

Dissertation an der Fakultät für Bildungswissenschaften der Universität Duisburg-Essen

## Soziale Kontextualisierung von virtuellen Lern- und Arbeitsräumen am Beispiel des dreidimensionalen Multi-User Virtual Environment *Second Life*

Lars Schlenker

### Abstract

Arbeiten und Lernen ist nicht mehr nur in den gebauten Räumen der physisch realen Welt möglich. Dreidimensionale Online-Welten, wie das Multi User Virtual Environment (MUVE) *Second Life*, entwickeln sich zu Orten der sozialen Begegnung und des gegenseitigen Austauschs. Sie beinhalten zentrale Konzepte, die sie gegenüber anderen Online-Kommunikationsumgebungen abgrenzen. Neben der Persistenz ihrer internen Welt gehört dazu eine Orientierung an realweltlichen Vorbildern, zu denen auch konkrete Bezüge zum architektonischen Raum und seinen Typologien gehören. Sie knüpfen damit trotz ihrer Künstlichkeit und des Fehlens haptischer Qualitäten sehr direkt an Erfahrungen und Strategien im Umgang mit gestalteter Umwelt und raumbezogenen Wissen an. Damit verbundene Angebote werden allerdings erst vor dem Hintergrund ihrer sozialen Konnotationen lesbar. Die Arbeit „Soziale Kontextualisierung von virtuellen Lern- und Arbeitsräumen am Beispiel des dreidimensionalen Multi User Virtual Environment *Second Life*“ greift diese Problemstellung auf und thematisiert Online-Welten als sozial kontextualisierte Kommunikations- und Kollaborationsumgebungen am Beispiel von *Second Life*. Vor dem Hintergrund grundsätzlicher Problemstellungen der Online-Kommunikation werden die Möglichkeiten und Wirkungen sozialer Kontextualisierung auf der Basis von sozialräumlichen Merkmalen unterschiedlicher raumbasierter Online-Welten vorgestellt. Im Mittelpunkt der Arbeit steht eine empirische Erhebung bei der Studierende der Universität Duisburg-Essen in *Second Life* erzeugte Räume für die Gruppenarbeit nutzten. Ihr Ziel war es, auf der Basis eines multimethodischen Vorgehens die Zusammenhänge und Abhängigkeiten zwischen den Merkmalen des Raumes, wie seinem Design und seiner Ausstattung, sowie der Soziabilität der Räume und ihrer Akzeptanz bei den Studierenden zu untersuchen und darzustellen.