Spontane und einfache Kommunikation während Online-LVs

Abstract

Persönliches Feedback … spontane Kommunikation zwischen StudentInnen untereinander … Diskussion in spontan wechselnden Kleingruppen … durch den Seminarraum oder EDV Raum gehen und bei Bedarf kurz weiter helfen … . Alltag vor der COVID-19 Pandemie. In vielen Bereichen fand spontane Kommunikation in einfacher Art und Weise statt. Aber was nun? Kann dies auch in online Umgebungen stattfinden? MS Teams bietet mit den Breakout Rooms einen Ansatz. Spontane (Video) Chats mit Hilfe der unterschiedlichsten Dienste und Plattformen sind ebenso möglich. Keine dieser Möglichkeiten ersetzt für mich jedoch die reale und natürliche Bewegung durch einen Seminar- oder EDV-Raum und die sich daraus resultierende geplante und ungeplante Kommunikation.

Einen Ansatz, um dieses Problem zu lösen, stellt die Plattform Gather https://www.gather.town dar. Warum diese Plattform eingesetzt wurde, wie die virtuelle Umgebung vorbereitet wurde, wie die Durchführung von statten ging und was daraus gefolgert wurde, sind die Inhalte dieses Dokuments.

Einbettung in den Unterricht

In drei Lehreinheiten (LE) verwendet der Lehrende die Plattform Gather, um es StudentInnen zu ermöglichen, sich gegenseitig Feedback zu geben. Darüber hinaus nutzt er Gather, um seinerseits den StudentInnen Feedback geben zu können.

Umgesetzt wurde dies am Bachelorstudiengang Informationsmanagement im 4. Semester in der Lehrveranstaltung Digitale Medien Technologien 3 – Interaktionsprogrammierung in 2 Gruppen zu je 14 – 15 StudentInnen. In dieser Lehrveranstaltung erhalten die StudentInnen tiefe Einblicke in die Interaktionsprogrammierung von digitalen multimedialen Anwendungen. Um das Gelernte anzuwenden, entwickeln sie in Kleingruppen eine eigene Multimedia-Anwendung. Als Vorbereitung darauf, verfassen sie eine Projektbeschreibung. Auf diese Projektbeschreibungen erhalten sie vom Lehrenden Feedback. Ebenso sind die StudentInnen gefordert, sich untereinander auszutauschen und sich auch gegenseitig Feedback zu geben. Genau dies fand im Jahr davon in MS Teams statt und wurde im Sommersemester 2021 mit Gather durchgeführt.

Was bietet die Plattform Gather?

Gather dient der synchronen Kommunikation von kleinen, mittleren und großen Gruppen von Personen. Abbildbar sind beispielsweise Konferenzen mit Empfangsräumen, Vortragssälen, Seminarräumen für parallele Sessions, Räume für Poster-Sessions, Räume für Pausen und dergleichen mehr.

Abbildung 1: Großer Vortragsraum

Abbildung 2: Seminarraum

Abbildung 3: Bereich für Pausen

Spontane und einfache Kommunikation während Online-LVs, Institut Informationsmanagement, FH JOANNEUM, licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Gather unterstützt Menschen jedoch auch in diversen anderen Situationen. Virtuelle Präsenz in einem Unternehmenssetting könnte verwendet werden, um Personen im Home Office in einem virtuellen Gebäude interagieren zu lassen. Ebenso sind schulische Szenarien denkbar.

Die Plattform Gather kann vollständig im Internet-Browser verwendet werden (erstellen von virtuellen Umgebungen sowie verwenden der virtuellen Umgebungen). Darüber hinaus, kann auch eine kostenfreie Desktop-Applikation heruntergeladen werden. TeilnehmerInnen können in virtuelle Umgebungen eingeladen werden und benötigen keine Accounts sondern nur das Passwort der Umgebung. Nur die Personen, die eine virtuelle Umgebung erschaffen, benötigen BenutzerInnenkonten. Ein Zugang zu den virtuellen Räumen wird so sehr niederschwellig ermöglicht.

Gather bietet mehrere Nutzungspläne an. Der gratis verfügbare Zugang ermöglicht die zeitgleiche Kommunikation mit 25 Personen gleichzeitig. Bei größeren Veranstaltungen (bis 500 gleichzeitige NutzerInnen) werden Gebühren eingehoben. https://www.gather.town/pricing

Nach der Planung und Gestaltung der virtuellen Umgebung können durch den angesprochenen Link Personen in die virtuellen Räume eingeladen werden. Ohne ein BenutzerInnenkonto erstellen zu müssen, gelangen diese Personen in die Plattform. Ein von Gather bereitgestellter Hyperlink und ein Passwort reichen vollkommen aus. Der erste Schritt ist hier die einfache Gestaltung eines Avatars, mit dem man in der virtuellen Welt vertreten sein möchte.

Abbildung 4: Gestaltung seines persönlichen Avatars

Danach folgt ein kurzes Tutorial, das in einigen wenigen Schritten erklärt, wie der Avatar in er virtuellen Umgebung fortbewegt und wie mit anderen Personen und Gegenständen interagiert werden kann. Im Anschluss findet man sich in der virtuellen Welt wieder. Die Grafik und der Prozess des Fortbewegens und Interagierens mit andere Personen und Gegenständen erinnert an Computerspiele des Fantasy und Adventure Genre. Mit den Pfeiltasten können alle TeilnehmerInnen ihrer Avatare durch die virtuelle Landschaft bewegen. Mit Gegenständen wird mit der Taste „x" interagiert. Befindet man sich in der Nähe anderer Avatare (und damit auch in der Nähe anderer Personen), können sich diese Personen gegenseitig hören (Mikrofon und Lautsprecher) und sehen (Webcam).

Spontane und einfache Kommunikation während Online-LVs, Institut Informationsmanagement, FH JOANNEUM, licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

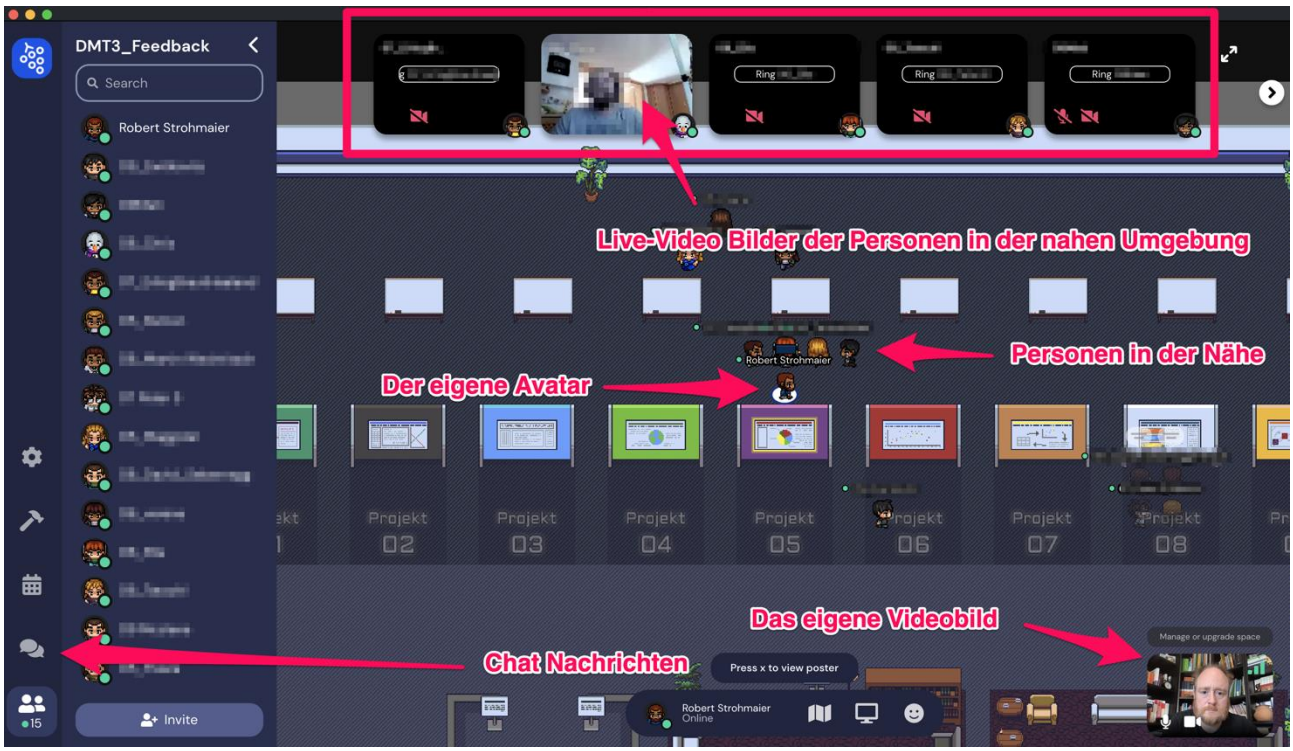

Abbildung 5: Kommunikation in Gather mit Webcam und Audio und Textnachrichten

Beides muss zuvor genehmigt werden. Es kann verhindert werden, dass ein Videobild von sich selbst erscheint bzw. auch kein Audio zu hören ist. Zumindest Audio sollte jedoch zu Zweck der Kommunikation aktiviert werden. Durch die Notwendigkeit, sich in der Nähe zu anderen Avataren befinden zu müssen, fühlt sich die Interaktion untereinander sehr real an, auch wenn alles in einem virtuellen Raum stattfindet. Um es für Personen, die die Rolle von ModeratorInnen einnehmen, zu erleichtern, die TeilnehmerInnen zu erreichen, können diese, vergleichbar mit einer Lautsprecheransage, in einem speziellen Modus zu allen Avataren sprechen und von allen gehört werden, egal in welcher Distanz sich diese befinden. Um eine Konferenz abzubilden, gibt es auch die Möglichkeit, dass eine Person, die sich z.B. auf einer Bühne befindet, automatisch von allen Personen innerhalb eines Raumes gehört werden kann.

Abbildung 6: Vortragende können im gesamten Raum hörbar sein

Neben gesprochener Kommunikation, ist es auch möglich, in Form von Textnachrichten miteinander zu kommunizieren.

Vorbereitung der LV Einheiten in Gather

In diesem Dokument gehe ich nur auf grundlegende Möglichkeiten ein. Es stellt keine allumfassende Anleitung zur Gestaltung von virtuellen Umgebungen in Gather dar. Auch wenn die Gestaltung virtueller Umgebungen in Gather sehr simpel funktioniert, würde dies den Rahmen sprengen.

Den ersten Schritt stellt die Planung des Kommunikationsprozesses dar. Wenn klar ist, in welcher Art und Weise kommuniziert werden soll, können die dafür benötigten Räume geplant und gestaltet werden.

Ein Editor, vergleichbar mit einem Level-Editor von 2D Spielen, steht zur Verfügung, um einfach und niederschwellig virtuelle Umgebungen zu erstellen. Begonnen bei der Auswahl des geplanten Einsatzzweckes, können Räumlichkeiten nach den eigenen Anforderungen ausgewählt werden. Die virtuelle Umgebung stellt bereits die visuelle Repräsentation von Räumen bzw. Arealen im Freien bereit.

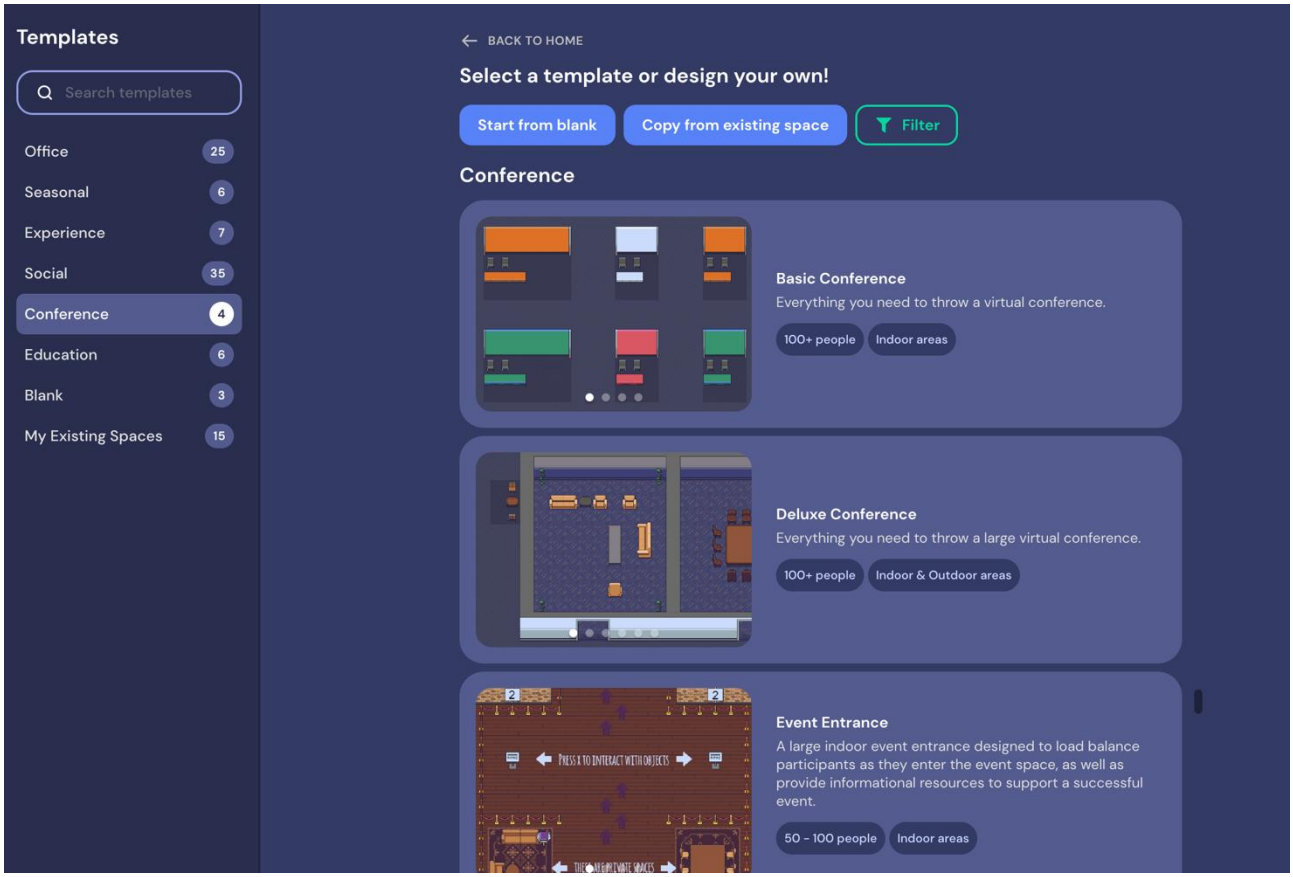

Abbildung 7: Auswahl der virtuellen Umgebung

Im Anschluss daran, geht es daran, die einzelnen virtuellen Räume der ausgewählten Umgebung, anzupassen. In diesem Schritt muss definiert werden, wo Avatare die virtuelle Umgebung betreten können, in welchen Bereichen sich Personen sich immer hören, egal wie weit sie voneinander entfernt sind (z.B. in Räumen) und dergleichen mehr. Ebenso können elektronische Dokumente verlinkt, interaktive Whiteboards platziert, interaktive Spiele angezeigt und Objekte auch nur zum Zweck der Zierde angeordnet werden. Je nach gewünschtem Einsatzzweck, kann dieser Schritt zeitintensiv werden.

Spontane und einfache Kommunikation während Online-LVs, Institut Informationsmanagement, FH JOANNEUM, licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

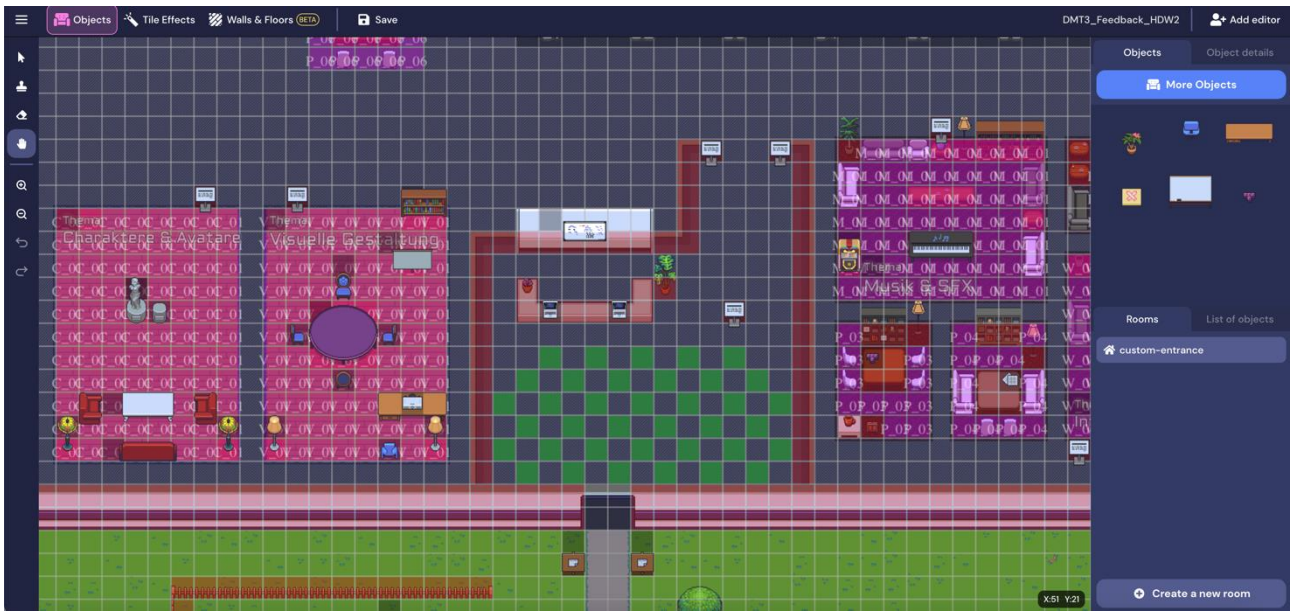

Abbildung 8: Editor zur Gestaltung der virtuellen Räume

Soll der visuelle Stil der pixeligen Grafiken nicht verwendet werden, können die virtuellen Umgebungen auch vollständig eigenständig gestaltet werden. Dazu kann eine Hintergrund- sowie eine Vordergrundgrafik erstellt werden. Der Sinn von Vorder- und Hintergrund ist der, dass Avatare dadurch teilweise von Grafikelementen verdeckt werden können und dadurch eine gewissen räumliche Tiefe der Umgebung erzeugt wird, obwohl es sich um eine reine 2D Anwendung handelt. Detailverliebte Illustrationen, realistische Grafiken, sehr schlichte Layouts, all dies kann in Gather verwendet werden, um den Zweck bzw. den Anlass der Kommunikation visuell zu unterstützen. Die Gestaltung dieser Grafiken kann in den unterschiedlichsten Vektor- und Pixel-Grafikprogrammen durchgeführt werden. Eingebunden werden können später darauf erzeugte Pixelgrafiken. Grafiken von Gather selbst werden auf Github zur Verfügung gestellt.

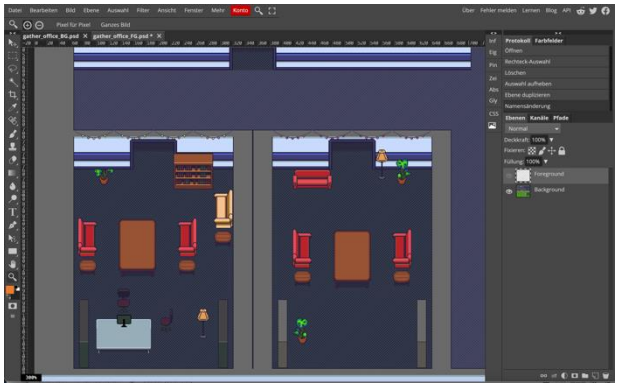

Abbildung 9: Gestaltung in einem Grafikeditor - Hintergrundebene

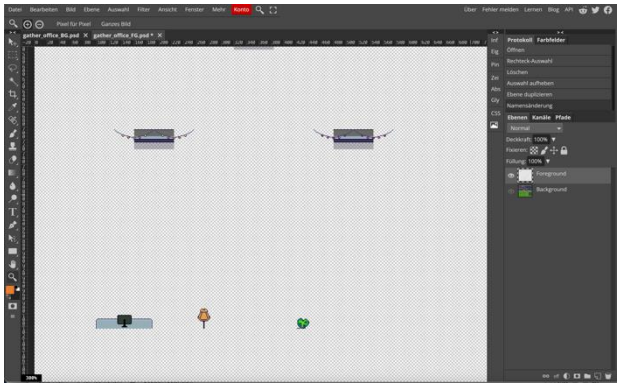

Abbildung 10: Gestaltung in einem Grafikeditor - Vordergrundebene

Ist die Gestaltung abgeschlossen, können einige Parameter der virtuellen Umgebung konfiguriert werden. Beispielsweise kann definiert werden, ob auch während des Einsatzes, die einzelnen TeilnehmerInnen die Umgebung weiter verändern und mitgestalten können. Ebenso wird hier der Zugang zur virtuellen Umgebung geregelt und Rollen, wie die der ModeratorInnen und GestalterInnen definiert. Anschließend steht die virtuelle Umgebung für den Einsatz im geplanten Szenario zur Verfügung.

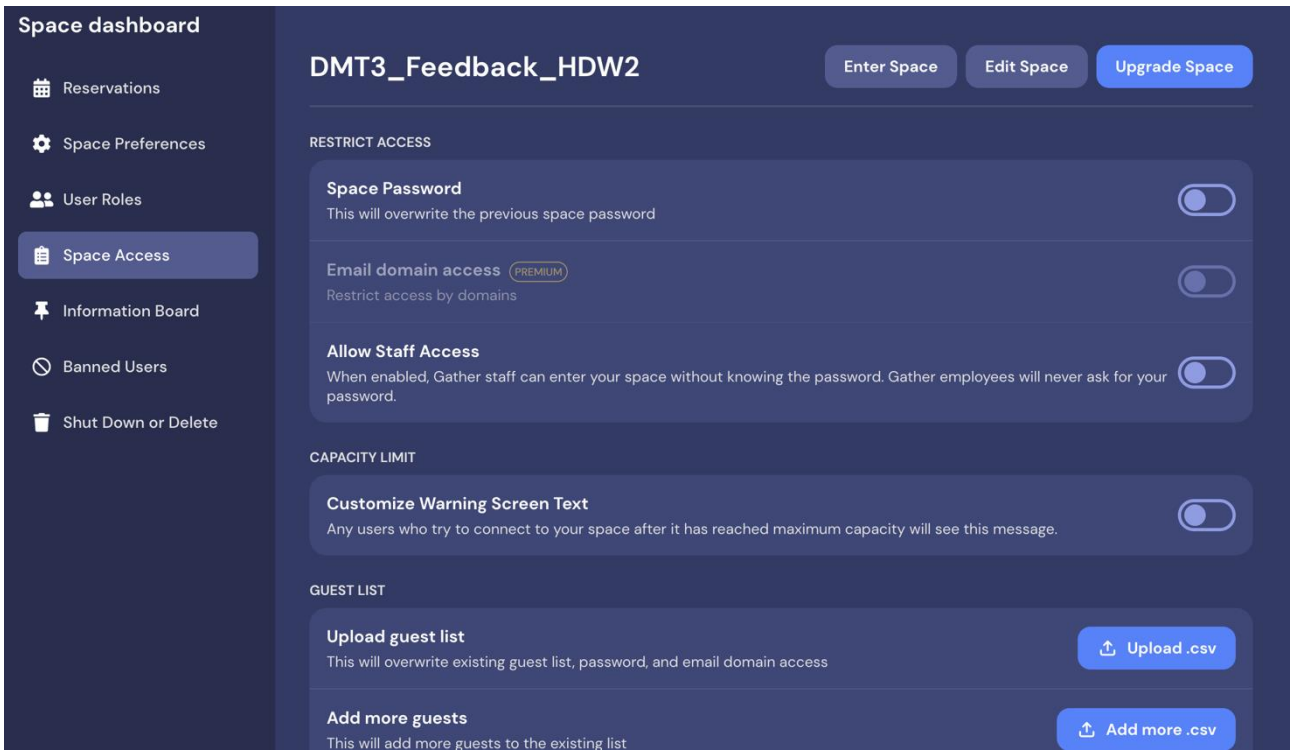

Abbildung 11: Konfiguration der Parameter

Planung und Umsetzung in der Lehrveranstaltung

Wie bereits angesprochen, war das Ziel der 3 LE umfassenden Einheit, sich gegenseitig Feedback zu geben, sowie Feedback vom Lehrenden an die StudentInnen zu vermitteln. Um dies zu ermöglichen, mussten die zuvor angesprochenen Projektbeschreibungen von den StudentInnen abgegeben werden. Diese Dokumente wurden vom Lehrenden online gespeichert und in Gather verlinkt. Als visuelle Repräsentation dienten Poster-Ständer. In unmittelbarer Nähe zu den Poster-Ständern wurden interaktive Whiteboards platziert, auf welchen alle StudentInnen Feedback in Form von Notizen hinterlassen konnten. Vergleichbar mit einer Poster-Präsentation bei einer Konferenz konnten in der Lehrveranstaltung die StudentInnen von einem Poster zum nächsten gehen, die Dokumente lesen und ihr Feedback auf den virtuellen Whiteboards hinterlassen. Wenn mehrere StudentInnen gleichzeitig bei einem Poster / Dokument standen, können sich diese über die Inhalte austauschen. So können die Projektteams auch direktes Feedback in direkten Gesprächen erhalten.

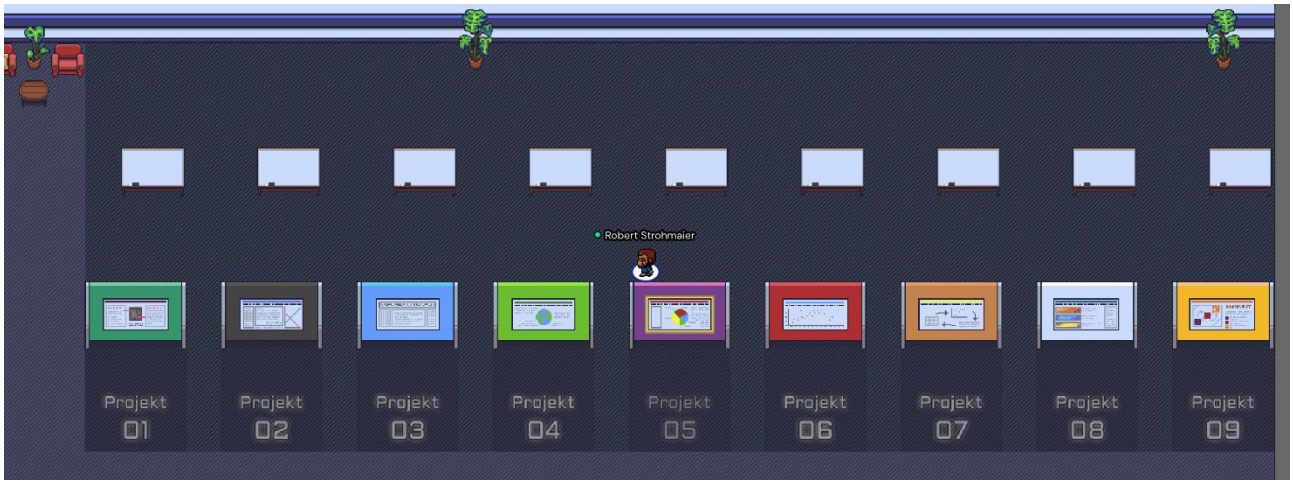

Abbildung 12: Gegenseitiges Feedback - StudentInnen können die Dokumente betrachten und Feedback hinterlassen

Abbildung 13: Gegenseitiges Feedback durch die StudentInnen

Feedback vom Lehrenden wurde in einem extra dafür eingerichteten Besprechungsraum vermittelt. Die Feedbacks wurden vorab geplant. Jedes Projektteam hatte einen klar definierten Zeitraum, zu dem sie Feedback bekommen konnten. Die Projektteams wurden einzeln aufgerufen und fanden ich in diesem Raum ein. Zudem wurde der Zeitplan auch als Dokument in dem Bereich, in dem StudentInnen die virtuelle Umgebung betreten, digital zur Verfügung gestellt.

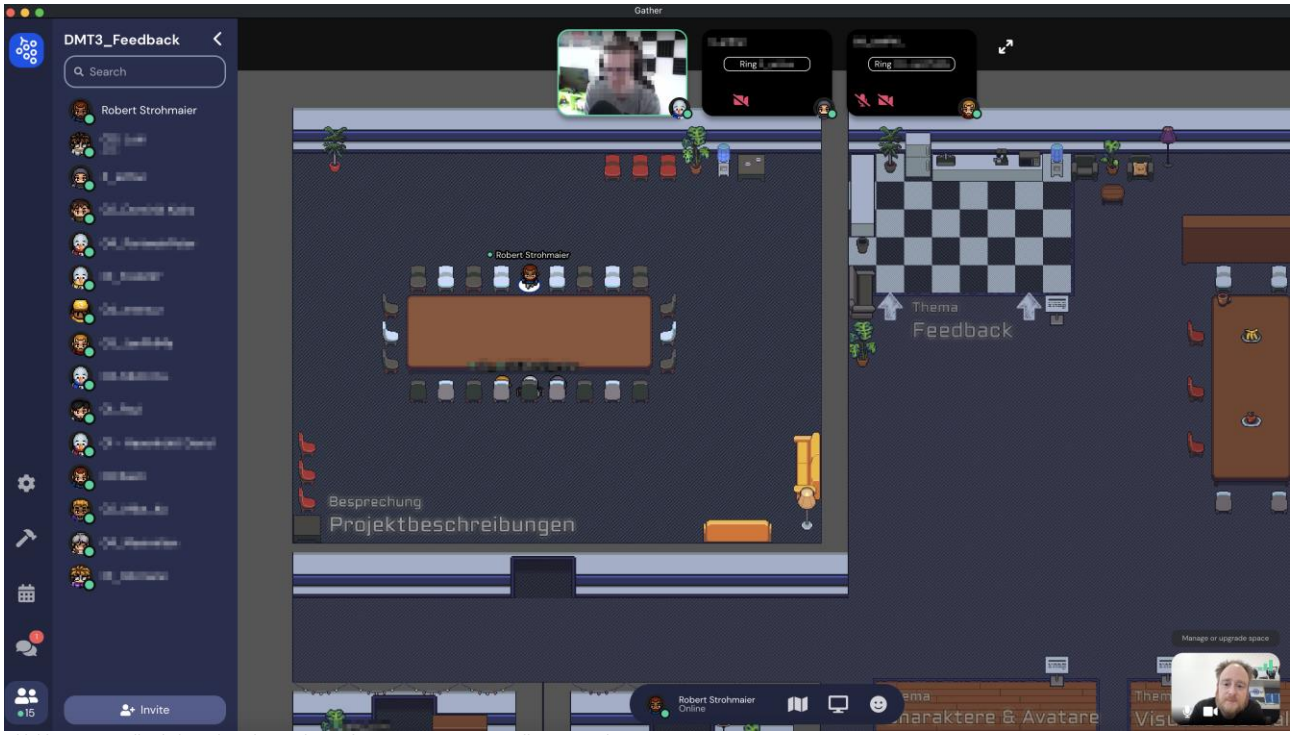

Abbildung 14: Feedback des Lehrenden an die StudentInnen in einem virtuellen Besprechungsraum

Wenn StudentInnen die Phase des gegenseitigen Feedbacks abgeschlossen haben, können sie sich in vorab gestalteten Bereichen in der virtuellen Umgebung treffen, um über verschiedene Aspekte ihrer Multimediaprojekte zu diskutieren. Zu diesem Zweck wurden virtuellen Räume zu Themen wie etwa „Musik & SFX" oder etwa „Informationsarchitektur" erstellt. Dies diente einerseits der Visualisierung der einzelnen wichtigen Komponenten der zu erstellenden Multimediaanwendungen sowie als Orte, um sich zu treffen und zu diskutieren.

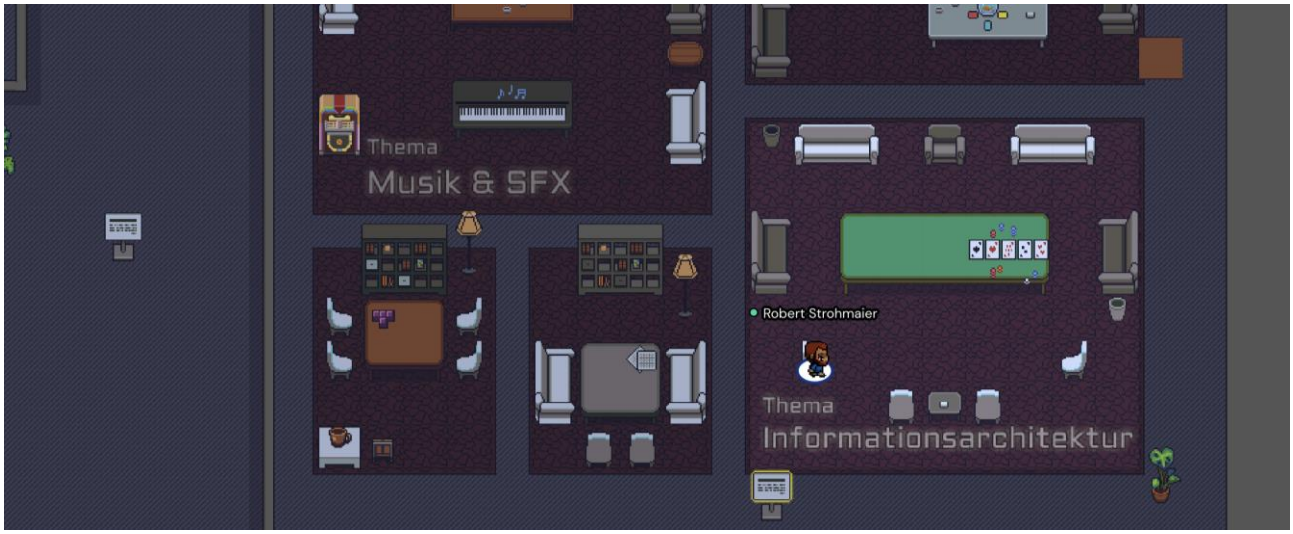

Abbildung 15: Orte der Diskussion zu bestimmten Themen

Spontane und einfache Kommunikation während Online-LVs, Institut Informationsmanagement, FH JOANNEUM, licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Alternativen

Zu Gather gibt es natürlich einige Alternativen. Zu Beginn sei hier gleich Second Life https://secondlife.com/ genannt. Aktuell gesellen sich ebenso Mozilla Hubs https://hubs.mozilla.com/ und Wonder https://www.wonder.me/ hinzu. Neben diesen können auch diverse Spiele verwendet werden. Alle diese alternativen Ansätze bieten zu Gather unzählige Unterschiede, deren Beschreibung diesen Rahmen leider sprengen würde. Alle diese Ansätze eint jedoch die Idee, sich - auch spontan – zu treffen. Dies geschieht zwar virtuell, ermöglicht aber so real wie möglich ins Gespräch zu kommen.

Resumé

Es existiert keine Umfrage oder anderweitiges Zahlenmaterial zum Einsatz von Gather in diesem Kontext. In persönlichen Gesprächen mit StudentInnen zeigte sich jedoch, dass diese doch sehr ungewohnt gestaltete Einheit der Lehrveranstaltung durchwegs positiv angenommen wurde. Der spielerische Kontext half dabei, die Kommunikation untereinander in Gang zu bringen. Die Interaktion mit Gather an sich stellte für die StudentInnen keinerlei Probleme dar. Vorab ausgemachte Termine für die Feedbacks vom Lehrenden an die StudentInnen wurden gut eingehalten.

Unbestritten ist ein großer Vorteil in der unkomplizierten Teilnahme in virtuellen Umgebungen zu sehen. Sich ohne eigenem Konto, nur mit einem Link und Passwort ausgestattet, anmelden zu können, erleichtert den schnellen Einstieg in die Kommunikation immens.

Es ist mit Sicherheit wichtig zu hinterfragen, in welchen Bereichen der Einsatz von Gather Sinn macht. Meiner Meinung nach kann dieses Werkzeug frischen Wind in die synchrone online Kommunikation bringen und bietet gegenüber dem klassischen Videochat in manchen Situationen große Vorteile.

Spontane und einfache Kommunikation während Online-LVs, Institut Informationsmanagement, FH JOANNEUM, licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License