

„Same same, but different“ - Körperlichkeit und Moderation im virtuellen Raum

“Same same, but different” - *Physicality and facilitation in virtual space*

Johanna El Ouardy

B.A., entwickelt und betreut im Interkulturellen Kompetenzzentrum an der Universität Göttingen Online-Module zu interkultureller Kommunikation. Als Project Assistant und Online Facilitator arbeitet sie mit Studierenden im europäischen Online-Projekt NICE. Außerdem konzipiert und leitet sie Workshops für interkulturelle Kompetenzen und befindet sich im MA-Studiengang Interkulturelle Germanistik/ Deutsch als Fremdsprache.

Alexandra Schreiber

M.A., leitet die Konzeption und Entwicklung von Präsenz- und Online-Veranstaltungen des Interkulturellen Kompetenzzentrums an der Universität Göttingen. Sie führt als Lehrkraft für besondere Aufgaben Workshops zu interkultureller Kompetenzentwicklung durch und ist verantwortlich für das Zertifikatsprogramm Interkulturelle/r Trainer/in. Aktuell untersucht sie die Zusammenhänge von Serious Games und interkulturellem Lernen für interkulturelle Kompetenzentwicklung.

Abstract (Deutsch)

Interaktives interkulturelles Lernen ist auch im virtuellen Kontext möglich. Praxis und Evaluation an der Universität Göttingen zeigen, dass Videokonferenzen Potential dazu haben. Gleichzeitig ergeben sich Herausforderungen, die durch den virtuellen Raum, Sichtbarkeit und persönliche Trennung begründet sind. Diese Herausforderungen sind verknüpft mit dem Thema Körperlichkeit und dem Fehlen von physischer Präsenz. Zur Sicherstellung einer hohen Interaktionsqualität fordert dies von der Moderation neben einem proaktiven Umgang einen bewussten Fokus auf Initiieren und Erhalt von persönlichen Beziehungen innerhalb der Gruppe von Lernenden. Darüber hinaus eröffnet die virtuelle Begegnung neue Möglichkeiten für erfahrungsbezogenes Lernen, indem der virtuelle Kontext als gemeinsamer interkultureller Kontext verstanden und zum Lerngegenstand gemacht wird.

Schlagwörter: Videokonferenz, Körperlichkeit, Kooperation, virtuell, interkulturell

Abstract (English)

Interactive intercultural learning is also possible in virtual space. Evaluation and experience at Goettingen University shows that video conferencing is a potential medium for intercultural communication and cooperation. In order to make full use of this, facilitators need a proactive approach to use methods which support understanding and maintaining relationships within a group of participants. This report points out the effects of the absence of physicality in virtual rooms through selected topics and suggests corresponding implications for facilitators. In the conclusion implementations for future intercultural trainings design are considered by discussing the virtual context as intercultural context itself and using it in order to develop new topics and methods for intercultural trainings.

Keywords: videoconference, physicality, cooperation, virtual, intercultural

1. Einleitung

In Workshops und Veranstaltungen des Interkulturellen Kompetenzzentrums an der Universität Göttingen wird interkulturelles Lernen im virtuellen Raum in verschiedenen Formaten genutzt. Neben Präsenzveranstaltungen erweitern virtuelle Räume den Rahmen für Studierende, um sich mit anderen, räumlich entfernten Personen zu vernetzen, Kontakt aufzunehmen und interkulturelle Begegnungen zu schaffen. Hierbei sind Austausch, Kooperation und Verständigung Kerninhalte für die Vermittlung interkultureller Kompetenzen. Evaluierungen und die Erfahrung in der Durchführung zeigen, dass sich der virtuelle Raum selbst als potenter Gegenstand zum interkulturellen Lernen anbietet. In diesem Praxisbericht stellen wir Schlüsselerkenntnisse und Überlegungen der Einflüsse von fehlender Körperlichkeit auf Interaktion im virtuellen Raum, Sichtbarkeit und persönliche Trennung vor. Dabei greifen wir zurück auf die Arbeit in drei unterschiedlichen virtuellen Veranstaltungsformaten für Studierende:

- Online-Kurs zu interkultureller Kommunikation und Entrepreneurship (www.nice-eu.org), Kooperation von Studierenden in Teams aus acht europäischen Universitäten
- Virtual Exchange Arabisch-Westliche Kulturbeziehungen im Joint Classroom Format, Kooperation Studierender aus Göttingen und Béja/Tunesien
- Online-Workshop „Kulturallgemeines Sensibilisierungstraining“, Studierende der Universität Göttingen

Wir untersuchen im Folgenden, wie interkulturelles Lernen in Online-Formaten gelingen kann und stellen daraus resultierende Konsequenzen für die Moderation vor. Allen Veranstaltungen ist gemeinsam, dass sie Interaktion und Kooperation thematisieren, Unterschiede bestehen

in Bezug auf Inhalte, Dauer und Studierendengruppe. Die Überlegungen hieraus werden ergänzt durch Statements von DozentInnen und Studierenden der Universitäten Göttingen und Bremen.

2. Virtuelle Begegnungen und Körperlichkeit

„Körperlichkeit im Online Kontext ist aufgrund der reduzierten Sicht und Perspektive eingeschränkt. Der Faktor Wahrnehmung ist nicht so stark wie in Präsenzworkshops. Auf der anderen Seite kann durch Bewegungsanleitungen der Bezug zum eigenen Körper gefördert werden und dadurch auch eine Art Verbundenheit entstehen. Durch ein gemeinsames Durchatmen und Loslassen.“ (Jan Hartling, Dozent und Tanzpädagoge).

Interkulturelles Lernen benötigt das Miteinander. Formate zur interkulturellen Sensibilisierung setzen daher auf persönliche Begegnung, Austausch und Partizipation. Lehr- und Lernformate für interkulturelle Trainings in Präsenz nutzen den realen Raum und die Verbindung von Raum und Körperlichkeit für ganzheitliche Lernformate. Speziell dazu wurde 2016 am Interkulturellen Kompetenzzentrum der Universität Göttingen das Konzept „DanceImpro für interkulturelle Trainingseinheiten“ entwickelt, welches auf Zusammenhang und Einfluss von Bewegung und körperlichen Erfahrungen für Lernen begründet ist. DanceImpro ist Bestandteil der Workshop-Konzeption des Interkulturellen Kompetenzzentrums und wird in interkulturellen Trainings und Veranstaltungen durchgeführt.

Im virtuellen Raum findet Austausch und Reflexion in Form von synchronen, zeitgleich stattfindenden Videokonferenzen und asynchronen Lerneinheiten statt. Videokonferenzen haben den Vorteil, dass alle Beteiligten nicht nur unmittelbar miteinander kommunizieren, sondern aufgrund der Übertragung von Ton und Bild

neben verbalen Äußerungen auch Mimik und Gestik des Gegenübers erfassen können. Als Rich Medium bietet Videokonferenz Potential für Interaktion und Kooperation. Dem entgegen wirkt, dass alle Beteiligten zwar durch das Medium virtuell verbunden, physisch jedoch weiterhin räumlich voneinander getrennt sind. Diese Trennung und die fehlende physische Körperlichkeit bewirkt, dass Videokonferenzen nur in gewissem Maße Anwesenheit herstellen können.

Teilnehmende aus o.a.

Veranstaltungsformaten empfinden dabei besonders drei Bereiche als herausfordernd:

- 1) Virtualität des gemeinsamen Lernraums
- 2) Eigene Sichtbarkeit im Live-Video
- 3) Räumliche Trennung voneinander.

Es hat sich als bedeutsam erwiesen, dass in allen drei Bereichen Körperlichkeit eine spezifische Bedeutung zukommt und zum einen als übersteigert, zum anderen als fehlend wahrgenommen wird. Dies ist für die Moderation in Bezug auf Interaktionsqualität und Lernatmosphäre zu berücksichtigen, mehr noch als im face-to-face Kontext. Der virtuelle Kontext erfordert mehr Zeit und Energie für den Ausbau und die Pflege von Zugehörigkeit und Verbindung. Die nachfolgenden Beobachtungen aus der Praxis zeigen, wie dies gestaltet werden kann.

2.1. Der virtuelle Raum

“Mir ist bewusst, dass einige Studierende einen anderen, physischen Ort zum Lernen und zum Austausch benötigen.”
(Vanessa Scherf de Almeida, Dozentin).

Ein physischer Seminarraum bietet allen Teilnehmenden die Möglichkeit einer multisensorischen Raumerfahrung: Sie betreten den Raum und finden dort einen Stuhlkreis vor, ein Fenster ist geöffnet, Musik läuft, es riecht nach Kaffee und diese ersten sensuellen Eindrücke vermitteln eine positive Atmosphäre. Diese Phase

der ersten Orientierung fehlt online, der Lehrraum hat sich verändert und mit ihm die geltenden Regeln und Strukturen.

Der gemeinsame Raum Online ist virtuell und dadurch körperlich nicht erfahrbar. Anders als den physischen Seminarraum betreten die Teilnehmenden den Raum per Mausclick - und tauchen dort plötzlich auf. Sie erschließen sich den dargebotenen Raum über den Bildschirm. Dabei ist der Bildschirm eine Verbindung und eine Barriere gleichzeitig, die das körperliche Eintauchen verhindert: Lediglich visuelle und auditive Reize stehen zur Verfügung, der virtuelle Raum bleibt wortwörtlich flach und funktioniert nicht mehr nach den Regeln des realen Seminarraums.

Besonders der Anfang von Seminaren stellt eine offene Situation dar, die für die Beteiligten mit Unsicherheiten verbunden ist. Da der virtuelle Raum aufgrund seiner 2-D-Beschaffenheit nur wenige Orientierungspunkte bietet, kann eine Anfangssituation online als noch offener verstanden werden und Teilnehmende dadurch noch schneller überfordern. Wenn der virtuelle Raum nicht leiblich erfahrbar ist, liegt es an der Moderation, diesen Raum während Veranstaltungen erkunden zu lassen und dadurch Orientierung zu bieten und Sicherheit zu schaffen. Dies kann gelingen durch

- Durchdenken und Erwarten von technischen Schwierigkeiten
- Testen und Erfahren der technischen Möglichkeiten
- Einplanen von Zeit für Begrüßung, Vorstellen und Kennenlernen
- Transparenz und schriftliche Visualisierung von Ablauf, Inhalten und Anforderungen
- die bewusste Wahl von direkter Kommunikation für den virtuellen Kontext.

Diese aufgeführten Maßnahmen sind auch für Präsenzveranstaltungen relevant. Da sich der Online-Kontext aber an sich durch ein hohes Maß an Unsicherheit und Unbestimmtheit auszeichnet, ist es wichtig, diese Unsicherheit durch ein erhöhtes Maß von Vorhersagbarkeit und Handlungsfähigkeit auszugleichen. Somit reduziert sich möglicher Stress und Unsicherheit für Teilnehmende und ModeratorInnen.

2.2. Sichtbarkeit in Videokonferenzen

“Durch die Kamera ist man sowohl für die anderen, als auch für sich selbst sichtbar.” (Natascha Siedel, Studentin).

Der Einsatz von Videokonferenz als Kommunikationsmedium bringt es mit sich, dass sowohl Lehrende als auch Lernende per Live-Video füreinander sichtbar sind. Sich anderen auf diesem Weg zu zeigen, kreiert für manche eine Atmosphäre der Vertrautheit, andere wiederum empfinden es als Eindringen in ihre Privatsphäre. Dabei wird bei den meisten Videokonferenz-Tools das eigene Bild zusätzlich zu den Bildern weiterer Teilnehmenden angezeigt, die ihre Kamera eingeschaltet haben. Dies führt dazu, dass man sich selbst viel stärker als sonst als körperliches Wesen mit Mimik und Gestik bewusst wird - und im Umkehrschluss dadurch auch das Empfinden hat, stärker im Fokus der Beobachtung durch die anderen zu sein.

Die durch das Medium erzeugte eigene Sichtbarkeit birgt vielfältige Potentiale der Vulnerabilität, die Teilnehmende in ihrer Handlungsfähigkeit online beeinträchtigen können. Die Moderation kann darauf eingehen, in dem sie gemeinsam mit den Teilnehmenden einen lockeren, spielerischen Umgang mit der Kamera entwickelt durch

- Zoomen der Bildausschnitte von klein zu groß zu klein
- Effekte von Kamera an- und ausschalten testen und reflektieren

- Reflektion von Sichtbarkeit individuell und in der Gruppe
- Sensibilisierung für die Wirkung auf Kooperation und Kommunikationsverhalten

Bild und Kamera werden hier nicht nur als technische Tools, sondern als Medium verstanden, welches Handlungsfähigkeit im virtuellen Raum fördert und trotz fehlender körperlicher Anwesenheit Kommunikation und Verbindungen schaffen kann.

2.3. Räumliche und persönliche Trennung

“Es ist ein Widerspruch - wir sind einander durch die persönlichen Umgebungen näher, aber wir sind auch getrennt. Hinter dem Bildschirm kann man nicht so empathisch sein.” (Manar Abdelhalim, Dozentin und Studentin).

Menschen werden als Einheit von Körper, Stimme und Wort wahrgenommen, wobei gerade dem gesamten Spektrum der Körpersprache wie Sitzposition, Fußhaltung, Blickkontakt und Distanzverhalten ein wichtiger Anteil für die Wirkung auf den Gesprächspartner beigemessen wird. Der Online-Kontext erschwert es, einen umfassenden Eindruck von anderen zu gewinnen. Die räumliche Trennung von ModeratorInnen und Teilnehmenden macht daher eine mediale Vermittlung nötig.

Trotz des gemeinsamen virtuellen Lernraums und der gegenseitigen Sichtbarkeit kann die Videokonferenz nicht vollständig die räumliche Trennung der Teilnehmenden kompensieren. Diese räumliche Trennung hat zur Folge, dass Teilnehmende zwar virtuell miteinander agieren, jeder sozialen Interaktion aber das Medium Computer dazwischengeschaltet ist. Somit steht die virtuelle und nicht die körperliche Anwesenheit im Mittelpunkt. Zusammen mit dem limitierten visuellen Ausschnitt ist ein ganzheitlicher Eindruck von Personen, der auf Körper, Stimme,

Wort aufbaut, nur schwer zu gewinnen. Diese physische Trennung bewirkt, dass sich Teilnehmende auch auf der persönlichen, der affektiv vorsprachlichen Ebene, voneinander getrennt fühlen. Räumliche Trennung hat somit auch eine persönliche Trennung der Teilnehmenden zur Folge und der Verlust des gemeinsamen, realen Raumes führt dazu, dass der Aufbau von Beziehungen schwieriger wird. Dies kann Moderation aufgreifen durch

- Einsatz von Methoden, die Teilnehmende einladen, etwas von sich mitzuteilen
- Vorstellen und Teilen der realen individuellen Lernumgebung
- bewusste und kontinuierliche Einbeziehung von Körper und Körperlichkeit durch reale Bewegung, Aufstehen, Resonanzen schaffen, welches die eigene Körperwahrnehmung stärkt
- Benennen und Reflexion der räumlichen Trennung und der Einflüsse auf Kooperation und Lernatmosphäre.

Für die Umsetzung dieser Maßnahmen bieten sich verschiedene, geeignete Methoden an mit dem Ziel, Verbindung und Vertrauen zu schaffen, um die räumliche Trennung und fehlende Körperlichkeit auszugleichen.

3. Fazit

Die Inhalte dieses Praxisberichts zeigen Potentiale für die Entwicklung neuer Themen und Inhalte für interkulturelle Trainings im virtuellen Kontext auf. Interkulturelle Trainings zeichnen sich aus durch aktives Lernen, Reflexion, Kooperation und Aushandlungsprozesse. All dies kann in Präsenzveranstaltungen wie auch in virtuellen Kontexten initiiert werden, wobei Teilnehmende miteinander und gleichzeitig mit dem technischen Medium agieren. Werden diese Gegebenheiten weitergedacht, ist anzunehmen, dass der virtuelle Raum ein interkultureller Raum an sich

ist, der eigene Bedingungsfaktoren, Regeln und Strukturen aufweist. Diese Herausforderungen ergeben neue Möglichkeiten für die Vermittlung von interkulturellen Kompetenzen. Hierzu gehören vor allem Aspekte von Selbstwahrnehmung und -reflexion, Ambiguitäts- und Frustrationstoleranz sowie Kommunikationsfähigkeit.

Voraussetzung ist, dass diese Prozesse durch die Moderation transparent gemacht werden und sich alle Beteiligten in einen dynamischen Prozess von Kommunikation und Aushandlung begeben. Ganzheitliche, nachhaltige Lernerfahrungen für interkulturelle Kompetenzentwicklung können entstehen, wenn die Möglichkeiten des virtuellen Raums thematisiert und transparent gemacht werden und wenn Moderation den virtuellen Raum als Rich Medium erkennt und bewusst einsetzt. Dies erfordert Workshop Design für virtuelle Kontexte, welches in synchronen Formaten Optionen für Teilnehmende eröffnet, sich selbst und die eigene Kommunikation wahrzunehmen sowie Kooperation und Kommunikation mit anderen zu testen und zu reflektieren.

Technische Möglichkeiten vorausgesetzt, ist die Einbindung bestehender Formate aus Game Design und AR/VR vorstellbar, welche Körperlichkeit thematisieren und bewusst einsetzen können. Moderation und Teilnehmende interkultureller Trainings könnten sich dadurch in neue interkulturelle Lernerfahrungen begeben, die den Anforderungen des 21. Jhd. an interkulturelle Kompetenzentwicklung gerecht werden.

4. Literatur

Bolten, J. (2010): E-Learning. In: A.Weidemann / J.Straub / S.Nothenagel (Hg.): *Wie lehrt man interkulturelle Kompetenz?* Bielefeld: Transcript Verlag, 397-416.

Howland, J. (2014): *Meaningful Learning with Technology*. Harlow: Pearson.

Nardi, B. (2005): Beyond Bandwidth. Dimensions of Connection in Interpersonal Communication. *Computer Supported Coop Work 14*, S. 91-130.

Jahnke, I. (2016): *Digital Didactical Designs. Teaching and learning in CrossAction Spaces*. New York: Routledge.

Rusch, D. (2017): *Making Deep Games*. Boca Raton: CRC Press.

Shapiro, L. Ed. (2014): *The Routledge Handbook of Embodied Cognition*. Abingdon: Routledge.

