

Text-Chat und Voice-Chat beim DaF-Lernen online: Eine empirische Analyse anhand der Chat-Angebote des Goethe-Instituts in *JETZT Deutsch lernen* und in *Second Life*

Katrin Biebighäuser und Gabriela Marques-Schäfer

Zusammenfassung

Ziel der vorliegenden Arbeit ist es, einen Beitrag zur Erforschung von Chats im DaF-Lernprozess zu leisten. Hierzu wird die Frage erörtert, worin das Potenzial der freien Chat-Kommunikation für das DaF-Lernen besteht. Anhand empirischer Belege aus den Chat-Angeboten des Goethe-Instituts wird der Versuch unternommen, die Gemeinsamkeiten und Unterschiede von Text-Chat und Voice-Chat unter folgenden Aspekten zu analysieren: Medialität, Identität, zeitliche Beziehung, Turn-taking sowie Umgang mit sprachlichen Normabweichungen. Im Hinblick auf diese Aspekte weisen Text-Chat und Voice-Chat unterschiedliche Eigenschaften auf. Die hier ausgewerteten Daten zeigen, dass die Nutzung der untersuchten Chats einen positiven Beitrag zur Förderung des kommunikativen DaF-Lernens leisten kann.

1. Einleitung

In der gegenwärtigen Diskussion in der Fremdsprachendidaktik ist es unbestritten, dass das Internet sowohl als Informations- als auch als Kommunikationsmedium viele Möglichkeiten für das Fremdsprachenlernen bietet. Lernende einer Fremdsprache haben nicht nur Zugang zu authentischen Materialien aus dem Zielsprachenland, sondern können auch schnell und günstig direkt Kontakt mit Muttersprachlern¹ aufnehmen.

Eine Internet-Kommunikationsform, die sich heute besonders unter Jugendlichen großer Beliebtheit erfreut, ist der Chat. Das Wort *chatten* kommt aus dem Englischen und bedeutet »plaudern« oder

»schwätzen«. Der JIM-Studie (2008) zufolge, die den Medienkonsum von 14–19-jährigen Jugendlichen in Deutschland untersucht hat, nutzen 97% der deutschen Jugendlichen das Internet, 62% davon täglich. Unter den diversen digitalen Kommunikationsformen nimmt der Chat eine zentrale Position ein: Er ist ein bei der Hälfte der Jugendlichen beliebtes Medium, um sich mit Gleichaltrigen auszutauschen, sowohl mit Freunden als auch mit Fremden. 29% chatten sogar mehrmals pro Woche oder häufiger (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2008).

Im Vergleich zu anderen Internet-Kommunikationsformen wie E-Mail findet die

1 In diesem Beitrag werden aus Gründen der besseren Lesbarkeit maskuline Formen im generischen Sinne verwendet. Die weiblichen Vertreterinnen sind aber immer einbezogen.

Nutzung von Chats in Fremdsprachenlernkontexten wenig Beachtung (vgl. Knierim 2004; Melo/Rebelo 2005). Dies mag einerseits daran liegen, dass das Potenzial von Chats für das Erlernen von Fremdsprachen vielen Lehrern und Lernern bisher noch wenig bekannt ist. Andererseits fehlen in der Fremdsprachendidaktik sowohl methodisch fundierte Vorschläge zum Einsatz von Chats in fremdsprachlichen Lernkontexten als auch Studien, die über diese Vorschläge hinausgehen und die Grenzen und Möglichkeiten der Arbeit mit Chats für das kommunikative Fremdsprachenlernen empirisch untersuchen (vgl. Kilian 2005; Melo 2006).

Nicht zu vernachlässigen ist darüber hinaus die Tatsache, dass viele Fremdsprachenlehrer selbst kaum Chat-Erfahrungen haben, so dass ihnen die wichtigsten Merkmale dieser Internet-Kommunikationsform nicht bekannt sind. Viele Lehrer betrachten das »chatten« außerdem als eine Freizeitbeschäftigung der Jugendlichen, die außerhalb jeglichen Lernkontextes steht und die insbesondere das Fremdsprachenlernen kaum fördern kann. Wir möchten mit dem vorliegenden Beitrag genau an diesem Punkt anknüpfen und u. a. folgenden Fragen nachgehen:

1. Wie verläuft eigentlich die Kommunikation in Chats? Diese Frage wird besonders in der Linguistik thematisiert (zu Untersuchungen über den elektronischen Diskurs im Chat siehe auch

z. B. Storrer 2001; Dürscheid 2003, 2004).

2. Welches Potenzial haben Chats für das Fremdsprachenlernen?¹ Hierzu untersuchen wir beispielhaft die Chat-Angebote des Goethe-Instituts für das online DaF-Lernen: der Text-Chat in *JETZT Deutsch lernen* und der Voice-Chat in *Second Life*. Hierdurch sollen die Gemeinsamkeiten und Unterschiede beider Chatangebote anhand von Beispielen verdeutlicht werden, um im Abschluss das Potenzial dieser Chats für die Förderung des kommunikativen DaF-Lernens hervorzuheben.

2. Der Rahmen: *JETZT Deutsch lernen*

Die Chat-Angebote des Goethe-Instituts sind im Projekt *JETZT Deutsch lernen* (<http://www.goethe.de/jetzt>) eingebunden.² Dieses Projekt stellt DaF-Lehrenden und -Lernenden aus aller Welt über das Internet kostenlos Unterrichtsmaterialien, Texte, Übungen, Videos und Tipps zum DaF-Unterricht zur Verfügung. Für die Arbeit mit Texten werden Artikel aus dem online Jugendmagazin *jetzt.de* der *Süddeutschen Zeitung* von Fremdsprachendidaktikern ausgewählt und für Deutschlerner didaktisiert. Unbekannte Wörter werden mit Hyperlinks versehen, die zu Worterklärungen führen. Das Materialangebot umfasst neben den textbasierten Aufgaben auch Aufgaben auf der Basis von Videos oder Tondokumenten. Diese unterstützen das Hörsehverstehen und vermitteln Einblicke in

1 Einzelne empirische Studien für folgende Sprachen haben sich mit dieser Frage auseinandergesetzt: Deutsch: Chun 1994; Abrams, 2003; Englisch: Warschauer 1996; Negretti 1999; Kötter 2002; Mishan 2007; Französisch: Kern 2000; Portugiesisch: Rebelo 2006; Spanisch: Pellettieri 2002; Blake 2000. Das Potential von virtuellen Welten für Fremdsprachenlerner untersuchte Peterson 2006.

2 *JETZT Deutsch lernen* wird seit 1996 im Auftrag des Goethe-Instituts von einer Gruppe von Fremdsprachendidaktikern an der Justus-Liebig-Universität Gießen entwickelt. Für eine ausführliche Darstellung des Projektes siehe Rösler 2008 und Marques/Zibelius 2008.

das Leben in Deutschland. Hierfür werden sowohl frei verfügbare Videoausschnitte von Fernseh- und Radiosendern als auch eigens vom Projektteam produzierte Video- oder Audiobeiträge verwendet. Die Texte und Videos thematisieren verschiedene Aspekte aus der jugendlichen Erlebniswelt wie Freizeitgestaltung, Freunde und Liebe, Beruf und Studium, Ausländer in Deutschland, Sport, Pop- und Jugendkultur, Computer und Internet usw. Neben dem umfangreichen Material bietet *JETZT Deutsch lernen* diverse Möglichkeiten zur Interaktion, wie etwa eine Mailingliste, verschiedene Diskussionsforen, eine »Interaktive Schreibwerkstatt«, Einsendeaufgaben und einen Text-Chat¹ (vgl. Abb. 1). Darüber hinaus bietet *JETZT Deutsch lernen* seit Juni 2008 einen Voice-Chat an, der sich in der virtuellen Welt *Second Life* befindet. Beide Chat-Angebote sind rund um die Uhr für alle Interessierten frei zugänglich. Deutschlernende können sich sowohl beim Text-Chat als auch beim Voice-Chat täglich zu festgesetzten Zeiten mit Tutorinnen treffen und frei miteinander über aktuelle Themen unterhalten. Die Tutorinnen nehmen in den Chats eine Rolle zwischen freundschaftlicher Gesprächspartnerin und Lehrerin ein. Sie korrigieren auf Wunsch die Beiträge der Chat-Teilnehmer, schlagen Gesprächsthemen vor und versuchen, »stilhere« Chatter in das Gespräch mit einzubeziehen.

2.1 DaF-Lernen im Text-Chat in *JETZT Deutsch lernen*

Der Text-Chat des Projektes *JETZT Deutsch lernen* unterscheidet sich von anderen freien Chaträumen, die es in großer Zahl im Internet gibt, besonders dadurch,

dass er im Rahmen der online Angebote des Goethe-Instituts institutionell eingebunden ist. Platten (2003) bezeichnet diesen Chat-Raum als »*Didaktisierten Chat-Raum*« (DCR), als er folgende von der Autorin postulierte Voraussetzungen erfüllt:

- »1. Der DCR ist ein extra eingerichteter Chat-Raum für Lerner;
2. Es gibt eine pädagogische Instanz, die den Raum eingerichtet hat, ihn gestaltet und beobachtet;
3. Es gibt mindestens auf einer Seite Gesprächspartner, die der Instanz bekannt sind und die einen bestimmten Auftrag erhalten haben. Das können Chat-Tutoren, Online-Lehrer, Experten oder Lerngruppen sein;
4. Andere didaktische Komponenten machen den Chat-Raum zu einem DCR, z. B. Themen-Vorgabe, Projekteinbindung, konkrete Aufgabenstellung, usw.«. (Platten 2003: 158)

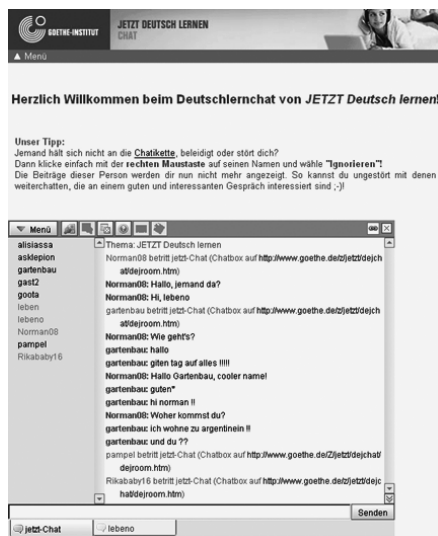


Abbildung 1: Der Text-Chat-Raum des Projektes *JETZT Deutsch lernen*

1 <http://www.goethe.de/z/jetzt/dejchat/dejroom.htm>

Um sich in den Text-Chat einloggen zu können, müssen die Besucher auf ihrem Rechner das Programm *Java* installiert haben. Bevor sie den Chat-Raum betreten, müssen sie, wie in anderen frei zugänglichen Chat-Räumen üblich, einen Nicknamen und ein Passwort eingeben, das gespeichert und für spätere Besuche reserviert wird. Abbildung 1 zeigt einen Screenshot des Chatraums.

2.2 DaF-Lernen im Voice-Chat in *Second Life*

Der hier untersuchte Voice-Chat ist in die virtuelle Welt *Second Life* eingebettet. Um sich in *Second Life* bewegen zu können und damit auch am Voice-Chat teilnehmen zu können, muss die kostenlose Software zu *Second Life* (www.second-life.com) heruntergeladen und ein Benutzerkonto angelegt werden. Dieses Benutzerkonto wird dann durch eine virtuelle Figur – den sogenannten Avatar – vertreten, die sich frei durch *Second Life* bewegen kann. Die virtuelle Welt ist graphisch dreidimensional¹. Der Treffpunkt für den Voice-Chat ist wie in Abbildung 2 zu sehen ein Café, welches sich innerhalb der *Second Life*-Präsenz des Goethe-Instituts befindet.



Abbildung 2: Der Voice-Chat auf der Insel des Goethe-Instituts in *Second Life*

Mit der Eingebundenheit in *Second Life* stellt dieser Voice-Chat einen gewissen Sonderfall dar: Neben der Kommunikation über den Voice-Chat stehen den Chattern weitere Kommunikationskanäle zur Verfügung: Ein Text-Chat sowie private Nachrichten, die direkt von einem Avatar zum anderen versendet werden können. Wie in Punkt 3.1 noch ausführlicher erläutert wird, liegt der Schwerpunkt der Kommunikation allerdings auf dem Voice-Chat, so dass eine Untersuchung des Voice-Kanals in *Second Life* interessante Einsichten liefert.

Die Statistiken der multimedialen Lernumgebung des Projektes *JETZT Deutsch lernen* weisen nach, dass sich sowohl der Text-Chat als auch der Voice-Chat in *Second Life* großer Beliebtheit unter den Besuchern erfreut. Der Text-Chat ist das am meisten benutzte Angebot der Lernumgebung. Pro Tag hat der Text-Chat-Raum durchschnittlich 300 Besucher aus verschiedenen Ländern der Welt. Wenn eine Tutorin online ist, sind 10–15 Besucher im Chat-Raum. Zu den Zeitpunkten des tutorierten Voice-Chats treffen sich durchschnittlich 4–8 Avatare auf der Goethe-Insel in *Second Life*. In den dargestellten Chats können DaF-Lernende in einer authentischen und spontanen Art mit anderen Lernenden und Muttersprachlern in Kontakt treten. Aufgrund des öffentlichen Charakters dieser Chat-Angebote können Lernende unabhängig von ihrem jeweiligen Lernkontext ihre Kenntnisse der deutschen Sprache testen und erweitern. Sie können sich in Echtzeit über beliebige Themen austauschen, auf Wunsch korrigiert werden und Fragen zu Deutschland und zu den Ländern der Mit chatter besprechen.

1 Eine ausführliche Vorstellung von *Second Life* würde den Rahmen dieses Beitrags sprengen. Stattdessen sei auf die Einführungen von Rymaszewski (2007) und Nusch (2007) verwiesen.

Auch für den Einsatz im Unterricht bieten die Chats viele Möglichkeiten. Ein spezifischer Vorteil des Text-Chats der Lernumgebung *JETZT Deutsch lernen* des Goethe-Instituts ist, dass die Lehrenden Kontakt mit dem Projektteam aufnehmen können und das Protokoll der Interaktion, an der sie mit ihrer Lerngruppe teilgenommen haben, per E-Mail zugeschickt bekommen können. Anhand dieses Protokolls können die Lernenden ihre Erfahrungen im Chat noch einmal nachvollziehen und im Unterricht bearbeiten. Dies kann beispielsweise in Form von Diskussionen über den Inhalt und den Interaktionsprozess oder durch Nacharbeit bei Wortschatz- und Grammatikschwierigkeiten geschehen. Auf Anfrage stehen die Tutorinnen für eine Chat-Sitzung mit einer Lerngruppe auch außerhalb der regelmäßigen Chatzeiten zur Verfügung. Für den Einsatz des Text-Chats im Deutschunterricht findet sich auf der Lernumgebung ein ausführliches »Chat-Lehrerhandbuch«, das weitere technische Informationen und Tipps für den Unterricht enthält.

Beim Voice-Chat in *Second Life* ist die Erstellung eines Protokolls bzw. einer Transkription der mündlichen Interaktion durch das Projektteam leider nicht möglich. Um die Interaktion aufzuzeichnen, muss ein eigenes Aufnahmegerät verwendet werden.

3. Die Kommunikation im Text- und Voice-Chat

Sowohl Text-Chats als auch Voice-Chats weisen gewisse Ähnlichkeiten und Unterschiede zu face-to-face Gesprächen auf (vgl. Rebelo 2006; Melo

2006). Im Folgenden möchten wir einige dieser Gemeinsamkeiten und Unterschiede anhand der Analyse von Daten aus beiden vorgestellten Chats aufzeigen, und zwar unter folgenden Gesichtspunkten:

- Medialität: Chatsprache zwischen Mündlichkeit und Schriftlichkeit
- Selbstdarstellung im Chat
- Synchronizität
- Länge der Äußerungen und Sprecherwechsel
- Umgang mit sprachlichen Normabweichungen

3.1 Medialität: Chatsprache zwischen Mündlichkeit und Schriftlichkeit

Eines der meist untersuchten Themen im Bereich der Erforschung der Chat-Kommunikation ist die Frage nach der Beziehung zwischen Schriftlichkeit und Mündlichkeit. Die Chat-Kommunikation ist medial schriftlich, da die Chat-Teilnehmer ihre Beiträge am Computer tippen und abschicken müssen, so dass andere Teilnehmer diese Beiträge dann lesen und schriftlich darauf reagieren können. Die Beiträge im Text-Chat sind aufgrund des hohen Spontanitätsgrads und des raschen Gesprächstempos oft von der Mündlichkeit geprägt. Um den Gesprächspartner nicht zu lang auf eine Reaktion warten zu lassen, tippen die Chat-Teilnehmer ihre Beiträge so schnell und kurz wie möglich, ohne dabei zu versuchen, elaborierte Sätze zu formulieren (vgl. Araújo e Sá/Melo 2003). Der Verzicht auf sprachliche Elaboriertheit in der Chat-Kommunikation ermuntert die Teilnehmer oft dazu, so zu schreiben, wie sie sprechen (vgl. Beispiel 1)¹. Storrer (2001) bezeichnet Chat als getipptes Ge-

1 Die hier vorgestellten Beispiele aus dem Text-Chat wurden aus dem Diskussionskorpus einer der Autorinnen extrahiert. Dieses Korpus besteht aus Chat-Protokollen aus dem Jahr 2007, die ausschließlich für akademische Zwecke verwendet und qualitativ analysiert werden.

spräch. Die Autorin betont den innovativen Charakter der Chat-Kommunikation, die durch die Verwendung medialer Schriftlichkeit einen dialogischen Austausch im zeitlichen Nahbereich ermöglicht.

Beispiel 1: *Getippte gesprochene Sprache*

(09:11:14) power: heute wirts aber nix mit joggen oder inline. Hier in Giesen regnets stark):

Wie in den folgenden Beispielen illustriert wird, machen die Chat-Teilnehmer oft Tippfehler, verwenden umgangssprachliche Ausdrücke und beachten kaum sprachliche Normen wie Orthographie und Grammatik (vgl. Crystal 2001).

Beispiel 2: *Tippfehler*

(20:03:52) Nadita: dann üwnsch ich dir wunderschöne nacht, tutorin

Beispiel 3: *Verwendung umgangssprachlicher Ausdrücke*

(09:31:31) Pomesfrites: deutschland ist hammergeil. ich will bald wieder

Beispiel 4: *Missachtung grammatischer Normen*

Nadita: ich mache master, electro, ich bin student in münster

Darüber hinaus zwingt der zeitliche Druck die Chat-Teilnehmer, auf Gelesenes schnell zu reagieren und ihre Beiträge fragmentarisch zu formulieren. Viele Sätze werden nicht vollständig getippt, um der Interaktion einen schnelleren Rhythmus zu geben (vgl. Beispiel 5). Diesbezüglich erklärt Crystal (2001: 145), dass »[s]hort responses are one of the features which give a chatgroup interaction a dynamic, conversational feel«.

Beispiel 5: *Fragmentarische Beiträge*

(11:05:45) Tutorin: Super, jetzt haben wir uns alle kurz kennengelernt! Wollen wir jetzt ein Gesprächsthema finden? Wollen wir anfangen?:(

(11:05:57) Conrad: ok

(11:06:00) Conrad: ich denke

(11:06:10) Conrad: du sollst finden, tutorin

(11:06:11) Conrad::=)

(11:06:13) Conrad::=)

(11:06:17) André.: Wir möchten über Hesse sagen

(11:06:18) Conrad: du bist tutorin

Während die »Redebeiträge« der Kommunikation im Text-Chat über die Tastatur eingegeben werden, erfolgt die Kommunikation in Second Life sowohl mündlich als auch schriftlich, auch wenn der Schwerpunkt der Unterhaltungen im Voice-Chat stattfindet. Wie der Name »Voice-Chat« schon sagt, können sich die Teilnehmer mit Hilfe eines Mikrophons mündlich äußern, indem sie den »Sprechen-Knopf« drücken und die anderen Mitschatter sie hören. Wie in einem face-to-face-Gespräch werden die Beiträge mündlich realisiert und direkt während der Produktion von den am Gespräch Beteiligten wahrgenommen. Dies ist zum einen zeitsparender als das Tippen im Text-Chat, der zusätzliche Zwischenschritt über die Tastatur entfällt, wodurch auch die Beiträge länger werden. Zum anderen folgt hieraus aber auch, dass Lernende ihre Beiträge nicht mehr planen können wie dies noch im Text-Chat möglich war. Während beim Text-Chat das Veröffentlichen einer Äußerung getrennt von der Produktion erst dann stattfindet, wenn der Beitrag abgeschickt wird, ist der Beitrag beim Voice-Chat sofort hörbar.

In *Second Life* können aber auch Nachrichten über die Tastatur eingegeben werden, die dann als Nachricht am unteren Bildrand der Mithatter erscheinen. Die Verwendung beider Chatkanäle erfolgt nach verschiedenen Strategien. Dieser Zusammenhang wird im Punkt 3.5 näher erläutert. Es gibt auch Chatter, die kein Mikrofon besitzen und nur über Text-Chat kommunizieren können. Da aber die Intention des Angebots ist, das Hörverstehen und das Sprechen zu schulen, nutzen die meisten Chatter den Voice-Chat und werden von den Tutorinnen auch immer wieder hierzu ermuntert. Dennoch erfordert das Bestehen von zwei Chat-Kanälen, dass beide gleichzeitig wahrgenommen werden, was für die Teilnehmer, auch aufgrund der sprachlichen Schwierigkeiten, sehr anspruchsvoll sein kann. Da die Teilnehmer aber über Erfahrung im Umgang mit *Second Life* verfügen, gelingt ihnen das mehrkanalige Kommunizieren.

3.2 Selbstdarstellung im Chat

Im Gegensatz zu face-to-face Gesprächen, bei denen einem der Gesprächspartner gegenübersteht, weiß man in Chats nicht, mit wem man es in Wirklichkeit zu tun hat. Aus diesem Grund spielt die Frage der Identifikation der Gesprächspartner in Chats eine große Rolle. Es gibt verschiedene Strategien, wie sich die Teilnehmer identifizieren und welche Informationen sie über sich preisgeben wollen (vgl. Beißwenger 2001: 94; Dorta 2005: 61 ff.).

Um am Text-Chat des Projektes *JETZT Deutsch lernen* teilnehmen zu können, müssen die Besucher einen Nickname eingeben. Viele verwenden dafür ihren eigenen Vornamen, kombinieren ihn mit einer Zahl, wenn der Name bereits vergeben ist, oder kreieren fiktive Nicknames. Wie in jedem freien Text-Chat sind die Chat-Teilnehmer ausschließlich durch

ihre Nicknames identifizierbar. Aus diesem Grund wählen viele Chatter Nicknames, die persönliche Informationen über ihr Geschlecht, ihr Alter oder ihre Herkunft enthalten, oder aber Aspekte ihrer Persönlichkeit bzw. der fiktiven Identität widerspiegeln, die sie im Chat einnehmen, wie z. B. »DaniloBrasilien«, »letta92ungarn«, »simpatisch_mann«, »denis25«, »ichbinniemand« und »hakanistanbul«. Fragen nach den persönlichen Informationen stellen dennoch häufig das Eisbrecherthema für den Einstieg in die Kommunikation dar.

Der Text-Chat des Projektes *JETZT Deutsch lernen* wird mindestens eine Stunde am Tag von Tutorinnen betreut. Da sie im Chat die Rolle einer Lehrerin einnehmen, werden sie auf der Chat-Seite mit Namen und einem Foto identifiziert. Im Chat-Raum verwenden die Tutorinnen ihren eigenen Namen als Nickname, damit jeder Besucher sie im Chat sofort als Tutorin identifizieren kann.

Im Voice-Chat werden die Teilnehmer durch ihre Avatare vertreten, die in ihrem Aussehen (Geschlecht, Größe, Statur, Haar- und Hautfarbe, Gesichtspartien) vollkommen frei von den Benutzern gestaltbar sind. Neben »normalen« menschlich aussehenden Avataren können die Besucher ihren Avatar in *Second Life* auch als Fantasiefigur gestalten. So gibt es immer wieder auch Elfen, Roboter, Außerirdische oder Tieravatare. Ähnlich wie der Name im Text-Chat Aspekte der Persönlichkeit widerspiegelt, kann der Benutzer im Voice-Chat durch die Gestaltung seines Avatars entscheiden, wie er in *Second Life* erscheinen will. Die Mehrzahl der Benutzer gestaltet ihren Avatar entsprechend dem eigenen Geschlecht und der eigenen Herkunft. Gleichzeitig bieten die Avatare die Möglichkeit, sich kreativ auszuprobieren und eine Figur des »Ichs« zu erschaffen, die den eigenen idealen Maßstäben nahekommmt. Durch diese ver-

schiedenen Gestaltungsmöglichkeiten können die Jugendlichen sich selbst inszenieren. Sie stellen sich so dar, wie sie von anderen wahrgenommen werden wollen. Diese Freiheit in der Selbstgestaltung fördert den spielerischen Charakter von *Second Life*. Die Nutzer können durch die Gestaltung ihres Avatars in unterschiedliche Rollen schlüpfen, die je nach Anliegen innerhalb der virtuellen Welt angepasst sein können, so dass jede Rolle eine unterschiedliche Aufgabe hat. Bei Bildungsangeboten wie beim Deutschlernchat vom Goethe-Institut fällt aber auf, dass die Lerner sich nicht wie in einem Spiel verhalten. Hier kommt ihre eigene Persönlichkeit stärker zum Ausdruck, da sie über sich berichten und da es hier letztendlich auch um Lernen für das reale Leben geht (vgl. Raith 2008: 11). Der Voice-Chat ermöglicht, im Vergleich zum Text-Chat, einen sehr viel persönlicheren Eindruck vom Gesprächspartner, da dessen Stimme zu hören ist und dadurch Rückschlüsse auf grundlegende Informationen zur Person wie Alter, Geschlecht und Herkunft gezogen werden können. Auch aus diesem Grund entsprechen die Avatare häufig dem Geschlecht des Nutzers, da ein weiblicher Avatar mit männlicher Stimme zu erheblichen Verwirrungen führen würde. Das Wiedererkennen bereits bekannter Gesprächspartner aus vorhergegangenen Chatsitzungen ist aufgrund des festen Namens recht einfach. Bei jedem Avatar lässt sich außerdem ein Profilfenster aufrufen, in das vom Nutzer Informationen zum Avatar, zu ihm selbst und seiner Motivation in *Second Life* hinterlegt werden können. Dies ist vor allem dann sehr nützlich, wenn Nutzer immer wieder die Gestalt ihres Avatars verändern oder ihn neu einkleiden.

Die Tutoren in *Second Life*, die zufällig alle weiblich sind, sind wie alle anderen Teilnehmer auch durch Avatare vertreten. Im

Gegensatz zum Text-Chat haben sie aber keine besondere Kennzeichnung im Namen, so dass auf den ersten Blick nicht immer ersichtlich ist, welcher Avatar die Funktion eines Tutors hat. Erfahrene Chatter kennen »ihre« Tutorinnen, neue Chatter müssen erst herausfinden, wer sie sind. Diese Unkenntlichkeit der Tutorinnen liegt darin begründet, dass das Sprachlernangebot in einer bestehenden Umgebung, *Second Life*, eingebettet ist, wo eine besondere Kennzeichnung der Avatare nicht ohne weiteres möglich ist. Auch haben die Tutorinnen hier keine Möglichkeiten, regelnd in den Chat einzugreifen. Sie sind im Prinzip mit den gleichen Möglichkeiten ausgestattet wie die Lernenden; Lernende und Tutorinnen sind lediglich Besucher auf der virtuellen Präsenz. Hieraus sind bislang aber keine Probleme resultiert. Da die Lernenden das Angebot freiwillig nutzen und der Umgang miteinander sehr persönlich und freundschaftlich ist, werden besondere Rollenbefugnisse derzeit nicht benötigt.

3.3 Synchronizität

Im Gegensatz zu anderen technologiebasierten Kommunikationsformen wie E-Mail, Forum oder Blog, bei denen die Kommunikation asynchron verläuft, gestaltet sie sich in Text-Chats synchron bis fast synchron. (Für eine ausführlichere Diskussion über den Grad der Synchronizität des Text-Chats siehe Beißwenger 2007: 35 ff.; Dürscheid 2003: 44 ff.; Thaler 2005: 97 ff.).

Zwar kommunizieren mehrere Chatter miteinander, die *gleichzeitig* vor dem Computer sitzen. Die Äußerungen der Mit chatter können von den anderen Chattern aber erst wahrgenommen werden, wenn der Verfasser des Beitrags sie abschickt und sie auf dem Bildschirm erscheinen. Das allein impliziert aber nicht, dass das Gegenüber die Äuße-

rungen auch zur Kenntnis nimmt. Viele Chatter beschäftigen sich während des Chatters mit anderen Aktivitäten. Daher werden Äußerungen im Chat oft nicht unmittelbar von den Kommunikationspartnern wahrgenommen. In einer face-to-face Kommunikation hören die Gesprächsteilnehmer eine Äußerung im selben Moment, wie sie vom Sprecher produziert wird. Im Gegensatz dazu fallen beim Text-Chat Produktion und Rezeption der Äußerungen auseinander und hängen vom individuellen Engagement des Chatters ab.

Wie bereits erwähnt, verläuft die Kommunikation bei Voice-Chats vorwiegend mündlich. Die Äußerungen der Teilnehmer im Voice-Chat werden unmittelbar übertragen und sind für alle Teilnehmer hörbar. Die Kommunikation im Voice-Chat verläuft also synchron. Im Voice-Chat in *Second Life* wird durch die Personifizierung des Gesprächspartners in Form eines Avatars der Eindruck der natürlichen Kommunikation noch verstärkt. Die Teilnehmer können auf das Aussehen des Gegenübers oder die gemeinsame Umwelt Bezug nehmen und ihre Äußerungen mit Gesten unterstreichen. Der Voice-Chat simuliert also einen dreidimensionalen Kommunikationsraum, in dem die Teilnehmer sich sehen und hören können, und daher den Eindruck haben, sich in einer wirklichen face-to-face Kommunikation zu befinden. Andere Voice-Chats, denen diese Dreidimensionalität fehlt und die ausschließlich auf Tonübertragung beschränkt sind, lassen sich eher mit einem Telefonat vergleichen, da außer dem Hörsinn keine anderen Sinne angesprochen werden.¹

3.4 Länge der Äußerungen und Sprecherwechsel

In face-to-face Kommunikationssituationen verfügen Gesprächspartner über eine Vielzahl an verbalen und nonverbalen Mitteln, um Aufmerksamkeit, Interesse, Einverständnis oder Meinungsverschiedenheit zu signalisieren (vgl. Goffman 1971). Da sich die Kommunikationspartner in Text-Chats nicht sehen, müssen sie andere Strategien entwickeln, um dem Gegenüber ihre Anwesenheit zu dokumentieren. Eine solche Strategie ist es, kontinuierlich kurze Beiträge zu verfassen. Da das Verfassen eines getippten Beitrags aufwendiger ist als die entsprechende verbale Versprachlichung und daher auch länger dauert, schicken die Chatter tendenziell kürzere und fragmentarische Beiträge ab, um das Gegenüber nicht zu lange warten zu lassen. Längere Beiträge im Text-Chat werden als störend empfunden (vgl. Beißwenger 2001: 124). Im Gegensatz zur face-to-face Kommunikation können die Teilnehmer zur selben Zeit Beiträge verfassen und abschicken, ohne dabei auf ein »Rederecht« warten zu müssen. Die Phänomene »Rederecht geben« oder »Rederecht übernehmen« werden in der Gesprächsanalyse als *Turn-taking* oder Sprecherwechsel bezeichnet (vgl. Brinker/Sager 2001: 62 ff.). Damit ist gemeint, dass ein Kommunikationspartner dem anderen durch verschiedene verbale oder nonverbale Mittel signalisiert, dass er das Rederecht übernehmen will. Für den Erfolg einer face-to-face Kommunikation ist es nämlich unverzichtbar, dass nur einer zu einem Zeitpunkt redet. Im Text-Chat existieren keine *Turn-taking*-Phänomene, da sich jeder Teilnehmer zu jeder Zeit

¹ Es gibt aber auch Voice-Chats mit Videoeinbettung, sogenannte Video-Konferenzen. Aber auch hier wird aufgrund des kleinen Videofensters und der Darstellungsart kein gemeinsamer Erlebnisraum simuliert.

äußern kann, ohne dass dies die kohärente Sequenz der Kommunikation behindert. Die gleichzeitigen Äußerungen im Text-Chat sind kein Zeichen für Unhöflichkeit, sondern sind der Chat-Kommunikation praktisch inhärent. Crystal (2001) vergleicht dieses Chat-Phänomen mit einer »cocktail party«, auf der alle ohne Problem gleichzeitig reden können. Durch das ständige Zusenden von Beiträgen im Text-Chat zeigen die Teilnehmer Anwesenheit. Crystal erklärt, dass die Ruhe im Text-Chat drei Gründe haben kann:

»In a chatgroup, silence is ambiguous: it may reflect a deliberate withholding, a temporary inattention, or a physical absence (without signing off)«. (Crystal (2001: 159))

Im Voice-Chat wird die Anwesenheit der Teilnehmer durch die Präsenz der Avatare im virtuellen Kommunikationsraum deutlich. Avatare, die längere Zeit keinen Input durch ihren Benutzer (sich umschauen, reden, Gesten durchführen) erfahren haben, werden durch die Information »away« über dem Avatar und eine Schlafstellung der Figur als »abwesend« gekennzeichnet. Während des Gespräches ist es daher nicht notwendig wie im Text-Chat, ständig seine Anwesenheit durch Äußerungen zu demonstrieren. Im Text-Chat weiß man nie, welche Teilnehmer gerade den Chat verfolgen und wer etwas anderes tut. Der Voice-Chat hingegen ist hörbar (auch wenn andere Browserfenster ihn überlagern sollten), so dass davon auszugehen ist, dass jeder Anwesende dem Gespräch auch folgt.

Alle Avatare, die sich in Sichtweite einer redenden Person befinden, können deren Äußerungen hören. Der Voice-Chat in *Second Life* ist ungesteuert, d. h. die Gesprächsteilnehmer können jederzeit mit-

einander reden. Es wird keine Rednerliste durch einen Moderator geführt, der das »Rederecht« vergibt. Wenn ein Teilnehmer im Voice-Chat in *Second Life* spricht, bleiben die Kanäle der anderen Chat-Teilnehmer offen. Wie in einem realen Gespräch können mehrere Teilnehmer gleichzeitig reden, sich ins Wort fallen oder Nachfragen stellen. Dies führt wie in face-to-face Kommunikationen zur Überlappung von Gesprächsbeiträgen. Dieser Umstand erhöht einerseits den Grad der Dialogizität, andererseits wird das Gespräch dadurch auch komplexer und schwieriger zu verfolgen.

Teilnehmer streben daher an, sich gegenseitig aussprechen zu lassen. Wenn sie Einwände oder Nachfragen unmittelbar einbringen möchten, nutzen die Chatter hierzu den parallel zur Verfügung stehenden Text-Chat. So wird der Redner nicht in seinen Ausführungen gestört, dennoch kann er Einwürfe seiner Gesprächspartner sofort erfassen und hierauf reagieren. Diese zweikanalige Kommunikation ist etwas grundlegend Neues. Sie erfordert von den Lernern, dass sie nicht nur alle gesprochenen Beiträge akustisch erfassen und verstehen, sondern gleichzeitig auch den Text-Chat im Auge behalten und Beiträge, die hier abgesendet werden, ebenfalls berücksichtigen.

Obwohl die Chatter keinem Gesprächspartner ins Wort fallen wollen, kommt es dennoch hin und wieder zu Überschneidungen. Diese sind auf das Fehlen para- und nonverbaler Kommunikationsmittel wie Gesten, Mimik, Körpersprache und Blicke zurückzuführen.

Wie in Beispiel 6 deutlich wird¹, müssen die Gesprächsteilnehmer bei einer Überlappung von Beiträgen individuell aus-

1 Die hier präsentierten Beispiele des Voice-Chats wurden mit einem externen Programm aufgenommen und transkribiert.

handeln, wer auf das Rederecht verzichtet. In diesem Beispiel sprechen »Desiree« und »Bella« gleichzeitig. »Desiree« bemerkt dies und tritt das Rederecht an »Bella« ab. Da die Möglichkeiten, dem Gesprächspartner zu signalisieren, dass man das Rederecht übernehmen will, im Vergleich zur face-to-face Kommunikation erheblich eingeschränkt sind, finden sich nur bedingt *Turntaking*-Phänomene.

Beispiel 6: *Überlappung von Beiträgen im Voice-Chat*

Tutorin: ich glaube aber es ist schwieriger das Sprechen von Deutsch zu üben ehm als das Lesen zu üben weil man kann sich immer deutsche Bücher und eh Zeitschriften kaufen und auch selber auf Deutsch schreiben aber wenn man keine Gesprächspartner hat ist es schwierig Deutsch zu sprechen

(3.5)

Bella: ja das st[immt ()]

Desiree: [ja aber ja aber]

(5.0)

Desiree: red' weiter Bella (.) sorry

Weder im Text-Chat noch im Voice-Chat des Goethe-Instituts werden die Diskussionsthemen vorher bestimmt. Sie entwickeln sich vielmehr spontan in der Interaktion. Im Text-Chat können die Teilnehmer sich im selben Chat-Raum über unterschiedliche Themen gleichzeitig austauschen. Je mehr Teilnehmer im Chat-Raum aktiv werden, desto mehr Themen können gleichzeitig behandelt werden. Dies führt dazu, dass die Beiträge zu verschiedenen gleichzeitig diskutierten Themen ineinander verflochten sind. Jeder Teilnehmer muss die angezeigten Äußerungen lesen und dabei filtern, welche Äußerung sich auf welches Thema bezieht. Die Beispiele 7 und 8 illustrieren, wie die Anzahl von Teilnehmern die Behandlungen von Themen und die Klarheit der Beiträge beeinflusst.

Beispiel 7: *Klarheit in einer Interaktion zwischen zwei Chattern*

(09:06:39) Tutorin: du bist jetzt sehr oft hier!

(09:07:47) name: ja, weil ich wegen meiner Arbeit am Computer bin

(09:08:34) name: habe ich richtig geschrieben?

(09:08:50) Tutorin: Computer

(09:08:59) Tutorin: ansonsten war es richtig)

(09:09:08) Tutorin: was arbeitest du denn?

(09:09:09) name: Entschuldigung

(09:09:12) name: danke

(09:09:21) Tutorin: kein Problem, das ist ja nur eine Kleinigkeit

Beispiel 8: *Verflochtenheit in einer Interaktion zwischen sechs Chattern*

(15:08:47) theStar: Hallo an alle!

(15:08:49) Dzan: un du=

(15:08:53) Dzan: Hallo theStae

(15:08:54) ozgur: the star herzlich willkommen

(15:08:55) Dzan: Star

(15:08:57) MAVZER betritt den Raum

(15:08:58) ozgur::)

(15:09:03) MAVZER: HALLO LEUTE

(15:09:04) theStar::)

(15:09:07) Dzan: hallo: P

(15:09:13) ozgur: wo warst du denn???

(15:09:18) Dzan: wem?

(15:09:20) ozgur: halo mavzer

(15:09:30) ozgur: the star, dzan

(15:09:34) ozgur::)

(15:09:38) theStar: wie biite?

(15:09:43) Dzan: ahh, sie kennen thestar?

(15:09:48) ozgur: mein gott

(15:09:57) ozgur: es ist so misch geworden

(15:10:02) ozgur: jap

(15:10:05) Dzan: ich verstenden nicht?
 (15:10:17) ozgur: darf ich dich korrigieren?
 (15:10:27) Dzan: ja natürlich!!!!: D
 (15:10:41) theStar: Chaos im Hauptraum.
 Ich verstehe gar nicht, wer wem
 was schreibt.: D
 (15:10:41) ozgur: ich verstehe nicht*** oder
 ich konnte nicht verstehen
 (15:10:52) MAVZER: was? korrigieren
 (15:10:55) Dzan: was bedeutet hubsh????
 (15:10:58) ozgur: kein problem the star
 (15:11:10) Dzan: ozgur bist du gut am
 Deutsch?
 (15:11:30) ozgur: nein nein,, ich bin nicht
 schlaumeier:)
 (15:11:37) violin: hubsch bedeutet, schon
 oder?
 (15:11:46) donvito: ja
 (15:11:54) ozgur: du kannst mich auch kor-
 rigieren,
 (15:11:59) MAVZER: ja
 (15:12:02) Dzan: so gut bin ich nicht leider
 (15:12:19) Dzan: hubsch bedeutet schon?
 (15:12:20) playboy23 betritt den Raum
 (15:12:22) Dzan: schÖn
 (15:12:23) MAVZER: korrigieren =turkisch
 (15:12:27) ozgur: ja,,
 (15:12:36) Dzan: ah so

Das Beispiel 7 zeigt eine Interaktion zwischen den Chattern »name« und »Tutorin«. Aufgrund der Tatsache, dass die beiden Chatter offenbar alleine miteinander chatten, hat zur Folge, dass der Dialog sich klar und ohne verflochtene Beiträge darstellt. Die Sequenz des Beispiels 8 hingegen zeigt, wie verflochten die Interaktion mit mehreren aktiven Chattern aussehen kann. Der Teilnehmer »Mavzer« betritt den Raum, begrüßt die Mit-chatter und versucht, der Interaktion zu folgen. Vorher haben sich die Teilnehmer

»Dzan« und »ozgur« über das Thema »Schule« unterhalten. Als der Teilnehmer »theStar« den Raum betritt, wird er von den anderen begrüßt. Gleich danach will der Teilnehmer »ozgur« den Teilnehmer »Dzan« korrigieren und es wird nicht klar für die Anwesenden, wer mit wem chattet, so dass der Teilnehmer »theStar« kommentiert: »Chaos im Hauptraum. Ich verstehe gar nicht, wer wem was schreibt.: D«. Anhand dieses Beispiels lässt sich beobachten, wie schwierig es sein kann, die Interaktion im Chat mit sechs aktiven Teilnehmern nachzuvollziehen.

Die Teilnehmerzahl im Voice-Chat in *Second Life* ist in der Regel deutlich geringer als im Text-Chat. Pro Sitzung besuchen durchschnittlich vier Teilnehmer das virtuelle Goethe-Café. Die geringe Teilnehmerzahl ist der Kommunikationsform des Voice-Chats angemessen, da die Kommunikation im Voice-Chat von den Fremdsprachenlernern hohe Konzentration erfordert. Die Voice-Chat-Beiträge sind im Vergleich zu den Text-Chat-Beiträgen länger und vollständiger, wie im folgenden Beispiel deutlich wird.

Beispiel 9: *Länge und Vollständigkeit der Beiträge im Voice-Chat*

Bella: eh (..)a(.) ich denke dass das eh Schlimmste ist eh das wenn man hauptsächlich eh liest eh ehhh ehm man ehm eh sozusagen eh Worte sozusagen nur in eine Richtung eh eh kennt eh passiv und eh eh deshalb (prägt man sie sich ein) das ist das das Problem ((räuspert sich)) eh deshalb (kann) eh ist es sehr sehr wichtig auch eh eh aktiv ein-eine Fremdsprache zu üben meiner Meinung nach mindestens

(3.3)

Desiree: ich denke wenn wir mit anderen Leuten eh sprechen dann lernen wir auch mit eh aussprechen und eh auc' ich denke auch dass dass wir auch einfach ah die Sprache die fr-eh die Fremdsta sprache eh zu lernen weil eh es gibt auch eh nicht

nur einfere einf einfach sondern auch ehm für uns ehm (ganz mehr viele-.) in Deutschland die Sprache zu (beargen) weil wir brauchen nicht immer im Wörterbuch die die die Wörter zu gucken (.) aber ich denke das es wird einfacher die Worte zu verstehen wegen der Kontext zum Beispiel (...) und ja und wenn wir dann das Buch eh lesen dann kann das auch schwer in den Kontext zu verstehen (.) und dann wird auch langweilig eh (...) ja (..) e eben wenn ja das Buch kann ganz interessant aber wir können das (.) nicht verstehen

(2.0)

Tutorin: ja und wenn man mit jemandem spricht kann man dann sagen ich habe das Wort nicht verstand'n oder was bedeutet das und ich glaube das ist dann wenn man die Sprache lernen möchte interessanter

Desiree (tippt): genau

Bella: ja und das andere Problem ist das eh man eh eine gegenwärtige Sprache benutzt eh Wissenschaftler eh so zu verniedern eh eh wenn ich in Deutschland war eh hat mich eh mein Freund gebeten eh mein Freund hat mich gebeten eh hm eine eh Fragebogen eh Fragebo bogn eh zu übersetzen er ist eh Psychologe eh und ja ich eh ich habe natürlich

Die Beiträge im Voice-Chat umfassen im Gegensatz zum Text-Chat oft vollständige Gedankengänge. Andere Teilnehmer können dann darauf eingehen und ihre Sichtweise zum Thema darstellen. Die Kommunikation findet stringenter statt als in einem Text-Chat, da die Aussagen der Teilnehmer nicht auf mehrere Beiträge aufgeteilt werden und es dadurch zu keinen parallelen Gesprächen kommt. Der Gesprächsfaden reißt also nicht abrupt ab, so dass die Gespräche insgesamt weniger fragmentarisch sind als im Text-Chat (vgl. Beispiele 5 und 8). Im Gegensatz zum Text-Chat, wo neue Gesprächsthemen oft unvermittelt durch neu hinzugekommene Chatter eingeführt werden, ergeben sich neue Themen im Voice-Chat meist aus dem Gesprächsfluss.

In face-to-face Kommunikationen sprechen in der Regel wenige Personen über ein einziges Thema. Aufgrund der Tatsache, dass die Kommunikation im Voice-Chat wie in einem face-to-face Gespräch synchron und mündlich realisiert wird, besprechen die Teilnehmer auch hier normalerweise nur ein Thema. Die Besprechung mehrerer Themen gleichzeitig kann zu Missverständnissen führen.

Da die Interaktionen im Voice-Chat nicht automatisch aufgenommen und transkribiert werden, können die Teilnehmer vergangene Äußerungen nicht noch einmal lesen. Damit ist der Voice-Chat ähnlich unbeständig wie ein face-to-face Gespräch. Einmal getätigte Aussagen können nicht noch einmal rezipiert werden. Es fordert von den Teilnehmern ein hohes Maß an Aufmerksamkeit, der Interaktion zu folgen und auf die angesprochenen Themen rechtzeitig und kohärent zu reagieren. Die Äußerungen im Voice-Chat werden im Moment der Produktion direkt übertragen. Daher beinhalten die Beiträge zahlreiche Füllwörter, kurze Pausen und Eigenkorrekturen. Das Beispiel 4 zeigt, dass »Bella« immer noch einen Aspekt zu ihrer Äußerung hinzufügen möchte. Während sie nachdenkt, verwendet sie die Füllpartikel »Ehm« und signalisiert damit den Mit chattern, dass ihr Zögern noch nicht das Ende des Gesprächsbeitrages bedeutet.

3.5 Umgang mit sprachlichen Normabweichungen

Die spontane Chat-Kommunikation enthält sprachliche Normabweichungen, die kaum zu vermeiden sind. Es ist interessant, in den Chat-Angeboten des Goethe-Instituts zu beobachten, wie die Chat-Teilnehmer dennoch sprachliche Korrektheit anstreben. Obwohl die DaF-Lernenden diese Angebote freiwillig wahrnehmen und daher wissen, dass ihre Ausdrucksfähigkeit nicht bewertet wird,

bemühen sie sich, möglichst korrektes Deutsch zu verwenden. Wirft man einen Blick auf die oben aufgeführten Text-Chat-Beispiele, ist ersichtlich, wie wichtig es für viele Lernende ist, von den Tutorinnen korrigiert zu werden und ihre eigenen Tippfehler zu verbessern. Dies ist vor allem in der besonderen Form der Chatangebote begründet. Es handelt sich hier nicht um wie im Internet übliche freie Chaträume, sondern um didaktische Chaträume, die die Lernenden aufsuchen, um ihr Deutsch zu verbessern.

Im Beispiel 2 fragt der Teilnehmer »name«, ob er seinen Beitrag richtig geschrieben hat. Die Tutorin verbessert seinen orthographischen Fehler und kommentiert, dass der Satz richtig war. Nach ein paar Sekunden entschuldigt sich »name« für seinen Fehler und bedankt sich bei der Tutorin für die Verbesserung. Im Anschluss daran gibt die Tutorin ihm noch ein Feedback und erklärt, dass es sich bei seinem Fehler nur um eine Kleinigkeit handelt. Das Beispiel 3 entstammt zwar einem untutorierten Chat, aber der Teilnehmer »ozgur« übernimmt die Rolle eines Tutors, indem er fragt, ob er den Mit chatter »Dzan« korrigieren darf. »Dzan« freut sich über das Korrekturanbot und »ozgur« gibt ihm als Feedback zwei Alternativen, wie »Dzan« seinen fehlerhaften Satz besser formulieren kann. Danach fragt »Dzan« explizit nach Hilfe »was bedeutet hubsh????« und dafür bekommt er Feedback von »violin: hubsch bedeutet, schon oder?«. Dann fragt »Dzan« nach Bestätigung: »hubsch bedeutet schon?«. Er verbessert sich nach drei Sekunden »schÖn«, bekommt positives Feedback von »ozgur« und bestätigt mit »ah so«, dass er die Bedeutung von »hübsch« verstanden hat.

Um Beiträge anderer Teilnehmer zu kommentieren oder zu korrigieren, hat sich im Voice-Chat in *Second Life* die Konvention etabliert, den Text-Chat zu benutzen,

um den Redner nicht zu unterbrechen. Dieser kann daher auf Nachfragen oder Korrekturen, die er über den Text-Chat zugeschickt bekommt, direkt in seinem mündlichen Redebeitrag reagieren. Im Beispiel 4 stimmt »Desiree« der Tutorin zu, indem sie simultan zu deren Äußerung »genau« in den Text-Chat eingibt. Tendenziell wird im Voice-Chat aber weniger korrigiert als im Text-Chat. Zum einen steht hier der inhaltliche Aspekt einer Äußerung stärker im Vordergrund, zum anderen ist dies in der Geschwindigkeit begründet: Beiträge sind länger und Wörter werden in schneller Abfolge gesprochen, so dass man weniger auf das einzelne Wort achten kann.

Es ist eine interessante Feststellung, dass das Korrekturverfahren im Voice-Chat, obwohl die Sprachproduktion hier mündlich ist, genauso wie im Text-Chat primär auf schriftlicher Ebene erfolgt. Dies lässt sich zum einen auf die längeren Redebeiträge zurückführen, die nicht unterbrochen werden sollen, andererseits aber auch auf die Flüchtigkeit des gesprochenen Wortes. Im Gegensatz zum Text-Chat werden die Äußerungen im Voice-Chat nicht schriftlich festgehalten. Bei einer fehlerhaften Aussage und deren Korrektur ist es aber erwünscht, dass der Lerner die Korrektur in Ruhe rezipieren kann und sie nach Bedarf weiter verarbeitet. Der Text-Chat hat sich hierfür als geeigneter erwiesen. Ein dritter Aspekt der schriftlichen Korrektur ist auch, dass die Lerner hier die korrekte Form eines Wortes besser erfassen können als bei gesprochenen Korrekturen. Bei gesprochenen Korrekturen können sie kleine, aber bedeutungstragende Wortteile wie Flexionen oder langgezogene Vokale eventuell akustisch nicht ausreichend stark erfassen. Auch dieses Problem wird durch die schriftliche Korrektur gelöst.

Die kaum zu vermeidenden Normabweichungen im Chat sollen kein Grund für

DaF-Lehrende sein, dieses Angebot im Unterricht zu meiden. Diese Abweichungen sind ebenfalls häufig in spontaner face-to-face Interaktion im Unterricht aufzufinden. Knierim führt aus, dass es bei der Nachbesprechung der Chat-Interaktion im Unterricht wichtig ist, die aufgetretenen Fehler nicht zu stigmatisieren, sondern zu thematisieren:

»[D]en Schülern wie dem Lehrer muss bewusst sein, dass von der Norm der Schriftsprache abweichende Äußerungen inhärenter Bestandteil spontaner Interaktion sind und dass es »normal« ist, dass man beim schnellen Tippen (genauso wie bei einem mündlichen Beitrag im Unterricht) oft mehr Fehler macht als wenn man z. B. eine Woche lang an einem Aufsatz feilen kann«. (Knierim 2004: 54)

Dieses Fehlerverständnis von Knierim lässt sich auch auf die Interaktion im Voice-Chat übertragen, da sich die Lernenden auch dort spontan äußern müssen und daher zwangsläufig Fehler, vor allem Aussprache- und Syntaxfehler, machen. Aufgrund dieses Sachverhaltes sollten Lehrende die Äußerungen im Chat trotz ihrer Fehlerhaftigkeit nicht zur Benotung heranziehen, da sie damit das dem Chat innewohnende Motivierungspotenzial gerade für schüchterne Lernende verspielen würden.

4. Das Potenzial von Chats für das kommunikative DaF-Lernen

Viele Lehrende mögen die Möglichkeit, innerhalb ihrer Klasse mit ihren Lernenden zu chatten, auf den ersten Blick für sinnlos halten. Sie fragen sich, warum sie, wenn sie ihren Lernenden im Unterricht mündliche Aufgaben geben können, Text- oder Voice-Chat verwenden sollten. Warum sollten sie Chat der »natürlichen« Interaktionsform im Gespräch im Unterricht vorziehen? Wo liegt das Potenzial der Chat-Kommunikation für das Fremdsprachenlernen?

Sowohl der Text-Chat der Lernumgebung *JETZT Deutsch lernen* als auch der Voice-Chat in *Second Life* bieten Lernenden, die Deutsch außerhalb des deutschsprachigen Raums lernen, eine gute Möglichkeit, an authentischer Kommunikation in deutscher Sprache teilzunehmen.

Wie wir dargestellt haben, können die Lernenden unmittelbares Feedback von anderen Lernenden und von Muttersprachlern bekommen. Dies kann den Motivationsgrad der Lernenden erhöhen. Die DaF-Lernenden können im Text-Chat ihre Lese- und Schreibfertigkeiten sowie im Voice-Chat ihre Sprech- und Hörfertigkeiten üben, indem sie sich in der Fremdsprache ausdrücken. Wenn diese Chat-Erfahrungen gelingen und somit zu Erfolgserlebnissen werden, können sie einen erheblichen Beitrag im Lernprozess leisten.

Anders als im Unterricht finden die Lernenden in den Chats eine spielerische Umgebung, in der sie sich anonym und frei äußern können. Das kann hilfreich sein, Hemmungen, sich auf Deutsch auszudrücken, zu überwinden.

Anhand unserer Beispiele im Abschnitt 3.4 lässt sich beobachten, wie die Lernenden die Form (Beispiel 2) und den Sinn (Beispiel 3) ihrer Äußerungen mit den anderen Lernenden und mit der Tutorin aushandeln. Während der unmittelbaren Interaktion können sie sich außerdem ihrer fremdsprachlichen Lücken bewusst werden, indem sie merken, was sie in der Fremdsprache bereits sagen können und was nicht.

Die hier ausgeführten Beispiele, in denen die DaF-Lernenden Korrektheit anstreben und von den Tutorinnen korrigiert werden, mögen ein positiver Aspekt sein, um DaF-Lehrenden zu veranschaulichen, dass die Kommunikation im Chat trotz der häufigen Verwendung non- und substandardsprachlicher Strukturen einen Beitrag zum DaF-Lernen leisten kann.

Wir sind der Auffassung von Kilian (2005), dass DaF-Lernende im Unterricht zunächst grammatische Normen der deutschen Sprache erlernen sollten, da es erst auf dieser Grundlage möglich und nötig ist, die Lernenden in die Lage zu versetzen, die erlernten Normen mit »Normen des alltäglichen Sprachlebens« zu vergleichen und sie je nach dem Kommunikationskontext erfolgreich zu verwenden. Lernenden muss bewusst werden, wie sich die Verwendung der deutschen Sprache in formellen Kontexten von der Verwendung in informellen Kontexten unterscheidet. Für das kommunikative DaF-Lernen ist es aber ebenfalls von großer Bedeutung, dass die Lernenden mit non- und substandard-sprachlichen Strukturen der deutschen Sprache konfrontiert werden. Aus diesem Bedürfnis ergibt sich die Daseinsberechtigung von Chats im Lernprozess.

Unserer Meinung nach ist es aber wichtig, das Ziel des kommunikativen DaF-Unterrichts nicht aus dem Auge zu verlieren: Die Lernenden auf verschiedenste Kommunikationssituationen in der Fremdsprache vorzubereiten und sie dazu in die Lage zu versetzen, in spontanen Situationen angemessen und erfolgreich zu kommunizieren.

Literatur

- Abrams, Zsuzsanna Ittzes: »The effect of synchronous and asynchronous CMC on oral performance in German«, *The Modern Language Journal* 87 (2003), 157–167.
- Araújo e Sá, Maria Helena; Melo, Silvia: »Del caos a la creatividad: los chats entre lingüistas y didactas«. In: Alonso, C. L.; Séré, A. (Hrsg.): *Nuevos géneros discursivos: los textos electrónicos*. Madrid: Biblioteca Nueva, 2003, 45–61.
- Beißwenger, Michael: »Das interaktive Lesespiel. Chat-Kommunikation als mediale Inszenierung«. In: Beißwenger, Michael (Hrsg.): *Chat-Kommunikation. Spra-*

che, Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld. Stuttgart: ibidem, 2001, 79–138.

- Beißwenger, Michael: *Sprachhandlungskoordination in der Chat-Kommunikation*. Berlin; New York: de Gruyter, 2007.
- Blake, Robert: »Computer mediated communication: a window on L2/LE spanish interlanguage«, *Language Learning & Technology* 4, 1 (2000), 120–136.
- Brinker, Klaus; Sager, Sven F.: *Linguistische Gesprächsanalyse. Eine Einführung*. Berlin: ESV, 2001.
- Chun, Dorothy M.: »Using Computer-assisted class discussion to facilitate the acquisition of interactive competence«. In: Swaffar, Janet; Romano, Susan; Markley, Philip; Arens, Katherine (eds.): *Language Learning Online. Theory and Practice in the ESL and L2 Computer Classroom*. Austin: Daedalus Group, 1994, 57–80.
- Crystal, David: *Language and the Internet*. Cambridge: CUP, 2001.
- Dorta, Gabriel: *Soziale Welten in der Chat-Kommunikation. Untersuchung zur Identitäts- und Beziehungsdimension in Web-Chats*. Bremen: Hempen, 2005.
- Dürscheid, Christa: »Medienkommunikation im Kontinuum von Mündlichkeit und Schriftlichkeit. Theoretische und empirische Probleme«, *Zeitschrift für angewandte Linguistik* 38 (2003), 37–56.
- Dürscheid, Christa: »Netzsprache – ein neuer Mythos«. In: Beißwenger, Michael; Hoffmann, Ludger; Storrer, Angelika (Hrsg.): *Internetbasierte Kommunikation*. Osnabrücker Beiträge zur Sprachtheorie 68 (2004), 141–157.
- Goffman, Erving: *Interaktionsrituale. Über Verhalten in direkter Kommunikation*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1971.
- Kern, Richard: »Computers, language and literacy«. In: Kern, Richard: *Literacy and language teaching*. Oxford: O. U. P., 2000, 223–266.
- Kilian, Jörg: »DaF im Chat. Zur Grammatik geschriebener Umgangssprache und ihrem interaktiven Erwerb in computervermittelten Gesprächen«. In: Beißwenger, Michael; Storrer, Angelika (Hrsg.): *Chat-Kommunikation in Beruf, Bildung*

- und Medien. Stuttgart: ibidem, 2005, 201–220.
- Knierim, Markus: »Chatten im Fremdsprachenunterricht – Making the most of it«, *Mitteilungsheft des Fachverbands Moderne Fremdsprachen, Landesverband Hessen 18* (2004), 47–59.
- Kötter, Markus: *Tandem learning on the Internet. Learner interactions in virtual online environments* (Moos). Frankfurt a.M.: Lang, 2002.
- Marques, Gabriela de Oliveira; Zibelius, Marja: »DaF-Lernen im Internet: Das Angebot des Projektes JETZT Deutsch lernen«, *Projekt – Revista dos professores de alemão no Brasil* 46 (2008), 26–31 (www.abrapa.org.br).
- Melo, Silvia: *Emergência e Negociação de Imagens das línguas em Encontros Interculturais Plurilíngues em Chat*. Tese de doutoramento. Aveiro: Universidade de Aveiro, 2006 (unter www.galanet.be abrufbar).
- Melo, Silvia; Rebelo, Ida Maria: »Interacção em chat: que futuro em sala de aula de língua estrangeira?« In: *Actas do Seminário: As TIC na educação: histórias e memórias com futuro*. Escola Superior de Educação, Setúbal, Portugal, 2005. <http://www.esse.ips.pt/nonio/ticmemorias/actas.asp>.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: *JIM-Studie 2008*: http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf08/JIM-Studie_2008.pdf (Abrufdatum 18.02.2009).
- Mishan, Frieda: »Online Chat: ›an emergent language variety‹ – but how useful for language learning?« In: Conacher, Jean E.; Kelly-Holmes, Helen (eds.): *New Learning Environments for Language Learning Moving beyond the classroom?* Berlin u. a.: Lang, 2007, 189–204.
- Negretti, Raffaella: »Web-based activities and SLA: a conversation analysis research approach«, *Language Learning & Technology* (1999), 75–87.
- Nusch, Martin: *Mit dem Bus durch Second Life*. Frankfurt a. M.: Fischer, 2007.
- Pellettieri, Jill: »Negotiation in cyberspace: the role of chatting in the development of grammatical competence«. In: Warschauer, Mark; Kern, Richard (eds.): *Network-based language teaching: concepts and practice*. Cambridge: CUP, 2000.
- Peterson, M. David: »Learner interaction management in an avatar and chat-based virtual world«, *Computer Assisted Language Learning* 19 (2006), 79–103.
- Platten, Eva: »Chat-Tutoren im Didaktischen Chat-Raum – Sprachliche Hilfen und Moderation«. In: Legutke, Michael; Rösler, Dietmar (Hrsg.): *Fremdsprachenlernen mit digitalen Medien. Beiträge des Gießener Forschungskolloquiums*. Tübingen: Narr, 2003.
- Raith, Thomas: »Second Life – Chancen und Grenzen einer virtuellen Welt«, *PRAXIS Fremdsprachenunterricht* 5/1 (2008), 9–13 (www.cornelsen.de/sixcms/media.php/8/pfu_01_04_raith.pdf) (Abrufdatum 18.02.2009).
- Rebelo, Ida Maria: *Interação em ambientes virtuais: negociação e construção de conhecimento em Português como Segunda Língua*. Tese de Doutorado. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2006.
- Rösler, Dietmar: »Deutsch als Fremdsprache mit digitalen Medien – Versuch einer Zwischenbilanz im Jahr 2008«, *Info DaF* 35, 4 (2008), 373–389.
- Rymaszewski, Michael: *Second Life. Das offizielle Handbuch*. Weinheim: Wiley VCH, 2007.
- Storrer, Angelika: »Sprachliche Besonderheiten getippter Gespräche. Sprecherwechsel und sprachliches Zeigen in der Chat-Kommunikation«. In: Beißwenger, Michael (Hrsg.): *Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld*. Stuttgart: ibidem, 2001, 3–24.
- Thaler, Verena: »Zur Problematik der Synchronizität computervermittelter Kommunikation«, *Zeitschrift für Angewandte Linguistik* 43 (2005), 79–101.
- Warschauer, Mark: »Comparing face-to-face and electronic communication in the second language classroom«, *CALICO Journal* 13 (1996), 7–26.

Katrin Biebighäuser

Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Zentrum für Medien und Interaktivität der Justus-Liebig-Universität Gießen; Mit-

glied des *International Graduate Center for the Study of Culture* (GCSC). Sie untersucht im Rahmen des Forschungsverbunds Kulturtechniken und ihre Medialisierung im Projekt *Electronic Literacy im Geschichts- und Fremdsprachenunterricht* den Einsatz Neuer Medien im Fremdsprachenunterricht und die hierfür benötigten Kompetenzen. Außerdem untersucht sie in ihrer Promotion das Potenzial virtueller Lernumgebungen zum landeskundlichen Lernen im Fremdsprachenunterricht. Darüber hinaus ist sie als Sprachlerntutorin in der virtuellen Präsenz des Goethe-Instituts in *Second Life* tätig.

Gabriela Marques-Schäfer

ist Lehrerin für Deutsch und Portugiesisch. 2005–2006 absolvierte sie einen Master in Angewandter Linguistik mit dem Schwerpunkt »Digitale Medien im Fremdsprachenunterricht« an der Pontificia Universidade Católica von Rio de Janeiro. Seit 2007 ist sie Doktorandin an der Justus-Liebig-Universität Gießen und Mitglied des *International Graduate Center for the Study of Culture* (GCSC). Sie promoviert mit einem Stipendium des brasilianischen Bildungsministeriums CAPES und des DAAD im Bereich Deutsch als Fremdsprache zum Thema »Interkulturelles DaF-Lernen im Chat«.