

Rollenspiele

Bereits in den 1980er Jahren wurden virtuelle Kommunikationsumgebungen entwickelt und zunehmend auch in Lehr-/Lernkontexten eingesetzt. Diese ersten virtuellen Welten, so genannte MUDs, waren zunächst rein textbasiert. Mit der Weiterentwicklung und Verbesserung der technischen Möglichkeiten wurden die virtuellen Welten immer komplexer. Mittlerweile lassen sich beliebige Objekte und ganze Umgebungen detailgenau in 3D abbilden. Das wohl bekannteste Beispiel einer virtuellen 3D-Welt ist Second Life.

In der folgenden Vertiefung wird neben der Entwicklung von MUDs auf deren Eigenschaften, Interface und Einsatz in der Lehre und Forschung eingegangen. Zudem werden Beispiele aus der Praxis beschrieben.

MUDs

Das Akronym MUD steht für die Begriffe "Multi-User" oder "Multiple-User" sowie "Dungeon" bzw. "Dimension" oder "Domain". Gebräuchlich ist auch das Kürzel MOO, das sich auf eine spezielle Programmierung bezieht (MUD, object-oriented).

Eigenschaften

MUDs sind dadurch charakterisiert, dass sie zum einen eine vorgegebene Szenerie anbieten, innerhalb der die Nutzer agieren können und zum anderen dazu einladen, mit anderen Nutzern zu kommunizieren.

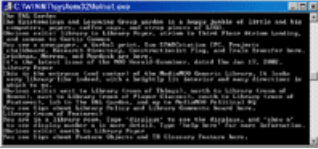
Um in MUDs zu agieren, müssen Nutzer zunächst einen Charakter (Avatar) anlegen, der neben einem Namen in der Regel auch über äußere Merkmale und Fähigkeiten verfügt sowie Gegenstände mit sich führt. Fähigkeiten und Besitztümer können im Laufe der Zeit erweitert und verändert werden. Der gewählte Charakter kann durch die Räume der MUD-Umgebung manövriert werden und mit Objekten interagieren, z.B. durch Texteingaben wie "gehe nach Norden", "nimm Zeitung" oder "lies Notiz".

Die kurzen Beschreibungen, die jeden MUD-Raum definieren, enthalten sehr begrenzte Informationen. Sie bestehen aus Schlüsselwörtern, die üblicherweise eine mehr oder weniger bekannte Szenerie beschreiben, zum Beispiel einen Hochschulcampus. Alle Details, die in den Beschreibungen fehlen, werden durch die Phantasie der Nutzer ausgefüllt. Dies geschieht auch in der Interaktion mit anderen MUD-Avataren. Auch wenn die Charaktere reale Personen repräsentieren, bleibt die Interaktion zumeist auf einer fiktionalen Ebene. Tronstad (2004) vergleicht MUDs daher mit einem Theater, in dem die Nutzer Akteure und Zuschauer in einer Person sind.

MUDs können mittels relativ einfach zu erlernender Programmierbefehle durch die Nutzer selbstständig erweitert werden, so dass immer neue Räume und Interaktionsmöglichkeiten entstehen. Je nachdem, ob alle oder nur fortgeschrittene Nutzer die Möglichkeit haben, neue Objekte zu kreieren, spricht man von offenen oder hierarchischen MUDs.

Interface

MUDs unterscheiden sich hinsichtlich der Benutzerschnittstelle:



Ursprünglich war die Interaktion in MUD-Umgebungen rein textbasiert und erfolgte zumeist über eine Telnet Verbindung oder einen speziellen Client.



Viele MUD-Umgebungen verfügen über eine eigene Homepage und bieten neben der Interaktion über Texteingaben auch grafische Elemente und Hyperlinks an.



Außerdem gibt es MUDs mit grafischen Benutzungsoberflächen, die als 3D-MUDs oder Avatar-Welten bezeichnet werden. Beispiele hierfür sind der Avatar-Chat von Habbo Hotel oder Second Life (siehe unten). In diesen 3D-Welten wird die Umgebung dreidimensional dargestellt, Avatare können sich in allen Raumrichtungen bewegen und über eine Chatfunktion oder per Headset miteinander kommunizieren. (Lex, T. (2008): Möglichkeiten virtueller 3D-Welten für Bildung und E-Learning am Beispiel von Second Life)

MUDs in Lehre und Forschung

Neben Online-Rollenspielen in Abenteuer- oder Sciencefiction-Welten, in denen das Lösen von Rätseln oder das Kämpfen im Vordergrund steht, gibt es auch MUDs, die einen Schwerpunkt auf die soziale Interaktion legen. Während MUDs aus dem Spielbereich meist hierarchisch organisiert sind, erhalten in sozialen MUDs alle Teilnehmenden von Anfang an Programmierrechte, um autonom eigene Umgebungen zu gestalten. Solche sozialen MUDs eignen sich besonders für den Einsatz im Wissenschaftsbereich. Ein Beispiel hierfür ist das MediaMOO, das als virtuelle Kopie des MIT Media LAB speziell für Medienwissenschaftler angelegt wurde. MediaMoo wird inzwischen allerdings lediglich technisch betreut und nur noch selten aktiv genutzt.

MUDs können darüber hinaus didaktisches Potenzial entfalten (Fanderclai, 1995): So können Studierende ihre Schreibfähigkeiten verbessern und Ideen mit Experten und Studierenden anderer Standorte austauschen. Indem sie eigene Räume aufbauen, übernehmen sie selbst Verantwortung für die Lernumgebung und erwerben Programmierkenntnisse. Der Austausch mit anderen MUD-Mitgliedern zu Spiel- und Arbeitszwecken unterstützt informelle Lernprozesse. Dabei werden Spiel und Lernaktivität häufig vermischt ("Edutainment").

Der Einsatz von MUDs in der Lehre sollte wohlüberlegt sein und hängt von den Rahmenbedingungen und der Zielgruppe einer Lehrveranstaltung ab. Die Interaktion in MUD-Umgebungen kostet sehr viel Zeit. Nur wenn die Studierenden wirklich gewillt sind, sich auf diese Form der Kommunikation und Kooperation einzulassen, bleibt die MUD-Umgebung lebendig. Wenn keine "Mitspieler" vorhanden sind, wird insbesondere in sozialen MUDs, die keine der üblichen Spiel-Anreize bieten, die virtuelle Welt schnell langweilig und bleibt ungenutzt. Ein Beispiel ist die 2002 geschlossene Umgebung Bio Moo.

Beispiele

ErstiMUD (Erstsemester Multi User "Dungeon") ist eine interaktive Lernumgebung der FU Berlin, um Anwender spielerisch mit dem Studium vertraut zu machen. Benutzer können sich in dieser Client-Server-Anwendung anmelden und eine 3-dimensionale VRML- oder X3D-Welt erkunden.

Ein 3D-MUD, das für Lehr- und Lernzwecke eingesetzt wird, ist activeworlds. Zur Benutzung der Umgebung muss ein spezieller Client installiert werden. Dieser bietet verschiedene Funktionen zur Navigation und Interaktion innerhalb der 3D-Umgebung. Der Screenshot zeigt ein Beispiel für eine Lernumgebung in activeworlds.

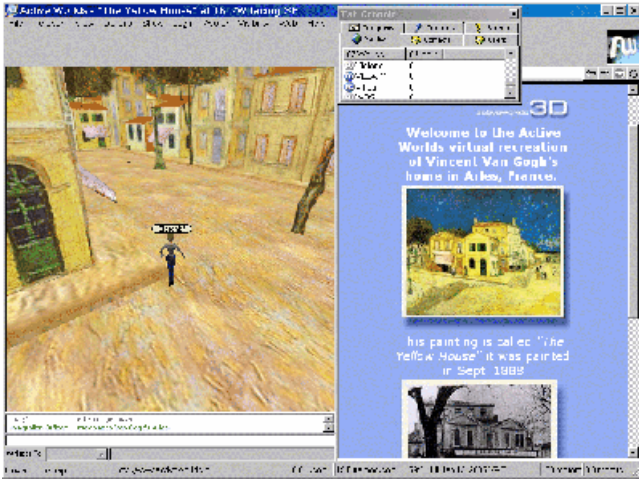


Abb. Screenshot aus Activeworlds: Ein Van Gogh Gemälde wurde hier als 3D Umgebung realisiert

Die Diversity University (DU) bietet Lehrenden die Möglichkeit "experimentelle Lernprojekte" einzurichten. Dabei handelt es sich um textbasierte Räume und Objekte, mit denen Szenen nachgebildet werden, die durch die Studierenden exploriert werden können. So können die Lernenden sich mit Dantes Inferno oder T.S. Eliots Wasteland auseinandersetzen, in tropischen Regenwäldern umherwandern oder Strukturen des menschlichen Gehirns erkunden. DU kombiniert die Interaktion über ein Telnet-Fenster mit einer Browser-Ansicht, in der Texte, Bilder und Dateidownloads angeboten werden.

MundoHispano ist eine spanisch-sprachige MUD, die Lernende, Lehrende und Muttersprachler adressiert. Die textbasierte Umgebung besteht aus einer virtuellen Nachbildung mehrerer Städte.

Moo français ist eine französisch-sprachige MUD, die nach dem Vorbild der Stadt Paris modelliert ist und auf spielerische Weise Fremdsprachenkompetenz vermittelt.

Second Life

Second Life, das weltweit wohl bekannteste 3D-MUD ist seit 2003 online und wurde vom Unternehmen Linden Lab entwickelt. Es beschreibt eine vom Benutzer gestaltete Welt, in der Menschen, vertreten durch ihre eigens erstellten Avatare, interagieren, spielen, Handel betreiben und anderweitig kommunizieren können. Einige Hochschulen nutzen Second Life in der Lehre und halten dort virtuelle Lehrveranstaltungen ab. Hierzu bietet Second Life die Möglichkeit des lokalen Chat s, Instant Messaging, Ton- und Bildübertragung, Social-Networking-Funktionen, 3D Konstruktion von Modellen und Physiksimulationen. Die offizielle deutschsprachige Informationsseite zu Second Life finden Sie hier.

Bildungsangebote in Second Life

Die englische Wikipedia hält eine Informationsseite zum Thema Hochschulen in Second Life bereit. Darin wird u.a. dargestellt, was Hochschulen beim Einstieg in Second Life alles beachten müssen.

Mittlerweile sind verschiedene deutsche Hochschulen in Second Life vertreten (Stand Oktober 2010):

- Die Rheinische Fachhochschule Köln bietet über ihren virtuellen Campus verschiedene Vorlesungen, Seminare

und Tutorials an.

- Die Hochschule Neubrandenburg bietet im Rahmen des Projektes "Beratung im virtuellen Raum" des Masterstudiengangs "Beratung" in der Second Life-Welt new Berlin eine Online-Sozialberatung an.
- Z. B. finden Sie auch den Campus der Uni Innsbruck und den Campus der Universität Düsseldorf in Second Life.
- Die Universität des Saarlandes ist mit einem Campus in Second Life vertreten. Auf der Homepage der Uni kann man sich den Hörsaal und die Pavillons ansehen.
- Das Projekt E-Learning 3D der Universität Bielefeld erforscht und evaluiert den Einsatz von virtuellen Lehrräumen insbesondere von Second Life in der Hochschullehre. Weitere Informationen zu E-Learning 3D finden Sie in einem e-teaching.org- Erfahrungsbericht.

Neben Universitäten sind auch andere Bildungseinrichtungen in Second Life vertreten. So unterhält beispielsweise die Volkshochschule Goslar einen eigenen Standort in der virtuellen Welt und ermöglicht Interessierten, Teilnehmenden aus vhs-Kursen sowie Dozierenden sich dort zu treffen, zu chatten, zu lehren und zu lernen. Informationen zu dieser Volkshochschule in 3D finden Sie unter <http://www.vhs-sl.de>, die VHS Goslar in Second Life finden Sie hier.

Die Gemäldegalerie Alte Meister der Staatlichen Kunstsammlungen Dresden präsentiert alle 750 Kunstwerke ihrer Dauerausstellung in Second Life, darunter auch sehr bekannte Werke, wie beispielsweise die "Schlummernde Venus" von Giorgione.

Das Wiki "3D-Bildungswelten" mit einem integrierten Blog, gibt zudem einen guten Überblick über Projekte und Hochschulen in Second Life.

Hilfe beim Einstieg in Second Life

- Bernd Schmitz, Betreiber des multimedialblogs hat ein Videotutorial zum "Einstieg für Anfänger" erstellt und zeigt wie man per Teleport zur Rheinischen FH Köln gelangt.
- Drei deutschsprachige Videoanleitungen über Second Life bietet auch das Second Life Forum.
- Die MFG Baden-Württemberg hat in Zusammenarbeit mit der 3D-Internetagentur SLTalk & Partner eine 10 Punkte Checkliste erstellt, die Lehrenden beim Einstieg in das Thema Virtuelle Welten/Second Life helfen soll.

Weitere Informationen

- Es gibt verschiedene Mailinglisten zum Thema Second Life. Hier finden Sie die Liste "SL Educators".
- Im Rahmen eines Pädagogik-Seminars an der TU Darmstadt wurde die virtuelle Welt Second Life in Bezug auf darin bereits realisierte Lehr-Lernszenarien untersucht. Die Ergebnisse stellt ein Langtext von Antje Müller & Martin Leidl dar.
- Der Blog avameo, früher unter dem Namen "Second Life Talk" aktiv, berichtet unter anderem mit dem Schwerpunkt Virtuelle Welten über Trends aus dem Bereich Mensch & Technologie. Weitere Schwerpunkte sind Augmented Reality (Erweiterte Realität), Human Interfaces und Mobiles Internet / Smartphones.
- Die Studie "Serious Virtual Worlds" (2008) von JISC bietet einen guten Einstieg ins Thema und stellt ein Schema zur Kategorisierung der verschiedenen virtuellen Welten vor.
- Im Langtext "Virtuelle Realität und E-Learning" beschreiben Stephan Schwan und Jürgen Buder Forschungsergebnisse zu Virtuellen Realitäten aus pädagogischer Sicht und betrachten Fragen der sinnvollen Veranschaulichung von Lerninhalten, der Gestaltung von Handlungsmöglichkeiten der Lernenden, der Darstellung ihrer personalen Präsenz und der Organisation von virtuellen Lernumgebungen.

Weitere Hinweise zur Erstellung von MUDs finden Sie in der Vertiefung MUDs im Bereich Medientechnik; zum Thema 3D können Sie sich ebenfalls im Bereich Medientechnik ausführlicher informieren.

Letzte Änderung: 16.07.2015

Zitation

e-teaching.org (2015). Virtuelle Rollenspiele. Zuletzt geändert am 16.07.2015. Leibniz-Institut für Wissensmedien:
https://www.e-teaching.org/didaktik/kommunikation/mud/index_html. Zugriff am 21.01.2022

[Barrierefreiheit](#) [Direkt zum Inhalt](#) [Übersicht](#) [Erweiterte Suche](#) [Direkt zur Navigation](#) [Kontakt](#)