Modellierung sozialer Kommunikation als Communities in Social Software und Lernplattformen

Tobias Hölterhof, Michael Kerres

Lehrstuhl für Mediendidaktik und Wissensmanagement
Fakultät Bildungswissenschaften / Universität Duisburg-Essen
Forsthausweg 2
47057 Duisburg
tobias.hoelterhof@uni-duisburg-essen.de
michael.kerres@uni-duisburg-essen.de

Abstract: Soziale Beziehungen durch „friends“, wie sie in Facebook, Twitter und anderer S*ocial Software* modelliert werden, weisen eine ungewöhnliche Binarität auf: „friend“ und „no friend“ bestimmen eine Community. Dabei erscheinen die lebensweltlichen Beziehungen und Gruppen von Menschen heterogener und komplexer. *Social Software* simplifiziert hier lebensweltliche Beziehungen. Das Internet präformiert dabei ebenso soziales Handeln: in einem Vergleich mit der Lebenswelt werden die Limitationen dieser S*ocial Software* deutlich. Kooperative Lernprozesse in Communities sind ein Aspekt der von S*ocial Software* im Internet abgebildeten Sozialität. Auch dort sind solche Limitationen zu erkennen und es ergeben sich ähnliche Probleme. Anhand der Struktur für soziale Kommunikation in Communities werden Facebook und Moodle in dieser Hinsicht verglichen. Schließlich wird im „Online Campus Next Generation“, einer eigenen und auf Drupal entwickelten Community-Plattform, eine Synthese beider erprobt, die versucht, Limitationen zu beheben und sich expliziter an lebensweltlichen sozialen Gruppen orientiert.

1 Einleitung

Während das Internet lange Zeit vor allem als Ort für die Präsentation von Informationen genutzt wurde, entwickelt es sich unter dem vagen Label "Web 2.0" zunehmend als Instrument für technikgestützte, zwischenmenschliche Kommunikation und Interaktion. Der Wert von Internet-Seiten entsteht nicht mehr alleine durch Autor/inn/en, sondern auch durch Kommentare und Inhalte, die Nutzer/innen selbst in das Internet einstellen (user-generated content) [KN07]. Dabei werden auch die sozialen Strukturen des Internet offensichtlich: in Trackbacks, Kommentaren, Links und Feeds werden kommunikative Bezugnahmen und Bekanntschaften von Personen abgebildet. Kooperation findet zum großen Teil als Diskurs statt, als alltägliche Konversation und „talk-in-interaction“ [FH10].

Ebenso wie das Internet soziale Strukturen aufweist, öffnet es sich auch für Aspekte der Sozialität. Als ein solcher Aspekt finden Lernprozesse im Internet statt und können hier initiiert werden. Kerres [Ke06] hat die Implikationen dieser Entwicklung für das netzgestützte Lernen aufgezeigt [s.a. Do05]. Das Internet unterstützt dabei soziale

erschienen im Tagungsband der INFORMATIK 2011
Lecture Notes in Informatics, Band P192
ISBN 978-3-88579-286-4
weitere Artikel online:
http://informatik2011.de/519.html

Kommunikation zwischen Menschen; es präformiert durch die Ausgestaltung von Technik, durch die Anwendung bestimmter Konzepte und die Bezugnahme auf bestimmte Begriffe das soziale Handeln von Menschen. Verschiedentlich werden dabei die Limitationen kritisiert, mit denen S*ocial Software* an lebensweltliche soziale Beziehungen anknüpft bzw. diese abbildet [z.B. Kö10].

Im Folgenden soll aufgezeigt werden, dass und wie S*ocial Media*-Plattformen soziale Beziehungen in unterschiedlicher Weise abbilden. Insbesondere sollen dabei auch Learning Management Systeme (LMS) als Aspekt sozialer Kommunikation untersucht werden. Es wird die These vertreten, dass vorliegende Systeme die Komplexität sozialer Beziehungen (auch) in Lernwelten in einer Weise abbilden, wie sie für das Lernen und für ein Community Building in Lernumgebungen oftmals weniger geeignet sind. Daraus werden Forderungen für die Abbildung sozialer Beziehungen abgeleitet. Schließlich wird die soziale Lernplattform „Online Campus Next Generation“ für das Communitiy Building in Lernumgebungen vorgestellt, die weiter reichende Formen der Abbildung lebensweltlicher Kommunikationsbeziehungen erlaubt.

2 Konstruktion sozialer Beziehung im Internet

Facebook, wie andere *Social Software*-Anwendungen, erlaubt es, soziale Beziehungen abzubilden, indem Benutzer/innen als „Friend“ gelabelt werden; in Twitter wird von „Followers“ gesprochen. Damit legen entsprechende Anwendungen der Komplexität menschlicher Beziehungen eine simplifizierende binäre Logik zugrunde und ziehen eine klare Grenze zwischen „friend“ und „no friend“: „Friends“ haben Zugang zu meinen Informationen, sie lesen meine Beiträge und kommentieren diese. Die anderen Benutzer/innen haben das in der Regel nicht.

Der englische Begriff „friend“ – ins deutsche vermutlich passender als „Bekannter“ denn als „Freund“ übersetzt – impliziert dabei eine binäre Wertigkeit und ist kaum in der Lage, das breite Spektrum zwischenmenschlicher Nähe vs. Ferne von sozialen Beziehungen abzubilden. Ist im „wirklichen“ Leben die Frage von Freundschaftsbeziehungen oft genug ungemein komplex, so reduziert sich die Frage in S*ocial Communities* auf eine binäre Entscheidung, die oft dadurch gelöst wird, dass man andere gerne als „Friend“ kennzeichnet, weil dies sozial erwünscht ist und antizipiert, von dem anderen ebenfalls als „Friend“ akzeptiert zu werden. Die Sparsamkeit, die mit der Grenzziehung bei der Konstruktion sozialer Beziehungen verbunden ist, ist vermutlich auch verantwortlich für den Erfolg von S*ocial Software*. Damit gehen jedoch eine Reihe von Problemen einher und im Folgenden soll deutlich werden, dass diese Konstruktion (auch) für Lern-Communities nur begrenzt geeignet ist, um lernförderliches Verhalten und Gruppenbildung zu unterstützen.

In der Lebenswelt sind Menschen Mitglieder in verschiedenen sozialen Gruppen und in verschiedenen Rollen, z.B. als Angestellter in einer Abteilung eines Unternehmens, als Vater in einer Familie, als Mitglied in einem Sportverein, als ehrenamtlich Tätiger in einer politischen Partei oder der Kirche. In jeder Gruppe habe ich „Bekannte“, die mir

näher stehen und mit denen ich mich enger austausche. Die Gespräche, die ich mit den Bekannten einer Gruppe führe, würde ich kaum mit den Bekannten einer anderen Gruppe führen. Informationen aus dem einen Kontext sind in einem anderen Kontext fehl am Platz; ja, sie können unverständlich und völlig deplatziert wirken. Poste ich: „Die Pizza war lecker“ in Twitter, wird dies für ein größeres Publikum wenig interessant sein oder gar belächelt werden. Für eine bestimmte Gruppe – vielleicht meine Großfamilie – ist dies jedoch vielleicht durchaus von Interesse, weil es die erste Pizza ist, die unser Sohn selbst gebacken hat.

Aus der Theorie der sozialen Identität von Tajfel [Ta82] lässt sich darüber hinaus ableiten, dass ein menschliches Bedürfnis existiert, Gruppen zuzugehören. Denn die eigene Selbsteinschätzung hängt zumindest in Teilen mit der Zugehörigkeit zu (mehreren) Gruppen zusammen sowie der Bewertung dieser Mitgliedschaften als mehr oder weniger erstrebenswert im Vergleich zu relevanten out-groups. Wird eine Gruppe, in der man Mitglied ist, als weniger attraktiv wahrgenommen als eine Gruppe, in der man nicht Mitglied ist, wird man z.B. versuchen, der anderen Gruppe beizutreten, die eigene Gruppe aufzuwerten oder andere Strategien der Konfliktbewältigung suchen.[1]

Damit wäre festzuhalten, dass ein grundlegendes Bedürfnis nach „Zugehörigkeit“ zu sozialen Gruppen besteht, welches soziale Plattformen in Teilen befriedigen. In sozialen Plattformen, die soziale Beziehungen (primär) entlang der Differenz „Friend“ or „No Friend“ konstruieren, kann dieses Bedürfnis durch das möglichst breit angelegte „Sammeln“ von Bekannten / Freunden angesprochen werden, wenngleich dies nicht identisch ist mit der Zugehörigkeit zu Gruppen.

3 Soziale Gruppen in Lernplattformen

In Lerngruppen ergibt sich ein ähnliches Problem: Wie ziehe ich Grenzen zwischen den sozialen Beziehungen und wie konstruiere ich damit Gruppen bzw. Gruppenkommunikation? Welche Gruppenziehungen eignen sich für das Community Building und welche Formen von Privatheit sind sicherzustellen, die der einzelne Lerner möglicherweise schätzt bzw. für eine lernförderliche Umgebung erforderlich ist?

Auf den ersten Blick bilden die Mitglieder einer Lehrveranstaltung eine soziale Gruppe und insofern erscheint es naheliegend, die soziale Kommunikation *innerhalb* einer solchen Lehrveranstaltung anzulegen. In dieser Weise werden z.B. Foren innerhalb eines Kursraumes eingerichtet und die Kommunikation der Lernenden innerhalb dieses Kursraumes angeregt und unterstützt. Damit bietet der Kursraum eine übersichtliche Umgebung für soziale Kommunikation, mit einer in der Regel definierten Zahl von Teilnehmenden, die ich zumeist überschauen kann und möglicherweise (aus Präsenzterminen) auch bereits persönlich kenne und die ein gleiches Ziel verfolgen.

Eine solche Ausgestaltung sozialer Kommunikation in Foren *innerhalb* eines einzelnen Kursraumes erweist sich jedoch im Hinblick auf das Community Building als

[1] Vgl. zur Anwendung der Theorie von Tajfel auf Communities auch [DBP04].

ISBN 978-3-88579-286-4

problematisch. Community Building beinhaltet dabei mehr als der rein fachliche Austausch zwischen Kursteilnehmenden, etwa zu Problemen mit Texten oder bei Lernaufgaben. Beim Community Building geht es auch um die persönliche und emotionale Ebene, die Anteilnahme und Wertschätzung, die teilweise auch durch einfache Formen der Bezugnahme („Danke für den Hinweis!“) ausgedrückt wird.

Für das Community Building ist dabei teilweise auch wichtig, dass Reaktionen von Menschen kommen, von denen man dies nicht erwartet. Es können sich spontane, auch neue Kontakte ergeben, die die Plattform interessant machen. In der eng umrissenen Umgebung des Kursraumes sind solche Effekte weniger wahrscheinlich. Während man z.B. in Schulen (und bei minderjährigen Schüler/inn/en) genau diesen Schutz einer genau definierten Umgebung herstellen will und den Kontakt zu „Fremden“ explizit vermeiden will, so erscheint in einer Lernumgebungen für Erwachsene eine offenere Umwelt attraktiver, weil diese einfach mehr und breitere Sichten und Reaktionen eines weiteren Publikums öffnet. Dabei ist gerade in Lernwelten immer zu bedenken, dass Lernen mit dem „Fehlermachen“ einhergeht. Lernende haben durchaus ein (berechtigtes) Bedürfnis, sich in einem definierten und kontrollierten bzw. kontrollierbaren Raum zu artikulieren, der die eigene Persönlichkeit angemessen schützt.

Wenn ich nun in einer Lernumgebung poste „Aufgabe 8 ist sauschwer“, interessiert dies vermutlich auf den ersten Blick nur Teilnehmende des entsprechenden Kurses. Anteilnahme kann ich aber sehr wohl auch von anderen Teilnehmenden erfahren, auch fachliche Unterstützung von Anderen (Fortgeschrittene, ehemalige Kursteilnehmer), die nicht in dem Kurs sind. Auch können Formen nicht unmittelbar fachlicher Kommunikation stattfinden. Solche unvorhergesehenen, überraschenden Momente machen soziale Kommunikation in Online-Netzwerken besonders interessant und motivieren Menschen, diese immer wieder aufzusuchen.

Die Werkzeuge für Kommunikation beim Lernen sind bislang vor allem im Kontext der Forschung zu „Computer Supported Cooperative Learning“ (CSCL) diskutiert worden [HSW11]. Der didaktische Ansatz des kooperativen Lernens betont insbesondere die Idee des „Menschen als Gemeinschaftswesen“. Lernen ist im Anschluss an diese anthropologische Beschreibung, wie sie etwa bei Arnold Gehlen zu finden ist, ein gemeinschaftlicher Prozess, der immer auch im Austausch einer Gemeinschaft stattfindet [GW11]. Insofern sind soziale Strukturen einerseits Bedingung für das kooperative Lernen und sie bilden sich zugleich in kooperativen Lernformen heraus. Insofern kann allgemein festgestellt werden, dass Werkzeuge, die diese Lernformen technisch unterstützen, soziale Strukturen im weitesten Sinne abbilden müssen.

In der Forschung zu Hypertext wird von „Serendipitäts-Effekten“ gesprochen [Sc07], womit Zufallsfunde gemeint sind, die sich beim Browsen durch das Internet beiläufig ergeben und die für das (insbesondere: informelle) Lernen besonders fruchtbar sein können. „Social Serendipity“ ist ein Effekt, der sich in sozialen Netzwerken ergibt, bei denen Personen zufällig auf andere Menschen mit z.B. ähnlichen Interessen stoßen und sich mit diesen austauschen können [Pa08]. Köbler et al. [Kö10] oder Eagle & Pentland [EP05] diskutieren diesen Effekt etwa bei mobilen Anwendungen, die reagieren, wenn sich zufällig eine Person mit bestimmten Merkmalen in der Nähe befindet. Grundsätzlich

erfordern Effekte von „Social Serendipity“ eine hinreichend große Anzahl von Personen und insbesondere auch Personen, die ich nicht unbedingt alle persönlich kenne, weil sonst ein Überraschungseffekt fehlt.

Damit wird auch klar, dass für solche Effekte eine hinreichend große Gruppe von Teilnehmenden erforderlich ist, die in einer einzelnen Lehrveranstaltung – außer möglicherweise in einer großen Vorlesung – in der Regel nicht gegeben ist. Wenn wir lebensweltliche Kommunikation an z.B. Hochschulen betrachten, so ist diese keineswegs auf den Austausch mit anderen Studierenden innerhalb einer einzelnen Lehrveranstaltung begrenzt. Das Community Building, das soziale Netzwerk mit anderen Studierenden, geschieht (auch) deswegen weniger über Foren, die an Kursräume angebunden sind, sondern über soziale Plattformen, wie StudiVZ, über die ich mich wesentlich offener mit meinen „Friends“ austauschen kann.

Dabei wird es nicht das Ziel sein, solche informelle, beiläufige Kommunikation zwischen Lernenden komplett auf Lernplattformen abzubilden. Die Lernenden werden – auch im Internet – Orte suchen, an denen sie unter sich sind, und dieser Austausch jenseits institutioneller Strukturen und offiziell betriebener Plattformen erscheint als wichtiges Element der individuellen Studienerfahrung. In Kontexten, wie dem Fernstudium oder der online-gestützten Weiterbildung, stellt sich diese Frage ganz besonders, wie solche informelle Kommunikation und Community Building gestaltet und wie Community Building stärker an Lernplattformen gebunden werden kann, um die Chancen sozialer Kommunikation für innovative Lernszenarien zu nutzen.

Somit wird die Lebenswelt als die unmittelbar vertraute Gesamtheit des menschlichen Weltverhältnisses für Technik zum Orientierungspunkt. Diese Orientierung ist geprägt durch die Intuitivität der Bedienung. Interessant ist hierbei, dass dadurch der programmierte Mechanismus, der den Effekt erzeugt, verdeckt wird: „Der gewünschte Effekt liegt apparativ sozusagen fertig für uns bereit, ja er verbirgt sich in seiner Bedingtheit und in der Kompliziertheit seines Zustandekommens sorgfältig vor uns, um sich uns als das mühelos Verfügbare zu suggerieren.“ [Bl09, S. 35]. Diese Entwicklung kann als eine „Verlebensweltlichung der Technik“ [Di93] bezeichnet werden, indem technische Möglichkeiten mühelos und simpel genutzt werden können. Diese Simplifizierung bedingt dabei aber auch eine Präformierung. Plattformen für Lern-Communities und *Social Software* implementieren präformierende Strukturen sozialer Kommunikation, deren Effekt und Zustandekommen zunächst nicht transparent sind. Hier liegt die Möglichkeit einer Diskrepanz zwischen technischem Effekt und lebensweltlicher Vertrautheit. Insbesondere hier kann *Social Software* expliziter auf die Eigenheiten lebensweltlicher Gruppen und Beziehungen eingehen.

4 Abbildung von sozialen Strukturen auf Internet-Plattformen

Im Folgenden soll die Präformierung sozialer Beziehungsstrukturen und damit zusammenhängend sozialer Kommunikation durch die Bekanntschaftsbeziehung in Facebook als typischer Vertreter einer S*ocial Software* und durch Kurse in moodle als

Beispiel für ein LMS dargestellt werden. Dabei wird analysiert, wie diese soziale Kommunikation abbilden und welche Implikationen dies für die Interaktion in diesen Systemen haben kann. Diese Analyse berücksichtigt die erläuterten Aspekte anhand folgender Kategorien:

- Soziale Struktur: Wie konstruiert ein System Gruppengrenzen? Wie wird die Zugehörigkeit zu Gruppen abgebildet?
- Kontext sozialer Kommunikation: Wie berücksichtigt ein System die Heterogenität lebensweltlicher Beziehungen und Rollen?

Die Auswahl dieser Systeme ist beispielhaft gemeint und soll unterschiedliche und markante Ansätze in der Strukturierung sozialer Kommunikation auf Plattformen verdeutlichen. Methodisch wird dabei primär die Architektur der Systeme untersucht. Bemerkungen zum Nutzungsverhalten, insbesondere der Mitglieder, sind Ergänzungen und basieren auf eigenen Erfahrungen im Einsatz der Softwaresysteme. Dabei wird deutlich werden, dass die Strukturen, die diese Plattformen für die Abbildung sozialer Kommunikation verwenden, für Lernzwecke in vielen Fällen nicht passend bzw. vorteilhaft sind und mitunter in einer Diskrepanz zu den vielfältigen Formen lebensweltlicher sozialer Kommunikation stehen (Abbildung 1).

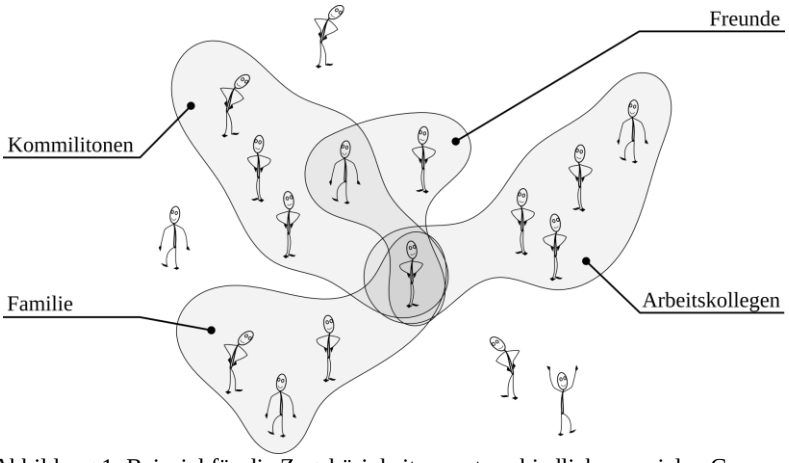

Abbildung 1: Beispiel für die Zugehörigkeit zu unterschiedlichen sozialen Gruppen

4.1 „Friends“ in Facebook

Soziale Beziehungen in Facebook entstehen für Nutzer/innen entlang der Unterscheidung „friend“ oder „no friend“. In der Wahrnehmung der Nutzer/innen entfaltet sich soziale Kommunikation entlang dieser Differenz: Beiträge und Inhalte von „friends“ erscheinen unter den eigenen Neuigkeiten auf der Startseite („wall“). Dabei können verschiedene Inhaltstypen eingestellt werden (z.B. Bilder, Videos, Links auf Webseiten, etc.). Eigene Beiträge werden von Freunden unter ihren Neuigkeiten gelesen und kommentiert. Neben den Kommentaren ist der „like it“-Button ein wesentlicher Aspekt der sozialen Kommunikation in Facebook. Facebook summiert die Anzahl der

ISBN 978-3-88579-286-4

„like it“-Klicks und visualisiert somit für den Nutzenden die Wertschätzung des sozialen Netzwerkes.

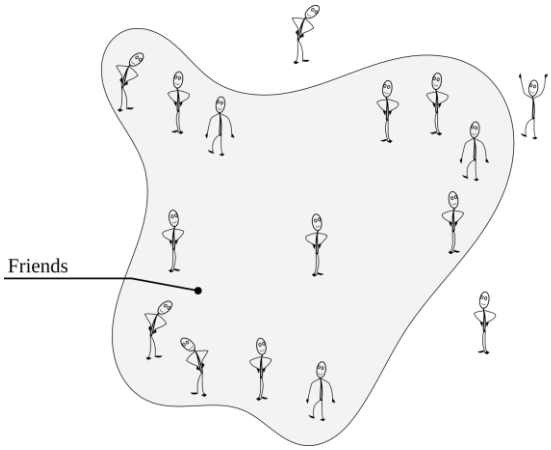

Abbildung 2: Abbildung Bekanntschaftsbeziehung in Facebook

Facebook bietet darüber hinaus einen großen Apparat an Funktionen, um Bekannte zu finden und Bekanntschaftsbeziehungen aufzubauen. So können „friends“ etwa von anderen Mitgliedern vorgeschlagen werden oder automatisch aus dem persönlichen E-Mail-Konto extrahiert werden. Facebook besitzt außerdem (seit Dezember 2007) Funktionen, um Freunde in Freundeslisten zu gruppieren und Freunde somit detaillierter adressieren zu können[2]. In Facebook können Gruppen auch unabhängig der Bekanntschaftsbeziehungen gebildet werden. Ab Oktober 2010 wurde die Gruppenfunktion erweitert[3] und mobile Facebook-Apps integrieren inzwischen diese Funktion.

Doch im Erleben und Verhalten der Benutzer/innen werden andere weiterhin primär entlang der binären Bekanntschaftsbeziehung in der Differenz von „friend“ oder „no-friend“ kategorisiert. Über die Einstellungen zur Privatsphäre können neue Beiträge auch auf Listen oder Einzelpersonen beschränkt werden, beim Verfassen eines einzelnen Beitrags über die Webseite kann diese Einstellung auch einmalig vorgenommen werden. Letzteres ist jedoch eine wenig intuitive Einstellung, die zudem zurzeit u.W. von externen (mobilen) Facebook-Apps nicht genutzt wird.[4] Es gibt Hinweise, dass diese Einstellungen in der Privatsphäre von Facebook-User wenig geändert bzw. genutzt werden.[5] Insofern kann davon ausgegangen werden, dass die soziale Kommunikation in Facebook vor allem entlang der binären Differenz von „friend“ oder „no-friend“ präformiert wird und andere, komplexere Unterscheidung zwischen verschiedenen Bekanntschaftsformen in differierenden sozialen Gruppen und Rollen kaum abgebildet werden (Abbildung 2).

[2] Vgl. dazu z.B. http://www.allfacebook.com/facebook-killer-feature-arrives-2007-12
[3] Vgl. http://blog.facebook.com/blog.php?post=434700832130
[4] Die entsprechende Methode der Facebook Graph API besitzt keinen solchen Parameter. Vgl. http://developers.facebook.com/docs/reference/api/
[5] Eine Studie von 2007 unter 1.710 Studierenden kommt zum Schluß, dass nur etwa 1/3 der Facebook-User Gebrauch von den Einstellungen zur Privatsphäre machen [LKC08].

ISBN 978-3-88579-286-4

Diese Art der Abbildung sozialer Kommunikation widerspricht dabei einigen elementaren lebensweltlichen Erfahrungen bzw. Erfahrungen, wie Nutzer/innen dies aus anderen Kommunikationsforen kennen. Dies kann mit sowohl negativen als auch positiven Effekten für die Kommunikation der Beteiligten einhergehen.

Bekanntschaftsanfragen sind z.B. lebensweltlich in dieser Weise kaum repräsentiert.Es bleibt der Person nur übrig, eine solche anzunehmen oder abzulehnen, wobei letzteres - in seiner Einfachheit - durchaus als Affront aufgefasst werden kann.

In der lebensweltlichen Kommunikation ist darüber hinaus in der Regel für jede Nachricht offensichtlich, an wen sich diese wendet. In Facebook erfolgt dies vielfach ohne dass unmittelbar sichtbar bzw. mitgeteilt ist, wer der – gedachte – Adressat einer Nachricht ist. Das Mitteilen von Informationen ohne Berücksichtigung eines Adressaten und damit eines sozialen Kontextes, an den jede Nachricht gebunden ist, ist insofern eine fremdartige Kommunikationssituation, die in der Folge zu Unklarheiten und Störungen führen kann.

Statusupdates und Kommentare bzw. „like it"-Kommentierungen können von anderen zumeist eingesehen werden, auch wenn keine Bekanntschaftsbeziehung besteht („friends of friends"). Auf diese Weise können S*ocial Serendipity* – Effekte auftreten, die in natürlichen Lebenswelten so nicht bekannt sind, und entsprechende Nachrichten können sich über das ganze Internet wesentlich schneller weiterverbreiten als über andere bisherige Medien.

Beiträge, Aktivitäten und Kommentare werden nicht, wie etwa in Foren üblich, in dialogischen Gesprächsfäden („Threads") organisiert. Die Darstellung erfolgt in einer Liste der Neuigkeiten. Dabei gibt es eine Ansicht „Hauptmeldungen" und eine Ansicht „Neueste Meldungen". In beiden Ansichten ist die zeitliche Reihenfolge und damit eine schlichte Form der Ordnung das grundlegende Strukturierungsprinzip sozialer Aktivitäten und Inhalte („social graph").

Damit ist festzustellen:

- Die soziale Struktur der Bekanntschaftsbeziehung in Facebook konstruiert eine einfache ingroup-outgroup Differenz. Durch das Annehmen oder das Ablehnen von Freundschaftsbeziehungen wird die Gruppe durch diese Personen bestimmt. Es findet kaum eine differenzierte Kommunikation zu bestimmten Teilen der diversen Gruppen statt, denen ein Mitglied angehört. Über Kommentare und Rückmeldungen der Bekannten von Bekannten („friends of friends") können S*ocial Serendipity*-Effekte entstehen.

- Es wird nicht unmittelbar sichtbar, auf welchen sozialen Kontext und welchen Adressaten sich ein Beitrag bezieht. Durch diese Dekontextualisierung können Beiträge von Adressaten als sinnfrei oder falsch bewertet werden, weil sie den Ursprungskontext und -adressat nicht kennen.

- „Fehlerhafte" Beiträge und Beiträge, die nur in einem bestimmten Kontext verständlich sind, werden meinem gesamten Netzwerk sichtbar und lassen sich nicht mehr auf den Zusammenhang der Entstehung zurückführen.

erschienen im Tagungsband der INFORMATIK 2011
Lecture Notes in Informatics, Band P192
ISBN 978-3-88579-286-4
weitere Artikel online:
http://informatik2011.de/519.html

4.2 Kurse und Gruppen auf dem Lernmanagementsystem Moodle

Moodle ist ein Lernmanagementsystem mit einer weltweit hohen Verbreitung (vgl. für die USA: [Cc10]), das neben der Präsentation von Lerninhalten besonderen Wert darauf legt, individuelle und soziale Lernaktivitäten in Gruppen zu unterstützen. Deswegen ist es interessant zu untersuchen, wie moodle soziale Kommunikation in Gruppen abbildet. Moodle liegt seit November 2010 in der Version 2.0 vor, in der u.a. soziale Kommunikation und Kooperation besonders unterstützt wird. Darüber hinaus wurden Kohorten eingeführt, mit denen sich Gruppen von Personen (z.B. Jahrgangsgruppen oder Altersgruppen) über einzelne Kursräume hinweg verwalten lassen.

Moodle unterstützt verschiedene Kursformate. Neben dem Wochenformat mit zeitlich getakteter Anordnung von Lerninhalten und -aktivitäten gibt es das „soziale Darstellungsformat“, in dem die Teilnehmenden in einem Forum kommunizieren. Lerninhalte und -aktivitäten können ebenso eingebunden werden, sie sind dann aber mit dem Forum nicht weiter verknüpft und können nicht getaktet werden. Die von moodle implementierte soziale Beziehungsstruktur setzt Communities im Wesentlichen mit Kursen gleich und realisiert diese innerhalb eines Kurses (vgl. Abbildung 3). Zwar können Untergruppen innerhalb eines Kurses oder einer Lernaktivität gebildet werden, doch Foren und sonstige Lernaktivitäten beziehen sich überwiegend auf einen aktuellen Kursraum und die soziale Kommunikation bleibt auf die Gruppe des Kurses beschränkt. Die „Bekanntschaftsbeziehung“ zwischen Lernenden im System ist somit durch den Kurskontext vorgegeben und kann vom Lernenden nicht gesteuert werden.

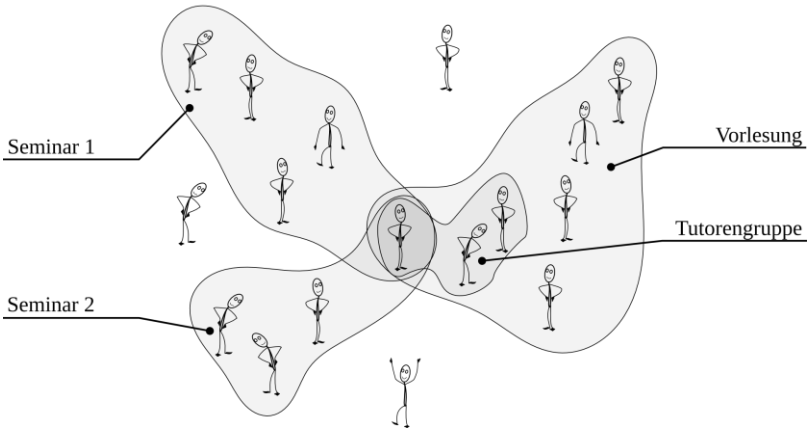

Abbildung 3: Abbildung sozialer Beziehungen in moodle

Bestimmte Lernaktivitäten, wie etwa Blogs, Foren und Wikis, können in moodle anders konfiguriert werden, wenn diese nicht einem oder einzelnen Kursen, sondern allen Nutzenden geöffnet werden. Je nach Einstellung können Blogs dann öffentlich zugänglich sein oder von bestimmten Mitgliedern - unabhängig von deren Zugehörigkeit zu Kursen - eingesehen werden. Ebenso können Foren oder Wikis auch außerhalb von Kursen angelegt werden und auf bestimmte Mitglieder unabhängig von deren Zugehörigkeit zu Kursen beschränkt werden. Das Anlegen von „Cohorts“ erleichtert dieses Zuweisen von Mitgliedergruppen. Dabei sind „Cohorts“ als Mitgliederlisten zu

verstehen. So können „Cohorts“ einem Kurs oder einer kursunabhängigen Lernaktivität zugewiesen werden, wodurch sich dieses Element auf die im „Cohort“ aufgeführten Mitglieder bezieht.

In Lernaktivitäten innerhalb eines Kurses entstehen Artefakte des Zusammenarbeitens. So können etwa Wiki-Seiten genutzt werden, um Texte gemeinsam zu erarbeiten. Über Plugins können Editoren für das synchrone Erarbeiten von Texten nachinstalliert werden. Die Kommunikation findet in diesen Kursen regelmäßig über Foren statt, die die Beiträge in Threads organisiert. Um einen Überblick über neue Beiträge in unterschiedlichen Kursen zu erhalten, ist es für den Lernenden erforderlich, *alle* Kurse und alle Foren durchzusehen, um Neuigkeiten zu identifizieren. Neuigkeiten aus den verschiedenen Gruppen und Foren werden für den Lernenden nicht individuell zusammengestellt („aggregiert“), sondern werden immer im Kontext des Kurses bzw. des jeweiligen Foren-Threads angezeigt.

Somit zeigt sich, dass in der Anlage von moodle soziale Kommunikation und Kooperation primär auf den Kontext von Kursen angelegt ist, ausgewählte Lernaktivitäten aber auch losgelöst vom Kurskontext realisiert werden können.

In der Nutzung von Lernplattformen wird teilweise festgestellt, dass Lernende in den Foren vergleichsweise wenige Beiträge liefern, wenig aufeinander Bezug nehmen und die soziale Kommunikation nur schleppend zustande kommt. Vielleicht kann dies auch auf die technische Konstruktion von sozialen Beziehungen in Lernplattformen wie moodle zurückgeführt werden. Letztlich steht vielfach die Content-Dissemination in der Anlage der Plattformen im Vordergrund und in die (erfolgreichen) Mechanismen von Social Communitiy-Plattformen werden nur in geringem Maße umgesetzt. Dies betrifft insbesondere das leichte Sichtbarmachen von „allen“ Neuigkeiten des Systems aus allen meinen Gruppen und Kursen etc.

Damit lassen sich folgende Merkmale der Konstruktion sozialer Beziehungen in Lernplattformen, wie sie hier beispielhaft für moodle untersucht wurden, festhalten:

- Die soziale Struktur in Moodle ist fast ausschließlich auf die Gruppe eines Kurses beschränkt, d.h. sie wird identifiziert mit einem definierten Kursraum. Die Einflußnahme eines Mitglieds auf die Zugehörigkeit zu einer Gruppe beschränkt sich auf die Wahl eines Kurses. Dies sichert den Schutz vor unerwünschten Besuchern und Beiträgen. Auf diese Weise können jedoch zugleich S*ocial Serendipity* – Effekte nicht auftreten, weil andere Lerner bzw. Mitglieder der Plattform keinen Zugang haben.

- Das Motiv, sich zu sozialen Gruppen zugehörig zu fühlen („belonging“) und Anerkennung durch Aufnahme in soziale Gruppen zu erhalten, wird nicht explizit angesprochen, z.B. durch Mechanismen der Anerkennung oder Ablehnung von Freundschafts- / Bekannschaftsanfragen („ingroup“), das Gründen eigener „Clubs“ und die Entwicklung von Reputation innerhalb von Gruppen.

- Die Kommunikation ist inform von Threads in Foren organisiert. Hierdurch bleibt der Kontext der Nachricht gut erhalten und ist leicht einzuordnen.

Zugleich erschwert der *threaded view* die schnelle Übersicht darüber, was an neuen Nachrichten in den verschiedenen Kursräumen und Threads aktuell vorliegt. Die Nachrichten sind jeweils in ihren Kontexten (threads) aufzusuchen. Die Nachrichtenströme verbleiben in den Foren bzw. Threads und sind nicht zusammengeführt.

4.3 Gruppen im Online-Campus Next Generation

„Online-Campus Next Generation“ (OCNG) ist eine soziale Lernplattform, die die hier diskutierten Überlegungen zur differenzierten Abbildung sozialer Beziehungen in Lern-Communities umsetzt. OCNG ist eine auf Drupal 6 basierende Lernumgebung, die für Online-Weiterbildungsangebote entwickelt wird und im Sommersemester 2011 in einem Online-Studiengang erstmals produktiv zum Einsatz kommt.

Als Basis für die Entwicklung wurde das *open source* CMS Drupal gezielt ausgewählt als Entwicklungsframework für Web-Anwendungen, das besonders geeignet ist, um Community-basierte Plattformen aufzubauen.[6] Auf dieser technischen Basis sollte die Möglichkeit erprobt werden, eine produktive „soziale Lernplattform“ zu realisieren, die Merkmale des Community Building besonders unterstützt und damit soziale Beziehungen besser als traditionelle Lernplattformen abzubilden vermag. Grundlage der Lösung sind neben der Core-Installation von Drupal 6 die Drupal-Erweiterungen Organic Groups, Views, Content Creation, Workflow sowie SCORM [VKW10]. Implementation und Entwicklung der Lösung erforderte 10 Personmonate und bestand im Wesentlichen aus der Konfiguration der Module, der Entwicklung eigener PHP-Erweiterungen im Umfang von etwa 1.700 LOC sowie Testing.

Alle Lernaktivitäten auf OCNG werden in sozialen Gruppen organisiert. Mitglieder können selbstständig Gruppen gründen, diese thematisch beschreiben und Inhalte in Gruppen bearbeiten und austauschen. Die Prozedur zum Beitreten neuer Mitglieder zu diesen Gruppen kann beim Erstellen der Gruppe ausgewählt werden. Entsprechend können Gruppen geschlossen werden, d.h. keine neuen Mitglieder werden aufgenommen. Gruppen können ebenso moderierte Beitrittsprozeduren besitzen, wobei der Beitritt eines neuen Mitglieds von einem bestehenden Gruppenmitglied bestätigt werden muss. Für alle Gruppen gilt, dass nur Mitglieder Zugriff auf Inhalte der Gruppe haben (und nicht z.B. alle „Teacher“) und dass solche Gruppen ohne weitere Einschränkungen von allen Mitgliedern im System gegründet werden können.

Alle Mitglieder können Inhalte in die Gruppe einstellen. Solche Inhalte können zunächst alle Arten von *Postings* sein, aber auch Artefakte für kooperatives Arbeiten. Entsprechend stehen etwa Wiki-Seiten, *Etherpads* oder virtuelle Besprechungsräume für Audio- und Videokonferenzen zur Verfügung, die asynchrones und synchrones Arbeiten ermöglichen.

[6] Drupal gilt (neben WordPress und Joomla) als eine der drei Entwicklungsumgebungen (CMS), mit denen weltweit die meisten Websites realisiert werden.
s. http://www.testking.com/techking/infographics/the-power-of-wordpress-infographic/

Soziale Kommunikation findet in OCNG damit als Einstellen von Beiträgen („Postings“) in Gruppen statt.[7] Jede Gruppe besitzt eine Startseite, die als *River of News* dargestellt wird: eine Liste, die alle Beiträge und Aktivitäten der Mitglieder zusammenführt, die ähnlich wie bei Facebook oder Twitter als Zeitleiste organisiert ist.

In einer Übersichtsseite werden dann die Neuigkeiten aus meinen Gruppen, Kursen oder Projekten in einer persönlichen Ansicht für mich zusammengefasst (Abbildung 4). Anders als in Foren werden keine Threads eröffnet, sondern einzelne Beiträge werden, wie in Twitter oder Facebook, als Beiträge in die Zeitleiste gestellt und dort kommentiert.

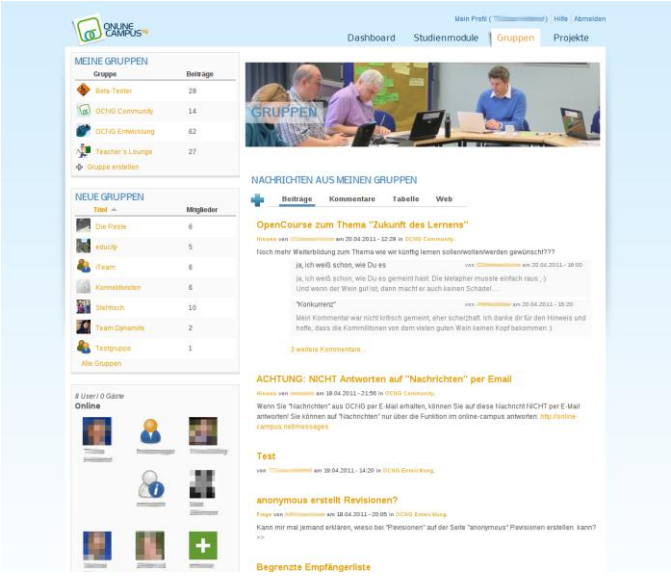

Abbildung 4: Zusammenführen von Nachrichten aus Gruppen mit „River of News“ (OCNG)

Kurse sind eine – weitere – Form von Gruppen. Sie können nur von Lehrenden angelegt werden und beinhalten zusätzlich Lernmaterialien und Lernaufgaben, die (zum Beispiel) getaktet für Mitglieder freigeschaltet werden. Lernende können Einreichungen zu Lernaufgaben vornehmen und erhalten von den Lehrenden Rückmeldungen auf diese Einreichungen. Dabei können sowohl Texte und Dateien als auch interne und externe Verweise auf Inhalte im System und im Internet als Lösungen auf Lernaufgaben eingereicht werden. Die Zugehörigkeit zu dieser Form von Gruppen ist ähnlich wie in Moodle definiert.

Die Neuigkeitenliste in OCNG führt dabei auch Beiträge ihrer Mitglieder aus *externen* Blogs und Feeds im Internet zusammen. Denn es wird davon ausgegangen, dass die Lernenden auch in externen Communites aktiv sein können, etwa in Facebook, Twitter oder auf Blog-Plattformen. Diese Aktivitäten werden über Feeds in die Neuigkeitenliste eingefügt. In den Gruppen werden dann diese externen (öffentlichen) Aktivitäten und die

[7] Um Mitglieder direkt anzusprechen gibt es zusätzlich ein privates Nachrichtensystem, das unabhängig von den Gruppen funktioniert. Ebenso besitzt jede Gruppe einen Besprechungsraum mit Audio- und Videoübertragung.

in OCNG getätigten Aktivitäten einer Person zusammengetragen und den Mitgliedern einer Gruppe sichtbar gemacht.

Es lassen sich damit folgende Merkmale der Konstruktion sozialer Beziehungen im „Online Campus Next Generation“ festhalten:

- Die soziale Struktur entspricht ähnlich wie bei Moodle Gruppen. Im Falle von Kurs-Gruppen wählen die Lernenden die Teilnahme an einem Kurs. Andere Gruppenformen können die Lernenden selbst gründen und ihre Mitglieder selbst verwalten. Hierdurch entstehen überschaubare Welten, in denen die Lernenden sich selbst organisieren können (Ingroup-Phänomen).
- Der Kontext sozialer Gruppen wird nicht vom System vorgegebenen, sondern kann von den Mitgliedern durch das Beschreiben ihrer Gruppen und durch die Teilnahme an Kursen gewählt werden. Die sozialen Relationen unter den Mitgliedern besitzen somit spezifische Prädikate. Eine Beziehung wird als eine inhaltlich bestimmte Beziehung im Rahmen einer Gruppe aufgebaut.
- Das System sichert einerseits geschützte Lernräume, in der die Kommunikation auf den engen Kreis von Lernenden einer Gruppe beschränkt ist. Durch die Öffnung der Gruppenkommunikation können jedoch auch beiläufige Reaktionen anderer erfolgen, sodass S*ocial Serendipity* – Effekte entstehen können.

Weitere typische Merkmale von sozialen Communities werden zur Zeit in OCNG realisiert, z.B. weitere Anreize für soziale Kommunikation, mit denen Reputation in der Plattform erzeugt und sichtbar gemacht werden.

5 Zusammenfassung

Bei der Bekanntschaftsbeziehung in Facebook wird deutlich, dass die Grenzziehung zwischen „Friends“ und „No-Friends“ und die Ausgestaltung von sozialer Kommunikation entlang dieser Grenze einen sozialen Kontext erzeugt, der lebensweltliche Bezüge nicht unzureichend abbildet. Soziale Kommunikation findet vielmehr differenziert in Gruppen und gezielt im Dialog mit Gruppenmitgliedern in Kontexten statt: in Gruppen, in denen ich in verschiedenen Rollen auftrete und mit unterschiedlichen Menschen über unterschiedliche Dinge kommuniziere. Die Kommunikation in Facebook und Twitter entspricht damit eher einem „Broadcasting“ (oder „Narrowcasting“, wie es Negroponte vom MIT formulierte [Br78]), dem Versenden von Nachrichten an ein „disperses“ Publikum als einer sozialen Kommunikation, die immer an bestimmte Rezipienten gerichtet ist.

Der Sprachpsychologe Hans Hörmann [Hö78, Hö08] zeigte, dass jeder Sprechakt ein Gegenüber antizipiert. Auch wenn kein Gesprächspartner *vis-a-vis* erkennbar ist, wie z.B. beim Autor eines Buches oder eines (Micro-) Blogs, so kann aufgezeigt werden, dass der Autor immer einen (gedachten) Rezipienten vorwegnimmt und für diesen schreibt: Sprechen ist nicht einfach die Codierung einer Nachricht, sondern der emphatische Versuch eines Sprechers, eine Botschaft an einen gedachten Anderen zu

ISBN 978-3-88579-286-4

formulieren. Damit gibt es keine sinnhafte Kommunikation, die sich nicht auf einen (implizit angenommenen) Rezipienten bezieht.

Eine binäre Struktur von Bekanntschaftsbeziehungen, wie sie etwa in Facebook vorkommt, vernachlässigt dieses Wesensmerkmal lebensweltlicher Kommunikation, indem sie tendenziell monadische Kommunikation produziert, die ihrem Gegenüber und ihrem Kontext beraubt sind. Manche Probleme, die mit entsprechenden Plattformen empirisch zu beobachten sind, lassen sich auf diese Merkmale der Konstruktion sozialer Beziehungen zurückführen. Demgegenüber binden Lernplattform, wie etwa moodle, den Kontext sozialer Kommunikation typischerweise an Kurse. Es kann festgestellt werden, dass moodle technisch über alle Werkzeuge und Funktionen für soziale Kommunikation und Kooperation verfügt. Zugleich engt die technische Umsetzung die Konstruktion sozialer Beziehungen ein. Das wesentliche Hindernis besteht darin, dass die soziale Gruppe mit einem Kursraum identisch bleibt.

Online-Campus „Next Generation“ (OCNG) versucht eine Synthese zwischen der Wählbarkeit der „Friends“ in Facebook, ohne hierbei den Kontext zu vernachlässigen und der geschützten Umgebung der Kursgruppen in moodle. Im Kursraum ist das eigentliche Lernmaterial eingestellt, dort werden Lernaufgaben benannt und eingereicht sowie der Lernstatus eingesehen. Die soziale Gruppe jedoch, in der sich Lernende zu beliebigen Themen (fachlicher oder privater Art) austauschen, wird vom Kursraum gelöst. Dadurch entsteht die Möglichkeit, Communities wesentlich differenzierter abzubilden. Jeder Beitrag und jede Kommunikation ist immer auf einen Kontext und eine soziale Gruppe bezogen, und alle Teilnehmenden können einen Beitrag auf der Timeline des Lernenden immer einem Kontext zuordnen. Durch das Zusammenführen aller Kommunikationsstränge (sowohl innerhalb als auch ausserhalb der Lernplattform) aller sozialer Gruppen, denen ein Lerner angehört, kann auf einen Blick erkannt werden, welche Neuigkeiten vorliegen und wo ich reagieren möchte oder muss.

OCNG wird seit dem Sommersemester 2011 erstmals in einem weiterbildenden Online-Studiengang an der Universität eingesetzt. Die ersten Erfahrungen mit dem Einsatz der sozialen Lernplattform OCNG zeigen an, dass die Intensität der Kommunikation und die Anzahl der Beiträge gegenüber der zuvor eingesetzten traditionellen Lernplattform gestiegen sind. Weitere Auswertungen sollen die Veränderungen im Hinblick auf Quantität und Qualität der Beiträge im Hinblick auf das Community Building untersuchen und prüfen, inwiefern dies mit der sozialen Strukturierung auf einer Plattform zusammenhängt.

Literaturverzeichnis

[Bl09] Blumenberg, H.: Wirklichkeiten in denen wir leben. Reclam, Stuttgart, 2009.

[Br87] Brand, S. The Media Lab: Inventing the Future at MIT, Penguin Books Australia, 1987.

[Cc10] Campus Computing Project: The 2010 Campus Computing Survey. http://www.campuscomputing.net/survey (19.04.2011)

[Di93] Dietz, S.: Die Technisierung der Lebenswelt. In Schefe, P.; Hastedt, H.; Dittrich, Y.; Keil, G. (Hrsg.): Informatik und Philosophie. BI-Wissenschaftsverlag, Mannheim, 1993.

[Do05] Downes, S. : E-Learning 2.0. In: eLearn Magazin, 2005. http://www.elearnmag.org/subpage.cfm?section=articles&article=29-1 (21.04.2011)

[EP05] Eagle, N.; Pentland, A: Social Serendipity: Mobilizing Social Software. In: IEEE Pervasive Computing, Special Issue: The Smart Phone. April-June 2005; S. 28-34.

[FH10] Friesen, N.; Hug, T.: Investigating Web 2.0 in Education: A Discursive Paradigm for Research. In (Risku, H.; Peschl, M. F. Hrsg.): Kognition und Technologie im kooperativen Lernen. Vienna University Press, Göttinge, 2010.

[GW11] Grune, C.; de Witt, C.: Pädagogische und didaktische Grundlagen. In (Haake, J.; Schwabe G.; Wessner M. Hrsg.): CSCL-Kompendium. Neuauflage, München, Oldenbourg, 2011.

[HSW11] Haake, J.; Schwabe, G.; Wessner, M. (Hrgs): CSCL-Kompendium. Neuauflage, München, Oldenbourg, 2011.

[Hö78] Hörmann, H.: Meinen und Verstehen. Frankfurt, Suhrkamp, 1978.

[Hö08] Hörmann, H.: Meaning and Context: An Introduction to the Psychology of Language. 1. Auflage, Springer, 2008.

[Ke06] Kerres, M.: Potenziale von Web 2.0 nutzen. In (Hohenstein, A.; Wilbers, K. Hrgs.): Handbuch E-Learning. DWD-Verlag, München, 2006.

[KN07] Kerres, M.; Nattland, A.: Implikationen von Web 2.0 für das E-Learning. In (Gehrke, G. Hrsg): Web 2.0 - Schlagwort oder Megatrend? Fakten, Analysen, Prognosen. München, Kopäd, 2007

[Kö10] Köbler, F.; Koene, P.; Goswami, S.; Leimeister, J. M.; Krcmar, H.: NFriendConnector - Verbindung zwischen virtueller und realer sozialer Interaktion. In (Bick, M.; Eulgem, S.; Fleisch, E.; Hampe, J. F.; König-Ries, B.; Lehner, F.; Pousttchi, K.; Rannenberg, K. Hrsg.): Mobile und Ubiquitäre Informationssysteme – Technologien, Anwendungen und Dienste zur Unterstützung von mobiler Kollaboration. Proceedings zur 5. Konferenz Mobile und Ubiquitäre Informationssysteme (MMS 2010) 23.–25. Februar 2010 in Göttingen, S. 139-152. http://www.gi.de/fileadmin/redaktion/2010_LNI/lni-p-163.pdf (01.07.2011)

[LKC08] Lewis, K.; Kaufman, J.; Christakis, N.: The Taste for Privacy: An Analysis of College Student Privacy Settings in an Online Social Network. Journal of Computer-Mediated Communication, 14/2008, S. 79-100. http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.2008.01432.x/abstract (01.07.2011)

[Pa08] Passant, A.; Mulvany, I.; Mika, P.; Maisonneauve, N.; Löser, A.; Cattuto, C.; Bizer, C.; Bauckhage, C.; Alani, H.: Mining for Social Serendipity. In: Dagstuhl Seminar on Social Web Communities, 21-26 September. Dagstuhl, 2008.

[Sc07] Schulmeister, R.: Grundlagen hypermedialer Lernsysteme: Theorie - Didaktik – Design, 4. Auflage, München, Oldenbourg, 2007.

[Ta82] Tajfel, H.: Gruppenkonflikt und Vorurteil. Verlag Hans Huber, Bern; Göttingen; Seattle; Toronto, 1982.

[VKW10] Vervenne, M.; Kerres, M.; D. Westrup: Die Implementierung des SCORM Standards und dessen Implikation für zukünftige Lehr-/ Lernszenarien auf Basis von Drupal,. DeLFI 2010. Die 8. E-Learning Fachtagung Informatik der Gesellschaft für Informatik e.V. S. 275-280. Berlin, Logos, 2010

[DBP04] Dholakia , U. M.; Bagozzi R. P.; Pearo, L. K.: A social influence model of consumer participation in network- and small-group-based virtual communities. International Journal of Research in Marketing, Volume 21, Issue 3, September 2004, S. 241-263. http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S016781160400028X (01.07.2011)