

# Zur Darstellung fremder Kulturen in Sprachlernsoftware

Entwicklung und gegenwärtiger Stand<sup>1</sup>

Rainer Kussler  
Universität Stellenbosch

## 1 Vorbemerkung

Die Interkulturelle Germanistik hat sich, soweit ich sehe, mit den vielfältigen Möglichkeiten, die dem Fach - in Forschung, Lehre, Kommunikation und Vermarktung - durch die Neuen Medien eröffnet werden, bislang kaum beschäftigt. Der vorliegende Beitrag befaßt sich mit dem relativ kleinen Teilbereich dieser Möglichkeiten, der dem Fremdsprachenlernen und -lehren in stetig wachsendem Umfang offensteht; und zwar speziell hinsichtlich des Lernens über und der Vermittlung von Fremdkulturen. Relevant sind unter diesem Aspekt Sprachlernpakete und landeskundliche Informationssysteme.

## 2 Eigenart und Problematik von Lernsoftware

Im Gegensatz zu allen anderen fremdsprachenunterrichtlichen Mitteln sind Computerprogramme grundsätzlich autark; wenn bei der Arbeit mit ihnen Fragen entstehen, etwa über ihre Bedienung, die sie selber nicht beantworten, taugen sie nichts. Um so wichtiger ist es, daß sich computerunterstützende Maßnahmen der jeweiligen Unterrichtskonzeption anpassen lassen. Für den computerunterstützten Fremdsprachenunterricht gilt in besonderem Maße, was das *Handbuch Fremdsprachenunterricht*<sup>2</sup> für das Schulfernsehen geltend macht: daß es „nur dann seine lernfördernde Funktion hat, wenn es in Einklang gebracht wird mit den jeweils geltenden und durchsetzbaren didaktischen Theorien“.

Computerunterstützung nimmt innerhalb der Fremdsprachendidaktik auch insofern eine Sonderstellung ein, als sie in besonderer Weise und in besonderem Maße interdisziplinär ausgerichtet ist. Sie steht in enger Affinität zu Wissensge-

bieten, die außerhalb von Sprache und Didaktik liegen. Zu diesen Gebieten gehören die Interaktion von Mensch und Computer, Informationsverarbeitung, Materialdesign, Bildschirmlayout, Expertensysteme, künstliche Intelligenz u.a.<sup>3</sup>. Fremdsprachendidaktiker mit fundierter Ausbildung in diesen Bereichen sind freilich selten. Es kann daher nicht verwundern, daß computerunterstützter Fremdsprachenunterricht weitgehend die Domäne von Autodidakten ist. Wo Experten der einschlägigen Wissensgebiete im Team Sprachlernsoftware erstellt haben, wie es nach den Verlautbarungen der Verlage bei den Softwarepaketen der letzten Jahre generell der Fall war, haben sich – nach den Produkten zu urteilen – die Fremdsprachendidaktiker zumeist nicht durchgesetzt. Es gehört zur Grundproblematik des computerunterstützten Unterrichts, daß er weniger dadurch bedingt wird, was didaktisch wünschenswert oder sinnvoll ist; vielmehr bestimmen „hardware and software tools [...], to a considerable degree, how CALL is conceptualized“<sup>4</sup>.

### **3 Entwicklungslinien**

#### **3.1 Computertechnologie**

Am Anfang des computerunterstützten Sprachunterrichts stehen breit angelegte und gut finanzierte Projekte, die von spezialisierten Teams auf Großcomputern unternommen wurden. Das sog. PLATO-Projekt<sup>5</sup>, das 1960 an der Universität Illinois aus der Taufe gehoben wurde, konnte um 1980 mit ca. 50.000 Kontaktstunden Sprachunterricht in zwölf Sprachen aufwarten<sup>6</sup>.

Das Aufkommen der sog. „home computer“ ab Mitte der siebziger Jahre verschaffte einem breiteren Publikum Zugang zu Computern. Der damit einsetzende Boom<sup>7</sup> erfaßte auch den computerunterstützten Sprachunterricht. Auch die ersten CALL-Zeitschriften stammen aus dieser Zeit, z.B. das 1983 begründete *Calico Journal*<sup>8</sup>.

Richtungweisend für den computerunterstützten Sprachunterricht wurde im weiteren Verlauf der achtziger Jahre der Apple „MacIntosh“<sup>9</sup>. Mit einer komfortablen grafischen Benutzeroberfläche, die konsequent von Steuersymbolen Gebrauch machte und weitgehend vermittlels der Maus bedient wurde, setzte der MacIntosh neue Maßstäbe für Benutzerfreundlichkeit. Da der MacIntosh bald auch Ton- und Videofunktionen integrierte, ließen sich mit ihm im Sprachunter-

richt nicht mehr nur – wie bisher – die Lese- und Schreibfertigkeit, sondern auch das Hörverstehen angemessen unterstützen. Mit dem Autorensystem *HyperCard* bot der Macintosh dem Benutzer überdies zum erstenmal die Gelegenheit, ohne großen Programmieraufwand anspruchsvolle Anwendungen nach dem sog. Hypertextprinzip zu entwickeln<sup>10</sup>.

Damit begann sich eine Vision aus der Pionierzeit der Computer zu erfüllen. Ted Nelson, der den Begriff „Hypertext“ 1965 prägte, verband damit – in Anlehnung an Überlegungen, die Vannevar Bush schon 1945 angestellt hatte - die Vorstellung eines elektronischen Textgefüges, das alle bestehenden Texte vernetzen würde. Die Revolution des Informationswesens durch das ‚weltumspannende Netz‘ [„world wide web“] des „Internet“ seit Beginn der 90er Jahre läuft auf die Verwirklichung eben dieser Vorstellung hinaus. Sie wird im Grunde durch die Nutzung des Hypertextprinzips, d.h. durch die non-lineare Verknüpfung elektronisch verfügbarer Informationseinheiten, ermöglicht.

Bis Ende der achtziger Jahre wurde der Computer zu Lernzwecken überwiegend als Blättermaschine verwendet, die nach einem vorgegebenen Flußdiagramm in der Art des Programmierten Unterrichts durch eine Anzahl von Bildschirmseiten führt. Bei dieser einfachen Form von Bildschirmtext wirkt der Bildschirm wie ein Passepartout, das über einer Anzahl zweidimensional angeordneter ‚Seiten‘ verschoben wird. Von solchem rudimentären Bildschirmtext unterscheidet Hypertext sich einerseits dadurch, daß die Reihenfolge der Informationen nicht festgelegt ist, sondern sie können vom Benutzer in beliebiger Folge abgerufen werden. Hypertext erweckt den Eindruck, als würden die Informationen am Bildschirm auf scheinbar **untereinander** liegenden Ebenen im Raum, also dreidimensional, bereitgehalten. So können etwa Textabschnitte gleichsam unter die betreffenden Überschriften weggefaltet und per Mausclick wieder entfaltet werden. Von jedem Zeichen am Bildschirm aus sind andere Informationen - im Internet auch solche, die an fernliegenden Orten gespeichert sind – abrufbar.

Obwohl Apple die entscheidende Wende in der Hardware- und Software-Entwicklung eingeläutet hat und in mancher Hinsicht bis heute den Ton angibt, beherrschen die PC-kompatiblen Mikrocomputer mit dem Betriebssystem *Windows* (in den Versionen 95, 98, ME und 2000) von Microsoft heute mit über 90% Anteil den Markt. Die modernen Multimedia-Maschinen beider Umgebungen vermögen Sprache nicht nur wiederzugeben, sondern über sog. Spracherken-

nungssoftware – in Grenzen – auch zu ‚verstehen‘. Damit verfügt der Fremdsprachenunterricht zum erstenmal über eine Technologie, mit der man nicht nur Lese-, Bild-, Hör- und Filmtexte gleichzeitig am selben medialen Ort darstellen, sondern auch alle vier sprachlichen Fertigkeiten – Lesen, Schreiben, Hören und Sprechen – einüben und testen kann.

## **3.2 Computerdidaktik**

### 3.2.1 Der behavioristische Ansatz

Entsprechend dem Stand der Computertechnologie und in Übereinstimmung mit Skinners Behaviorismus, der vorherrschenden Lerntheorie, sowie in Anlehnung an die ebenfalls auf Skinner zurückgehenden Prinzipien des sog. Programmier-ten Unterrichts<sup>11</sup> bestand computerunterstützter Sprachunterricht anfangs aus einfacher Textdarbietung und sog. „Drill-and-practice“-Übungen, die auf Grund ihrer Geschlossenheit und Rigidität relativ leicht herzustellen waren und die fast ausschließlich lesend und schreibend bedient wurden<sup>12</sup>.

Übungen dieser Art haben den computerunterstützten Sprachunterricht nachhaltig geprägt. Bis Ende der 80er Jahre beschränkte sich das Angebot an Sprachlernsoftware weitgehend auf Übungen und Tests in Form von Mehrfachwahl-, Zuordnungs- und Einsetzaufgaben zur Erleichterung vor allem des Vokabellernens und der Verfestigung grammatischer Strukturen<sup>13</sup>. Auch neuere Multimediaprogramme, wie *Von Aachen bis Zwickau* von Marlies Happe, Roland Schmidt et al. (Inter Nationes 1995), die mit einer zeitgemäßen Benutzeroberfläche sowie Video und Ton ausgestattet sind, machen überwiegend von diesen Übungstypen Gebrauch.

Die meisten der speziell für das Sprachenlernen entwickelten Computeranwendungen scheinen bis auf den heutigen Tag im Grunde von der behavioristischen Vorstellung auszugehen, daß der Computer, während Lerner mit ihm umgehen, den Lehrer imitiert oder ersetzt. Seine Funktion ist die eines Tutors, der den Lernprozeß plant, initiiert, steuert und kontrolliert. Der Lehrer sitzt gleichsam in der Maschine, und diese steht im Zentrum des Lernprozesses. Sie bestimmt, was wie in welcher Reihenfolge und mit welchem intendierten Ergebnis gelernt wird. Der Lerner ist zwar aktiv am Lernprozeß beteiligt, aber vorwiegend in der Rolle des Empfängers und Respondenten.

### 3.2.2 Lernerautonomie

Diese Lernerrolle widerspricht heutigen Forderungen nach Lernerautonomie, die in der Auffassung gründen, daß Lernen nur dann erfolgt, wenn es selbstbestimmt und eigenverantwortlich unternommen wird<sup>14</sup>. Diese Auffassung stützt sich auf Erkenntnisse der kognitiven Lernpsychologie und des Konstruktivismus, wonach

„für jeden Menschen die Wirklichkeit „subjektiv“ ist. [...] Wirklichkeit ist von Menschen geschaffen, ist sozusagen im Gehirn. [...] Dies heißt, daß wir [...] Lernprozesse [...] nur dann fördern können, wenn wir darauf methodisch eingehen, daß [Lerner] individuell verschieden sind und deshalb auch auf ihre individuelle Art und Weise lernen. Es impliziert, daß wir authentische Lernumgebungen schaffen, in denen die Lerner selbst ihre Lernpensen festlegen und ihre Zielsetzungen bewußt erkennen und gestalten können.“<sup>15</sup>

Solchen Anforderungen kann seit Anfang der neunziger Jahre mit der Hypertext-technologie entsprochen werden. Der didaktische Wert von Hypertextsystemen liegt darin, daß sie den individuellen Informationswünschen des Benutzers weitgehend zu entsprechen vermögen. Das Hypertextprinzip verwenden alle neueren Computeranwendungen. In Verbindung mit hochauflösender Grafik, Ton, Video und elektronischer Spracherkennung sowie Datenträgern mit angemessener Kapazität konstituiert es den modernen Hypermedia-Computer, der dem Fremdsprachenunterricht zum erstenmal eine ausgereifte Sprachlernmaschine zur Verfügung stellt.

## 4 Zum Umgang mit fremden Kulturen in Sprachlernsoftware

Seit Mitte der 90er Jahre ist eine Fülle von Computeranwendungen speziell für das Fremdsprachenlernen erschienen. Es handelt sich in der Regel um Programme auf einer oder mehreren CD-ROM, die zu recht günstigen Preisen (meist unter US\$100) angeboten werden. Sie erheben z.T. den Anspruch, komplette Selbststudienkurse zu bieten; z.B. die mehrsprachigen Serien *Learn to speak ...* von Hyperglot; *Let's talk ...* und *Your way* von Syracuse und *Learn Language Now* von Transparent Language. Weniger hohe Ziele stecken die Serie *Triple Play Plus* von Syracuse und die *Rosetta Stone Language Library* von Fairfield Language Technologies sowie *Einblicke. Lernprogramm Deutsch* von DFK/Goethe-Institut.

Gemeinsam ist diesen Paketen die professionelle Gestaltung, das hohe technische Niveau mit integrierter Verwendung von Text, Bild, Ton, Animation und Video und z.T. echter Spracherkennung (z.B. *Learn to speak*, *TriplePlay Plus*, *Your way*). Bei genauerer Prüfung stellt sich indessen heraus, daß die meisten dieser Programme sich doch eher daran orientieren, was techn[olog]isch möglich ist, und weniger am Stand einer auf Kommunikativität, Interkulturalität und Lernerautonomie ausgerichteten Fremdsprachendidaktik. Die Übungen und Tests gehören, obwohl sie äußerlich zumeist recht ansprechend gestaltet sind, überwiegend zum Typ Multiple Choice, Zuordnung und Cloze. Die Lernabläufe sind in der Regel mehr oder weniger streng festgelegt. Die Lernerbeurteilung ist oft rigide wie eh und je und orientiert sich zumeist an traditionellen Wort-Grammatiken. Der Behaviorismus läßt grüßen.

Neben diesen dedizierten Sprachlernprogrammen stehen dem Sprachenlerner auch zahlreiche elektronische Nachschlagewerke zur Verfügung. Sie können den Sprachlernprozeß in vielfältiger Weise unterstützen, z.B. Lexika-Pakete wie die *PC Bibliothek* von Duden/Langenscheidt und *Compton's Reference Collection*, die Wörterbücher, Enzyklopädien, Atlanten, Stilschulen etc. auf einer einzigen CD-ROM oder auf wenigen Disketten vereinigen, multimediale Enzyklopädien wie Microsoft *Encarta*, Speziallexika wie Microsoft *Movie* und das *Bertelsmann Lexikon Geschichte*. Es bleibt anzumerken, daß derzeit in immer schnellerer Folge CD-ROMs mit Literatur auf den Markt kommen [z.B. von Reclam]. Sie enthalten neben den Texten z.T. Leseproben, Autorenbiographien, Einführungen in literarische Epochen und andere Hintergrundinformationen, gelegentlich auch Wort- und Sacherklärungen. Längere Texte eignen sich zwar nicht dazu, nur am Bildschirm gelesen zu werden; aber die unterstützenden Materialien, die sie mitbringen, und die vielfältigen Weisen, in denen man sie manipulieren kann, wenn sie in elektronischer Form vorliegen (z.B. mit Konkordanzen), machen sie zu einer wertvollen Bereicherung auch des Sprachunterrichts.

Im folgenden wird eine zufällige Auswahl von Programmen für Deutschlerner<sup>16</sup> daraufhin überprüft, ob / wie sie den Lerner mit der Zielkultur bekanntmachen.

#### **4.1 Kulturindifferenz**

Wirklich authentische Materialien sind auch in der neueren Sprachlernsoftware Mangelware. Einige Serienpakete verzichten gar auf jedwede Authentizität und Charakterisierung der Zielkultur über das reine Sprachmaterial hinaus.

So werden etwa in *TriplePlay Plus* und *Your Way* für jede Sprache jeweils die gleichen Bildergeschichten bzw. Illustrationen verwendet. Den Lerner, der auf mehr als eines dieser Pakete zurückgreift, dürfte verwundern, daß sich nicht nur die deutschen, französischen, spanischen oder chinesischen Aktanten in diesen Kursen, sondern auch ihre Lebensweisen und -umstände auf's Haar gleichen. Da wird eine amerafreurasische Universalkultur vorgegaukelt, die alles Fremdkulturelle konsequent negiert. Das mag verlagsökonomisch Sinn machen, aus fremdsprachendidaktischer Sicht ist es unverzeihlich.

Auch der *Sprachkurs Deutsch 1,2,3* verfährt weitgehend kulturindifferent. Er enthält zwar Videofilme, in denen deutschsprachige Sprecher auftreten und die in deutscher Umgebung spielen; ansonsten aber macht er weitgehend von Illustrationen Gebrauch, denen nach meiner Einschätzung wenig „Deutsches“ anhaftet. Ich kam mit dem Programm trotz jahrelanger Erfahrung in der Softwarehandhabung und Softwareherstellung nur schwer zurecht. Auch emsigste Bemühungen, durch das 31-seitigen Anleitungsheftchen und die Hilfefunktionen des Programms – es enthält kurioserweise gleich drei übereinstimmende Hilfesymbole in seinem auch ansonsten unübersichtlichen Menü – über die Bedienung aufgeklärt zu werden, führten nicht zum Ziel. Überdies fühlte ich mich durch den gleich in der ersten Lektion erteilten Auftrag, die Dialoge auswendig zu lernen, abgeschreckt; zumal es sich durchweg um trockenes (um nicht zu sagen ‚totes‘), jedenfalls nicht kontextualisiertes Sprachmaterial handelte.

[Illustration entfernt]

## **4.2 Kulturdarstellung**

Kulturdarstellung erfolgt in landeskundlichen Informationssystemen, die ausschließlich darauf abzielen, sachlich über die fremde Kultur zu informieren und die dabei intrakulturell verfahren, also inter- oder transkulturelle Fragestellungen und Perspektiven nicht berücksichtigen.

Dazu gehören die bereits 1995 erschienene Hypermedia-CD-ROM *Facts about Germany* und das anspruchslosere Hypertextsystem *Landeskunde PC*<sup>17</sup>. Beide Programme werden kostenlos vergeben (*Landeskunde PC* freilich nur an DaF-Lehrer und –Lerner im Ausland).

*Facts about Germany* stellt - in englischer Sprache, wie der Titel andeutet - Deutschland in Geschichte und Gegenwart vor: „the country, the people, it's history, the political system, economy, culture and society“, wie der Benutzer in einer beispielhaften multimedialen (visuell-audialen) Bedienungsanleitung erfährt. Das Programm besticht durch sorgfältige Materialauswahl und -organisation, durch eine vorbildliche grafische Benutzeroberfläche und durch ein einfaches, konsequentes Navigationssystem, mit dem auch ungeübte Benutzer intuitiv zurechtkommen dürften. Das Material - bestehend aus Text, Ton, Grafik, Bild, Video und Animation - wird, obwohl es streng hierarchisch strukturiert ist, wie es sich für ein Hypertextsystem gehört, sowohl vom Hauptmenü und übergeordneten Themen (in einem Inhaltsverzeichnis) her als auch durch ein Register sowie durch Querverweise erschlossen und gestattet somit den unmittelbaren Zugriff auf alle Informationen.

[Illustration entfernt]

Obwohl *Facts about Germany* bereits 1993 erschien, verkörpert es nach meiner Einschätzung immer noch den „state of the art“ im Bereich der (mir bekannten) landeskundlich-historischen Informationssysteme. Englischsprechende Deutschler und andere an deutscher Landeskunde und Geschichte Interessierte finden in dem Programm ein inhaltlich verlässliches und rundum professionell gemachtes multimediales Informationssystem.

Obwohl *Landeskunde PC* ähnlich aufgebaut ist wie *Facts about Germany* - wie dieses erschließt es die Informationen thematisch über ein Inhaltsverzeichnis, sowie durch Querverweise und ein Register - ist es in jeder Hinsicht anspruchsloser. Das Programm vereinigt Informationen aus einer Reihe einschlägiger Internationales-Materialienbände<sup>18</sup> in einem einfachen Hypertextsystem, das - inhaltlich - auf die historische Dimension und - medial - auf Ton, Animation und Video verzichtet und auf drei Disketten Platz findet<sup>19</sup>. Im Gegensatz zu *Facts about Germany* richtet es sich an DaF-Lehrer und an DaF-Lerner mit guter Lesefähigkeit im Deutschen.

Für solche Informationssysteme spricht, aus didaktisch-methodischer Sicht, daß sie sich jedweder Unterrichtskonzeption einfügen und daß nicht sie den Benutzer steuern, sondern dieser sie. Freilich haben sie eine feste vorgegebene Struktur, aber sie fungieren nicht als rigider Tutor, der die Arbeitsschritte und -abläufe vor-



gibt; sondern der Benutzer kann sich in ihnen frei bewegen und die Informationen nach Gutdünken abrufen.

### **4.3 Kulturkommentar**

Kulturkommentar liegt dann vor, wenn kulturelle Aspekte in den Kursmaterialien punktuell erläutert werden.

In *Learn to speak German* z.B. läßt sich zwar der Hauptaktant - ein Mr. Smith aus den USA, der Deutschland besucht – nicht auf die fremde Kultur ein, aber der Lerner wird wenigstens sekundär mit entsprechenden Informationen und Anschauungsmaterialien beliefert: der Kurs enthält „Cultural Notes“ mit Informationen zur deutschen Landeskunde, die überdies eine interkulturelle Perspektive ansetzen, insofern sich die Annotierungen explizit an US-Amerikaner richten und mit Aspekten aus deren Ausgangskultur vergleichen.

Außerdem enthält das Paket „Cultural Movies“ über deutsche Städte, die freilich weder inhaltlich noch sprachlich auf das Kursmaterial abgestimmt sind und insofern eher als schmückende Beigaben erscheinen. Bisweilen wirken diese kulturellen Filme etwas anreißerisch, aber sie bringen immerhin Authentizität in das ansonsten rein sekundäre Material.

### **4.4 Kulturintegration**

Wenn landeskundliche Informationen dem Kursmaterial erkennbar inhärent sind, kann man von Kulturintegration sprechen. Kulturintegration kann textuell, visuell und audial erfolgen. Sie kann diese medialen Modi auch miteinander verbinden.

Dies tut z.B. der *Multimedia Sprachtrainer*, der kulturelle Eigenheiten einerseits in die Dialogtexte integriert und diese gleichzeitig durch Bildmaterial unterstützt. Die Dialogpartner werden abwechselnd vermittelt stehender Bilder aus unterschiedlichen Perspektiven und mit unterschiedlichen Gesichtsausdrücken gezeigt, so daß der Eindruck eines laufenden Films entsteht, ohne daß der dafür nötige Speicheraufwand anfällt. Die Dialoge werden sowohl audial als auch textuell (in Sprechblasen) vorgestellt. Das Programm führt in entsprechenden Lektionen durch elf deutsche Städte / Landschaften (z.B. München, die Alpen, Rothenburg, Weimar, Berlin, Hamburg, Sylt), die durch jeweils drei bis vier Dialoge erschlossen werden, die wiederum jeweils den Ausgangspunkt für eine Serie von Übun-

gen bilden. Die Übungen sind ausnahmslos herkömmlicher Art; Nachsprech-, Einsetz-, Zuordnungs-, Eintipp- und Umformungsübungen überwiegen.

Bei den Dialogen handelt es sich um Sekundärtexte, aber immerhin werden die Aktanten stets in authentischer Umgebung bzw. vor authentischem Hintergrund gezeigt – eine Lösung, die insgesamt durchaus anspricht. Leider sind die Dialogtexte unter interkulturellem Aspekt nicht immer überzeugend. Wenn etwa die (perfekt deutsch sprechende) Engländerin Diana (!) im Münchner Biergarten ihren deutschen Tischnachbarn Armin fragt, ob das Bier sei, was er da trinke (natürlich ist es Bier), dann wird sich insbesondere der Benutzer mit englischer Ausgangssprache - und für u.a. ihn sorgt das Programm von der Unterrichtssprache her vor - über deren Ignoranz (oder die der Programmhersteller) wundern; denn das edle Gebräu ist in Dianas Herkunftsland ja alles andere als unbekannt, es erfreut sich dort vielmehr ähnlicher Beliebtheit wie in Deutschland, es sieht auch zumindest ähnlich aus wie deutsches Bier und wird häufig per „pint“ - also aus Gläsern von der Größe einer bayrischen „Maß“ - getrunken. Noch gestellter wirken Dialoge, in denen die Sprechenden gleichsam als Touristenführer auftreten und – ohne wirklich miteinander zu sprechen – abwechselnd Wissenswertes über Land und Leute mitteilen, wie im Abschnitt „Moby Dick“ in der Lektion zu Berlin.

In vorbildlicher Weise in das Kursmaterial integriert werden landeskundliche Informationen in *Einblicke. Lernprogramm Deutsch. Folge 1 Miteinander*. Das Programm will „Deutschkenntnisse auffrischen und vertiefen“ und „gezielt für das *Zertifikat Deutsch als Fremdsprache* trainieren“. Es soll dereinst aus neun Folgen bestehen, neben der hier besprochenen Folge „Miteinander“ sollen acht weitere Folgen, u.a. zu den Themen „Arbeitswelt“, „Schule und Jugend“, „Umwelt und Natur“ sowie „Deutschland in Europa und in der Welt“ erscheinen. Das Programm geht somit dezidiert von landeskundlichen Themen aus. Die Folge „Einblicke“ bietet dem Lerner zu vier übergeordneten Lebensbereichen „... etwas tun“, „... klarkommen“, „... leben“, „... etwas entdecken“ jeweils einen einführenden Videofilm von 5 - 6 Minuten Länge sowie vielseitiges Aufgaben- und Übungsmaterial unter den Aspekten „Landeskunde“, „Grammatik“, „Sprechen“, „Situationen“, „Vokabeln“, „Textübung“ sowie jeweils einen „Test“. Mit Ausnahme der Grammatikteile informieren alle Unterabteilungen wenigstens mittelbar auch über das Leben in Deutschland; und zwar stets multimedial. Die Videofilme beleuchten jeweils einen Aspekt der deutschen Lebenswirklichkeit: „... etwas tun“

hat die Freizeitgestaltung Jugendlicher zum Gegenstand, „... klarkommen“ das Problem der Arbeitslosigkeit, „... leben“ befaßt sich mit Ehe, Partnerschaft und Singles, während „... etwas entdecken“ einen gerafften historischen Überblick der Geschichte Deutschlands im 20. Jahrhundert bringt. Dem Teil „Textübung“ liegt ein authentischer Zeitschriftentext zugrunde. Der Teil „Landeskunde“ bietet landeskundliche Informationen nicht einfach dar; der Lerner lernt sie vielmehr in interaktiver Arbeit entdecken, wie in der nachstehend abgebildeten Zuordnungsübung. Überhaupt findet sich der Lerner in dem Programm selten in der Rolle des nur Rezipierenden; er wird grundsätzlich interaktiv involviert.

[Illustration entfernt]

*Einblicke* ist – nicht nur unter kulturellem Aspekt - sowohl von der Konzeption als auch von der Gestaltung her ein beispielhaftes Sprachlernprogramm. Es hat eine ansprechende Benutzeroberfläche und konsequent angeordnete, einfach zu bedienende Kontrollfunktionen, mit der auch Computerunkundige auf Anhieb zurecht kommen sollten. Die fertige Reihe dürfte von DaF-Lernern und -Lehrern gleichermaßen als echte Unterstützung empfunden werden. Was fehlt, ist wirkliche Spracherkennung, die es dem Programm ermöglichen würde, auf audiale Inputs des Benutzers zu reagieren. Das wäre nicht nur für die Sprechübungen ein Gewinn. Und vielleicht sollte man die Intro-Musik, die endlos spielt, solange die Programmübersicht aktiv ist, abschaltbar machen.

Auch das Inter-Nationales-Programm *Von Aachen bis Zwickau* ist von Grund auf landeskundlich-integrativ ausgerichtet. Wie der gleichnamige Materialband, der Arbeitsblätter und Audiokassetten enthält, stellt es junge Menschen in Tonbandinterviews vor. Grafiken, Bilder und Videofilme vertiefen den Eindruck von diesen Personen. Daran angeschlossen werden vielfältige meist sprachliche Aufgaben und Übungen.

Durch das Programm führt die neunzehnjährige Astrid aus Berlin. Wenn sie spricht, erscheint ihr (stehendes) Porträt immer in einem kleinen Fenster links oben am Bildschirm. Astrid gibt alle Erläuterungen und Anweisungen; sie spricht also oft und ihre Sprechpassagen sind bisweilen ziemlich lang. Sie spricht auch recht schnell und nicht immer sehr deutlich, woraus man ableiten darf, daß sich das Programm – obwohl es nirgends vermerkt ist - an Fortgeschrittene richtet. Wann immer Astrid spricht, sind alle anderen Funktionen inaktiv. Man kann ihr leider nicht das Wort verbieten, sondern man muß sich beim Zurückgehen jedes-

mal wieder ihre Aussagen voll anhören - auch wenn man sie schon xmal gehört hat. Es wäre schön, wenn man als Benutzer des Programms seinerseits Astrid zum Sprechen auffordern könnte

Das Programm behandelt u.a. die Themen Schule, Freizeit/Hobbys, Sport, Familie und Wohnen. Bei den Städtevideos (über Berlin, Grünstadt, Bad Homburg, Sangerhausen, Aachen, Bonn und Soest) handelt es sich um kurze Filme, die mit Musikuntermalung, aber ohne Kommentar gezeigt werden. Es gibt auch einen Videofilm über die Schwimmerin Franziska van Almsick. Bisweilen werden authentische Texte verwendet, z.B. ein Schulzeugnis und eine Annonce.

Obwohl *Von Aachen bis Zwickau* vom Ansatz her als Sprachtrainingsprogramm mit integrierter Landeskunde überzeugt, reicht es bei weitem nicht an *Einblicke* heran. – weder vom Design noch vom Bedienungskomfort her. Vielmehr weist es im einzelnen viele Mängel auf, die leicht behoben werden könnten. Der gravierendste wurde schon genannt (s.o. die Ausführungen über Astrid). Bisweilen erzeugt Anklicken der Menütasten „Vor“ und Zurück“ denselben Effekt. Man weiß zuweilen nicht, wie es weitergeht bzw. wie man sich die richtigen Lösungen anzeigen lassen kann. In einer Zuordnungsübung in dem Kapitel über Susanne wird nach dem Alter ihrer Eltern gefragt. Sowohl Vater und Mutter Susannes sind 48 Jahre alt; man kann aber jeweils nur eine bestimmte der beiden Zahlen „48“, die zur Auswahl stehen, dem Vater und der Mutter zuordnen.

## 5 Fazit und Ausblick

Insgesamt betrachtet, belegen die besprochenen Softwarepakete, daß der Multimedia-PC am Ende der neunziger Jahre das Fremdsprachenlernen durch Kulturdarstellung, Kulturkommentar, insbesondere aber durch Kulturintegration in vorzüglicher Weise bereichern kann. Der Computer ist ein unverzichtbares Instrument zur "Schaffung einer reichen Lernumgebung" [Wolff 1996: 551] mit vielfältigen, abwechslungsreichen Modi der Darbietung, Einübung und Vertiefung von authentischem sprachlichem und landeskundlichem Material.

Um wirklich effiziente Selbststudienprogramme bieten zu können, muß Computersoftware zum Fremdsprachenlernen freilich in der Sache noch viel authentischer und kulturell relevanter, in der Didaktisierung – insofern diese überhaupt angestrebt wird - viel flexibler werden, damit sie einer möglichst großen Zahl von

Lernpräferenzen, -stilen und -strategien entgegenkommt. Nicht in der Festlegung der Lerner auf einen 'richtigen' Lernweg liegt der potentielle Wert [und Erfolg!] von computerbasierten Sprachkursen, sondern in der Flexibilität und der Freiheit, mit der sie sich benutzen lassen.

Angesichts der rasanten Entwicklung im Bereich der weltweiten Vernetzung durch das Internet erhebt sich - gerade hinsichtlich des Lernens über und der Vermittlung von fremden Kulturen – die Frage, ob Programme auf Datenträgern für diesen Zweck nicht eigentlich überholt sind. Diese Frage lässt sich einsichtig am Beispiel der Städteansichten und –videofilme, wie sie in *Facts about Germany*, *Einblicke* und *Von Aachen bis Zwickau* verwendet werden, erörtern.

Das „World Wide Web“ ist eine unvorstellbar große Zahl von Dokumenten, zu denen die Teilnehmer an diesem System Zugang haben. Jedes Dokument auf einem Internet-Server ist Teil des weltweiten Hypertext-Netzwerks. Das „World Wide Web“ hält zu allen denkbaren Themenbereichen und in zahlreichen Sprachen eine schier grenzenlose Fülle multimedialer Informationen bereit, mit denen man in vielerlei Weise umgehen kann. Man kann im Internet z.B. Orte, Museen, Warenauslagen besichtigen, Konsumgüter bestellen, Freizeitangebote studieren und Reisen buchen, Nachschlagewerke konsultieren, Nachfragen aller Art stellen, medizinische Diagnosen einholen, Probleme diskutieren oder einfach plaudern. Über verschiedene sog. „Service Providers“ kann man im Internet weltweit zum Ortstarif telefonieren (leider nicht überall legal) oder per „Voicemail“ gesprochene Nachrichten verschicken (z.B. bei ICQ: <http://www.icq.com>). Vermittels sog. „Video Conferencing“-Software (z.B. *Netmeeting* von Microsoft) können sich die Kommunikationspartner nicht nur unterhalten, sondern einander dabei auch am Bildschirm sehen.

Jede größere deutsche Stadt verfügt inzwischen im Internet über eine eigene Leitseite mit vielfältigen Informationen, immer bebildert, oft mit Ton und Video. Da findet man von den Autobahnzufahrten bis zur Zimmervermittlung alles, was den Ort aus der Sicht seiner Einwohner selber charakterisiert und interessant macht: z.B. Sehenswürdigkeiten, Geschichte, Stadtpläne, den Veranstaltungskalender, Ausbildungsstätten wie Hochschulen und Akademien, Theater und Museen, das Nahverkehrsnetz, Einkaufsmöglichkeiten, den Hotelnachweis (oft mit „on-line“ Buchungsfunktion) sowie „links“ zu anderen einschlägigen Leitseiten. Im allgemeinen kann man jede Leitseite per e-mail erreichen, also als DaF-Lerner

interkulturelle Kommunikationsprozesse unmittelbar anbahnen. Gegenüber den didaktisierten Materialien in Sprachkursen haben diese Informationen den Vorzug, daß sie wirklich authentisch sind und nicht durch fremdsprachendidaktische Erwägungen gefiltert und vorinterpretiert werden.

Die Möglichkeiten, die moderne Telekommunikationssysteme – vor allem elektronische Post und das Internet - dem Fremdsprachenlernen bieten, sind früh erkannt worden. Die Fülle an Informationen, Materialien und Übungen, die inzwischen im Internet speziell zum Sprachenlernen bereitstehen, ist unübersehbar. Zu den bekanntesten Ressourcen für Deutsch als Fremdsprache z.B. zählen die Listen, die Andreas Lixl zusammengestellt hat: „Deutsche Internet Übungen“ [<http://www.uncg.edu/~lixlpurc/publications/NetzUeb.html>] und „German Studies Trails on the Web“ [<http://www.uncg.edu/~lixlpurc/german.html>]. Auch auf den „Websites“ der Fachverbände und –organisationen wird der Fremdspracheninteressierte fündig; z.B. bei Calico [<http://calico.org/>], EuroCall: [<http://www.hull.ac.uk/cti/eurocall.htm>], dem TELL-Consortium [<http://www.hull.ac.uk/cti/tell.htm>], dem Internationalen Deutschlehrerverband [<http://www.wlu.ca/~wwwidv/>] und natürlich dem Goethe-Institut [<http://www.goethe.de/>]. Da jede dieser Leitseiten in der Regel wiederum mit einer Vielzahl von „links“ zu anderen Leitseiten verknüpft ist, kann man in relativ kurzer Zeit eine große Zahl von Informationen einholen. Die Adressen der Leitseiten können im „Browser“ abgelegt und von dort jederzeit wieder abgerufen werden. Die HTML-Dokumente lassen sich auf der Festplatte speichern. Der Zugang zu den Internet-Informationen wird freilich wegen mangelnder Bandbreite der Leitungen oft durch lange Wartezeiten behindert, die sich auf die Arbeit im Netz demotivierend auswirken können; aber die moderne Satellitentechnologie wird diesem Problem in absehbarer Zeit abhelfen.

Es steht außer Zweifel, daß diese Möglichkeiten dem Fremdsprachenlernen eine neue Dimension eröffnen. Die Zunft der Fremdsprachenvermittler ist dabei, sich auf das Internet als Medium und Hilfsmittel einzustellen. Bei den CALL-Kongressen der letzten Jahre beschäftigten sich auffallend viele Darbietungen damit, wie man das Internet zum Sprachenlernen einsetzen kann, welche Materialien bereitstehen, wo und wie man sie am leichtesten auffindet (vgl. z.B. Bush 1996). Schon gibt es die erste Sprachenuniversität, die „LanguageConnect University“ [<http://www.syrlang.com/workplace/>]. Universitätskurse werden als komplette Fernstudiengänge über das Internet angeboten. Zusammen mit den immer viel-

seitiger und anschaulicher werdenden Leitseiten, die Einsicht in fremdkulturelle Gegebenheiten [s. z.B. <http://www.paris.org/>] bieten, dem bequemen Zugriff auf ganze Bibliotheken und Buchhandlungen, die Zusammenfassungen von Millionen Titeln bereithalten [z.B. Amazon: <http://www.amazon.com/>], der Verfügbarkeit umfangreicher Nachschlagewerke, wenn auch nicht immer kostenlos [wie *Britannica online*, z.B. bei: <http://www.lib.udel.edu/tutor/net/ency.html>], oder Übersetzungsprogramme [z.B. Altavista: <http://babelfish.altavista.digital.com/cgi-bin/translate>] werden es in Zukunft jedem, der Zugang zum Internet hat, ermöglichen, Fremdsprachen in einer authentischen Umgebung und anhand authentischer kommunikativer Aktivitäten zu erlernen.

### Zitierte und weiterführende Literatur

Bausch, Karl-Richard et al. (Hg. 1989): *Handbuch Fremdsprachenunterricht*. Tübingen: Francke.

Bush, Michael D. (1996): Language Learning via the Web. Paper presented at the 1996 Symposium of the Computer Aided Language Instruction Consortium CALICO) Albuquerque, NM, 29 May (<http://moliere.byu.edu/calico/calico96.html>).

*Info DaF* 19, 2: 1992: Computereinsatz im Unterricht Deutsch als Fremdsprache / Dokumentation zu Computerprogrammen für Deutsch als Fremdsprache.

Jung, Udo H. (Hg.) 1988: *Computers in Applied Linguistics and Language Teaching*. Frankfurt am Main, Bern, New York, Paris: Lang.

Jung, Udo H. 1988a: *International Bibliography of Computer Assisted Language Learning*. Frankfurt am Main, Bern, New York, Paris: Lang.

Jung, Udo H. (1988b): Introduction, or a 'Petit Tour' of the world of CALL. In: Jung (Hg.) 1988: 1 – 20.

Kußler, Rainer (1997): Hypertext im Landeskunde-Unterricht DaF. In: Müller-Verweyen 1997: 171 - 186.

Levy, Michael (1997): *Computer-Assisted Language Learning. Context and Conceptualization*. Clarendon Press, Oxford.

Meyer, Meinert A. (1997): Erziehender Unterricht – von Johann Friedrich Herbart's „Zucht“ zur „Lernerautonomie“. *Fremdsprachenunterricht* 6, 1997: 411 - 417.

Müller-Verweyen, Michael (Hg. 1997): *Neues Lernen. Selbstgesteuert. Autonom*. München: Goethe-Institut [= Standpunkte zur Sprach- und Kulturvermittlung 7].

Pisani, Delphine / Henri Rünneburger (1994): Deutsch als Fremdsprache für Frankophonien mit HyperCard für Macintosh. In: Fechner (Hg. 1994): 98 – 115.

Wolff, Dieter [1996]: Kognitionspsychologische Grundlagen neuer Ansätze in der Fremdsprachendidaktik. *Info DaF* 23, 5: 541-560.

## Referierte Sprachlernsoftware

*Deutsch1. Multimedia Sprachtrainer.* Multiple Language System: Englisch, Italienisch, Türkisch. Teil 1. Digital Publishing 1996.

*Einblicke. Lernprogramm Deutsch. Multimedia language trainer. Folge 1: Miteinander.* München: Goethe-Institut & DFK Multimedia GmbH 1998.

*Facts about Germany. Multimedia -Edition.* Siemens-Nixdorf, o.O. 1993.

*Landeskunde PC. Ein elektronischer Studienbegleiter für das Fach Deutsch als Fremdsprache* von Rainer Kußler. Bonn: Inter Nationes 1997.

*Learn to speak German* von Jeff Mellor et al. Knoxville: Hyperglot 1996.

*The Rosetta Stone Language Library.* PowerPac Spanish, French, German, English, Dutch, Russian, Chinese. Harrisonburg VA: Fairfield Language Technologies.

*Sprachkurs Deutsch 1,2,3.* Interactive language course German. Diesterweg 1998.

*Triple Play Plus* Language Sampler Spanish, French, German, Italian, English, Syracuse NY: Syracuse Language Systems 1996.

*Von Aachen bis Zwickau* von Marlies Happe, Roland Schmidt et al. Bonn: Inter Nationes 1995.

## Anmerkungen

<sup>1</sup> Redaktionsschluß: Mai 1999. Der Beitrag erschien in leicht abgeänderter Form unter der Überschrift „Darstellung fremder Kulturen durch Sprachlernsoftware – Entwicklung und gegenwärtiger Stand“ in: Wierlacher, Alois und Andrea Bogner (Hg.): *Handbuch interkulturelle Germanistik*. Stuttgart & Weimar: Metzler 2003: 425-432. Die Illustrationen wurden in der vorliegenden PDF-Version entfernt.

<sup>2</sup> Bausch et al. 1989: 428f.

<sup>3</sup> Vgl. Levy 1997: 49f.

<sup>4</sup> Levy 1997: 17.

<sup>5</sup> „Programmed Logic for Automatic Teaching Operations“

<sup>6</sup> Vgl. Levy 1997: 18-20.

<sup>7</sup> Vgl. *Info DaF* 1992: 147.

<sup>8</sup> „Computer Assisted Language Instruction Consortium“, führt noch heute jährlich Tagungen durch.

<sup>9</sup> Vgl. Levy 1997: 23.

<sup>10</sup> Vgl. Pisani/Rünneburger 1994.

<sup>11</sup> Vgl. Levy 1997: 183.

<sup>12</sup> Vgl. Levy 1997: 15-21.

<sup>13</sup> Vgl. Jung 1988a und 1988b sowie *Info DaF* 19, 1992, Heft 2.

<sup>14</sup> Vgl. die „Grundprinzipien des Lernens“, die Wolff 1996, insbesondere 555f., herausgearbeitet hat.

<sup>15</sup> Meyer 1997: 416.

<sup>16</sup> Vgl. oben „Referierte Sprachlernsoftware“

<sup>17</sup> Kußler 1997

<sup>18</sup> u.a. Friedrich Bubner [bearbeitet von Rainer Wicke] <sup>2</sup>1992: *Klar-Sicht. Einblicke in unser Alltagsleben*; Friedrich Bubner <sup>1</sup>1996: *Transparente Landeskunde*; Caroline Coit 1993: *Was möchten Sie wissen?*, Helga Seel <sup>2</sup>1994: *Ausschnitte aus dem Alltag der Bundesrepublik Deutschland*; Michael Steindl 1994: *Bilder aus Deutschland*; Rainer E. Wicke <sup>2</sup>1993: *Übersichten. Die Bundesrepublik Deutschland und ihre Länder*; Rainer E. Wicke 1994: *Land und Leute: Hessen*; Heinz Wilms, Walter Lohfert [bearbeitet von Lutz Richter et al.] <sup>2</sup>1993: *Wer kommt mit? Eine Reise durch die Bundesrepublik Deutschland* (alle Bonn: Inter Nationes).

<sup>19</sup> Vgl. dazu die ausführlichere Darstellung in Kußler 1997.