



Jun.-Prof. Dr. Friedemann Vogel
Albert-Ludwigs-Universität Freiburg
Institut für Medienkulturwissenschaft
Werthmannstraße 16
79085 Freiburg im Breisgau

Tel. dienstl.: +49-(0)-761-203 97845
Tel. privat: +49 -(0)-170-9832652
Email: friedemann.vogel@medienkultur.uni-freiburg.de
Web (dienstl.): www.mkw.friedemann-vogel.de
Web (pers.): www.friedemann-vogel.de

Lernend spielen – Spielend lernen

Forschendes Lernen bei der Untersuchung kommunikativer Interaktion in World-of-Warcraft im Setting des Games

Antrag auf Förderung aus den Mitteln des QSM-Innovationsfonds

1. Zusammenfassung

Beantragt werden insg. 24.401,02 € für die Entwicklung und Erprobung eines Lehrkonzeptes, das forschendes Lernen an der Universität im Setting eines kooperativen Spiels ermöglicht. Exemplarisches Spielfeld ist die gemeinsame Erforschung kommunikativer Interaktion in Computerspielen (insb. im Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) *World of Warcraft*) im Rahmen zweier paralleler Projektseminare an den Universitäten Freiburg und Siegen. Ziel der Seminare ist eine kollektive Online-Publikation der eigenen Forschungsergebnisse; Ziel des Gesamtprojektes ist die Illustration und Bereitstellung eines innovativen Lehrkonzeptes (unter CC-Lizenz) als Beitrag zu einer post-neoliberalen Hochschuldidaktik. Das Projekt soll in Kooperation mit Erziehungs- und MedienwissenschaftlerInnen erfolgen.

2. Hintergrund

Ein zentraler Lehr- und Forschungsbereich des Antragstellers liegt in der medienlinguistischen und kulturwissenschaftlichen Untersuchung von computergestützter Kommunikation. Hierzu zählt erstens ein in der sprach- und kommunikationswissenschaftlichen Forschung bislang weitestgehend vernachlässigtes Thema der Computer-Mediated Communication Studies (CMCS): die sprachlich-kommunikative Interaktion in virtuellen Online-Games. Im Fokus stehen dabei die Interaktionsrituale, die sich in Online-Games unter spezifischen medientechnischen Bedingungen herausbilden, und deren Einfluss auf unsere alltäglichen Kommunikationsroutinen. Darüber hinaus und zweitens stellt sich die fachdidaktische Frage, wie computergestützte Medien selbst in die akademische Lehre, insbesondere zur Förderung forschenden Lernens eingesetzt werden können. Gerade virtuelle Online-Games könnten hierfür eine vielversprechende Rolle spielen (vgl. etwa das erst jüngst erschienene Sonderheft 50 zu *Perspectives on Digital Games and Learning* im *Educational Psychologist*).

3. Gegenstand und Ziel des beantragten Projektes

Das hier beantragte Projekt schließt an das oben skizzierte Forschungs- und Lehrinteresse an. Ziel ist die Entwicklung und Erprobung eines Lehrkonzeptes, das forschendes Lernen an der Universität im Setting eines kooperativen Spiels ermöglicht. Dies meint dreierlei:

Erstens sollen die Studierenden an einem kaum erforschten, aber in ihrem Lebensumfeld attraktiven (oder zumindest omnipräsenten) Gegenstand – Sprache und Interaktion in Online-Games am Beispiel von *World of Warcraft* – eigene Forschungs- und Methodenerfahrungen sammeln. Online-Games wie WoW eignen sich deshalb hierfür, weil sich hier zahlreiche forschungspraktische Herausforderungen stellen und innerhalb der virtuellen Welt verschiedene Ansätze – bis hin zu teilnehmender Beobachtung – erproben lassen.

Dies erfordert zweitens, den Gegenstand selbst spielend zu antizipieren, zu erkunden, auszuschreiten und zugleich methodisch mit der Spannung umzugehen, mit der wissenschaftlichen Analyse das Feld der Untersuchung zu verändern (ein Problem, dem sich selbst erfahrene Wissenschaftler in der Regel gerne entziehen).

Drittens soll das Lehrprojekt selbst im Setting eines Spiels organisiert werden: Lernpsychologisch ist seit langem die Effektivität spielenden Lernens bekannt (Stichwort „Flow“). Gleichwohl finden Spiele-Settings in der universitären Lehre keinerlei Beachtung oder auch nur Erprobung. Dies gilt es zu ändern: Die Untersuchung soll daher in Form zweier paralleler, interdisziplinär geöffneter Projektseminare an den Universitäten Freiburg und Siegen (beide vom Antragsteller geleitet) realisiert werden. Die beiden zunächst rivalisierenden Teams können die vom Seminarleiter vorbereiteten Forschungsaufgaben – von der Datenerhebung bis hin zur gegenseitigen, anonymisierten Begutachtung und Publikation – nur in Kooperation lösen. Die Teams begegnen sich dabei selbst ausschließlich in der virtuellen Welt von WoW, müssen sich mithilfe der dort zur Verfügung stehenden und zugleich zu erforschenden Kommunikationsmöglichkeiten bedienen, um ihre arbeitsteiligen Aufgaben zu koordinieren.

Zur erfolgreichen Realisierung gliedert sich das Projekt in fünf Phasen:

1. *Vorbereitung* (01.-03.2017): Die strukturellen, inhaltlichen und technischen Rahmenbedingungen der beiden Seminare werden unter Beteiligung aller Kooperationspartner erarbeitet, die „Spielregeln“ festgelegt.
2. *Grundlagen-Vermittlung* (04.-05.2017): Zu Beginn der Seminare erfolgt eine Einführung in die technischen und kommunikationswissenschaftlichen Grundlagen virtueller Computerspiele auf Basis einschlägiger Texte. Anschließend werden die SeminarteilnehmerInnen mithilfe eines eigens erstellten Wikis für die Forschungsaufgaben und Spielregeln vorbereitet.
3. *Realisierung des Forschungsprojektes* (05.-07.2017): In der Kernphase der Seminare entwickeln die teilnehmenden Teams kooperierend und unter Anleitung der Lehrenden ihr eigenes Untersuchungsdesign und führen die Analyse durch. Die Ergebnisse werden auf einem seminarübergreifenden Wiki zusammengeführt und dokumentiert.
4. *Evaluation und Dokumentation* (07.-08.2017): Zum Ende der Seminare stellen die beteiligten Teams ihre Ergebnisse vor, eine freiwillige Endredaktionsgruppe bereitet sie für die Publikation in einer Online-Zeitschrift vor. Das Projekt wird außerdem mit allen Beteiligten sowie gesondert durch Bildungswissenschaftler empirisch evaluiert. Die Seminarleiter dokumentieren Verlauf und Erfahrungen des Projektes auf einer unter CC-Lizenz veröffentlichten Website.
5. *Abschlussbericht* (08.2017): Die Ergebnisse des Projektes werden gegenüber dem Studierendenrat dokumentiert.

Das Projekt ist – wie jedes offenes Seminar forschenden Lernens – ein riskantes Unternehmen: Die Abweichung von etablierten hierarchischen Lehr-Lern-Formen hin zu offenen Seminarstrukturen gleichberechtigter TeilnehmerInnen unterliegt einer Sozialdynamik, die mitunter auch außer Kontrolle geraten kann. Umso wichtiger ist ein Verständnis von Lehrenden als orientierende und moderierende Begleiter, die für eine effektive und entspannte Arbeitsatmosphäre, für Arbeitsmaterialien sowie eine gelingende Gruppendynamik Sorge tragen.

4. Finanzierungsplan und Erläuterung

Postenbezeichnung	Dauer / Strecke	Vergütungsgrundlage	€/Gesamt
Wissenschaftliche Lehrassistentz	8 Monate	TVL E13 (50%)	22.733,33 €
Medientechnische Assistenz	6 Monate à 20h	Wiss. Hilfskraft (ungepr.)	1.667,69 €
Summe			<u>24.401,02 €</u>

- Die wissenschaftliche Lehrassistentin unterstützt den Antragsteller bei der Koordination der beiden Seminare und beteiligten Kooperationspartner, bei der intensiven und zeitaufwendigen Betreuung der Forschungsteams (insb. bei der Umsetzung von Untersuchungsdesigns) sowie bei der kontinuierlichen Dokumentation des Projektes.
- Die medientechnische Assistenz gewährleistet insb. einen fehlerfreien Einsatz notwendiger Medientechnik: Betreuung des Seminarwikis und der Projekthomepage, Unterstützung der Untersuchungsteams bei der technischen Infrastruktur (Video-Technik bei teiln. Beobachtung).

Als Unterstützung an der Universität Siegen werden ferner dem Antragsteller zur Verfügung stehende Hilfskraftmittel in Höhe von insg. 2.500,00 € eingesetzt. Kosten für Fahrten der Freiburger Projektbeteiligten nach Siegen werden nach Bedarf aus eigenen Forschungsmitteln finanziert.

5. Kooperationspartner

Projekt wie Seminare sollen interdisziplinär in Kooperation mit Bildungs-, Medien- und SprachwissenschaftlerInnen realisiert werden. Ein vielversprechender Austausch besteht bereits mit den beiden Erziehungswissenschaftlern der Universität Freiburg, Matthias Nückles sowie Joerg Wittwer. Aufgrund der kurzfristigen Ausschreibung sind die Absprachen hierzu jedoch noch nicht abgeschlossen.

6. Kurzinformationen zum Antragsteller

Der Antragsteller ist seit 2012 Juniorprofessor für Medienlinguistik am Institut für Medienkulturwissenschaft. Er beschäftigt sich seit seiner eigenen Studienzeit intensiv mit Fragen der Wissensgenese und den Kommunikationsbedingungen in unterschiedlichen Gesellschaftsdomänen, insb. auch in der Hochschulpolitik. Dabei nutzte er in der Vergangenheit bereits mehrfach erfolgreich offene Lehr-Lernformate (Projektseminare), um forschendes Lernen zu interdisziplinären Fragestellungen in der Praxis zu erproben und didaktisch weiterzuentwickeln. Die Ergebnisse wurden regelmäßig in der Presse berücksichtigt und vereinzelt auch offiziell gewürdigt (z.B. im „Lehrpreis für innovative Ansätze in der Lehre“ des University College Freiburg 2014). Nähere Informationen auf www.friedemannvogel.de.

Der Antragsteller dieses Lehrprojektes erhielt bereits bei der ersten Ausschreibung 2015 Mittel der Studierendenrates zur Entwicklung eines Onlinekurses zur Sensibilisierung von Studierenden für Gefahren durch Überwachung in der Internetkommunikation. Das Projekt „Reclaim your data“ konnte – wie beantragt – erfolgreich im Sommersemester 2016 im Rahmen eines interdisziplinären Seminars von und mit Studierenden aus 8 Disziplinen realisiert werden. Der Notenschnitt der studentischen Abschlussevaluation lag bei 1,4. Das Ergebnis – der Kurs mit umfassenden Informationen, aufwendig produzierten Videoclips usw. – wird in den kommenden Wochen für alle Interessierten freigeschaltet, kann aber unter <https://www.mooc.virtual-privacy.org> (Passwort wird auf Nachfrage mitgeteilt) bereits jetzt begutachtet werden. Der Abschlussbericht wird mit Ablauf der Förderzeit (09.2016) eingereicht.

