Katja Martin
Freie Universität Berlin

Seminararbeit

Seminar „Internet Learning“

Sommersemester 2002

28.08.2002

Inhaltsverzeichnis

1 Dokumentation des Seminarvortrags **3**

1.1 Einführung 3

1.2 Ergebnisse aus der Diskussion und eigene Kommentare 3

2 Dokumentation des Anteils an der Projektarbeit **7**

2.1 meine Motivation 7

2.2 Sprache 7

2.3 Konfiguration, Installation 8

2.4 Abhängigkeiten gibt es zu anderen Programmteilen 8

3 Quellen **9**

1 Dokumentation des Seminarvortrags

1.1 Einführung

Peter und ich haben einen Vortrag zu MUDs gehalten. Dabei haben wir verschiedene MUDs getestet (Avalon, Seifenblase, Lingua Moo, Unitopia), welche verschiedenen Arten von MUDs zugewiesen werden können. So zählt Lingua zu den Encore-Moos und die anderen zu einer eher verbreiteten Art in Deutschland, zu den LPMuds.
Als Quellen für unseren Vortrag nutzen wir die Homepage des Lingua-Moo (http://lingua.utdallas.edu/encore/), wo uns verschiedene Informationen zu Encore-Moos bereitgestellt wurden und wir das Lingua-Moo testen konnten. Dafür war ein spezielles Plugin nötig, was in der Universität leider nicht für alle Browser zur Verfügung stand.
Zur Betrachtung der LPMuds nutzen wir die Seite http://www.mud.de und die Erfahrungen, die ich auf dem Gebiet schon mitbrachte. So war es uns einfacher, in die Programmierung dieser Art MUDs zu schauen und so die Möglichkeit, MUDs für das Projekt nutzen zu können, besser einschätzen zu können.

1.2 Ergebnisse aus der Diskussion und eigene Kommentare

Um den anderen Seminarteilnehmern einen besseren Einblick in die Welt der MUDs zu geben, nutzten wir 45 Minuten unseres Seminarvortrages dazu, die anderen Teilnehmer mudden zu lassen. In der anschließenden Diskussion sammelten wir Vor- und Nachteile der verschiedenen MUD-Arten und stellten sie zusammen:

- Lingua
  - Nicht benutzt/gepflegt
  - Quantität $\leftrightarrow$ Qualität
  - Räume $\rightarrow$ treffen, präsentieren, kreieren
  - Wenig sinnvolle Nutzung + viele Fehler
  - Man klickt mehr, als dass man das Textfenster nutzt, aber viele Befehle haben nicht funktioniert $\leftrightarrow$ man muss viel textbasiert machen, weil grafisch nicht vorhanden

- Super Idee, wenn sic jemand darum kümmern würde
- + guter Ansatz, aber vernachlässigt
- + intuitiv zu bedienen
- – Man kommt nicht mit normaler Nutzung zurück → Back-Button am Browser nutzen
- – zu viel Text → zu viele Infos auf einmal
- – defekte Hilfen

- LPMUDs
  - Unzureichende Hilfe
  - Viele Handlungsmöglichkeiten (→ gingen zum Teil nicht: aufheben von Dingen ...)
  - Unheimlich viel Text → unübersichtlich, gewöhnungsbdürftig
  - Genaue Syntax → von Programmierer / Mudlib eingegrenzt
  - Kommunikation – NPC reden → z.T. Intuitiv, zum Teil recht eingeschränkt
  - Einstufung m.H. von NPC → entscheiden, ob stupides Folgen oder eigenes Handeln (Unitopia)
  - Auf die Weise will ich nichts lernen!
  - Chaos
  - Ungepflegte Sprache
  - Wiederholung von Szenarien (Vorteil oder Nachteil?)
  - Humor stört
  - Techniken zusammengeklaut → öde
  - Stupide NPC → rumprobieren, unwesentliches Handeln
  - Hemmungen, sich mit anderen zu unterhalten
  - Komplexität? → man hat einfach zu viele Fragen
  - Sackgassen – hinderlich oder nützlich?

  - spornen sie zum Lernen an? Wie?
  - Lerneffekte

Da ich mich überwiegend mit den LPMUDs beschäftigt habe, kann ich meine Bemerkungen nur dazu geben.
Ich denke, dass Bemerkungen wie 'Humor stört', Wiederholung von Szenarien' oder 'Auf diese Weise will ich nichts lernen!' eher kontraproduktiv sind und eigentlich nichts mit einem MUD ansich zu tun haben. Leider mussten wir während des Vortrages beobachten, dass einige der Anwesenden nicht gwillt waren, ein MUD zu testen und daher solche Kommentare zustande kamen. Die bemängelte Komplexität lässt sich durch etwas Übung leicht beseitigen. Wiederholung von Szenarien sehe ich als einen Vorteil. So kann zum Beginn der MUD-Zeit die Komplexität etwas gemindert werden und zu einem späteren Zeitpunkt kann man die Wiederholungen in einer Art Routine nehmen, dass sie nicht weiter sörend wirken.
Interessant fand ich die Diskussion zu dem Punkt 'Sackgassen - hinderlich oder nützlich?' Einige der Teilnehmer fanden Sackgassen hinderlich in dem Sinne, dass es demotivierend sei, wenn man in eine Sackgasse geriete, andere meinten, dass dies eigentlich eine ganz normale Lernsituation sei, die man auch im normalen Lernen antrifft und man solle die Überwindung einer solchen Sackgasse eher als Motivation sehen. Ich selbst würde mich zur zweiten Gruppe zählen, eine Sackgasse also als Ansporn sehen, aus ihr wieder herauszufinden. Je nachdem, wie gewollt eine solche Sackgasse ist, kann dies genutzt werden, um den Lernenden in eine bestimmte Richtung zu lenken und ihn zu animieren, neue Erfahrungen zu machen und Fakten zu erkunden.

Folgende Fragen warfen wir während der Diskussion auf:

- Ist eine digitale Welt möglich, in der es nicht nur 1 Gegenstand gibt, sondern dieser immer wieder auftritt? (nicht nur 1 Stift, sondern eben wenn 1 Stift genommen wird, ein weiterer erscheint)
- Inwieweit wäre sie nützlicher zum Lernen geeignet?
- Was ist die Motivation - wie kann man sie schaffen?
  - Erfahrungspunkte

- Beschreibungen
- Andere Spieler (Bekanntschaften)

Zu den ersten beiden Punkten möchte ich bemerken, dass ein MUD eigentlich zur Animierung zum Zusammenspiel gedacht ist. Da dies meiner Meinung nach auch beim Lernen gefördert werden sollte (Gruppenarbeit, Gruppenprojekte, ...), finde ich das MUD, so wie es ist, eigentlich sehr gut. Es gibt eben alles nur in begrenzter Anzahl und wenn mehrere Spieler ein und das selbe Objekt benötigen, müssen sie eben zusammen arbeiten oder warten, bis das Objekt entweder nicht mehr gebraucht wird oder ein neues davon vorhanden ist.
Da es in einem MUD oft viele verschiedene Spieler mit verschiedenen Motivationen gibt, sollte es so gestaltet sein, dass es Motivationen für alle gibt. Das ist jedoch, wie ich aus eigener Erfahrung berichten kann, sehr schwer bis fast unmöglich zu erreichen, was jedoch bei jeder Art von Lernumgebung der Fall ist.

Es zeichnete sich während der Diskussionen ab, dass nur wenigen Seminarteilnehmern die Idee der Nutzung des MUDs als Lernumgebung gefiel.

Ich gewöhnte mich an diesen Gedanken und überlegte mir ein andere Art der Lernumgebung, die anderen wahrscheinlich besser gefallen könnte, was sich später auch bestätigte. So stimmte ich bei der Entscheidung für die Art der Lernumgebung auch nur mit einer halben Stimme für MUDs, obwohl mir diese Idee eigentlich recht gut gefiel. Jedoch dachte ich mir, dass die Motivation der Anderen nicht hoch genug wäre um dies auch ordentlich umzusetzen. Für spätere Seminare dieser Art wäre es jedoch spannend, dies einmal zu versuchen.
Die andere Idee jedoch ging in die Richtung der Vorschläge der anderen Teilnehmer, welches wir dann letztendlich verwirklichten.

2 Dokumentation des Anteils an der Projektarbeit

(Motivation, Grundlagen auf die Ihr aufbaut, Eure Arbeit daran, eventuell Installationsanleitung, Ausblick) bzw. die Kenntlichmachung Eures Teils in der gemeinsamen Projektdokumentation

2.1 Meine Motivation

Da ich durch die Hans Böckler Stiftung bereits einmal an einem Seminar Lernen und Lehren im Netz teilgenommen habe, hatte mich dieses Seminar besonders gereizt. In meinem früheren Seminar haben wir lediglich eine für uns entwickelte Lernplattform getestet und bewertet, indem wir verschiedene Themen in Gruppenarbeit von zwei bis drei Personen damit erledigt haben. Da mir damals die Lernumgebung jedoch nicht besonders gefallen hat, fand ich die Idee, eine eigene zu entwickeln, sehr interessant, da ich dachte, dass ich dann alles, was ich bei der anderen Plattform vermisst habe, hier irgendwie einbauen oder den Einbau anregen könnte.
Was mir bei der anderen Plattform gefehlt hatte, war eine Art Forum, indem man sich austauschen konnte. So entstand mein Wunsch, bei dem Projekt, die Programmierung des Diskussionsforums zu übernehmen. Das war keine zu große Aufgabe, die man auch gut alleine erledigen konnte, da es sonst Probleme mit den Programmiersprachen gegeben hätte. Da ich aus verschiedenen Gründen nicht so begeistert von Java und Javascript bin, wollte ich das Forum in PHP schreiben, was ich dann auch tat. Es gibt eine sehr grosse PHP-Nutzergruppe, so dass es auch viele freie Projekte dazu im Internet zum Download gibt. Also habe ich mir verschiedene Diskussionsforen gesucht, habe sie getestet und schliesslich für eines der vielen entschieden und dieses als Grundlage für unser Forum genutzt. Ich habe es entsprechend angepasst, erst in deutscher, dann auch noch in englischer Sprache und habe die Verbindung zur Datenbank eingebaut, so dass das Forum für unser Projekt besser nutzbar war.

2.2 Sprache

Das Diskussionsforum wurde in PHP4 geschrieben. PHP ist eine weit verbreitete Sprache und es gibt eine grosse Nutzergruppe. Dass es viele freie Vorlagen für Foren gibt und die Tatsache, dass PHP vom Server interpretiert wird (der Nutzer ist davon nicht beeinflusst), bildeten die Entscheidungsgrundlage dafuer, wirklich PHP zu nutzen.

2.3 Konfiguration, Installation

Zur Installation des Forums reicht es, die entsprechenden Files ins Verzeichnis von ILSE kopiert werden, die Datei config.inc.php anzupassen und den Ordner auf die entsprechenden Rechte zu setzen (Linux: chmod 777). Näheres dazu findet man unter install.txt im Verzeichnis des Forums. Zur Administration kann man nur sagen, dass die Artikel des Forums im Verzeichnis data/ gespeichert werden. Dort bekommt jedes Projektthema seinen eigenen Ordner, in dem die Beiträge gespeichert werden. Soll also ein Projekt komplett, d.h. einschließlich der Diskussionsbeiträge, so muss nur der entsprechende Ordner gelöscht werden.

2.4 Abhängigkeiten zu anderen Programmteilen

Das Forum benötigt Zugriff auf die Nutzertabelle in der Datenbank, um Nutzerdaten benutzen zu können.

3 Quellen

- http://lingua.utdallas.edu/encore/
- http://www.mud.de
- Vortrag: MUDs - eine Alternative für I-learning
  Peter Törnroth, Katja Martin
- ILSE-Dokumentation