

Multimedia als Medium der Gesprächs- und Interaktionsanalyse - Konzept, Prototyp und Implementierungszusammenhang¹

Werner Nothdurft / Thomas Berger / Christoph Freund

1. Einleitung

Dass durch die konventionelle Darstellungsweise zwischenmenschlicher Kommunikation im Medium des schriftlichen Textes wesentliche Aspekte zwischenmenschlicher Kommunikation ausgeblendet werden und eine irreführende Vorstellung zwischenmenschlicher Kommunikation suggeriert wird, ist bekannt. Multimedia-Technologie eröffnet Darstellungsmöglichkeiten, die den Besonderheiten zwischenmenschlicher Kommunikation in qualitativ neuer Weise Rechnung tragen und die zu einem vertieften Verständnis von Phänomenen zwischenmenschlicher Kommunikation führen können.

In dem Forschungs- und Entwicklungsprojekt "E-hype – Entwicklung hypermedialer Online-Komponenten zur Vermittlung von Ergebnissen der Gesprächs- und Interaktionsanalyse zwischenmenschlicher Kommunikation" versuchen wir, Elemente der Multimedia-Technologie für die Darstellung von Phänomenen zwischenmenschlicher Kommunikation zu nutzen bzw. zu entwickeln. Einen ersten Prototyp eines multimedialen Darstellungsmoduls aus der Projektarbeit stellen wir in diesem Beitrag vor. Sein Einsatz ist vorgesehen als Bestandteil der e-learning-Komponente des Weiterbildungsverbandstudiengangs Sozialkompetenz, in dem es u.a. darum geht, Phänomene zwischenmenschlicher Kommunikation genauer zu verstehen. Wir skizzieren außerdem die Lernumgebung, in die diese Multimedia-Darstellung implementiert werden soll sowie unsere weitergehende Vorstellung von virtuellen Lerngemeinschaften.

2. Multimedia als Perspektive für die Analyse und Darstellung verbaler Interaktion

Mit der Entwicklung der multimedialen Informations- und Kommunikationstechnologie steigen die Chancen, zu ganz neuen Betrachtungs- und Darstellungsformen verbaler Interaktion zu gelangen. Diese Technologie ermöglicht den Einsatz unterschiedlicher Darstellungs- und Erkenntnismedien in bislang nicht möglich gewesener Kombination:

- Text: Geschriebenes wird *gelesen* – dies ist das Medium für analytisch-begriffliche Erkenntnis;
- Diagramme: Schemata und Prozesse werden *gesehen* – dies ist das Medium für komplexes, gestalthaftes Erkennen;

¹ Dieser Beitrag entstand im Rahmen des Projekts "E-hype – Entwicklung hypermedialer Online-Komponenten zur Vermittlung von Ergebnissen der Gesprächs- und Interaktionsanalyse zwischenmenschlicher Kommunikation", das nachhaltig durch das Hessische Ministerium für Wissenschaft und Kunst (HMWK) gefördert wird.

- Ton/Video: Gesprochenes wird *gehört* – dies ist das Medium für sinnlich-klangliche Erkenntnis bzw. visuell wahrgenommen – dies ist das Medium für visuell-sinnliche Erkenntnis.²

Durch den Einsatz dieser Technologien bieten sich neue analytische und didaktische Optionen für gesprächsanalytisches Arbeiten:

- Fälle verbaler Interaktion können gegenstandsangemessen dargestellt werden,
- zwischenmenschliche Kommunikation und die Ergebnisse ihrer Analyse können didaktisch innovativ dargestellt werden; so kann z.B. die Erlebnisqualität zwischenmenschlicher Kommunikation vermittelt werden und dadurch zu Einsichtsprozessen Phänomene gegenüber angeregt werden, die durch das Medium des Textes nicht zu gewinnen wären,
- gesprächs- und interaktionsanalytische Prädikate können auf der Grundlage einer solchen Datenrepräsentation neu konzipiert werden.

Wir plädieren dafür, die Chancen, die die neue Medien-Technologie bietet, zu nutzen und multimediale Verfahren zur Analyse und zur Darstellung von Ergebnissen der Gesprächs- und Interaktionsanalyse zwischenmenschlicher Kommunikation zu entwickeln. Die Verfahren sollten die folgenden Aspekte zwischenmenschlicher Kommunikation aufschließen können:³

Interaktionsqualitäten

Die Verfahren sollen den wechselseitigen Bezug von Redebeiträgen, die Hörerorientierung im Aufbau von Redebeiträgen, die Interdependenz individuellen Handelns mit dem Handeln der übrigen Interaktionsteilnehmer und andere Aspekte interaktiver Bezogenheit in zwischenmenschlicher Kommunikation sichtbar machen.

Beispiel: Ein wesentliches Moment der Interdependenz des interaktiven Geschehens ist die *Beeinflussung des Sprechers durch den Hörer* beim Sprachvorgang, z.B. durch abwehrende Gestik, zustimmendes Nicken, irritierte Blicke, Stirnrunzeln, etc. (Erickson 1986, Erickson & Shultz 1984). Das angestrebte Darstellungsverfahren sollte solche Beeinflussungsprozesse durch visuelle Akzentuierungen des entsprechenden non-verbalen Verhaltens aufzeigen können.

Prozessqualitäten

Die Verfahren sollen zum einen die Flüchtigkeit mündlicher Kommunikation in Rechnung stellen und zum anderen die Entwicklungscharakteristika zwischenmenschlicher Kommunikation, die Dynamik und die Strukturierung von Fällen zwischenmenschlicher Kommunikation in ihrem zeitlichen Zustandekommen darstellen.

Beispiel: Ein prägnanter Fall, in dem die Prozesscharakteristik verbaler Interaktion eine wesentliche Rolle spielt, ist die *Eskalationsdynamik* in Streitgesprächen (vgl. Nothdurft 1998). Das Darstellungsverfahren sollte solche charakteristischen Aufschaukelungsprozesse in ihrem Zustandekommen bzw. ihrer Entwick-

² Diese Erweiterung hat erhebliche methodologische und wissenschaftstheoretische Implikationen, auf die wir in diesem Beitrag allerdings nicht eingehen können. Einige Bemerkungen dazu machen wir im Abschnitt 7.

³ Vgl. ausführlicher zu diesen Aspekten verbaler Interaktion Nothdurft (2000a).

lungsdynamik, ihrer Komplexität und ihrer Geschwindigkeit durch "bewegte Bilder" aufzeigen können.

Kontextqualitäten

Mittels der Verfahren soll gezeigt werden können, wie die Bedeutungszuschreibung von Äußerungen und Handlungen in zwischenmenschlicher Kommunikation zustande kommt, wie Handlungskontexte ihre Bedeutung erhalten und verändern und die Bedeutung individuellen Handelns bestimmen.

Beispiel: *Missverständnisse* sind Fälle, in denen die Folgen unterschiedlicher Bedeutungszuschreibungen besonders deutlich werden. Untersuchungen im Bereich interkultureller Kommunikation (Gumperz 1977) sowie im Bereich geschlechtsspezifischen Sprachgebrauchs (Tannen 1990) haben gezeigt, dass unterschiedlichste Faktoren bei der Entwicklung divergenter Bedeutungszuschreibungen zusammenspielen (Gesprächsstile, Deutungsmuster und –gewohnheiten, sich selbst verstärkende Effekte). Das Darstellungsverfahren soll dieses komplexe Ineinandergreifen dieser Faktoren veranschaulichen können.

Erlebnisqualitäten

Die Verfahren sollen auf die Bedeutung parasprachlicher und nonverbaler Merkmale zwischenmenschlicher Kommunikation aufmerksam machen und entsprechende Phänomene exemplarisch verdeutlichen.

Beispiel: Gesprächsanalytische Untersuchungen haben gezeigt, dass *Gesten* häufig eine wesentliche verstehenssteuernde Funktion für die simultan geäußerten sprachlichen Inhalte besitzen (z.B. Kendon 2000). Das Darstellungsverfahren soll solche Gesten in ihrer prägnanten Ausdrucksgestalt visuell akzentuieren können.

Ein solches Darstellungsverfahren könnte u.a. folgende Komponenten aufweisen:

- Parallelcodierung
- Kommentierung
- Explikation
- Vertiefung

Parallelcodierung

Die Bedeutung prägnanter kommunikativer Phänomene, z.B. Intonationskonturen, Gesprächsrhythmen, gestische Figuren, Missverständnissequenzen, Eskalationsprozesse könnte simultan zur audio-visuellen Darbietung der Phänomene verdeutlicht werden. Darstellungsmittel sind Schemata, Graphiken, visuelle Sequenzen, visuelle und akustische Hervorhebungen. Lernziel ist die Sensibilisierung für interaktive Besonderheiten von Gesprächsäußerungen und Handlungen.

Beispiel: John Gumperz hat im Rahmen seiner Cross-Talk-Studien der Kommunikationsprobleme indischer Migranten in England einen Fernsehfilm für BBC produziert, in dem markante intonatorische Charakteristika in den Redebeiträgen der indischen Sprecher in der Transkriptwiedergabe visuell hervorgehoben wurden.

Kommentierung

Besonderheiten von Äußerungen in Bezug auf die oben genannten vier Dimensionen verbaler Interaktion können punktgenau vorgenommen werden. Mittel sind analytische Texte und Hyperlinks. Lernziel ist die Sensibilisierung für den interaktiven Charakter kommunikativen Handelns.

Explikation

Erläuterungen zu Motivation, Funktion, Geschichte und lebensweltlichen Hintergründen von Äußerungen und Handlungszügen können das Verständnis der Phänomene vertiefen. Mittel sind analytische Texte und Hyperlinks. Lernziel ist ein vertieftes Verstehen der Bedeutung von Äußerungen und Handlungen im Interaktionsverlauf.

Beispiel: Labov & Fanshel (1977) haben in ihrer Analyse therapeutischer Interaktion einzelne Redebeiträge mit ausführlichen Kommentaren erläutert. Ihre Version des Buchtextes der Darstellung leidet darunter, dass diese Kommentare bei der Lektüre zu einem unübersichtlichen Gesamteindruck führen. Hier bietet das Hypertextverfahren die Möglichkeit einer systematischen Tiefenstaffelung solcher Kommentare.

Vertiefung

Die Vertiefung beinhaltet die Definition von Beschreibungsprädikaten, die Erläuterung von Theoriezusammenhängen, etc. Mittel: Theorietexte, Hyperlinks. Lernziel: Erwerb theoretisch fundierten Wissens über kommunikative Phänomene.

3. Didaktischer Einsatz

Das Darstellungsverfahren soll in den Weiterbildungsverbundstudiengang Sozialkompetenz, und zwar in dessen computer-basierte Lernkomponente, implementiert werden (vgl. Nothdurft 2000b). Ziel des Weiterbildungsstudiengangs Sozialkompetenz ist die Vermittlung von Qualifikationen Sozialer Kompetenz an Menschen, die in Betrieben, Behörden und Organisationen beruflich tätig sind oder werden wollen, insbesondere eine Tätigkeit auf Leitungsebene anstreben.⁴

Der Weiterbildungsstudiengang ist als Verbundstudium konzipiert. Es integriert a) Komponenten des selbstregulierten Lernens auf der Grundlage von Lehrtexten, Studienbriefen und computer-basierten Unterrichtsformen mit b) dem Einsatz von distant-learning technologies, z.B. Videokonferenzen, computer-supported collaborative work (CSCW), Diskussionsforen im Netz ("Netzpräsenz") und c) der Durchführung von begegnungsintensiven Präsenzphasen. Die Konzeption als Verbundstudium entspricht damit der Entwicklung der sozialen Kompetenz eines Individuums, die sich im Laufe des Lebens aus der Aneignung entsprechender Kenntnisse ebenso aufbaut wie aus den unmittelbaren Erfahrungsprozessen des täglichen Lebens. Im Rahmen eines solchen Verbundstudiums können multimediale Darstellungsverfahren Möglichkeiten des Verständnisses, der Einsichtsgewinnung und des Wissenserwerbs von Phänomenen verbaler Interaktion

⁴ Eine mögliche Zielgruppe wird hinsichtlich ihrer kommunikativen Anforderungen beschrieben in Knapp-Litschko (2000).

schaffen, die die Möglichkeiten des klassischen Lehrmaterials ("Studienbriefe") entscheidend übersteigen.

4. Der Prototyp

Im Rahmen einer Pilotstudie haben wir einen ersten Prototyp einer multimedialen Darstellung gesprächs- und interaktionsanalytischer Ergebnisse entwickelt.⁵ Dieser Prototyp unterscheidet sich in seiner Benutzerlogik deutlich von CBTs oder sogenannten "guided tours". Diese sind analog zum Textmodell immer noch linear aufgebaut. Der hier dargestellte Prototyp folgt demgegenüber der Logik des "Autonomen Navigators": Die hypermediale Vernetzungslogik durchbricht die starre Linearität des Textes und ermöglicht es dem Benutzer, seinen eigenen, individuellen, analytischen Apparat zu einem dargestellten Gespräch zu erzeugen.

In unserem Prototyp erfolgte die multimediale Umsetzung von Untersuchungen zur sogenannten Bedeutungskonstitution, d.h. zu den Gesprächsprozessen, in deren Verlauf bestimmte sprachliche Ausdrücke einen herausgehobenen Status in einem Gespräch erhalten.⁶ Für Bedeutungskonstitution sind vor allem folgende Interaktionsmomente von besonderer Relevanz:

- der *Gestus*, d.h. die Art und Weise, in der ein bestimmter sprachlicher Ausdruck in ein Gespräch eingeführt wird
- die *Profilierung*, d.h. die Bindung des sprachlichen Ausdrucks an eine bestimmte Weise des Auftretens und die Selbststilisierung des Sprechers
- die *Suggestivität*, d.h. besondere sprachliche und rhetorische Qualitäten, die mit dem Ausdruck bzw. seiner Einführung assoziiert sind
- das *interaktive Zusammenspiel*, d.h. das Geflecht von Aktivitäten des Sprechers, in deren Verlauf das Schlüsselwort auftritt, mit simultan erfolgenden Handlungen der anderen Interaktionsbeteiligten

Entsprechend der Relevanz dieser Interaktionsmomente entwickelten wir auch die multimediale Darstellung unter diesen vier Gesichtspunkten. Die Lernsequenzen wurden komplett mit der Software "Director 8.5 Shockwave Studio" von Macromedia erstellt. Diese ist eine Autorenumgebung, mit welcher interaktive, multimediale Inhalte erstellt werden können. Neben diversen Text- und Graphikformaten wird auch die Einbindung von speicherintensiven Inhalten wie Audio- und Videosequenzen unterstützt. Somit ist es möglich, diese in Animationen einzubinden und erläuternde Illustrationen zeitsynchron zu Ereignissen, die in den Se-

⁵ Uns ist bewusst, dass wir mit diesem Prototypen erst am Anfang einer Entwicklung stehen und bei weitem noch nicht alle Möglichkeiten, die die Multimedia-Technologie bietet, ausgeschöpft haben. Wir verstehen diesen Beitrag daher auch in erster Linie als Diskussionsgrundlage für weitergehende Entwicklungen.

⁶ Gesprächsanalytische Grundlage bildet Material aus einem Forschungsprojekt "Interaktive Bedeutungskonstitution", das der Erstautor im Rahmen des DFG-Sonderforschungsbereichs "Sprache und Situation" der Universitäten Mannheim und Heidelberg geleitet hatte (vgl. Nothdurft et al. (i.V.)). Im Rahmen dieses Projekts ging es um die Herausbildung sogenannte Schlüsselwörter in umweltpolitischen Auseinandersetzungen. Unter anderem wurden Podiumsdiskussionen zum Bau einer Müllverbrennungsanlage auf Video aufgenommen und gesprächsanalytisch untersucht. Eine dieser Podiumsdiskussionen liegt dem hier vorgestellten Prototyp als Datenmaterial zugrunde.

quenzen auftreten, ablaufen zu lassen. Aufgrund der guten Komprimierung und der verwendeten Abspielsoftware ist es gewährleistet, die erstellten Inhalte von CD oder DVD flüssig abzuspielen, und somit auch große Animationen zur Verfügung stellen zu können.

Macromedia Director zeichnet sich durch eine einfache Bedienbarkeit aus und dadurch, dass der Funktionsumfang der bereits implementierten Aktionsbibliotheken durch die eigene Programmiersprache "Lingo" angepasst und beliebig erweitert werden kann. Entsprechend den Ausführungen in Abschnitt 2 sollte die Darstellung das Instrument des analytischen Textes (Script-Element) mit der akustischen und visuellen Anschauung des kommunikativen Geschehens (Video-Element) und dem Instrument der schematischen Visualisierung kommunikativer Phänomene (Illustration) verbinden.

- Skript-Element
- Video-Element
- Illustration

Die drei Darstellungselemente sind in Fenstern wie folgt auf der Bildschirmoberfläche angeordnet:



Abbildung 1: Screenshot einer Lernsequenz

4.1. Skript-Element

Vom Grundgedanken her unterscheidet sich dieses Element nicht von seinem klassischen Vorgänger, dem analytischen Text. Durch die Einbindung von Hyperlinks jedoch wird den Studierenden hier ein zusätzlicher Mehrwert zur Verfügung gestellt. Der Weg durch das Skript ist außerdem nicht mehr statisch, linear vorgegeben, sondern die Studierenden können diesen weitgehend selbst gestalten, indem sie z.B. bei besonderem Interesse an einem bestimmten Sachverhalt den weiterführenden Links folgen und so tiefer in die Thematik vordringen können. Bei dieser Art des Lernens wird der bisher praktizierte starre Lernpfad verlassen und zu einem Netz von möglichen Einstiegs- und Anknüpfungspunkten erweitert,

welches von den Studierenden nach eigenem Interesse durchschritten werden kann.

Ein weiterer Vorteil unseres Skript-Elements ist dessen hoher Grad an Aktualität und die einfache Modifizierbarkeit der Inhalte. Dies wird dadurch realisiert, dass bei jedem Start einer Lernsequenz der Skripttext aus einer externen html-Datei ausgelesen und dieser erst dann in das Skript-Element integriert wird. Der Studierende verfügt somit immer über die aktuellste Version des Skripttextes. Durch die Verwendung von html-Dateien für die Generierung des Skripttextes besteht auch die Möglichkeit, mit sehr geringem Aufwand die Inhalte der Skripttexte zu verändern, ohne weitere Kenntnisse über die Programmierung und Erstellung des Skriptelements mittels Macromedia Director besitzen zu müssen.

Dozenten ist somit eine unkomplizierte Möglichkeit an die Hand gegeben, ihre beispielsweise in Word erstellten Skripte als html-Dateien zu speichern, welche sich dann problemlos in die Lernsequenzen einbinden lassen. Somit kann das Skript vom Dozenten nach Belieben bearbeitet und diese Version dann von ihm selbst wieder in die Lernsequenz integriert werden.



Abbildung 2: Skript-Element

4.2. Video-Element

Das Video-Element ermöglicht es zum einen, den analytischen Text unmittelbar in Beziehung zur eigenen Wahrnehmung des kommunikativen Geschehens zu setzen und damit entweder die analytischen Aussagen in unmittelbarem Erleben nachvollziehen zu können – oder eine eigene kritische Haltung ihnen gegenüber entwickeln zu können. Mittels des Video-Elements kann, zum zweiten, im analytischen Text auf sinnliche Qualitäten hingewiesen werden, welche nur schwer zu verbalisieren sind, aber in der akustischen bzw. visuellen Anschauung unmittelbar plausibel werden. Zum dritten verschafft das Video-Element einen generellen Eindruck vom kommunikativen Kontext und von der Komplexität des Geschehens. Durch die Integration eines audio-visuellen Mediums ist es den Studierenden somit möglich, Gesprächssituationen in ihrer Gesamtheit wahrzunehmen – neben den bisher verwendeten, rein textbasierten Aufzeichnungen können nun aus dem Gesprächskontext sowohl akustische Phänomene wie Sprache, Intonation, als auch optische Phänomene wie Körperhaltung, Mimik und Gestik in Analysen miteinbezogen werden.



Abbildung 3: Video-Element

4.3. Illustrationen

Durch das Betrachten der Video-Sequenzen wird den Studierenden zunächst ein umfassendes Bild über die generellen Zusammenhänge innerhalb eines Gesprächs vermittelt. Das Element der Illustration ermöglicht es nun, die Fülle der vermittelten Eindrücke zu kanalisieren, die Aufmerksamkeit auf bestimmte kommunikative Phänomene zu lenken sowie analytische Aussagen aus dem Skript-Element zu verdeutlichen bzw. zu veranschaulichen. Dies erfolgt zum einen durch eine Kombination der Bild- und/oder Toninformation mit Markierungselementen, erklärenden Texten und Graphiken. Zum anderen erfolgt eine Aufschlüsselung der Information der Video-Sequenzen nach verschiedenen gesprächsanalytischen Betrachtungsweisen.

Im entwickelten Prototyp zur Analyse der Bedeutungskonstitution (s.o.) sind dies die folgenden Betrachtungsweisen:

- GESTUS des Redens
- PROFilierung von Positionen
- SUGGestivität
- INTERaktives Zusammenspiel

Anhand der nachfolgenden, bereits erstellten Illustrationen werden exemplarisch verschiedene technischen Möglichkeiten von Visualisierungsansätzen aufgezeigt.

Beispiel 1: Sukzessive Visualisierung semantischer Oppositionen

Es handelt sich um ein Beispiel für das Moment von SUGGestivität. Anhand des Gesprächsausschnittes wird in der Illustration vorgeführt, wie der lokale Aufbau eines Gegenkonzeptes zu einer bereits etablierten semantischen Struktur des Schlüsselwortes "freiheit" erfolgt. Der schrittweise Aufbau dieses Gegenkonzeptes wird durch sukzessive Transkript-Einblendung – synchron zum Video-Element – visualisiert, die Transkript-Einblendung erfolgt segmentiert und wird in ihrem Nachvollzug durch einen Laufbalken unterstützt.

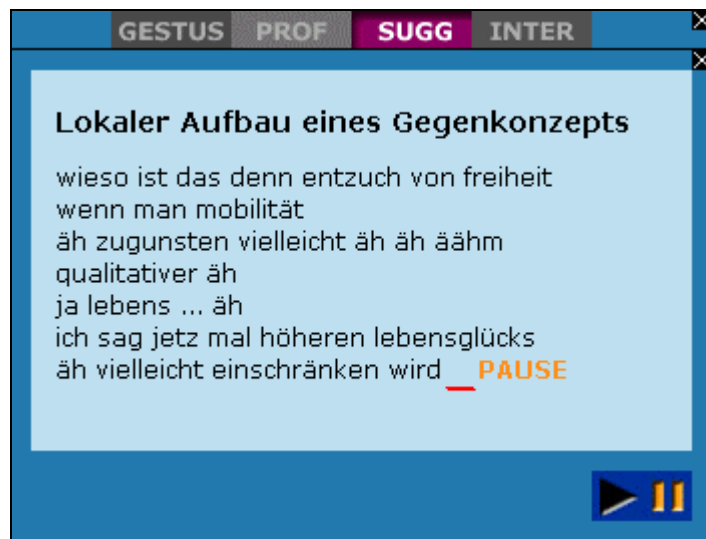


Illustration 1

Technische Umsetzung:

- Einbindung von Audiomaterial
- Reduzierung der Gesprächsanteile des Videomaterials auf Textform (Anfertigen eines Transkripts)
- Verwendung eines "Laufbalkens" und Einblendung der Sprechpausen

Beispiel 2: Visualisierung der Verdichtung auf einen Kernbegriff

In diesem Beispiel soll gezeigt werden, wie der Inhalt einer Redepassage in einem einzigen Begriff, nämlich "freiheit", kulminiert. Die einzelnen Interaktionsmomente wie Gestus und Aufbau von Gegnerschaft werden in ihrem Zusammenspiel veranschaulicht und in ihrer Sukzession vorgeführt.



Illustration 2

Technische Umsetzung:

- Einbindung von Audiomaterial
- Auflistung der Aussagen
- Verwendung von Transparenz- und Überblendeffekten

Beispiel 3: Fokussieren auf Blickkontakt

In dieser Illustration wird die Relevanz von Blickkontakt im Prozess der Bedeutungskonstitution vorgeführt; in einer Zeitlupen-Bearbeitung des Videomaterials wird gezeigt, dass der Sprecher punktgenau bei Erwähnung des Schlüsselwortes "freiheit" den Blick auf die Debattengegnerin rechts von ihm richtet. Durch Einsatz des Graphik-Elements "Pfeil" wird die Blickbewegung und -richtung verdeutlicht.



Illustration 3

Technische Umsetzung:

- Einbindung von Audiomaterial
- "Zeitlupeneffekt" durch Aneinanderreihung von Schlüsselbildern des Videomaterials; Einbettung von farblichen Markierungselementen
- Verwendung eines "Transkripts" mit Laufbalken
- Einsatz des Graphikelements "Richtungspfeil"

Beispiel 4: Sukzessiver Aufbau von Positionen in einer Kontroverse

Der sukzessive Aufbau wird visualisiert, indem die einzelnen relevanten Äußerungsmomente des Redebeitrags segmentiert dargestellt werden und (unterstellten oder tatsächlich erfolgten) Äußerungsmomenten des Debattengegners gegenübergestellt werden.

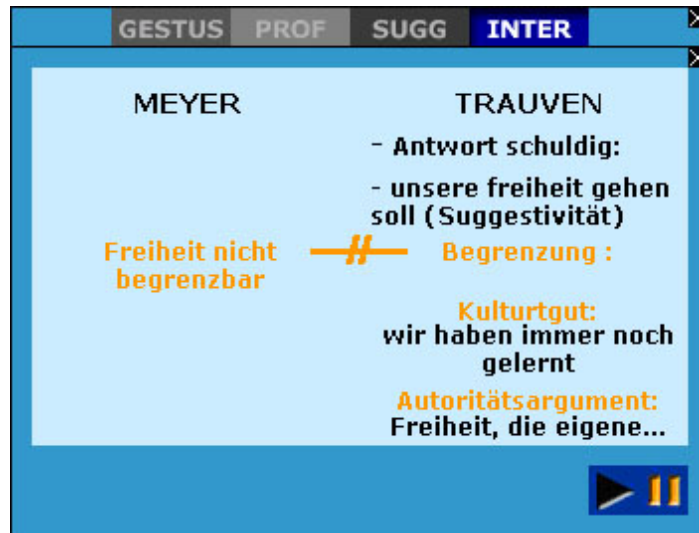


Illustration 4

Technische Umsetzung:

- Einbindung von Audiomaterial
- Auflistung der Aussagen
- Ein- und Ausblenden der Aussagen in Transkript-Form, somit Reduzierung auf die Kernaussage

Beispiel 5: Simultan-Kommentierung von Sprachgestus

In diesem Beispiel wird durch Simultan-Kommentierungen das dramaturgische Moment des Sprechens herausgearbeitet. Die einzelnen Äußerungsbestandteile werden unter diesem Gesichtspunkt auf ihre Funktionalität hin charakterisiert.

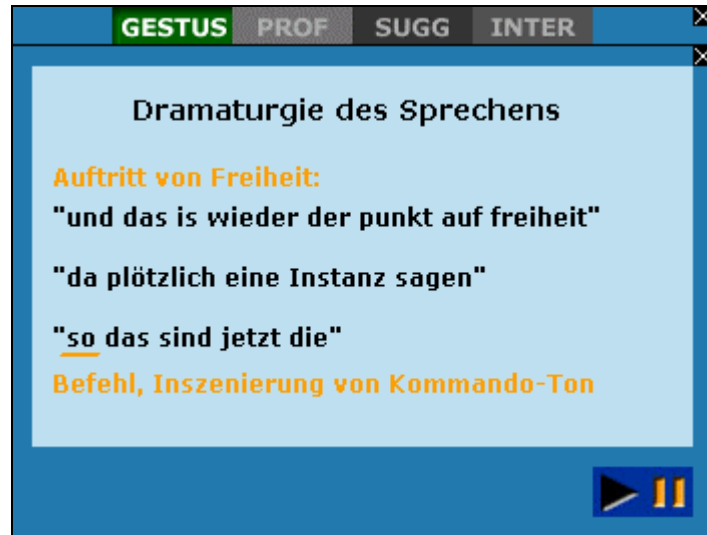


Illustration 5

Technische Umsetzung:

- Einbindung von Audiomaterial
- Auflistung der Aussagen
- Ein – und Ausblenden der Erläuterungen

Beispiel 6: Einblendung von Mikro-Kommentierung

Durch die farbliche Hinterlegung von Schlüsselwörtern soll die Neugierde der Studierenden geweckt werden und sie dazu angeregt werden, auf die Wörter zu klicken. Eine Auseinandersetzung mit bestimmten Schlüsselwörtern des Transkripts wird somit provoziert, da den Studierenden die Information erst auf ihre eigene Initiative hin vermittelt wird. Es entsteht eine erste Form der Interaktion.

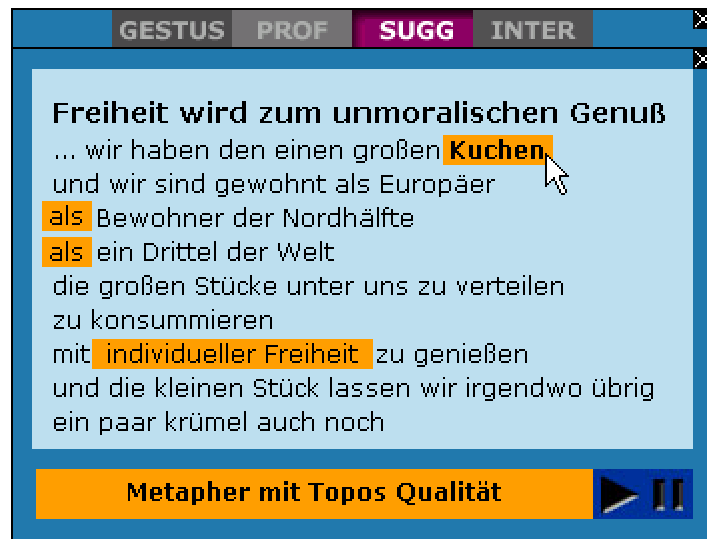


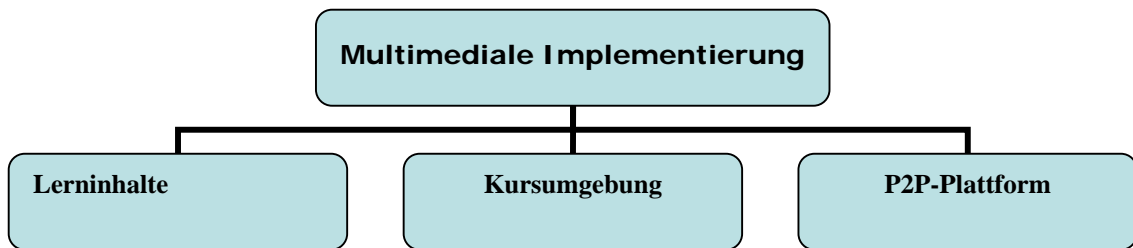
Illustration 6

Technische Umsetzung:

- Einbindung von Audiomaterial
- Transkript der Aussage
- Farbliche Hinterlegung von Schlüsselwörtern
- Einblendung von Erklärungen bei mouse-over-Effekt in Statuszeile

5. Die Lernumgebung

Die Implementierung der multimedialen Darstellung erfolgt über eine Lernumgebung, die für uns speziell für Zwecke des Weiterbildungsverbandstudiengangs Sozialkompetenz entwickelt worden ist und dessen Besonderheiten Rechnung trägt. Die Implementierung der multimedialen Darstellung gliedert sich in die folgenden Arbeitspakete:



5.1. Lerninhalte

Eine Lernsequenz besteht aus den folgenden Elementen:

- Skript-Element
- Video-Element
- Illustrationen

Diese Elemente wurden bereits in Abschnitt 4 ausführlich dargestellt.

5.2. Kursumgebung

Bei der Namensgebung der einzelnen Elemente der Kursumgebung stand die Vorstellung einer antiken Stadt Pate. Mit ihrem markanten architektonischen Ensemble soll sie dem Benutzer die Navigation erleichtern und ihm darüber hinaus eine fiktive Umgebung bieten, welche er "durchschreiten" kann.

- *Akademie*: Getreu ihrem antiken Vorbild ist dies der Ort der wissenschaftlichen Forschung und der Wissensvermittlung. Die Studierenden können hier die erstellten Lernsequenzen betrachten und mit diesen arbeiten.
- *Archiv*: Im Archiv werden Beiträge aus dem Forum themenspezifisch geordnet und gesammelt.
- *Arsenal*: Im Arsenal sollen instrumentelle Unterlagen gesammelt werden, die aus der betrieblichen Praxis heraus mit dem Ziel der Verbesserung betriebli-

cher Kommunikation entwickelt worden sind, z.B. Leitbildtexte, Gesprächsleitfäden für Mitarbeitergespräche, etc. Es ist erwünscht, dass die Studierenden des Weiterbildungsprogramms selbst Unterlagen aus ihrer eigenen betrieblichen Praxis ins Arsenal einbringen.

- *Bibliothek:* In der Bibliothek können Studierende themenspezifische erklärende und weiterführende Literatur einsehen.
- *Forum:* Das Forum ist ein Ort der Begegnung und des gegenseitigen Austauschs zwischen den einzelnen Studierenden. Sie erhalten Gelegenheit, eigene Arbeiten einem Publikum zu präsentieren und mit diesem darüber zu diskutieren.
- *Labor:* Im Labor haben die Studierenden die Möglichkeit zum Experimentieren mit neuen Ausdrucks- und Darstellungsmöglichkeiten zur Verarbeitung kommunikativer Erfahrungen. Außerdem werden dort neue, innovative Beschreibungen kommunikativer Phänomene eingestellt.

5.3. Peer-To-Peer (P2P) Plattform

Unter einer P2P (Peer-to-Peer) Plattform versteht man im Allgemeinen eine Anwendung, welche den direkten Austausch von Daten ohne einen zentralen Server in einem Netzwerk von einander gleichgestellten Usern ermöglicht. Der User kann dabei selbst festlegen, welche Ressourcen (Dateien, Software, Rechenleistung) er in das P2P-Netzwerk einbringen möchte (vgl. Schmidt 2001).

Der Funktionsumfang von P2P-Plattformen ist aber nicht auf die Organisation des Datenverkehrs beschränkt. Viele Entwicklungen stellen darüber hinaus noch eine Reihe weiterer Tools bereit, wodurch sie für E-Learning-Anwendungen noch an Interesse gewinnen und eine echte Alternative zu den konventionellen E-Learning-Plattformen darstellen. Repräsentativ für aktuelle P2P-Plattformen sei die P2P-Plattform *Groove* von *Groove Networks* erwähnt. Da diese auch im E-hype Projekt eingesetzt werden soll, wird sie im Folgenden beispielhaft herangezogen. Von besonderem Interesse für den Einsatz in einem E-Learning-Projekt sind dabei u.a. die Funktionen:

- Kommunikations-Tools
- Co-Working Tool
- Präsentationsmöglichkeiten

Kommunikations-Tools

Da die Kommunikation zwischen den Studierenden untereinander ein wesentlicher Bestandteil des akademischen Lebens einer Hochschule ist (vgl. Koch/Schönberger/Galla 2001), diese bei einem Fernstudiengang jedoch nicht in dem gewünschten Maße stattfinden kann, kommt den Kommunikations-Tools eine tragende Rolle zu. Mit Email, Chat und Instant Messaging sowie Diskussions-Foren sind die Standard-Applikationen verfügbar. Außerdem sind Awareness-Tools implementiert, mit welchen Studierende feststellen, welche Personen mit ihnen noch online sind, sodass sie gezielt mit diesen interagieren können. Die virtuelle

Präsenz und der Austausch mit den Kommilitonen erleichtert es den Studierenden, sich trotz der räumlichen Trennung als Teil einer Gruppe zu empfinden, und kann so für eine gute Lern- und Arbeitsumgebung förderlich sein.

Co-Working Tool

Dies ist ein Programm, welches ein gleichzeitiges Bearbeiten von Dokumenten durch mehrere Personen ermöglicht. Eine Gruppe kann so z.B. für Recherchearbeiten gemeinsam durch das Internet surfen; ein Teilnehmer übernimmt dabei die Navigation durch die Web-Seiten, welche auch den anderen Teilnehmern an ihren Arbeitsplätzen präsentiert werden. Entstandene Ideen werden wiederum gemeinsam mit einem *Shared Whiteboard* oder einer *Mind-Map* festgehalten. Ein daraus entstehendes Dokument kann in Microsoft Word ebenfalls gemeinsam editiert und weiterentwickelt werden.

Präsentations-Tool

Studierenden wird die Möglichkeit geboten, eigene Inhalte auf die P2P-Plattform zu stellen. Dies kann ein eigenes Profil sein, um sich den Kommilitonen vorzustellen und einen persönlichen Eindruck zu vermitteln, es können aber auch eigene Arbeiten und Ergebnisse sein, um diese Anderen mitzuteilen und darüber zu diskutieren. Durch den Austausch von persönlichen Daten und Arbeiten wächst die Gruppe stärker zusammen und ein Zusammengehörigkeitsgefühl kann entstehen.

Neben der angesprochenen Funktionsvielfalt besitzt die P2P-Lösung *Groove* noch weitere wesentliche Vorteile gegenüber bestehenden E-Learning-Plattformen. Gegenwärtig muss der Lernende, um mit den Kursunterlagen zu arbeiten, stets online sein, was über einen längeren Zeitraum sehr kostspielig wird. Im anderen Fall speichert der Studierende die Kursunterlagen lokal auf seiner Festplatte. Dadurch nimmt er aber den Nachteil in Kauf, bei eventuell auftretenden Aktualisierungen nicht immer über die neueste Version der Kursunterlagen zu verfügen.

In der P2P-Variante wird das Content-Management wie folgt geregelt. Beim ersten Einwählen repliziert die P2P-Plattform alle kursrelevanten Daten auf die lokale Festplatte, so dass anschließend mit dieser Replik offline gearbeitet werden kann. Bei erneutem Einwählen auf die P2P-Plattform gleicht diese lediglich ab, ob eine aktualisierte Version der Daten vorliegt und überschreibt bei Bedarf die veraltete lokale Version. Der Lernende verfügt somit immer über die aktuellste Version der Kursunterlagen.

Mittels der Softwarearchitektur und der angebotenen Funktionsvielfalt werden durch die P2P-Plattform *Groove* somit folgende Aufgabenfelder abgedeckt:

Unterstützung der Lehre durch

- Unterstützung des Wissensmanagement
- Unterstützung des Wissenstransfers

Unterstützung der Studenten durch

- Unterstützung der Kommunikation
- Unterstützung des Wissensaustauschs (vgl. Koch/Schönberger/Galla 2001)

Damit sind die technischen Voraussetzungen geschaffen, einen bislang bestehenden Nachteil des E-Learning zu egalisieren. Gegenwärtig führt E-Learning häufig noch zu einem isolierten Lernen. Durch den Einsatz einer P2P-Plattform wird es möglich sein, vom isolierten Lernen weg zu einem kooperativen Lernen zu gelangen und dadurch die Qualität von E-Learning Angeboten zu steigern. Denn kooperatives Lernen erhöht die Akzeptanz und bietet neue didaktische Methoden. Die Bedeutung kooperativen Lernens wird, insbesondere bei Personen an unterschiedlichen Standorten, zukünftig in der Aus- und Weiterbildung eine herausragende Rolle spielen. Kooperatives Lernen wird die Regel sein, und die Fähigkeit, kooperativ zu arbeiten und zu lernen, wird selbst eine wesentliche Basiskomponente darstellen (vgl. Wessner 2002).

6. Konzept virtueller Lerngemeinschaften

Neben den multi- bzw. hypermedialen Darstellungsweisen gilt es jedoch auch, die Möglichkeiten der Kommunikation und Kooperation des Internets für das E-Learning zu nutzen. Unter E-Learning wird häufig noch eine Lernsituation verstanden, die dem traditionellen CBT (Computer Based Training) entspricht, in dem der Lernende ein computerbasiertes Lernprogramm durcharbeitet und die Kommunikation mit Tutoren oder anderen Lernenden allenfalls eine Zusatzoption darstellt. Dies wird jedoch weder dem Kommunikationsmedium Internet noch einem konstruktivem Lernansatz gerecht.

6.1. Erfolgsbedingungen für virtuelle Lerngemeinschaften

Für das E-hype Projekt hat dies die Konsequenz, dass die geplanten E-Learning-Angebote um das Konzept der "virtuellen Lerngemeinschaft" erweitert werden. Darin sollen die bestehenden Erfahrungen und Konzepte im Bereich der virtuellen Gemeinschaften für das Internet-basierte Lernen angewendet werden. Das Ziel ist, kommunikative Aktivitäten nicht als Zusatzoption am Rande, sondern didaktisch sinnvoll in das elektronische Lernarrangement zu integrieren. Im Folgenden werden hierfür zusammenfassend wichtige Erfolgskriterien für virtuelle Gemeinschaften erläutert,⁷ auf deren Grundlage dann das Konzept der virtuellen Lerngemeinschaft für das E-hype-Projekt skizziert werden kann.

Für den Erfolg einer virtuellen Gemeinschaft ist entscheidend, inwieweit die Gestaltung der Gemeinschaft deren Teilnehmer zu Eigenaktivitäten, Kreativität und Lust an der Kommunikation untereinander anregen kann. Im Einzelnen nennen Chen und Gaines (1998) folgende Erfolgskriterien:

- "Establishment of resource awareness for initial encounter" - für eine virtuelle Gemeinschaft muss es eine "Initialzündung" geben, d.h. eine ausreichend hohe Zahl an potentiellen Teilnehmern mit gemeinsamen Interessensschwerpunkten muß auf die virtuelle Gemeinschaft und deren Angebote aufmerksam gemacht werden.

⁷ Vgl. dazu ausführlicher Berger (2002).

- "Establishment of mutual awareness as feedback loop for continual virtual cooperative interaction" – die Teilnehmer einer virtuellen Gemeinschaft müssen aus der elektronischen Anonymität heraustreten; es muss ein Bewusstsein für die Identität (die gegebenenfalls auch eine "virtuelle" sein kann) der Kommunikationspartner (deren persönlicher Hintergrund, deren Kompetenz etc.) geschaffen werden, um die virtuelle Kooperationsbereitschaft zu unterstützen.
- "Compatibility between expected and actual time cycles of interaction" – die technische und organisatorische Gestaltung der virtuellen Gemeinschaft muss den Unterschied zwischen technisch möglichen und tatsächlichen Interaktionszyklen (diese Zyklen bestehen aus der Entstehungszeit einer Nachricht, der Zeit bis zur Entdeckung, d.h. der bewussten Aufnahme der Nachricht durch den Kommunikationspartner, der Entstehungszeit von dessen Antwortnachricht und der Entdeckungszeit der Antwortnachricht) berücksichtigen, d.h. beispielsweise, dass ein Email-basierter Interaktionszyklus nur Sekunden, aber auch Stunden, Tage und Wochen je nach Erreichbarkeit, Medien- und sprachlicher Kompetenz des Kommunikationspartners in Anspruch nehmen kann.
- "Properly situated expectations of fairness in terms of collective social exchange" – für die virtuelle Gemeinschaft muss es nicht nur von allen Teilnehmern akzeptierte Verhaltensgrundregeln (Netiquette) geben, sondern die Teilnehmer müssen auch den Eindruck gewinnen, dass sie, insgesamt betrachtet, für ihre Leistungen an Mitglieder der Gemeinschaft eine Gegenleistung von der Gemeinschaft als Ganzer erhalten.
- "Accumulation of positive feedback for reinforcements in virtual cooperative interactions" – ein Kommunikations- bzw. Interaktionsfluss entsteht nicht von selbst, sondern nur, wenn die Teilnehmer für ihre Nachrichten an die Gemeinschaft auch Rückmeldungen bekommen, die sie selbst wieder motivieren, entsprechende Rückmeldungen an die Gemeinschaft bzw. deren Teilnehmer zu geben.

Für die Konzeption der virtuellen Lerngemeinschaft des E-hype-Projekts werden diese Kriterien wieder aufgenommen. Dabei werden im E-hype-Projekt zwei Ziele verfolgt. In der virtuellen Lerngemeinschaft soll die Aneignung der Lerninhalte unterstützt werden. Darüber hinaus soll der effiziente und kreative Umgang mit virtuellen Kommunikationsformen und Kommunikationstools als Teil der Medien- und damit Sozialkompetenz der Teilnehmer trainiert werden. Auf einer Meta-Ebene können die Teilnehmer so ihr eigenes Kommunikationsverhalten im Internet im Gesamtzusammenhang ihres Weiterbildungskurses reflektieren.

Die "Initialzündung" für die Lerngemeinschaft gibt es auf dem ersten Präsenzseminar des Kurses, das gleichzeitig den Start des Weiterbildungskurses markiert. Dies ist sicherlich die ideale Form der Gemeinschaftsbildung, da den Teilnehmern im weiteren Verlauf schon bewusst ist, welche Personen sich hinter Namen und Email-Adressen verbergen. Innerhalb dieser Präsenzveranstaltung findet auch die technische Einweisung der Teilnehmer in zu verwendende Softwarewerkzeuge statt.

Die metaphorische Bezeichnung der einzelnen virtuellen Lernorte (Akademie, Archiv, Arsenal, Bibliothek, Forum, Labor, Scala) fördert die Orientierung und

erleichtert damit den Zugang zu den Lernmaterialien. Das "Forum" ist dabei, dem antiken römischen Vorbild folgend, der zentrale Platz kommunikativer Aktivitäten und der "Mittelpunkt des Lebens in der virtuellen Gemeinschaft".

Auf der technischen Seite bietet die gewählte "peer-to-peer" (P2P) Kommunikationsplattform verschiedene Kommunikationskanäle (email, chat, instant messaging, application and file sharing etc.), sowohl für die asynchrone als auch synchrone Kommunikation bzw. Kooperation, und damit einen breiten Interaktionsraum für die Teilnehmer.

Dies ist jedoch nur die technische Seite. Organisatorisch muss die Plattform in ein dramaturgisches Gesamtkonzept integriert werden, um tatsächlich einen lernförderlichen Interaktionsfluss zu erhalten. Wesentliche Elemente hierfür sind Kommunikationsanlässe, Zielorientierung und Wettbewerb. Insbesondere die ersten beiden Elemente lassen sich am besten in kooperative Lernprojekte integrieren. Diskussionen und Präsentationen entstehen dabei nicht zu künstlichen seminaristischen Anlässen, sondern sind notwendiger Bestandteil von Abstimmungsprozessen auf dem Weg zu einem bestimmten Ziel bzw. zur Erstellung eines bestimmten Produkts. Die Lernprojekte müssen dabei komplex genug sein, um unterschiedliche Voraussetzungen und Ansprüche der Teilnehmer berücksichtigen zu können. In ihrer Zielsetzung müssen sie allerdings wiederum plausibel und einfach verständlich bleiben, damit kein Frust durch Orientierungslosigkeit entsteht. Die Wettbewerbskomponente (z.B. die Bildung verschiedener Projektgruppen, die miteinander konkurrieren) kann zusätzliche Dynamik in den Interaktionsfluss bringen, da derartige spielerische Elemente die Phantasie anregen und vor allem auch experimentelle Lerntypen zusätzlich motivieren. Sie stellt allerdings auch höhere Anforderungen an die Moderation, da die Gruppendynamik immer im Auge behalten werden muss, um gegebenenfalls korrigierend eingreifen zu können (Schiedsrichterfunktion). Wenn es gelingt, einen entsprechenden (Projekt)-Teamgeist zu erzeugen, verkürzen sich auch die Reaktionszeiten, da ein gewisser zusätzlicher moralischer Reaktionsdruck entsteht. Die ziel- bzw. projektorientierte Interaktion ist dabei jedoch nur der rote Faden für die Kommunikation in der virtuellen Lerngemeinschaft.

Daneben sorgt das Bedürfnis nach sozialem Austausch für private Kommunikation am Rande des Projektgeschehens. Dies ist ein wichtiges Element, da es Gruppenidentität und Teamgeist fördert. Besonders motivationsfördernd sind in diesem Zusammenhang auch Präsenzseminare bzw. Treffen (im Idealfall organisieren einige der Teilnehmer diese auch spontan), die in entsprechende Lernprojekte zeitlich und inhaltlich eingebunden werden sollten, z.B. für die Präsentation von Zwischen- und Endergebnissen und für die Bearbeitung von Aufgaben, für die persönliche Anwesenheit nötig oder sehr sinnvoll ist. Die Dokumentation dieser Treffen (sowohl der fachlichen Ergebnisse als auch des Geschehens "am Rande") in multimedialer Weise ist neben didaktischen Gründen wichtig; als gemeinsamer Bezugspunkt und zur Gestaltung einer gemeinsamen "Geschichte" der Lerngemeinschaft, um den Gemeinschaftsgeist auch in der räumlichen Isolation zu erhalten.

Umgekehrt birgt die intensive zwischenmenschliche Kommunikation natürlich auch die Gefahr für persönliche Konflikte, Missverständnisse und Zerwürfnisse, die sich negativ auf den Interaktionsfluss und den Lernprozess auswirken. Insbesondere zeigt die Erfahrung, dass in virtuellen Kommunikationssituationen

Hemmschwellen schneller fallen und Missverständnisse z.B. durch "schnell" bzw. unbedacht geschriebene Nachrichten schneller entstehen. Um dem entgegenzuwirken, muss sich die Gruppe gleich nach der technischen Einführung am Anfang auf Grundregeln des virtuellen Miteinanders (auch Netiquette genannt) einigen. Die asynchrone Kommunikation in der Gruppe (z.B. über Email-basierte Diskussionsverteilerlisten) sollte erfahrungsgemäß so weit wie möglich moderiert stattfinden, da oftmals wenige unbedachte Äußerungen ausreichen, um den Kommunikationsfluss empfindlich zu stören.

Auf Grundlage dieser abstrakten aber konstanten Gestaltungselemente virtueller Lerngemeinschaften kann die konkrete inhaltliche Ausgestaltung erfolgen. Diese ist jedoch, wie oben schon angedeutet, variabel, d.h. von der konkreten Zusammensetzung der Gruppe, deren Vorkenntnisse, gegebenenfalls berufliche Hintergründe und Erwartungen abhängig.

6.2. Beispiel-Szenario

Eine beispielhafte inhaltliche Ausgestaltung wird im Folgenden zusammenfassend beschrieben. Dabei handelt es sich um ein Lernprojekt zur Kommunikationsanalyse. In diesem Beispiel wird davon ausgegangen, dass die Mehrheit der Teilnehmer einen beruflichen Hintergrund hat, der mit Verkauf und Beratung im weitesten Sinne zu tun hat. Folgendes Szenario bildet die Grundlage für das Lernprojekt bzw. für das Rollenspiel. Mehrere Gruppen von Teilnehmern konkurrieren um einen Auftrag im Bereich Persönlichkeits- und Kommunikationsberatung für eine Person (oder mehrere Personen) des öffentlichen Interesses. Das Ziel ist also, durch eine überzeugende Probeanalyse von existierenden Videoaufnahmen (z.B. öffentliche Auftritte in Podiumsdiskussionen oder ähnliches) den "Auftraggeber" bzw. dessen Beraterstab von der Kompetenz des eigenen "Unternehmens" zu überzeugen.

Das "Produkt" ist also eine überzeugende Präsentation der Ergebnisse einer Kommunikationsanalyse und gegebenenfalls von Strategien für den Umgang mit diesen Ergebnissen. Entsprechende Vorschläge für die "Auftraggeber", (z.B. Politiker), deren Kommunikationsverhalten analysiert werden sollen, werden von den Tutoren gemacht. Das digitalisierte Videomaterial wird ebenfalls zur Verfügung gestellt. Die Wettbewerbskomponente entsteht durch die Aufteilung der Gruppe in konkurrierende "Unternehmen". Innerhalb der Untergruppen muss dann die Arbeit aufgeteilt und eine gemeinsame Strategie für die Endpräsentation erarbeitet werden, wodurch innerhalb des Rollenspiels entsprechende Anlässe für die Kommunikation und Kooperation gegeben sind. Die Endpräsentation ist dann Teil eines Präsenzseminars, das damit in die Projektlogik eingebunden ist. Die Jury, d.h. der Beraterstab, würde aus Teilnehmern und aus einem Experten (in unserem Falle ein Professor der Kommunikationswissenschaft) bestehen, die auf Grundlage der Präsentationen einen "Sieger" ermitteln.

7. Ausblick: Multimedia als Entdeckungsinstrument

Das Austesten moderner Multimedia-Technologie dient in unserem Projekt primär der Vermittlung – der didaktischen Optimierung von Ergebnissen gesprächs- und interaktionsanalytischer Untersuchungen. Dazu werden z.Zt. weitere Prototypen entwickelt. Darüber hinaus zeichnet sich aber auch ab, dass der Umgang mit dieser Technologie auch die analytische Mentalität, mit der Fälle zwischenmenschlicher Kommunikation untersucht werden, und die Entwicklung entsprechender Beschreibungsprädikate erheblich verändert.⁸ Multimedia-Einsatz hat also auch Implikationen für den Entdeckungszusammenhang gesprächsanalytischen Arbeitens. Die Abhängigkeit der Entdeckung von Gesprächsphänomenen von der zugrunde liegenden Datenrepräsentation zwischenmenschlicher Kommunikation (Komplementarität, vgl. Nothdurft 1998) ist in der gesprächsanalytischen Literatur bereits mehrfach angesprochen worden.

Erickson arbeitet den Unterschied in den analytischen Konzepten der Context Analysis und der Conversational Analysis heraus. Seiner Auffassung nach beruht dieser Unterschied auf dem Einsatz unterschiedlicher Technologien bei der Datenerhebung bzw. -repräsentanz:

The context analysts chose at the outset of their work to use sound cinema film as their primary research materials. The conversational analysts chose at the outset to use audiotape, although later many of them used videotape. The initial use of audiotape by conversation analysts may have led them to focus attention on the vocal reactions of listeners to speakers and of speakers to listeners. From this may have come their theoretical emphasis on adjacency relationships of cooccurrence across time - on pairings of antecedent and consequent utterances by interlocutors who exchange turns at speaking [...] Thus it is possible that the use of different primary research procedures, which make available to the analyst very different kinds of information on different sensory channels, may have resulted in the development of theoretical interest that have run along different paths, albeit complementary ones (Erickson 1986:298f).

Eine ähnliche Feststellung trifft Briggs (1988:XX) in Hinblick auf unterschiedliche Datenquellen in der sogenannten Ethnopoetik:

By concentrating on myths and tales, scholars have been able to defer the challenge to examine systematically the relationship between style and contextualization to a greater degree than would have been possible if proverbs and riddles had formed the initial focus of ethnopoetic research.

Nimmt man diese Beobachtungen als rudimentäres Modell für Komplementarität im Bereich der Gesprächsanalyse, lassen sich auch für den Fall einer nicht über das Medium Text vermittelten Datenrepräsentanz von Gesprächen erhebliche Implikationen für die Beschreibungsprädikate erwarten. Auch wenn zum gegenwärtigen Zeitpunkt noch keine konkreten Angaben über entsprechende Prädikate im Projektkontext gemacht werden können, lässt sich immerhin vermuten, dass mit Prädikaten, die Eindrucks- und Empfindungsqualitäten akzentuieren, sowie solchen, die Prozess- und Gestaltqualitäten erfassen, gerechnet werden darf. Es könnte z.B. sein, dass auf diese Weise Zusammenhänge in Gesprächen "entdeckt"

⁸ Ganz praktisch zeigt sich dies bereits darin, dass die analytischen Texte, die bei der Entwicklung der Prototypen bereits vorlagen, für die Implementierung in die Multimedia-Module weitgehend umgeschrieben werden mussten.

werden, die gerade nicht über textgebundene Dimensionen hergestellt werden, sondern über körper-gebundene Dimensionen (z.B. Rhythmus, Bewegungsabfolgen, Gestalten) oder über Prozess-Figuren (Steigerung, Wechsel, Komplexität). In diesem Sinne würde eine multimediale Darstellungsweise von Gesprächen es ermöglichen, neue kommunikative Phänomene zu "entdecken". Weitergehend könnte es sein, dass sprachlich gefasste Beschreibungsprädikate um visuelle Darstellungsinstrumente wie Schemata und bewegte Darstellungen erweitert werden. Wie dadurch wiederum das Verständnis von Kommunikation verändert werden würde, ist eine offene, spannende Frage.⁹

8. Literatur

- Berger, Thomas (2002): Virtuelle Gemeinschaften. In: Dohmann, Fuchs, Khakzar (Hrsg.) Die Praxis des E-Business – technische, betriebswirtschaftliche und rechtliche Aspekte. Wiesbaden. S. 317-334.
- Briggs, Charles (1988): Competence in performance: the creativity of tradition in Mexicano verbal art. Philadelphia.
- Chen, Lee Li-Jen / Gaines Brian R. (1998): Modeling and Supporting Virtual Cooperative Interaction Through the World Wide Web. In: F. Sudweek et al Network and Netplay - Virtual Groups on the Internet. MIT Press. S.221-242.
- Erickson, Frederick (1986): Listening and Speaking. In: Tannen, D. & J.E. Alatis (eds.), Languages and linguistics: The interdependence of theory, data, and application. Washington, D.C. S. 294-329.
- Erickson, F. & J. Shultz (1982): The Counselor as Gatekeeper. Social Interaction in Interviews. New York.
- Fleck, Ludwik (1980): Entstehung und Entwicklung einer wissenschaftlichen Tatsache. Frankfurt/M.
- Grimshaw, Anna (2001): The Ethnographer's Eye. Ways of Seeing in Modern Anthropology. Cambridge.
- Gumperz, John (1982): Discourse Strategies. Cambridge.
- Gumperz, John (1977): Cross-Talk. Southhall.
- Kendon, Adam (2000): Language and gesture: unity or duality? In: McNeil, D.(ed.), Language and gesture. Cambridge. S. 47-63.
- Knapp-Litschko, Anne (2000): Helpdesk-Beratung. Anforderungen an die kommunikative Kompetenz in einem neuen Berufsfeld. In: Sprechen 1999/2000. S. 20-27.
- Koch, Michael / Schönenberger, Helmut / Galla Michael (2001): Interoperable Community-Plattformen und Identitätsmanagement im Universitätsumfeld. In: T. Müller (Hrsg.), Proc. GeNeMe – Gemeinschaft in Neuen Medien, M. Engelen, Lohmar, Köln. S. 215-236.
- Labov, William / Fanshel, David (1977): Therapeutic Discourse. Psychotherapy as Conversation. New York etc.
- Nothdurft, Werner (1998): Wortgefecht und Sprachverwirrung. Gesprächsanalyse der Konfliktsicht von Streitparteien. Opladen/Wiesbaden.

⁹ Vgl. zur Beeinflussung theoretischer Auffassungen durch Veränderungen visueller Darstellungsstile im Bereich der Medizin die Ausführungen in Fleck (1980).

- Nothdurft, Werner (2000a): Ausbildung zur Gesprächsfähigkeit - kritische Betrachtungen und konstruktive Vorschläge. In: Witte, Hansjörg et al. (Hrsg.), Deutschunterricht zwischen Kompetenzerwerb und Persönlichkeitsbildung. Diskussionsforum Deutsch. Hohengehren. S. 251-269.
- Nothdurft, Werner (2000b): Sozialkompetenz als Weiterbildungsaufgabe: Vorstellung des Verbundstudiengangs 'Sozialkompetenz'. In: Sprechen 1999/2000. S. 54-68.
- Nothdurft, Werner / Deppermann, Arnulf / Spranz-Fogasy, Thomas (i.V.): Interaktive Bedeutungskonstitution.
- Schmidt, Artur (2001): Beschleunigungsmaschine für den Wissenstransfer (Radikale Wirtschaftstransformation durch Peer-to-Peer-Netzwerke)
www.changeX.de
- Tannen, Deborah (1990): Du kannst mich einfach nicht verstehen. Hamburg.
- van Lück, Willi (1998): Neue Bildungsziele, Neues Lernen und Neue Medien. In: A. Reiter (Hrsg.), Multimedia - Aufbruch in neue Lernwelten?, S. 59-72.
- Wessner, Martin (2002): Fraunhofer IPSI: Virtuelle Lerngruppen sichern den Erfolg. www.ipsi.fh.de/L3

Prof. Dr. Werner Nothdurft
FH Fulda
FB Sozial- und Kulturwissenschaften
Marquardstr. 35
36039 Fulda
werner.nothdurft@sk.fh-fulda.de

Christoph Freund
Thomas Berger
Institut für interdisziplinäre Forschung e.V.
Am Alten Schlachthof 4 (ITZ)
36037 Fulda
berger@inter-research.de
freund@inter-research.de

Veröffentlicht am 10.10.2003

© Copyright by GESPRÄCHSFORSCHUNG. Alle Rechte vorbehalten.