, herauszufinden, »wie eine avatarvermittelte Kooperation von multinationalen Kleingruppen in einer virtuellen Welt [...] zum Landeskundeerwerb führt« (14). Nach genauem Festlegen der Forschungsfragen in Kapitel 2 teilt sich der umfangreiche Band in einen theoretischen und einen methodischen Teil, wobei letzterer sowohl das methodische Vorgehen (Teil II) als auch die Datenauswertung (Teil III) umfasst. Als theoretische Basis legt die Autorin Konzepte wie Kultur, Landeskunde, interkulturelle Kompetenz (nach Byram) oder kulturelle Deutungsmuster (nach Altmayer) dar und zeichnet damit verbundene, oft widersprüchliche Diskurse nach. So werden sowohl die Kritik am Konzept des interkulturellen Fremdsprachenunterrichts (vgl. Kap. 3.2.3.1.) als auch die Auseinandersetzungen um die Konzepte der Transkulturalität und Interkulturalität (Kap. 3.2.3.2.) dargestellt. Thematisch scheinen sich für das Aushandeln kulturgeprägter Sichtweisen »Erinnerungsorte« als »rich points« anzubieten (69). Arbeiten von Halbwachs, Assmann und Nora hierzu wurden bereits in vielfältiger Weise von der Fremdsprachendidaktik aufgegriffen, z. B. im Lehrmaterial für den DaF-Unterricht *Erinnerungsorte* (Schmidt/Schmidt 2007). In der Geschichtsdidaktik erfuhr das Konzept eine Ausweitung auf das »Phänomen Erinnerung in digitalen Medien« (85). Die Autorin verbindet daran angelehnt den Erinnerungsort »Berliner Mauer« mit der Initiierung und Begleitung einer Begegnungssituation in der virtuellen Welt »second life«. Zum theoretischen Teil gehört daher abschließend die Behandlung von Fragen zum Fremdsprachenlernen mit digitalen Medien (Kap. 4), wobei hier die Möglichkeiten von »Kooperation und Kollaboration« der Lernenden untereinander hervorgehoben werden.

Exemplarisch wird näher auf Projekte der computervermittelten Tandemarbeit eingegangen. Im Vordergrund stehen Email-Partnerschaften (Kap. 4.2.2.), und

Second Life wird als Fremdsprachenlernumgebung eingeführt. Hier kommen der Autorin ihre Erfahrungen bei der Tutorierung von Szenarien im *Second Life*-Auftritt des Goethe-Institutes (seit 2008) zu Gute. Im zweiten Teilkapitel wird »die Methodik des Forschungsprojektes dargestellt« (131). Diese beinhaltet nach Flick (2008) die Beschreibung des Untersuchungsdesigns, der Datenerhebung und Datenanalyse sowie die Ergebnispräsentation. Mit der Beschreibung der Teilnehmergruppen, Wahl der Orte in der virtuellen Welt, der Darstellung des Projektablaufs und des Prozesses der Datenerhebung und Datenaufbereitung werden wichtige Eckpfeiler des Forschungsprojektes benannt, auch wenn die Verortung der Studie im qualitativen Forschungsparadigma hier relativ viel Raum einnimmt. Insgesamt wird die Komplexität des Untersuchungsdesigns und die Fülle der erhobenen Daten deutlich. So haben im Wintersemester 2009–2010 im Rahmen eines DaF-Seminars an der Justus-Liebig-Universität Gießen 14 Teilnehmer unterschiedlicher kultureller Herkunft für 6 Wochen mit einer Gruppe von 14 polnischen Studierenden eines Fremdsprachenkollegs in Breslau in *Second Life* in Paaren oder Tridems zu verschiedenen geschichtlichen Themen, die Berliner Mauer betreffend, gearbeitet. Für ihre Arbeit erhielten die Teilnehmenden Aufgaben gestellt und die Ergebnisse der Gruppenarbeit wurden gemeinschaftlich präsentiert. Leserfreundlicher wäre die Dokumentation des Projektablaufs anhand eines Zeitstrahles mit entsprechenden Aufgabenstellungen gewesen. Parallel zur Arbeit in der virtuellen Welt waren die Teilnehmenden angehalten, ein Lerntagebuch zu führen, Kommentare in einem Gruppenblog zu verfassen und 2 Fragebögen zu beantworten. Außerdem wurden alle Aktionen der Lernenden in *Second Life* mithilfe einer Software videographiert. Die Autorin selbst führte ein Forschungstagebuch, um sich der Doppelrolle Seminarleiterin/Tutorin und Forscherin stellen zu können. Die Datenauswertung erfolgte in einem ersten Schritt nach der Methode der qualitativen Inhaltsanalyse (nach Mayring), um dann in einem zweiten Schritt stärker Fragen der Projektentwicklung zu fokussieren. Dazu wurden 64 Stunden Videomaterial nach der dokumentarischen Methode (vgl. 169) chronologisch aufbereitet, interessante »Passagen« isoliert und interpretiert (nach Przyborski und Wohlrab-Sahr). Die Transkription relevanter Passagen erfolgte nach dem Transkribiersystem TiQ (Talk in Qualitative Research) (vgl. 174).

Teil III des Buches zur Datenauswertung gliedert sich in Ergebnisse zur Zusammenarbeit in der Gruppe (120 Seiten in Kap. 6) und zum Einfluss der virtuellen Lernumgebung auf die Zusammenarbeit der einzelnen Gruppen (Kap. 7). Hierzu werden für alle Tandems und Tridems vier Schwerpunkte genauer betrachtet: Medienwahl, Aufgabenbearbeitung, Rolle der Avatare und Besonderheiten der Begegnungssituationen (vgl. 320). Schließlich werden in Kapitel 8 auf 30 Seiten Aussagen getroffen, die das Potenzial des landeskundlichen Lernens in diesem Setting deutlich machen. Abschließend werden in

Kapitel 9 nochmals alle Ergebnisse zusammengeführt. Die wichtigsten lauten: Die Kommunikation in der virtuellen Welt funktioniert gut, allerdings liegt bei ungeübten Nutzern die Konzentration zu stark auf technischen statt inhaltlichen Aspekten (vgl. 421). Gruppen, in denen ein Gruppenmitglied als Moderator auftritt, gelingt es stärker, »abweichende Einschätzungen der Gruppenmitglieder« gegenüberzustellen, was den Perspektivwechsel erleichtert (vgl. 422). Gruppen, die technisch problemlos den Voice-Chat-Channel nutzen konnten, führten komplexere Gespräche als Gruppen, die nur über den Text-Chat kommunizierten (vgl. 423). Die Thematisierung der Aufgabenstellungen aus Materialien des Blogs erfolgte durch die Teilnehmer sehr selten, was die Autorin darauf zurückführt, dass die Handlungsanforderungen in der virtuellen Welt bereits zu komplex waren und Aufgabenstellungen daher direkt in dieser Welt platziert werden müssten (vgl. 424). Die Gespräche zu den besuchten virtuellen Ausstellungsorten blieben meist »beschreibend und auf die eigene Erfahrungswelt beschränkt«, eine »Explikation der hinter den Einschätzungen stehenden Deutungsmuster« erfolgte in der Regel nicht (426). Damit schränkt die Autorin die Nutzung von virtuellen Welten als gleichermaßen gedachter »Begegnungsort und Materiallieferant«, wie von Rösler (2000) postuliert, ein (ebd.). Historisches Lernen fand laut Aussage der Autorin zwar statt, allerdings vorrangig über die Rezeption von Ausstellungstexten, die auch in traditionellen Medien hätten zur Verfügung gestellt werden können (vgl. 428). Der Mehrwert der dreidimensionalen Umgebung in Bezug auf das Potenzial, interkulturelles Lernen zu befördern, konnte nur »in Grundzügen« nachgewiesen werden (429). Trotz dieser Einschränkungen kommt Biebighäuser im Gegensatz zu Lange (2008) zu dem Schluss, dass sich virtuelle Welten zum »Lernen von Fakten« eignen (430). Damit bleibt die Studie für Lehrende, die ähnliche Projekte planen, aufgrund der detaillierten Dokumentation der einzelnen Schritte technischer sowie inhaltlicher Art lesenswert. Als Modell für interkulturelles Lernen kann das Szenario jedoch nur bedingt angesehen werden. Zudem sind im Buch neben Tippfehlern auch fehlerhafte Verweise innerhalb der Arbeit zu verzeichnen.

Literatur

- Lange, Michael (2008): »Das fliegende Klassenzimmer«. In: Ertelt, Jürgen; Röhl, Franz J. (Hrsg.): *Web 2.0. Jugend online als pädagogische Herausforderung*. München: kopaed, 249–297.
- Rösler, Dietmar (2000): »Fremdsprachenlernen außerhalb des zielsprachigen Raums per virtueller Realität«. In: Fritz, Gerd; Jucker, Andreas H. (Hrsg.): *Kommunikationsformen im Wandel der Zeit*. Tübingen: Niemeyer, 121–135.
- Schmidt, Sabine; Schmidt, Karin (Hrsg.) (2007): *Erinnerungsorte. Deutsche Geschichte im DaF-Unterricht*. Berlin: Cornelsen.