E-Learning im Second Life
Eine Veranstaltung „IT-Projektmanagement“

Sarah Voß[1], The-Anh Vuong[1], Detlef Krömker[1], Ralph Müller[2]

[1]Institut für Informatik, [2]Kompetenzzentrum Neue Medien in der Lehre
Johann Wolfgang Goethe-Universität Frankfurt am Main
Robert-Mayer-Str. 10
60325 Frankfurt
svoss@gdv.cs.uni-frankfurt.de
av@dr-vuong.de

Abstract: In der neuen Generation Internet (Web 2.0) spielt das Soziale Netzwerk eine große Rolle. In diesem Kontext entwickelt sich Second Life vom spielerischen Unterhaltungsbereich zum professionellen Anwendungsbereich. E-Learning mit Second Life soll als aktives Kommunikationsmedium für Gruppenarbeiten angeboten werden. Um Erfahrungen mit Second Life in der Lehre zu sammeln, wurde im Wintersemester 2007/2008 an der Johann Wolfgang Goethe-Universität ein Forschungsprojekt ins Leben gerufen. Hierbei wurde im Rahmen der Veranstaltung „Einführung in das IT-Projektmanagement“ der Einsatz von Second Life mit wissenschaftlicher Begleitung und unter Mitwirkung der Studierenden realisiert. Dieser Artikel berichtet darüber wie die Ziele der Forschung verfolgt und wie der Einsatz von Second Life als E-Learning Tool in einer Lehrveranstaltung, die Softskills vermittelt, konzipiert und durchgeführt wurde. Die Studierenden wurden in Bezug auf die Eignung von Second Life als virtuellem Lernort und sozialem Raum befragt und die Daten statistisch ausgewertet.

1 Einleitung

Das Soziale Netzwerk [So06] der neuen Internet Generation Web 2.0 bietet viele Möglichkeiten der Kommunikation in einer virtuellen Welt [Th07]. Die virtuelle Welt und E-Learning sind Forschungsschwerpunkte der Professur für Graphische Datenverarbeitung am Institut für Informatik und dem zentralen E-Learning Projekt **mega**digitale [Me08] an der Johann Wolfgang Goethe-Universität.

Die Veranstaltung „Einführung in das IT-Projektmanagement“ [Vu07] hat ein großes Interesse an Kommunikationstechniken [Be05], da sie beim Projektmanagement eine wichtige Rolle spielen. Die Kommunikation und das soziale Verhalten der Projektmitglieder sind vordergründige Faktoren für den Erfolg eines Projektes. Aus diesem Grund sollen die Studierenden in den Übungsstunden sowohl theoretische Methoden wie die Kostenrechnung und das Aufstellen eines Projektplans kennen lernen als auch anhand eines fiktiven IT-Projektes das Management planen und durchführen. Dieses Konzept beinhaltet folgende didaktische und methodische Bestandteile: Rollenspiele in den Projektmeetings durchführen, Gruppendynamik im Projektmanagement kennen lernen, IT-Projekt im Team planen und Ergebnisse präsentieren.

Ausgehend von diesen Überlegungen wurde ein Forschungsprojekt aufgestellt, das Second Life als Kommunikationsmedium in der Veranstaltung „Einführung in das IT-Projektmanagement“ einsetzt [Se08][Ry07].

Ziel ist, durch die Simulation eigener Geschäftsräume und Geschäftsavatare (Avatar= virtueller Stellvertreter), eine bessere Identifikation mit dem Rollenspielszenario zu ermöglichen. Außerdem soll Studierenden, die Hemmungen beim Halten einer Präsentation vor einer realen Gruppe haben, durch die Bereitstellung einer virtuellen Realität das Vortragen erleichtert werden.

Ein weiteres Ziel des Projektes ist es, die Studierenden mit dem Einsatz von Second Life auf real auftretende Ereignisse im IT-Projektmanagement vorzubereiten und zu schulen. Diese Ereignisse können unter anderem die Kürzungen des zur Verfügung stehenden Geldes, Änderungen der Anforderungen oder auch die Verschiebung von Deadlines sein [GM08]. Ein weiterer Grund Second Life in der Lehre einzusetzen ist, erste Erfahrungen mit der Internetplattform zu sammeln und festzustellen, inwieweit sie sich als Arbeitsumgebung eignet.

2 Ausgangslage, Konzept und Realisierung des Forschungsprojektes

Second Life wird in einem breiten Spektrum von Bildungssettings erprobt [SP07]. Eine klassische Umsetzung ist die Verwendung als Vorlesungs- oder Seminarraum (z.B. Rheinische Fachhochschule oder Universität Hamburg). In der Regel sind externe Referenten beteiligt, die ortsunabhängig einen Vortrag halten oder mit den Teilnehmern diskutieren. Eine Abgrenzung zu herkömmlichen Virtual Classrooms besteht in der 3D-Gestaltung des Konferenzraums, aber auch in der Begrenzung, dass in Second Life zurzeit nicht kollaborativ Dokumente bearbeitet werden können. An der RWTH Aachen entwickeln und bearbeiten Architekturstudierende im Rahmen des Projektes „SecondReiff“ 3D-Modelle gemeinsam.

Umfangreiche Simulationen werden aktuell vom TÜV Nord mit dem virtuellen Übungsgelände der Hamburger Feuerwehr geprobt. Einsatzszenarien deren reale Durchführung zu gefährlich oder zu teuer wäre, werden so ersetzt. International entspricht dies Beispielen aus Chicago, die Arbeitssituationen von Sozialarbeitern mit gewalttätigen Jugendlichen thematisieren (University of Illinois at Chicago School of Public Health, CADE, "CeaseFire training program") oder Moot Courts, die virtuelle Gerichtsverfahren im Projekt „cyberone" an der Havard University durchführen. Neben der Ersetzung realer Situationen scheint Second Life auch eine große Eignung für Simulationen und Rollenspiele zu haben.

Nach einer detaillierten Analyse des Veranstaltungskonzeptes der letzten Jahre wurde der Einsatz der virtuellen 3D-Welt Second Life für synchrone Online-Besprechungen geplant [AK08]. Dabei wurden bestehende Abhängigkeiten zwischen den Projekten hergeleitet (Abb. 1), um die virtuellen Sitzungen zu realisieren. Für die Evaluation wurde ein Fragebogen erstellt. Im Wintersemester 2007/2008 begann das Projekt die Anwendung Second Life in der realen Veranstaltung „IT-Projektmanagment" zu nutzen.

2.1 Veranstaltungskonzept ohne Web 2.0 Technologien

Die Vorlesung „Einführung in das IT-Projektmanagement" wird einmal pro Woche zweistündig im Wintersemester angeboten. Zusätzlich findet einmal pro Woche für eine Stunde eine Übung statt, in der die Studierenden ein fiktives IT-Projekt „Erweiterung des Webportals für die Fern-Universität INTER-UNI AG" planen und durchführen.

Neben der praktischen Anwendung vermittelter Methoden und Werkzeugen, die in der Vorlesung vorgestellt werden, ist ein weiteres Ziel in dieser Projektarbeitsphase, Softskills wie Teamfähigkeit, Kommunikationsfähigkeit, Konfliktmanagement sowie Führungsqualitäten in Form eines Rollenspiels zu erwerben.

In den vergangenen Jahren wurde die Übung als reine Präsenzveranstaltung durchgeführt. Die Besprechungen fanden in einem realen Seminarraum statt, die Kommunikation lief über E-Mail oder Telefon und für das Projekthandbuch wurde Microsoft Word verwendet.

Mit dem Einsatz von Web 2.0 Technologien ist ein Mehrwert erzielbar [KL07]. Ein Wiki ermöglicht für eine Gruppe das kooperative Erstellen eines Projekthandbuches [LC01]. Mit einem Chat in einer virtuellen Umgebung wie Second Life sind Besprechungen nicht mehr an eine Übungsstunde und somit an einen bestimmten Ort und eine bestimmte Zeit gebunden. Durch die Repräsentation in Form eines Avatars ist der Benutzer anonym. Der 3D-Raum vermittelt das Gefühl der Zusammengehörigkeit und gibt den Teilnehmern ein Ortsgefühl. Die virtuellen Büros können nach eigenem Ermessen gestaltet werden, die Gruppenfunktionalität ermöglicht das Senden von Nachrichten an alle Projektmitglieder. Voice- oder Textchat und das Zeigen von Folien in Form einer Präsentation ermöglichen die Durchführung von Projektbesprechungen [Se07]. Wie der Einsatz von Second Life in die Übung integriert wurde, wird im folgenden Kapitel dargestellt.

2.2 Konzept des Einsatzes von Second Life in der Veranstaltung

Die Abbildung 1 zeigt die Beziehungen der einzelnen Projekte miteinander. Die internen Besprechungen können in Second Life oder in der Präsenzübung stattfinden. Die Lenkungskreissitzungen müssen im Second Life durchgeführt werden. An diesen Lenkungskreissitzungen nehmen alle Personen teil, die ein Interesse am Projekt haben oder vom Projekt in irgendeiner Weise betroffen sind. Man unterscheidet zwischen Teammitgliedern, die direkt am Projekt beteiligt oder Kunden, Lieferanten oder die Unternehmensleitung, die nur indirekt vom Projekt betroffen (z.B. Interessenvertretungen) sind.

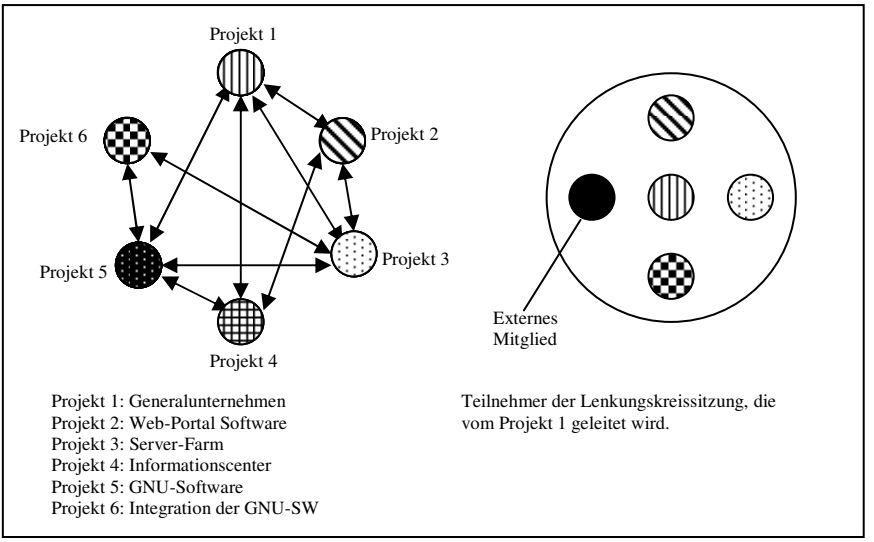

Abbildung 1: Abhängigkeiten der Projekte (links) und Beispiel der Zusammensetzung einer Lenkungskreissitzung (rechts)

Das neue Konzept der Übung beruht auf einer didaktischen Verknüpfung von Präsenzveranstaltungen und virtuellem Lernen (Blended Learning). In den ersten Wochen findet die Übung nur in Präsenz statt. Die Studierenden können sich in dieser Zeit in verschiedenen Projekten (Abb. 1) zusammenfinden und sich mit ihrer Projektaufgabe auseinandersetzen (Projektphase 1=Einarbeitungsphase). In der Projektphase 2 werden sie mit der Plattform Second Life vertraut gemacht. Dies beinhaltet eine Einführung in die dreidimensionale virtuelle Welt, die Registrierung und das Sammeln erster Erfahrungen im Umgang damit. Dazu gehören u.a. das Erlernen der Steuerung und Veränderung des Aussehens des Avatars, die Führung der Kamera, die Orientierung in Second Life und die Kommunikation per Text- oder Voice-Chat.

Nach ungefähr vier Wochen, wenn die einzelnen Projekte die ersten Ergebnisse erzielt haben, beginnt die Onlinephase (Projektphase 3). Sie wird ausschließlich in Second Life durchgeführt. Der Tag und die Zeit können durch die Teilnehmer selbst bestimmt werden. Die Projektphase 4 schließt mit der Ergebnispräsentation der sechs Projekte in Real World (Seminarraum) ab.

Um die Onlinephase in Second Life durchführen zu können, müssen einige Voraussetzungen gegeben sein. Jeder Studierende benötigt einen Zugang zu einem Computer mit leistungsfähiger Grafikkarte für die Darstellung der 3D-Animationen, eine schnelle Internetverbindung, genügend Speicher und die Installation der Software Second Life. Zusätzlich muss sich jeder Studierende registrieren und sich einen eigenen Charakter erschaffen (Avatar). Dazu müssen ein Name ausgesucht, das Geschlecht ausgewählt und das Aussehen bestimmt werden. Die Basis-Mitgliedschaft ist kostenlos. Somit kommen auf die Studierenden keine Kosten zu. Ein Mikrofon wird nicht benötigt, da auf die Kommunikation mittels Sprache verzichtet wird (siehe 2.3 Durchführung).

Um das geplante Vorhaben umsetzen zu können, hat die Agentur dreidmedia[1] auf der Frankfurt-Ost Sim[2] ein Gebäude[3] gesponsert. Dort befinden sich mehrere Projektbüros für die internen Besprechungen und zwei größere Konferenzräume, in denen die Lenkungskreissitzungen durchgeführt werden können. Die Grundausstattung der Räume beinhaltet einen Konferenztisch, Stühle und eine Präsentationswand für das Zeigen von Folien.

In Second Life werden die Studierenden während der gesamten Onlinephase durch ein Onlinebetreuungskonzept unterstützt.

2.3 Durchführung

Die virtuellen Lenkungskreissitzungen fanden in einem großen Konferenzraum oder in einem Projektbüro (Abb. 2) statt. Vor Beginn der Onlinephase wurden Regeln für das Rollenspiel aufgestellt. Jeder teilnehmende Avatar musste eine menschliche Gestalt haben. Fabeltiere oder Fantasiegestalten waren in den Sitzungen nicht erlaubt. Da es sich um geschäftliche Sitzungen handelte, war Geschäftskleidung vorgesehen. Eine weitere Einschränkung war der Verzicht auf die Kommunikation per Voice-Chat, um die Anonymität zu gewährleisten.

---

[1] dreidmedia - Agentur für neue Medien und Kommunikation in virtuellen Welten wie Second Life ®, http://www.dreidmedia.de/.
[2] Sim steht für Simulator und ist ein Viereck auf der Karte in Second Life. Darunter versteht man 250m x 250 m Land.
[3] Das Gebäude finden Sie in Second Life unter http://slurl.com/secondlife/Frankfurt%20Ost/235/32/24/.

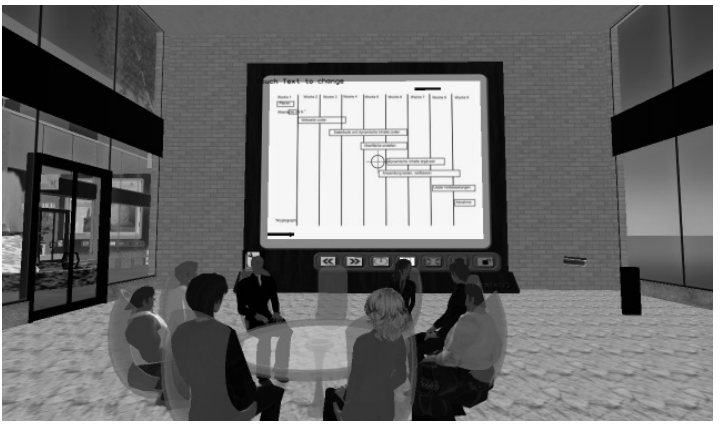

Abbildung 2: Screenshot einer virtuellen Sitzung

In der Projektphase 2 fanden, wie in Kapitel 2.2 beschrieben, erste angeleitete Treffen in Second Life statt. Treffpunkt war das Foyer des Gebäudes auf der Frankfurt-Ost Sim. Inhalte dieser Treffen waren die Besichtigung des Gebäudes, das Beziehen der Projektbüros, die Vorstellung der technischen Ausstattung (Präsentationswand und ein Projektor zur Visualisierung der Agenda der Sitzung) und die Behebung der ersten auftretenden Probleme, die sich beispielsweise aus der Bedienbarkeit des Clients ergaben. An den Projektbüros wurden selbst entworfene Logos angebracht.

Jeder Sitzung wurde zusätzlich zu dem Statusbericht eine konkrete Aufgabe zugewiesen, die erforderte, dass die speziell in der Vorlesung angesprochenen Methoden praktisch angewendet wurden. Eine Aufgabe beschäftigte sich beispielsweise mit der Organisation und Planung des gesamten Projektes. Bei einer anderen Aufgabe sollten die Ziele und Anforderungen definiert und mit den Kunden in der Sitzung diskutiert werden. Die weiteren Themen befassten sich mit dem Pflichten, dem Lastenheft, dem Planen und Steuern des Projektes.

In der Vorbereitung der Lenkungskreissitzungen legte jedes Projekt einen Termin und die Tagesordnung fest und lud die anderen Teilnehmer über die Gruppen-benachrichtigungsfunktion in Second Life ein. Die Sitzungen wurden von einem Moderator geleitet und Folien mit einem virtuellen Projektor gezeigt. Während der Besprechung wurde ein Statusbericht abgegeben und die der Gruppe zugewiesene Aufgabe besprochen. Nach der Sitzung hat das verantwortliche Projekt ein Protokoll geschrieben und es auf einer selbst eingerichteten Webseite eines Studenten hochgeladen.

3. Ergebnisse

Zu Beginn der Veranstaltung wurden die Studierenden nach der Bekanntheit und dem Nutzen von Second Life sowie ihren Einschätzungen zum Einsatz in einer Lehrveranstaltung befragt und zum Schluss anhand der gemachten Erfahrung evaluiert. Die Fragebögen wurden mit Unterstützung der Evaluationsstelle im E-Learning Projekt **mega**digitale erstellt und in Papierform verteilt. Jeder Fragebogen wurde mit einem eindeutigen Code versehen, um bei der Auswertung eine Kohärenz zwischen den zu Beginn gegebenen Einschätzungen und den Erfahrungen nach Abschluss des Projektes ziehen zu können. Bei der Bewertung gab es eine sechsstufige Skala (1="trifft nicht zu", 6="trifft zu"). Bei der Evaluation lag der Schwerpunkt der Kriterien in den Bereichen Anonymität, Virtuelle Welt, Kommunikation, Einsatz in der Lehre und Bedienbarkeit der Clientsoftware.

3.1 Fragebogen zur Bekanntheit und Nutzen von Second Life

Die Zahl der Studierenden, die im Wintersemester 2007/2008 die Veranstaltung „Einführung in das IT-Projektmanagement" besuchten, belief sich auf 22. Davon waren 17 Männer und 5 Frauen.

Unter den Teilnehmern hatten 95,5% einen eigenen PC mit Internetanschluss. Die Teilnehmer, die keinen eigenen PC besaßen, konnten den eines Familienangehörigen oder den der Wohngemeinschaft nutzen. Die Voraussetzung, Second Life von zu Hause aus zu nutzen, war somit gegeben.

Die Frage nach der Bekanntheit von Second Life unter den Studierenden ergab, dass 68,2% schon von Second Life gehört, aber selbst noch nicht aktiv die virtuelle Welt besuchten. Nur eine Person gab an, dass ihr Second Life nichts sagt. Sechs Personen hatten einen eigenen Account, nutzten die virtuelle Welt aber nicht regelmäßig. Als Grund dafür wurde angegeben, dass es langweilig und uninteressant sei oder aufgrund von auftretenden Anfangsschwierigkeiten im Umgang mit der Anwendung Second Life. Von den Teilnehmern, die Second Life ab und zu besuchten, war keiner länger als eine Stunde in der Woche online. Nur ein Benutzer nutzte Second Life im Durchschnitt zwischen 11 und 20 Stunden wöchentlich.

Hauptsächlich wurde Second Life privat zur Kommunikation (25%) und um Kontakte zu knüpfen (25%) verwendet. Weitere Nutzungsfelder zeigt die Abbildung 3. Auf die Frage was den Reiz von Second Life ausmacht, gaben 23% die Faszination der 3D-Welt und 23% die Grenzenlosigkeit an (Abb. 4).

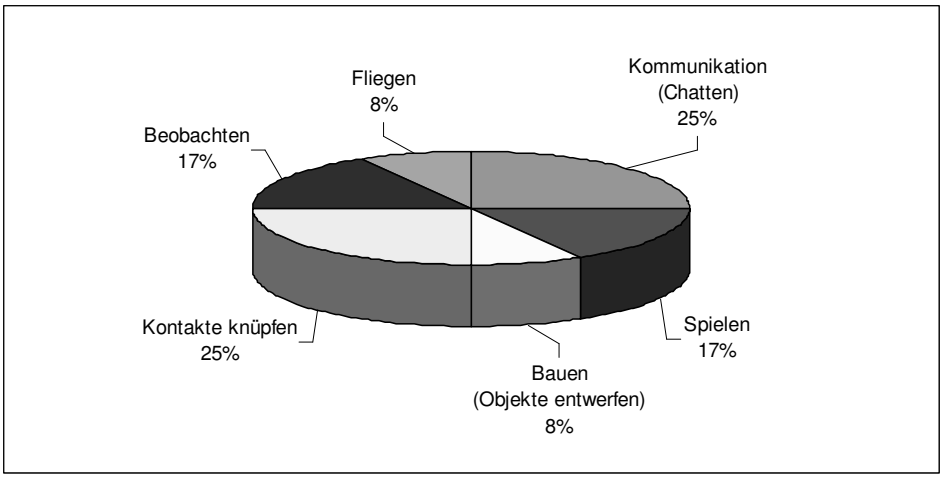

Abbildung 3: Nutzungsfelder von Second Life (Mehrfachnennungen waren erlaubt)

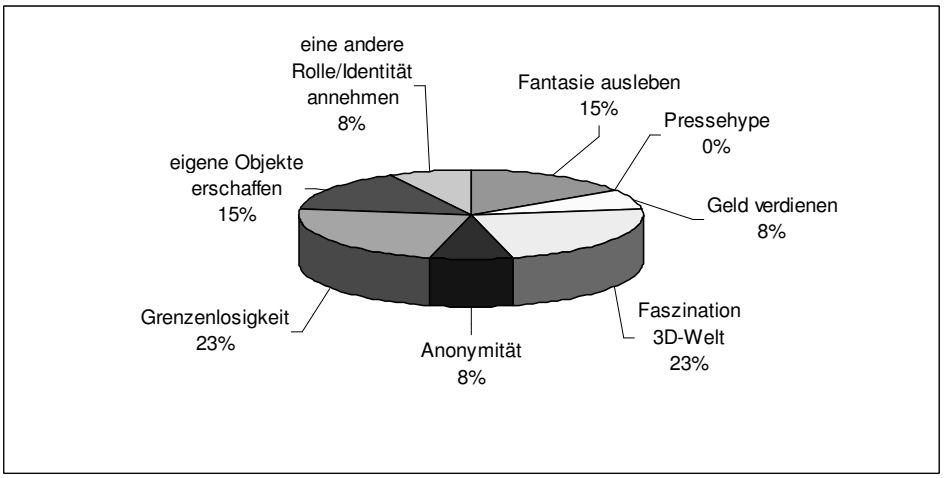

Abbildung 4: Reiz von Second Life (Mehrfachnennungen waren erlaubt)

Die Einschätzung der Studierenden zu der Frage Second Life im Rahmen einer Veranstaltung einzusetzen, wurde auf einer Skala von 1-6 (1 „stimme ich gar nicht zu“ und 6 „stimme ich voll zu“) auf das Item „*Meiner Meinung nach könnte der Einsatz von Second Life für die Durchführung einer virtuellen Sitzung Vorteile haben*“ im Durchschnitt mit 4 bewertet. Zwei Studierende bewerteten diese Frage sogar mit der Bewertung 6.

Um herauszufinden, ob der Einsatz einer virtuellen Welt und die Repräsentation in Form eines Avatars wirklich wie Anfangs angenommen die Hemmungen beim Halten einer Präsentation nimmt, wurden folgende zwei Items gestellt: „*In Präsenzveranstaltungen beteilige ich mich mit Wortbeiträgen*“ und „*Ich habe Hemmungen, Präsentationen in Veranstaltungen zu halten*“. Jede Einstufung (1-6) wurde mindestens einmal bei beiden Items angegeben. Der Mittelwert lag jeweils bei 3.

3.2 Evaluation

An der Evaluation hatten insgesamt 16 Studierende teilgenommen. Die Evaluation des Projektes zeigt, dass das Interesse am Thema der Veranstaltung sich im Laufe des Semesters erhöhte. Bei den zwei offenen Fragen, welche Stärken und Schwächen das Arbeiten mit Second Life hat, wurden die im Folgenden genannten Punkte aufgeführt.

Die Stärken lagen in der Flexibilität der Treffen und für ein Teil der Teilnehmer in der Anonymität. Durch die Anonymität war ein besseres Rollenspiel möglich. Es wurde positiv hervorgehoben, dass ein Rollenspiel zur Vermittlung von Lerninhalten gut zu nutzen war. Einen weiteren Vorteil sahen die Studierenden darin, sich besser auf die Sitzungen vorbereiten zu können, weil Statements vorgeschrieben und mit Copy/Paste während der Sitzung eingefügt werden konnten. In den Verlaufsprotokollen der vergangenen Besprechungen nachlesen zu können, wurde als sehr praktisch empfunden.

Als Schwächen wurden die Stabilität der Software, die schlechte Grafik, die schwierige Steuerung des Avatars und der Kamera, die Unübersichtlichkeit des Menüs (Inventar) und des Text-Chats, aufgezählt. Auch wenn die Studierenden selbst einen Vorteil in der Kommunikation per Text-Chat sahen, war der Wunsch nach Kommunikation per Voice-Chat mehrfach vorhanden. Dadurch könnte man, so die Annahme, besser und schneller Informationen vermitteln.

Im Folgenden werden einzelne Ergebnisse aus den Themenkomplexen Anonymität, virtuelle Welt, Kommunikation, Einsatz in der Lehre und Bedienbarkeit vorgestellt.

Anonymität

Das Item „*Durch die Anonymität habe ich mich eher getraut meine Meinung in SL zu sagen*“ wurde im Durchschnitt mit 3 bewertet. Interessant ist hierbei, dass sieben Personen mit 1 („trifft nicht zu“) und eine Person mit 6 („trifft zu“) antworteten.

„*Im Vergleich zu einer Präsenzveranstaltung fiel es mir leichter in SL eine Präsentation zu halten*“. Dieses Item wurde im Mittel mit 4 bewertet. Auch hier gab es alle Angaben zwischen den Abstufungen 1 und 6.

Ob ein anderer Name und ein anderes Aussehen, es den Studierenden erleichterte, sich in die Rolle eines Projektleiters hineinzuversetzen, ist nicht bestätigt. In diesem Punkt gingen die Meinungen auseinander und zeigten keine eindeutige Tendenz.

Virtuelle Welt

Die Evaluierung ergab, dass die virtuelle Welt kaum genutzt wurde, um sich mit anderen Studierenden außerhalb dieser Veranstaltung und auch nur sehr selten mit anderen Projektmitgliedern zu treffen. Als Grund dafür wurde angegeben, dass man nur zu den Pflichtzeiten andere Avatare antraf.

Die Meinung darüber, ob die Durchführung einer Sitzung in einer 3D-Welt Vorteile gegenüber einem Gruppenchat, beispielsweise mit Skype hat, gingen weit auseinander. 27% der Befragten beantworteten diese Fragen mit „trifft nicht zu“ und 27% mit „trifft zu“. 20% stimmten jeweils für die Skala 2 und 4. Die Vorteile eines Gruppenchats in einer 3D-Welt sahen die Studierenden in der 3D-Darstellung, die ihnen das Gefühl gab, gemeinsam an einem Ort zu sein, an dem die Sitzung „gemütlicher“ und nicht nur auf das reine Ablesen eines Textflusses am Bildschirm begrenzt war.

Kommunikation

Dass die Arbeit in den Lenkungskreissitzungen produktiv war, wurde im Mittel mit 5 bewertet. Obwohl der Aufwand per Text-Chat von den Teilnehmern insgesamt als vertretbar gewertet wurde (Bewertung 3-6), wünschten sich 72% die Kommunikation per Voice-Chat.

Die Möglichkeit den Verlauf der Sitzung in den Verlaufsprotokollen nachlesen zu können, wurde ebenfalls von den Studierenden als sehr vorteilhaft angesehen.

Einsatz in der Lehre

Den Einsatz von Second Life in anderen Veranstaltungen konnten sich knapp 67% sehr gut vorstellen (Skala 4-6). 4 von insgesamt 16 sahen keine Vorteile Second Life als E-Learning Werkzeug in anderen Veranstaltungen einzusetzen (Skala 1 und 2).

Das Item „*Second Life ist ein Spiel und hat in der Lehre nichts zu suchen“* wurde von keinem Befragten mit „trifft zu“ beantwortet. Im Durchschnitt wurde hier die Bewertung 3 angegeben.

Dem Item „*Etwas Neues wie Second Life auszuprobieren war zusätzliche Motivation, mich aktiv in den Onlinephasen zu beteiligen“,* stimmten über die Hälfte zu. Jedoch gingen hier die Meinungen auseinander. Zwischen 1 und 6 gab es jede Bewertung mindestens einmal. Auch wenn es kein einheitliches Votum bezüglich der zusätzlichen Motivation gab, beteiligten sich 73% aktiv in den Onlinephasen. Es gab keinen Teilnehmer, der sich nicht aktiv beteiligte.

Dass einer der größten Vorteile des Rollenspiels in der flexiblen räumlichen und zeitlichen Nutzung lag, zeigt das Ergebnis des Items „*Die flexible Nutzungsmöglichkeiten von Second Life kam mir entgegen (Tag und Zeit konnte selbst bestimmt werden)“*. Nur eine Person sah darin keinen Vorteil. 40% stimmten diesem Item mit der Bewertung 6 zu. Alle anderen Antworten bewegten sich innerhalb der Skala 3-5.

Bedienbarkeit

Obwohl die Studierenden am Anfang mit der Bedienung des Clients große Schwierigkeiten hatten und es in der Onlinephase häufig zu Problemen kam, wurde insgesamt das Item *„Mit der (technischen) Benutzerfreundlichkeit der Clientsoftware bin ich insgesamt zufrieden“* mit 4 bewertet. 73% beantworteten dies in der Skala mit 3, 4 und 5. Eine Studie zu User Acceptance of Virtual Worlds attestiert Second Life in Bezug auf die Benutzerfreundlichkeit eine Zustimmung von 56% der Befragten. 24% verneinten dies. Den Nutzen von Second Life sehen in derselben Studie 69% der Befragten in Kommunikation und 70% in der Kollaboration. Die Werte korrespondieren mit den hier ermittelten Aussagen der Studierenden [FL07].

4. Fazit

Nach Abschluss der Evaluation zeigt sich, dass der Einsatz von Second Life trotz der langen Eingewöhnungsphase und technischen Schwierigkeiten zu keiner signifikanten Verschlechterung der Lernleistungen oder Arbeitsmotivation gegenüber der Veranstaltung ohne dieses Mediums führt. Im Vergleich zum Vorfragebogen zeigt sich, dass sich die Bewertungen der Studierenden von Second Life als Kommunikationsplattform bestätigen (Vorbefragung: 4, Evaluation: 4). In Bezug auf die Nutzung als Online-Konferenzsystem erhöht sich die Bewertung durch die Anwendung in der Übung von 4 auf 5. Während in der Vorbefragung zur der Eignung von Second Life als Lernplattform eine breite Streuung der Einschätzung vorliegt (nur 34% sehen dies explizit so), wird die Aussage in der Evaluation *„Second Life ist ein Spiel und hat in der Lehre nichts zu suchen“* von niemandem voll unterstützt, bzw. tendieren nur 33% dazu dieser Aussage zuzustimmen, während 53 % Prozent der Studierenden diese Aussage für nicht oder eher nicht zutreffend halten.

Bei der Fragestellung, ob der Einsatz von Avataren Hemmungen beim Halten von Präsentationen nimmt, weisen Vorbefragung und Evaluation eine breite Streuung der Angaben auf. Der Mittelwert zeigt eine Tendenz, dass es den Studierenden leichter fällt in Second Life Präsentationen zu halten als in Präsenzveranstaltung (von 3 auf 4).

Der Aspekt der Anonymität ist im Kontext des Rollenspielszenarios nicht wie angenommen für Studierende von großer Bedeutung.

Positive Aspekte wie räumliche Unabhängigkeit, geringe Hemmungen bei der Präsentation und eine gute Identifikation mit dem Rollenspiel erfahren aber zurzeit durch die technischen Mängel von Second Life eine starke Relativierung. Die Einarbeitungszeit in die Steuerung eines Avatars stellt zudem einen Mehraufwand dar, den es zu berücksichtigen gilt.

Streng zu trennen ist zwischen dem Aufwand, der für die Gestaltungsmöglichkeiten in Second Life zu kalkulieren ist (Aussehen, Kleidung, Raumausstattung – hierfür hatten die Studierenden sehr wenig Zeit) und dem Aufwand, den es erfordert, sich mit dem Lerngegenstand zu beschäftigen. Eine Einschränkung in dieser Hinsicht war nicht festzustellen, da die notwendigen Elemente wie Besprechungstische und virtuelle Präsentationswände bereitgestellt wurden. Es ist auch zu bedenken, dass für solche Ausstattungen ein gewisses Spielgeld (Lindendollar, die umgerechnet zwei bis drei Euro betragen) benötigt wird, das man nicht den Studierenden abverlangen kann.

Als Vorteile des Text-Chats werden die guten Vorbereitungs- und Dokumentationsmöglichkeiten genannt. Die Vorteile des Voice-Chats sind das einfache und schnelle Treffen von Absprachen und die Vermittlung von komplexen Inhalten. Es wäre in diesem Kontext interessant zu untersuchen, ob man mit dem Einsatz der Kommunikation per Voice-Chat eine gleiche oder sogar bessere Bewertung des Rollenspielszenarios erzielen kann.

Literaturverzeichnis und Internetquellen

[So06] Social-Networking Plattformen–Nutzen und Möglichkeiten, Projektarbeit, http://www.bernd-schmitz.net/skripte/Social-Networking.pdf, 2006.

[Th07] The Horizon Report, http://www.nmc.org/pdf/2007_Horizon_Report.pdf, 2008.

[Me08] megadigitale Projekt, Johann Wolfgang Goethe-Universität, http://www.megadigitale.uni-frankfurt.de/index.html, 2008.

[Vu07] Vuong, The-Anh, Vorlesungsunterlagen. Einführung in das IT-Projektmanagement. http://www.gdv.informatik.uni-frankfurt.de, 2007.

[Be05] Bescherer, Christine, Einfluss der neuen Medien auf die Fachdidaktiken, Schneider Verlag, Hohengehren, 2005.

[Se08] Second Life, http://www.secondlife.com, 2008.

[Ry07] Rymaszewski, Michael et. al: Second Life. The Official Guide, Wiley-VCH Verlag, Weinheim, 2007.

[GM08] Gierke, Christiane, Müller, Ralph, Unternehmen in Second Life, Gabal Verlag, 2008.

[SP07] Spring 2007 Survey, Educators in Second Life, http://www.nmc.org/pdf/2007-sl-survey-summary.pdf, NMC 2007.

[AK08] Allmendinger, K., Hamann, K., Synchrone Online-Kooperation: Interaktionsmöglichkeiten, Nutzungsszenarien und Auswirkungen auf die Zusammenarbeit. In C. Clases & H. Schulze (Hrsg.), Kooperation konkret. Tagungsband der 14. Fachtagung der Gesellschaft für Angewandte Wirtschaftspsychologie, 2008.

[KL07] Kemp, Jeremy & Livingstone, Daniel: Putting A Second Life "Metaverse" Skin On Learning Management Systems, www.sloodle.com/whitepaper.pdf, Stand: 29.02.2008.

[LC01] Leuf, B.; Cunningham, W.: The Wiki Way: Collaboration and Sharing on the Internet, Addison-Wesley, 2001.

[Se07] Second Life EducationWorkshop 2007, Proceedings, http://cis.paisley.ac.uk/livi-ci0/slccedu2007rev2.doc, Stand: 29.02.2008.

[FL07] Fetscherin, Marc, Lattemann, Christoph, User Acceptance of Virtual Worlds 2007, http://www.fetscherin.com/UserAcceptanceVirtualWorlds.htm, Stand: 02.06.2008.