



Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg
Fakultät für Geistes-, Sozial- und Erziehungswissenschaften
Institut für Erziehungswissenschaft

Bachelorarbeit

WikiGemeinschaften - Analyse einer Gemeinschaftsform zur Kollaboration im World Wide Web

vorgelegt von

Jens Holze

Studiengang Medienbildung – Visuelle Kultur und Kommunikation

Matrikelnummer: 165034

mail@jensholze.de

betreut von

Professor Doktor Winfried Marotzki

Doktor Benjamin Jörissen

Lehrstuhl für Allgemeine Pädagogik

überarbeitete Ausgabe

Version 1.1

Vorwort und Danksagungen

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit dem Phänomen des Wikis, einer relativ jungen Form von Kollaborationswerkzeug für das World Wide Web. Innerhalb der letzten acht Jahre sind einige bedeutende Wikis, unter anderem die Internetenzyklopädie „Wikipedia“, entstanden und haben beachtlich an Popularität gewonnen, wodurch auch das wissenschaftliche Interesse immer stärker angewachsen ist.

Wikis sind komplexe Gebilde mit sehr verschiedenen Bestandteilen, deren Zusammenwirken hier gezeigt werden soll. Insbesondere liegt der Fokus auf den Gemeinschaften in Wikis und der Verbindung von technologischen und sozialen Aspekten.

Ich möchte auf einige technische Besonderheiten bezüglich dieser Arbeit hinweisen:

- Im Kontext dieser Arbeit erscheint der Begriff Wiki soweit sinnvoll mit Ergänzung, also WikiProjekt, WikiSoftware und so weiter, um Missverständnisse weitgehend auszuschließen. Die Schreibweise als WikiWort, mit dessen Hilfe Links zwischen verschiedenen Seiten von Wikis generiert werden, wurde dabei absichtlich gewählt.
- In der Arbeit befinden sich Links zu Webinhalten, auf die ich mich inhaltlich beziehe, üblicherweise als komplette Webadresse in den Fußnoten. Teilweise habe ich Webadressen mit Überlänge durch verkürzte Verweise des Linkservices TinyURL ersetzt.
- Diese Arbeit steht als PDF und baldmöglichst auch als HTML-Version unter <http://academic.yodahome.de> zur Verfügung. Die Onlineversion wurde um einige Formalien gekürzt.

Mein Dank geht zunächst an die Betreuer dieser Bachelorarbeit Prof. Dr. Winfried Marotzki und Dr. Benjamin Jörissen. Ferner danke ich den Mitgliedern von Fiction Wikia und der deutschen Wikipedia, die mir bei Fragen über die Projekte zur Seite standen, sowie den vielen Helfern und Freunden, ohne die diese Arbeit nicht möglich gewesen wäre. Vielen Dank insbesondere an: Elke und Wolfgang Holze, Kristina Holze, Dan Verständig, David Aue sowie Karoline Schröder.

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung	7
1.1 Web 2.0 – das World Wide Web verändert sich.....	10
1.2 Historischer Abriss – Die Entstehung von Wikis.....	13
1.3 Kollaboration in Open Source - Software.....	15
1.4 Differenzierung von Wikis.....	16
1.5 Verschiedene Formen von Wikis.....	18
2 Vorstellung der beiden Projekte	20
2.1 Deutsche Wikipedia.....	20
2.1.1 Entstehung der Wikipedia.....	20
2.1.2 Wie Wikipedia funktioniert.....	23
2.2 Novelas / Fiction Wikia.....	24
2.2.1 Entstehungsgeschichte.....	24
2.2.2 Wie funktioniert Fiction Wikia.....	25
2.3 WikiCommunities und Web-Communities.....	26
3 Online-Ethnografische Analyse	29
3.1 Infrastruktur / Leitmetapher.....	29
3.2 Regelwerk.....	31
3.3 Soziographische Struktur.....	36
3.4 Kommunikationsstruktur.....	38
3.5 Informationsstruktur.....	39
3.6 Präsentationsstruktur.....	40
3.7 Partizipationsstruktur.....	42
3.8 Verhältnis Online-Offline.....	43
4 Weitere Aspekte von Gemeinschaften in Wikis	44
4.1 Asynchronität und das Wiki als Medium.....	44
4.2 Soziale und technische Elementen in Wikis.....	46
4.3 Motivation.....	47
4.4 Gemeinschaft und Rollenverhalten.....	51
4.5 Vorderbühne und Hinterbühne.....	54
4.6 Die Qualität der Inhalte.....	57
5 Analyse	61
5.1 Wikis als virtuelle Vergemeinschaftungsform.....	61
5.2 Gründe für Beteiligung in WikiGemeinschaften.....	68
5.3 Aspekte von Medienbildung in WikiGemeinschaften.....	69
6 Fazit und Ausblick auf die Zukunft von Wikis	73
6.1 Neue Formen von Massenkollaboration.....	73
6.2 Weitere Aussichten.....	74
7 Referenzen	78

1 Einleitung

Das Internet hat die Welt einen wichtigen Schritt weiter in das Informationszeitalter geführt. Seit seiner Gründung als ARPANET zur digitalen Verknüpfung einiger amerikanischer Universitäten ist es zu einem weltweiten, dezentralen Netzwerk angewachsen und hat auch viele gesellschaftliche Veränderungen mit seinen Diensten ausgelöst. Das WWW als einer der populären Nutzungswege ist aus unserem modernen Leben häufig gar nicht mehr wegzudenken und heute finden digitale Informationen so selbstverständlich wie elektrischer Strom und sauberes Wasser den Weg in unsere Lebenswelt. Dabei verändern sie nicht nur die Art, wie wir arbeiten sondern erweitern auch die Auswahlmöglichkeiten, beispielsweise wenn es darum geht, mit wem wir zusammen arbeiten. Wo früher die Anzahl der Mitarbeiter einer einzelnen Firma oder Einrichtung die Summe allen verfügbaren Wissens und aller Fähigkeiten darstellte, die dann auch lokal präsent sein musste, können heute Spezialisten von überall auf der Welt herangezogen werden und neue Möglichkeiten aufzudecken, die innerhalb der abgeschlossenen Gruppe nie entstanden wären. Aufwendige und zeitraubende Aufgaben oder Projekte werden, so sie denn nicht automatisiert von Computersystemen durchgeführt werden können, durch immer größere Gruppen von Menschen in Zusammenarbeit erledigt, bei der das Individuum nur einen kleinen Beitrag leisten muss.

Besonders das neue Web, das sogenannte "Web 2.0", hat neue Anwendungen hervorgebracht, die dieser Grundidee folgen. Eigentlich vom Verlagshaus O'Reilly lediglich als griffige Bezeichnung für eine Konferenz über die Zukunft des WWW erfunden, wurde der Begriff schnell zum Schlagwort für all die Neuerungen, die man im Internet derzeit finden kann oder zu finden glaubt. Es gibt neue Wege Daten untereinander zu verknüpfen und nutzbar zu machen, neue Formen der Kommunikation und nicht zuletzt auch der Kollaboration sind entstanden und haben darüber hinaus eine vollkommen neue Gruppe von Menschen für die digitalen Möglichkeiten gewonnen, die das Web vorher nicht nutzen konnten oder wollten. Nutzergenerierte Inhalte wie Videos auf YouTube oder Fotos auf Flickr versammeln Millionen von Nutzern und ziehen gleichsam den Argwohn der klassischen Medienproduzenten auf sich, die anders als die Masse, mit ihren Inhalten auch Geld verdienen wollen. Demnach hat auch ökonomisch nach einem gescheiterten Dotcom-Boom Ende der Neunziger Jahre das Internet wieder an Bedeutung gewonnen, unzählige kleine Start-Ups

generieren immer neue Ideen das World Wide Web zu nutzen und es herrscht wieder Goldgräberstimmung in der Branche.

Diese Entwicklung, so lautet eine populäre Beobachtung, breitet sich in das gesamte Wirtschaftsgefüge aus. In ihrem Buch „Wikinomics – How Mass Collaboration Changes Everything“ beschreiben die Autoren eine neue Generation, die sie „N-Geners“ (Net Generation) nennen, welche Schritt für Schritt dafür sorgt, dass digitale Technologien viele Aspekte unserer Gesellschaft grundlegend verändern. Dabei formulieren sie vier Grundprinzipien für Wikinomics oder Wikinomie:

1. Offenheit („Being Open“)
2. Zusammenarbeit („Peering“)
3. Austausch („Sharing“)
4. Global Agieren („Acting Globally“)

(Tapscott & Williams 2006)

Basierend auf diesen Prinzipien verändern sich die Strukturen in der Wirtschaft was sich entsprechend auch auf die Gesellschaft auswirkt. Vormalig abgeschlossene Organisationen, Gruppen oder Konzerne haben verstanden, dass unabhängig von ihrer Größe außerhalb ihrer Grenzen große Mengen Ressourcen vorhanden sind und sie versuchen sollten, diese zu nutzen. Verschiedene Formen von Kooperation haben sich daraus entwickelt, hauptsächlich in modernen Bereichen wie der IT-Branche, weil die Anpassungsfähigkeit dort noch am größten ist. „In an age where mass collaboration can reshape an industry overnight, the old hierarchical ways of organizing work and innovation do not afford the level of agility, creativity, and connectivity that companies require to remain competitive in today's environment.“ (S.31 Tapscott & Williams 2006). Diese Eigenschaften sind in jungen Branchen und kleinen Firmen viel eher anzutreffen, als in Großkonzernen, weshalb diese sich nur langsam anpassen können. Aber auch in anderen Wirtschaftszweigen, auf dem Bildungssektor und anderen organisierten Bereichen der Gesellschaft zeigen sich erste Auswirkungen auf unterschiedlichste Weise, nutzen aber fast immer das Internet und andere neue, digitale Technologien als Plattform.

Eine der neuen Erscheinungsformen sowohl in technischer als auch in sozialer und gesellschaftlicher Hinsicht sind Wikis. Sie stellen rein technisch betrachtet Sammlungen von Internetseiten dar, die eine Versionsverwaltung beinhalten und die Zusammenarbeit vieler

Autoren an Texten und anderen medialen Inhalten im WWW ermöglichen. Doch durch ihre niedrige Nutzungsschwelle und einfache Verfügbarkeit hat WikiSoftware ganz neue Arten von kollaborativen Web-Projekten hervorgebracht und damit eine neue Form der Online-Gemeinschaft. Individuen engagieren sich freiwillig und unverbindlich beim Zusammentragen und Ordnen von Informationen, einige Projekte wollen nicht weniger als das gesamte Weltwissen sammeln und in allen Sprachen jedermann zur Verfügung stellen. Strukturen, Regeln und Verhaltensweisen entwickeln sich dabei dezentral aus der Gemeinschaft heraus.

Diese Arbeit möchte sich dem Phänomen des Wikis mit speziellem Blick auf die Gemeinschaften, die sie entstehen lassen und durch die sie entstehen, nähern und dabei technische Aspekte und inhaltliche Formen berücksichtigen. Zwei WikiProjekte von unterschiedlicher Thematik sollen vorgestellt und untersucht werden:

Zum einen die deutsche Wikipedia, ein WikiProjekt, dass seit seiner Gründung 2001 eine Online-Enzyklopädie mit derzeit über 700.000 Artikel geschaffen hat und praktisch vollständig durch Freiwillige betrieben und durch Spenden finanziert wird.

Zum Anderen das Projekt Fiction Wikia/Novelas, ein Wiki, welches sich als Plattform für fiktionale Texte aller Art versteht und dabei das WikiPrinzip anwenden will, so dass vollkommen neue literarische Werke und kreative Wege der Zusammenarbeit entstehen. Beide Projekte sind Wikis, laufen auf der grundlegend gleichen Software (mit einigen projektspezifischen Einschränkungen, wie später noch genauer erläutert wird) und sind doch nicht nur inhaltlich vollkommen unterschiedlich.

Schon durch die zugrunde liegenden Themen und Zielsetzungen lässt sich vermuten, dass völlig andere Gemeinschaften, Strukturen und Regeln entstehen. Auf Basis von historischer und aktueller Forschung in Onlinegemeinschaften und speziell in Wikis soll gezeigt werden, wie Wikis auf unterschiedlichste Weise funktionieren, welche Bestandteile nötig sind und welche Rolle die Community in WikiProjekten ausmacht, ob man überhaupt von einer Gemeinschaft reden kann und in welchem Sinn. Mit dem besonderen Fokus auf der Community soll gezeigt werden, welche Rolle Wikis als eine der neuen Arten der Online-Vergemeinschaftung einnehmen. Durch die beiden betrachteten WikiProjekte sowie durch Heranziehen weiterer Projekte für spezifische Vergleiche, soll dabei eine große Bandbreite dargestellt werden, um die Übereinstimmung und damit die strukturellen Kernelemente von Wikis im Vergleich zu anderen Internet-basierten Vergemeinschaftungsformen herauszuarbeiten.

Im Unterschied zu anderen Arbeiten über Wikis, die sich ausschließlich auf das Projekt Wikipedia konzentrieren und zum Teil außer Acht lassen, dass es dort spezifische Effekte gibt, die sich nicht so einfach für andere WikiProjekte verallgemeinern lassen, soll hier versucht werden ein Modell für eine größere Gruppe von Wikis zu finden, welches es eher ermöglicht das Phänomen Wiki und nicht nur das Phänomen Wikipedia zu erfassen. Daher wird in diesem Rahmen verstärkt differenziert zwischen Wikipedia und anderen WikiProjekten verglichen.

Zunächst sollen jedoch eine Begriffsklärung und ein historischer Rückblick in das Thema einführen, darauf folgt eine Vorstellung der beiden behandelten WikiProjekte und deren Entstehungsgeschichte.

1.1 Web 2.0 – das World Wide Web verändert sich

Die Diskussion um diesen Begriff ist offenbar noch lange nicht erloschen. Noch immer wird er in so vielfältigen wie auch unscharfen Auslegungen gebraucht und da „Web 2.0“ durchaus auch ein Medienhype und ein Modewort ist, wird der Begriff zum Teil auch gezielt in den Diskussionen um die Veränderung im WWW gemieden. Die Frage bleibt, welche Art der Neuerung damit zusammengefasst werden soll.

Der Begriff stammt ursprünglich von Tim O'Reilly, dessen Verlag primär Bücher zu digitalen und informationstechnologischen Themen publiziert und auch regelmäßig Konferenzen in diesen Bereichen veranstaltet. Schon an der Verbreitung des Open Source Gedankens war O'Reilly nicht unbeteiligt, speziell der Begriff „Open Source“, der den Fokus anders als die Bezeichnung „Freie Software“ auf kommerziell verwertbare Aspekte legt und für Marketing besser geeignet scheint, entstammt unter anderem den Bemühungen O'Reillys.

Der Verlag veranstaltet 2004 erstmals die „Web 2.0 Conference“, in der die Zukunft des WWW seitdem jährlich diskutiert wird.

Der Begriff wurde von der durch das Platzen der „Dotcom-Blase“ gebeutelten Internet-Industrie dankbar aufgenommen und sehr unterschiedlich interpretiert weshalb eine kontroverse Diskussion begann, die im Grunde noch immer andauert. O'Reilly veröffentlichte auf dem Blog seines Verlages Ende 2005 seine Definition des Web 2.0 und stützte sich dabei unter anderem auf folgende Merkmale:

- Neue Technologien im Browser und in der Programmierung wie beispielsweise AJAX ermöglichen Anwendungen im Browser, die zuvor nur lokal auf dem eigenen Rechner möglich waren. Daraus ergeben sich vielfältige neue Möglichkeiten beispielsweise zur Kollaboration mehrerer Nutzer oder die Auslagerung von Daten oder Rechenaufwand in die „Cloud“ (Wolke), das bedeutet auf Großrechnern irgendwo im Internet. Neue Formen von Benutzeroberflächen ermöglichen neue und zugänglichere Möglichkeiten der Interaktion.
- Nutzergenerierte Inhalte und „kollektive Intelligenz“ als zentrales Merkmal moderner Web-Services sollen dafür sorgen, dass die Netzwerkeffekte der Verbesserung des Services und der Nutzbarkeit dienen. Als Beispiel kann hier der „Social Bookmarking Service“ del.icio.us¹ dienen, bei dem Nutzer ihre Bookmarks einstellen und über selbstgewählte Stichworte kategorisieren (sog. Folksonomy), auf diese Weise werden Metadaten über Inhalte geschaffen, die ein Algorithmus niemals generieren könnte
- „Daten sind das nächste Intel inside“ und wer die Kontrolle über die Daten hat bzw. einen vorhandenen Datenstamm noch mit Metadaten anreichert, verbessert seine Position im Wettbewerb. Beispiele dafür sind Angebote wie Amazon², die durch ihr „user review“ - System und den Ausbau ihrer Produktdatenbank Vorteile erlangt haben, aber auch Google Maps³, die vorhandene Kartendaten zunächst benutzerfreundlich zugänglich gemacht und dann durch die Nutzer mit Meta-Informationen haben ergänzen lassen. Notizen, Bilder und selbst 3D Modelle können heute auf der virtuellen Karte betrachtet werden.
- Freie (=Offene) Standards zum Datenaustausch in Form von APIs und nicht-proprietären Formaten ermöglichen den relativ einfachen Austausch und die Kombination verschiedener Datenquellen, neue Formen der Darstellung und kontextabhängiger Kommunikation. Beispiele sind hier RSS Feeds, Microblogging⁴ und Mashups wie in Google Earth oder FriendFeed. Darüber hinaus entstehen auch freie Datenbestände wie

1 <http://delicious.com>

2 <http://www.amazon.de>

3 <http://maps.google.de>

4 Beispielsweise <http://twitter.com>

Wikipedia oder OpenStreetMap analog zum Wechsel von proprietärer zu freier Software.
[O'Reilly 2005]⁵

Das „Web als Plattform“, so wie O'Reilly es beschreibt, ist aber nur eingeschränkt eine gute Definition für Web 2.0, zumal sie aus sehr unterschiedlichen Aspekten besteht, die nicht auf alle Anwendungen, die als Web 2.0 bezeichnet werden -oder sich selbst als solche bezeichnen-, zutreffen. So gehen dann die Kritiker durchaus hart gegen den Begriff vor, besondere Beachtung verdient vielleicht das häufig verwertete Zitat vom Erfinder des WWW, Tim Berners-Lee, aus einem Podcast-Interview:

„Web 1.0 was all about connecting people. It was an interactive space, and I think Web 2.0 is of course a piece of jargon, nobody even knows what it means. If Web 2.0 for you is blogs and wikis, then that is people to people. But that was what the Web was supposed to be all along.“⁶

Tatsächlich sind die wenigsten der mit Web 2.0 assoziierten Aspekte tatsächliche Innovationen, so existieren Wikis schon seit 1995, AJAX Technologien (wie XMLHttpRequest) seit 1998, RSS seit 1997 und die zugrunde liegenden Theorien wie Stanley Milgrams „Small-World-Experiment“ (Milgram 1967) oder die Idee freier Software (1985⁷) sind teilweise noch deutlich älter. So ist die eigentliche Definition von Web 2.0 wahrscheinlich eine, die der Begriff partiell selbst zum Inhalt hat:

Die Aggregation verschiedenster Aspekte im Kontext des World Wide Web zu einem handlichen Marketingpaket, welches erfolgreich popularisiert wurde, durchaus auch mit dem Ziel einen ökonomisch toten Bereich wiederzubeleben.

Es ist offensichtlich, dass die schon genannten Prinzipien der Wikinomie von der IT Industrie des Silicon Valley schon früh angewendet wurden.

Das daraus resultierende „Partizipative Web“ ist dann zusammen mit den neuen Formen der Kommunikation und verbunden mit einem sprunghaften Anstieg der Nutzerzahlen in neuen Web-Angeboten wahrscheinlich die eigentliche Neuerung des Web 2.0. Dabei ist ein wichtiger Aspekt, dass die Nutzer nicht länger nur konsumieren, sondern Werkzeuge in die Hand bekommen um selber Inhalte zu produzieren und zu publizieren. „Durch diese Entwicklung wird der klassische Nutzer immer mehr zum sogenannten „Produser“ (also User plus Producer), zum Mitgestalter eines universellen Wissensnetzwerkes. Damit verliert er

5 Es existiert eine deutsche Übersetzung: http://www.distinguish.de/?page_id=36

6 Siehe <http://www-128.ibm.com/developerworks/podcast/dwi/cm-int082206.txt>

7 Gründung der Free Software Foundation und Veröffentlichung des GNU Manifesto

seine passive Konsumentenrolle und wird aktiver Teilnehmer an einem Netzwerk der Wissensproduktion [...]“ (Jörissen & Marotzki 2008). Beispiele dafür sind Blogs (inklusive neuer Formen wie dem Microblogging á la Twitter), die sowohl als neue Form des unabhängigen Journalismus als auch als digitales Tagebuch von Privatleuten genutzt werden, die Online-Video-Sharing-Plattformen wie YouTube oder seesmic, in denen Nutzer eigene Videos hochladen und einer breiten Öffentlichkeit präsentieren, die Inhalte kommentieren und diskutieren können. Es gibt die virtuellen sozialen Netzwerke wie Facebook, MySpace oder StudiVZ, die als Nachfolger der eigenen Homepage gelten, Millionen von Nutzern untereinander sichtbar vernetzen und damit die existierenden Grundlagen für lose Vernetzung institutionalisiert haben.

Ferner entstehen neue Applikationen im WWW, die Aufgaben klassischer Software auf dem Desktop übernehmen und dabei neue Akzente auch in Online-Kollaboration setzen. Sogenannte „Social Software“ nutzt längst vorhandene Internetinfrastruktur effektiv zur Förderung von Zusammenarbeit und Erstellung von nutzergenerierten Inhalten, die Rechenarbeit und Speicherung der Daten erfolgt mehr und mehr in der „Cloud“, also fernab des persönlichen Rechners irgendwo im weltweiten Netz.

Für die Betrachtung von Wikis ist besonders dieser letzte Aspekt von äußerster Wichtigkeit, denn sie sind Werkzeuge zur kollaborativen Sammlung und Verwaltung von Wissen, dienen als Kommunikationsgrundlage und -mittel und generieren dabei auch aktive „producing“ bzw. „prosuming“ (Producer + Consumer = Prosumer) Teilnehmer mit einer niedrigen Partizipationsschwelle, wie im Folgenden noch deutlich werden soll.

1.2 Historischer Abriss – Die Entstehung von Wikis

Die Intention schon des ersten kleinen Internet war es schnellen, uneingeschränkten Informationsaustausch zu ermöglichen und Kollaboration über weite Strecken zu unterstützen. Auch die Erfindung des World Wide Web von Tim Berners-Lee 1989 sollte es lediglich ermöglichen “Forschungsergebnisse auf einfache Art und Weise mit Kollegen auszutauschen”⁸. „Geplant war der Browser als ein Werkzeug zum kollaborativen Schreiben. Genau dies ist dann aber in der Frühphase der Browserentwicklung entgegen diesen Plänen nicht realisiert worden – die Interaktivität des Browsers wurde auf die Eingabe von Web-

⁸ Siehe http://de.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web

Adressen und das Anklicken von Hyperlinks beschränkt. Der partizipative Zugang zum World Wide Web war insofern für die meisten Menschen in einer Weise beschränkt, welche nicht dem ursprünglichen Entwurf des WWW entsprach.“ (Jörissen & Marotzki 2008)

Auch in der fortschreitenden Entwicklung des Webs war Partizipation kein wichtiger Bestandteil beziehungsweise blieb die technische Hürde schwer zu überwinden. Auch wenn frühe Webbrowser meist auch eine Editorfunktion mitbrachten, mit der HTML-Seiten geschrieben werden konnten, so war doch das verfügbar machen der Dokumente zunächst nicht einfach zu lösen. „Die technischen Ansprüche an den User [...] stellten, wie heute angesichts der explodierenden Zahlen aktiv partizipierender Nutzer im WWW gesagt werden kann, eine sehr hohe Partizipationshürde dar.“ Interaktions – und Partizipationsmöglichkeiten wurden im WWW schrittweise nachgerüstet, meist nach dem Vorbild anderer Kommunikationsmittel im Internet wie dem Usenet oder MUDs und in der „ersten Version“ des Web wurden diese Mittel und das Gros der Inhalte meist von zentralen Anbietern der Öffentlichkeit zur Verfügung gestellt.

Schon 1994 programmierte Ward Cunningham die erste WikiSoftware WikiWikiWeb (wiki ist hawaiianisch für 'schnell', Wiki Wiki ist eine Steigerung und bedeutet also “sehr schnell”) basierend auf der Idee der HyperCard-Systeme von 1980. 1995 stellte er die Software im Internet zur Verfügung, eigentlich lediglich als Datenbank für Entwurfsmuster. (S. 166 Möller 2005)⁹ WikiSoftware ist im Grunde die Umsetzung des eigentlichen Konzepts des WWW, wie es Berners-Lee ursprünglich erdacht hatte, denn es ist hier möglich den Inhalt zu lesen und direkt zu bearbeiten, beides über das gleiche Interface.

Wikis blieben lange Zeit relativ unbeachtet und nur eine kleine eingeschworene Fan-Gemeinde kultivierte das Konzept für verschiedenste Zwecke, auch weil das WWW selbst noch nicht sonderlich verbreitet war. Doch auch als das Web seinen Durchbruch erlebte, blieb das WikiPrinzip zunächst im Hintergrund und andere Varianten für Online-Kollaboration kamen auf von denen viele auch relativ schnell wieder fallen gelassen wurden.

Verstärkte Popularität erlangte das WikiPrinzip erst durch das Projekt Wikipedia, dessen Geschichte im Folgenden noch separat betrachtet werden soll. Die teilweise stark unformatierten Seiten der Wikis sowie die eigenwillige Syntax erschlossen sich nicht jedem Besucher sofort auf Anhieb. Ein starker Kern von Fans sorgte allerdings kontinuierlich für

⁹ Siehe auch <http://c2.com/cgi/wiki?WikiHistory>

eine stetige Verbreitung von Wikis im Netz. In den letzten fünf bis sieben Jahren sind - im Zuge der durch Wikipedia und Web 2.0 geschürten Popularität - zahlreiche neue WikiProjekte entstanden. Die Bandbreite dabei ist beachtlich, denn nicht nur Wissenssammlung und -management wird in Wikis zu den verschiedensten Themen (darunter Reisetipps, Computer, Software, Fanseiten, Forschung oder Do-it-yourself) betrieben. Es gibt zahlreiche kreative Wikis, in denen fiktionale Texte, Fan-Fiction, Theaterstücke und dergleichen von kleinen und größeren Gruppen kollaborativ erarbeitet werden. Dokumentationsprojekte, wie sie häufig für Software benutzt werden, lassen sich in Wikis effizient umsetzen und ermöglichen neben beruflichen Autoren auch den Nutzern die Mitarbeit an der Dokumentation. Einige Wikis verstehen sich auch als soziale oder politische Bewegungen und legen größeren Wert auf eine Nutzung als Kommunikationsplattform. Die einzelnen inhaltlichen Formen von Wikis sollen später noch näher betrachtet werden.

Es gibt mittlerweile kommerzielle Anbieter wie Wikia oder Wetpaint, die Wikis für den technisch unbegabten User bereitstellen, teilweise mit stark überarbeiteten Benutzeroberflächen um Anfängern die Bedienung zu vereinfachen. Dadurch sind Wikis genau wie Weblogs ein Massenphänomen mit sehr hoher Verbreitung geworden und als Vergemeinschaftungsform aus der Subkultur herausgewachsen.

Da es Hunderte Varianten von WikiSoftware gibt, die alle in bestimmten Features differieren, kann ein Wiki auch als eine Art Content-Management-System genutzt werden. Dabei müssen die WikiGrundprinzipien wie Offenheit und Kollaboration nicht oder nicht vollständig berücksichtigt werden und das WikiPrinzip wird aufgeweicht. Auch auf die daher notwendige Differenzierung von Wikis soll im Folgenden genau eingegangen werden.

1.3 Kollaboration in Open Source - Software

Das Kollaborationsprinzip des Wikis basiert in großen Teilen auf den Strukturen von Open Source-Projekten. Seit Mitte der 1980er Jahre Richard Stallman und die Free Software Foundation begannen, Software zu programmieren, deren Quellcode für jedermann zugänglich sein sollte, um daran uneingeschränkt Änderungen vornehmen zu können, formierte sich eine komplexe Kultur um diese Idee. Der Linuxkernel, ursprünglich von Linus Torvalds initiiert, war eines der ersten komplexen Softwareprojekte, welches durch eine Gemeinschaft verwirklicht wurde, die sich fast ausschließlich über das Internet organisierte, und da es mit dieser Organisationsform bis heute überlebt hat, diente es Tausenden Projekten

als Vorbild. Für Open Source Software wurde zunächst auch die GPL (GNU Public License) entworfen, die freie Software definiert und es ermöglicht, dass überhaupt mehrere Autoren an einem Projekt arbeiten können. Der Quellcode, auch wenn er verändert wird, muss immer frei verfügbar und veränderbar sein, niemand hat ein Recht darauf, seinen Teilbeitrag unter separate Regeln zu stellen. Dies ermöglichte eine Form der Zusammenarbeit, in der zumindest theoretisch jeder uneingeschränkt seinen Beitrag leisten kann, aber trotzdem nur der beste Code im Projekt verbleibt. Da üblicherweise das Urheberrecht jedem Autoren freistellt Änderungen an seinem Produkt zuzulassen oder auch nicht, ist eine rechtliche Regelung, wie sie durch die GPL, die GFDL oder Creative Commons Lizenzen erfolgt, notwendig. Folglich sind die Erfahrungen aus dem Open Source-Bereich die Grundlage für die gesamte Open Content-Bewegung, bei der es nicht mehr nur um Quellcode und Programmierung, sondern um Texte, Bilder, Videos und andere mediale Inhalte geht. Darum ist auch für WikiProjekte diese Form der Lizenz ein grundlegendes Merkmal. Außerdem gibt es eine Reihe von Werkzeugen, die sich für die Zusammenarbeit an Softwareprojekten als nützlich erwiesen haben und darum auch in Wikis vorhanden sind. Die Versionskontrolle, eine Übersicht über alle Änderungen, die Autoren am Projekt vorgenommen haben und zu denen man problemlos zurückkehren kann, ist ein solches Werkzeug. Auch Diskussionsplattformen, die man üblicherweise über Mailinglisten oder das Usenet pflegte, sind in Wikis fest integriert und die soziale Hierarchie, üblicherweise mindestens eine Unterscheidung zwischen Sysops/Admins und Mitarbeitern/Nutzern, hat ihren Ursprung in Open Source-Projekten.

1.4 Differenzierung von Wikis

WikiSoftware stellt üblicherweise nur eine schwache Struktur zur Verfügung. Die ersten Wikis hatten beispielsweise keinerlei Login-System, man konnte sich also als Nutzer nicht einloggen/kenntlich machen und war demnach mit allen anderen Nutzern gleichgestellt, einzelne Seiten konnten nicht verborgen oder geschützt werden. Üblicherweise vorhandene Kernfeatures sind die Seitenhistorie (Versionskontrolle), eine Suchfunktion sowie Indizes und/oder Kategoriefunktionen. Links zu anderen Seiten im Wiki werden üblicherweise erstellt, indem einzelne Wörter ohne Leerzeichen zusammengezogen werden beispielsweise: EineNeueSeite. Diese Links werden „CamelCase“ oder auch „WikiWords“ genannt und existieren auch heute noch bei vielen Implementierungen der WikiSoftware. Da es mittlerweile hunderte verschiedener WikiEngines (also Formen von WikiSoftware) gibt, haben sich viele neue Features ergeben, die das klassische System des Wikis ergänzen, das

WikiPrinzip aber auch einschränken können. So ist es beispielsweise bei vielen Wikis möglich, nur angemeldeten Usern Zugang zu gewähren, nur einer ausgewählten Nutzergruppe die Bearbeitung zu gestatten und weitere Abstufungen in den Zugriffsrechten vorzunehmen. Daraus folgen neue Anwendungen von WikiSoftware, die sich aber teilweise sehr deutlich voneinander unterscheiden, weil sie beispielsweise ganz ohne eine Gemeinschaft auskommen (als persönliches Notizbuch) oder den Charakter eines Wikis gegenüber dem Publikum in der Präsentation verbergen (als Homepages oder Blogs). Diese Anwendungsformen bezeichne ich als "schwache WikiProjekte", nicht etwa weil sie qualitativ weniger wertvoll oder interessant sind, sondern weil sie sich in ihrer Funktionalität eher an ein klassisches CMS (Content-Management-System) annähern und den Kern des eigentlichen WikiKonzeptes auslassen. Diese Formen sind möglich, müssen aber klar differenziert werden von den im Kontext dieser Arbeit betrachteten WikiProjekten. Unter der Anwendung des "starken" WikiPrinzips verstehe ich ein Projekt, welches durch eine Gemeinschaft umgesetzt wird, die möglichst radikale Offenheit eines Projektes (wenn beispielsweise eine vorhanden Login-Funktion nicht genutzt werden muss, um das Wiki zu editieren), das Vorhandensein freier Zugangsmöglichkeiten (wenn sich also jeder als Nutzer registrieren kann) sowie möglichst sparsamer Einsatz von Schutzfunktionen. Diese Definition orientiert sich maßgeblich an den Erklärungen von Bo Leuf und Ward Cunningham und dem sogenannten „base wiki“ welches beschrieben wird als „[...] basic implementation that is fully open, like the original WikiWikiWeb, and has a minimum feature set [...]. Customized wikis with security features can easily be made arbitrarily undemocratic.“ (Cunningham & Leuf 2001) Es geht hier aber nicht nur darum, welche Features vorhanden sind sondern auch wie sie genutzt werden, weshalb eine Einordnung in stark und schwach nicht pauschal anhand der verwendeten Software vorgenommen werden kann. Sie hängt maßgeblich vom Regelset des jeweiligen Projektes ab.

Die beiden hier speziell betrachteten Wikis sind eindeutig dem 'starken' WikiPrinzip zuzuordnen, sie garantieren uneingeschränkten Zugang (ausgenommen Maßnahmen zur Vandalismusbekämpfung und Spam) und durch die verwendete Lizenzierung die freie Weiterverwendung und -veränderung der Inhalte sowie die freie Bearbeitung der WikiSoftware selbst, beide basieren auf der Open Source Software „MediaWiki“. Dies ist für einige im Folgenden genannten Phänomene immens wichtig, soll aber auch klarmachen, dass in anderen Kontexten der Begriff Wiki auch anderes gebraucht werden kann (beispielsweise für bestimmte Software).

Ward Cunningham bezeichnete sein CGI-Programm „WikiWikiWeb“, mit genau dieser Schreibweise, aufgrund der Funktion des WikiWortes, welches automatisch einen Hyperlink auf die entsprechende Seite generierte. Cunningham selbst erklärte, dass er das hawaiianische Wort für „schnell“ bei seinem ersten Besuch auf Hawaii zur Kenntnis nahm, weil der Bus zwischen den Flughafenterminals so genannt wurde.¹⁰ Er betrachtet die Begriffe „Wiki“ oder „wiki“ als Abkürzung für die komplette Bezeichnung „WikiWikiWeb“ und so werden sie auch in diesem Text ausschliesslich verwendet, allerdings bezeichnen sie nicht notwendigerweise nur die Software.

1.5 Verschiedene Formen von Wikis

Im Rahmen dieser Arbeit sollen zwei verschiedene Formen von Wikis anhand ihrer inhaltlichen Ausrichtung unterschieden werden.

1. Fakten-basierte WikiProjekte
2. Fiktions-basierte WikiProjekte

Diese Unterscheidung ist mit der Absicht gewählt zu zeigen, dass und wie sich der Inhalt auf die Form und Struktur des WikiProjekt es auswirken kann oder auch nicht. Ferner kann man noch mindestens einen weiteren Inhaltsbereich abgrenzen:

3. Kommunikationsbasierte WikiProjekte

Als Beispiel kann hier das Meatball Wiki, Politics Wikia oder „The Living Platform“¹¹ der Green Party in Kanada angeführt werden. Diese Wikis sind nicht so stark darauf ausgerichtet ein konkretes Produkt von Inhalten zu erarbeiten (wie beispielsweise Wikipedia), sondern Informationen auszutauschen (meist in Form loser Sammlungen) und Kommunikation zu fördern. Sie haben meist einen starken Aktualitätsbezug und Informationen müssen regelmäßig erneuert werden, es gibt keine Zielsetzung, die einen finalen Abschluss des Projekts zuließe. „The Living Platform“ ist darüber hinaus kein offenes Projekt, es arbeitet also mit einer geschlossenen Zielgruppe. Meatball Wiki ist ein Wiki über virtuelle Communities und gleichzeitig eines der ältesten Projekte über Online-Kultur. Diese Projekte werden hier nur deswegen nicht näher betrachtet, weil es den Rahmen und Umfang dieser

¹⁰ Wie hier erklärt wird: <http://c2.com/doc/etymology.html>

¹¹ Siehe <http://lp.greenparty.ca/>, einem Projekt der „Green Party of Canada“

Arbeit sprengen würde. Die erarbeiteten Charakteristika für Wikis gelten sehr wahrscheinlich auch für diese und möglicherweise andere WikiFormen, die darüber hinaus noch existieren.

Eine Wiki besteht (zumindest im starken WikiPrinzip) aus drei Bestandteilen¹²: Zum Einen das Produkt oder das zentrale Artefakt, welches hergestellt wird. Dabei handelt es sich meist um den Inhalt des Wikis abzüglich der Bereiche, die zur Koordinierung, Kommunikation und so weiter verwendet werden und für den Leser nicht unbedingt von Bedeutung sind, dieser Bereich soll in Anlehnung an dem amerikanischen Soziologen Erving Goffman als Hinterbühne bezeichnet werden. Der für den Leser „offene Bereich“ (tatsächlich sind natürlich alle Bereiche eines Wikis für den Leser offen, die Präsentation wird aber in aller Regel so gestaltet sein, dass der Leser schnell zum Produkt vorstoßen kann und nicht sofort von der Hinterbühne Notiz nimmt) ist demnach die Vorderbühne.

Der zweite Bestandteil ist das Projekt, also das organisatorische 'Gebäude', das nötig ist um das Produkt herzustellen. Hier würde auch die Hinterbühne eingeordnet, da sie konstitutiv für jedes WikiProjekt ist und meist schon entsteht bevor Inhalte im Wiki generiert werden. Dafür benötigt man drittens dann eine Gemeinschaft von Leuten, die an diesem Projekt teilhaben und arbeiten. Eben diese Gemeinschaft soll im Rahmen dieser Arbeit im Vordergrund stehen, allerdings nicht losgelöst von den anderen Bestandteilen sondern in deren Kontext.

¹² Diese Unterteilung basiert auf einem Artikel aus dem Wikimedia Meta-Wiki http://meta.wikimedia.org/wiki/The_Wikipedia_Community. In dieser verallgemeinerten Form kann sie auf jedes offene Wiki angewendet werden, an dem eine Gemeinschaft beteiligt ist.

2 Vorstellung der beiden Projekte

2.1 Deutsche Wikipedia

2.1.1 Entstehung der Wikipedia

Die Idee einer kollaborativen Wissenssammlung im WWW ist schon etwas älter als die Wikipedia. Die wohl erste Idee zur kooperativen Erstellung einer Enzyklopädie über das Internet geht auf Rick Gates zurück, der schon 1993 in einer Usenet-Newsgroup diese Idee vorstellte und damit eine Diskussion und auch eine erste Planungsphase anstieß. Das Projekt, dass schon den Namen „Interpedia“¹³ bekommen hatte, wurde allerdings niemals realisiert.¹⁴

Im Jahre 1998 startete mit dem Projekt „Everything“ (später auch „Everything1“ oder „E1“ genannt) als Unterseite von Slashdot die wohl erste Wissenssammlung im WWW. Mittlerweile existiert das Projekt als „Everything2“ („E2“) unabhängig. User können sich registrieren und kurze Artikel („Write-Ups“) zu beliebigen Themen (Überbegriffe oder sogenannte „Nodes“) verfassen. Es gibt ein Erfahrungssystem (Erfahrungspunkte oder XP) abhängig von der Anzahl der persönlichen Write-Ups und jeder eingestellte Artikel verbleibt in der Hand des Autors und kann folglich nicht durch andere Autoren editiert werden. Durch ein Bewertungssystem kann ein Write-Up positiv oder negativ bewertet und entsprechend eingestuft werden, der Autor bekommt dadurch XP geschenkt oder abgezogen. Sehr schlecht bewertete Artikel werden durch die Redaktion überprüft und gegebenenfalls gelöscht. (S. 161 Möller 2005) Es befinden sich derzeit 450.000 Artikel sehr unterschiedlicher Qualität in „Everything2“.

Ein weiteres kollaboratives Projekt ist H2G2, welches auf dem „Hitchhiker's Guide to the Galaxy“ (zweimal H und zweimal G) aus der gleichnamigen Radioserie und Buchreihe von Douglas Adams basiert. Adams' Firma „The Digital Village“ hatte die Website 1999 realisiert, heute wird das Projekt von der BBC betrieben. Auch bei H2G2 kann man nur als registrierter Nutzer mitarbeiten. Es gibt einen redigierten und einen offenen Teil des Guides. Jeder neue Artikel durchläuft zunächst einen Peer-Review-Prozess und wird von anderen Nutzern

13 Siehe <http://groups.google.com/group/comp.infosystems.interpedia>

14 Siehe <http://de.wikipedia.org/wiki/Interpedia>

bewertet. Danach wird der Artikel nachbearbeitet und den Redakteuren für die redigierte Fassung vorgeschlagen. Diese umfasst über 6500 Einträge. (S.165 Möller 2005)

Beide Projekte liegen ausschließlich in englischer Sprache vor und liefern jeweils eigene Softwarelösungen mit. Die Idee, ein Wiki mit der Idee einer kollaborativen Enzyklopädie zu verschmelzen lag zwar nahe, wurde aber erst in der Wikipedia realisiert.

Das ursprünglich in Amerika gestartete Projekt „Wikipedia“ basiert auf einem Vorgängerprojekt namens „Nupedia“, welches von Jimmy Wales und Larry Sanger im März 2000 gegründet wurde. Nupedia war ebenfalls als webbasierte Online-Enzyklopädie geplant, bei der die Beiträge aber von Fachleuten verfasst wurden und dann mit einer freien Lizenz (GFDL) verfügbar gemacht werden sollten. Das WikiPrinzip fand hier noch keine Anwendung. Allerdings sollten die Artikel durch Peer-Review kontrolliert werden, eines der immer noch grundlegenden Prinzipien der Wikipedia. Die Qualität der Artikel war entsprechend hoch, allerdings war der Output von Nupedia sehr gering, während der ersten 7 Monate seiner Existenz entstanden gerade mal zwei vollständige Artikel. Allerdings war das Projekt schon International ausgerichtet und es gab fünf Sprachversionen (englisch, deutsch, französisch, italienisch, spanisch).

Ursprünglich wurde dann die Wikipedia als Unterprojekt der Nupedia gestartet, um die Einstiegshürde für neue Autoren zu senken. Das Prinzip fand schnell Freunde, wegen seiner Offenheit und freien Verfügbarkeit primär auch unter den Sympathisanten von freier Software. Ein von Richard Stallman schon 1999 vorgeschlagenes und im Januar 2001 gestartetes Projekt mit dem Titel „GNUPedia“¹⁵ kämpfte zeitgleich um Aufmerksamkeit aber sowohl dieses Projekt als auch die Nupedia verloren das öffentliche Interesse und die engagierten Helfer an die Wikipedia, weshalb die Site der Nupedia 2003 geschlossen wurde und ihr Inhalt in die Wikipedia überging.

Das Ziel von Wikipedia ist der „Aufbau einer Enzyklopädie aus freien Inhalten in allen Sprachen der Welt“¹⁶, wobei das Projekt allein durch freiwillige Autoren und Helfer erstellt und verwaltet wird. Alle Inhalte sind frei verfügbar, das heißt sie werden unter der GFDL veröffentlicht. Das bedeutet, dass die Inhalte frei kopiert, verändert und weiterverbreitet werden können, kommerziell oder nicht-kommerziell. Die Lizenz garantiert durch das „Copyleft-Prinzip“, das Abwandlungen von Inhalten und modifizierte Versionen ebenfalls

15 Siehe <http://gne.sourceforge.net/eng/>

16 Siehe <http://de.wikipedia.org/wiki/Hauptseite>

unter dieser Lizenz zu veröffentlichen sind und somit niemals unfreie Derivate entstehen können. Für Wikis sind freie Lizenzen wie die GFDL oder Creative Commons deshalb wichtig, weil jeder Autor das Recht seinen Artikel weiter zu entwickeln nicht wie üblich allein innehaben kann. Jeder Artikel muss mit dem Recht veröffentlicht werden jederzeit verändert werden zu dürfen, damit ein Wiki funktionieren kann.

Die Wikipedia existiert derzeit in über 100 Sprachen, die größten darunter sind die englische (über 2,3 Mio. Artikel, Stand April 2008), die deutsche (über 730.000 Artikel), die französische (645.000+) und die polnische Wikipedia (488 000+). Es gibt die Wikipedia unter anderem auch auf Latein (über 19.000 Artikel), in Esperanto (96000+) und auf Plattdeutsch (11.000+). Die englische Wikipedia gehört laut Alexa zu den 10 meistbesuchten Websites.¹⁷

Die Wikipedia wird heute betrieben von der Wikimedia Foundation, einer gemeinnützigen Organisation, die 2003 ins Leben gerufen wurde als die Größe des Wikipedia-Projektes nach einer besseren Verwaltung verlangte. Das offizielle Ziel der Foundation ist „Eine Enzyklopädie für jeden Menschen auf dem Planeten“¹⁸ zu publizieren. Mitgründer Jimmy Wales, der in den ersten Jahren selbst das oberste Entscheidungsgremium in der Community darstellte, übergab diese Aufgabe an einen Rat aus gewählten Wikipedianern und gründete die Foundation, um das Projekt weiter zu betreuen. Er betreibt heute den kommerziellen Anbieter Wikia, welcher zahlreiche WikiProjekte hostet und mit Wikia Search auch eine freie Suchmaschine ins Leben gerufen hat. Das Board of Trustees, dem Wales noch immer angehört, trifft nun die wichtigsten Entscheidungen für die Wikipedia, wengleich die Stimme der Community einiges an Gewicht hat und häufig auch Abstimmungen zu wichtigen Themen erfolgen. Die Foundation verwaltet auch das Budget, das im Grunde ausschließlich aus Spenden besteht. Die Zahl der bezahlten Mitarbeiter liegt im Moment (Juli 2008) bei 15, alle anderen Mitarbeiter der Wikipedia sind Freiwillige, auch die Mitglieder des „Board of Trustees“. Es sind derzeit über 7 Millionen englische und fast 600.000 deutsche Wikipedianer registriert¹⁹. Es gibt sogenannte „local chapters“ in verschiedenen Ländern (Deutschland, Schweiz, Israel, Frankreich, uvm.) die speziell die entsprechenden Sprachversionen der Wikipedia betreuen und mit der Foundation zusammenarbeiten. Der deutsche Verein „Wikimedia Deutschland e.V.“ hatte bis Ende 2006 322 aktive Mitglieder²⁰ und ermöglichte

17 Siehe http://www.alexa.com/site/ds/top_sites?ts_mode=global&lang=none

18 Siehe <http://www.dw-world.de/dw/article/0,2144,1676996,00.html>

19 Siehe <http://de.wikipedia.org/wiki/Spezial:Statistik> und <http://en.wikipedia.org/wiki/Spezial:Statistics>

20 Siehe http://www.wikimedia.de/files/Taetigkeitsbericht_2006.pdf

die erste Veröffentlichung eines Snapshots der deutschen Wikipedia auf DVD, Pläne für ein Buch aus Inhalten der Wikipedia konnten bislang nicht verwirklicht werden.

2.1.2 Wie Wikipedia funktioniert

Wikipedia besteht aus einer Sammlung von Seiten, jede Seite ist einem Lemma gewidmet und enthält einen Artikel von unterschiedlicher Länge zu dem entsprechenden Thema. Diese Artikel werden von Freiwilligen geschrieben und korrigiert. Darum gibt es zu jeder solchen Seite (auch zu allen Meta-Seiten etc.) eine Diskussionsseite. Dort werden die Inhalte und Änderungen am Artikel, Statusänderungen, Vorschläge und weiteres diskutiert. Um einen Artikel zu ändern klickt man lediglich auf den Link „Seite bearbeiten“ und man bekommt ein Formular, in dem der Inhalt geändert werden kann. Dafür muss man nicht angemeldet sein. Jede Änderung auf jeder Seite wird gespeichert. Über den Link „Versionen/Autoren“ kann man eine Liste mit sämtlichen vorherigen Versionen sehen, was jeweils verändert wurde und wer die Änderung vorgenommen hat. Registrierte Nutzer werden dabei mit Nicknamen und anonyme Nutzer mit IP-Adresse angegeben. Viele Artikel basieren auf Vorlagen, also festgelegten Layouts, die bestimmte Basisinformationen für eine Gruppe von Artikeln, beispielsweise für Filme, Länder, Personen etc., festlegen. Besonders gute Artikel werden mit Auszeichnungen hervorgehoben aber auch Mängel in Artikeln werden mit entsprechenden Textbausteinen sichtbar gemacht.

Wikipedia ist wie jedes Wiki eine selbstorganisierende Gemeinschaft (Möller 2005), d.h. trotz einer meist schwachen durch die Software vorgegebenen Struktur herrscht dort alles andere als Chaos. Jeder Aspekt der Arbeit ist durch ein komplexes Regelwerk abgedeckt. Die gesamte Struktur wurde nicht von vornherein festgelegt sondern ist organisch mit dem Projekt gewachsen und verändert sich auch heute immer noch. Ein Meta-Artikel aus der Wikipedia selbst legt nahe, dass die Machtstruktur der Wikipedia „neben Zügen von Demokratie und Anarchismus sowie von Oligarchie und Meritokratie auch Elemente von Technokratie, Plutokratie und Diktatur aufweist“.²¹

Mit Gründung der Wikipedia wurden grundlegende Richtlinien etabliert, die als unveränderlich gelten, andere Regeln und Konventionen sind aus der Gemeinschaft heraus entstanden und sind nur eingeschränkt verbindlich oder gar nur als Empfehlung zu betrachten.

²¹ Siehe <http://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Machtstruktur>

Obwohl viele Regeln schriftlich festgehalten werden, bleibt vieles auch informell, wie im Folgenden auch noch näher erläutert werden wird. Die Wikipedia ist das wohl weltweit größte Wiki und eben aufgrund dieser Größe und der ausgesprochen starken Medienpräsenz wohl auch das umstrittenste WikiProjekt.

2.2 *Novelas / Fiction Wikia*

2.2.1 Entstehungsgeschichte

Die Entstehungsgeschichte der Wikia Fiction/Novelas ist leider nicht besonders gut dokumentiert und konnte lediglich teilweise aus Gesprächen mit den jetzigen Administratoren des Projektes rekonstruiert werden. Demnach hat ein spanischer User mit dem Nicknamen „Jmoysae“ das Projekt im Januar 2005 ins Leben gerufen und ein Wiki auf Wikia (früher Wikicities) eröffnet.²² Zunächst wurde die Website durch spanische Autoren dominiert, daher auch der Titel „Novelas“ (spanisch für Kurzgeschichten oder Romane). Inhaltlich hat sich das Projekt mit Hinzukommen neuer User in den letzten Jahren immer wieder neu ausgerichtet. So wurden einige Arbeiten aus dem Archiv in andere Projekte ausgelagert (beispielsweise interaktive Geschichten oder zahlreiche Werke aus der Anfangszeit) und die Website hin und wieder neu strukturiert.

Die Seite hat ein relativ langsames Wachstum hinter sich, die Kerngruppe besteht aus ca. 10 regelmäßig wiederkehrenden Nutzern obwohl sich theoretisch über 480.000 Nutzer registriert haben, die sich aber auf die gesamte Menge der Wikia Wikis verteilen. Es gibt ca. 2.500 eigenständige Seiten, die Anzahl der tatsächlich vollständigen Werke liegt wahrscheinlich etwas darunter.²³

Das Projekt versammelt eine große Menge von Genres und Textsorten. Es gibt Gedichte, Geschichten aus den Bereichen Science-Fiction, Fantasy, Surrealismus, Minimalismus, Romantik und Humor sowie konstruierte, fiktive Welten und teilweise auch Fan Fiction, also Geschichten die sich auf Themen aus Filmen, Computerspielen oder anderen Medien beziehen.

²² Bei Wikia kann man unter Angabe eines Themenvorschlags und einer Begründung ein kostenloses Wiki beantragen. <http://requests.wikia.com/wiki/Special:RequestWiki>

²³ Siehe <http://fiction.wikia.com/wiki/Special:Statistics>

Novelas oder Fiction Wikia ist Teil des Wikia Netzwerks, eine Plattform bei der im Grunde jeder ein Wiki hosten lassen kann, der ein interessantes Thema vorschlägt. Wikia ist die Firma des Wikipedia-Gründers Jimmy Wales und versammelt Wikis über Bücher, Filme, Cartoons, Finanzen, Gesundheit, Philosophie, Sport und viele andere Themen. Dabei ist jedes Wiki ein eigenständiges Projekt, Wikia ist lediglich die Plattform dafür. Für viele Projekte gibt es ebenfalls verschiedene Sprachversionen, genau wie in Wikipedia.

Aufgrund der Entstehung von weiteren spezialisierten Wikis im Wikia Creative Hub, werden teilweise einzelne Werke aus Wikia Fiction ausgegliedert. Es gibt Wikis für alternative Geschichte, Rollenspiele und viele mehr, zum Teil überschneiden sich die Projekte inhaltlich. Der Gründungsname von Fiction Wikia war Novelas Wiki, weil es ja zunächst spanische Inhalte hatte, und er wird auch heute noch an vielen Stellen verwendet. In dieser Arbeit werden beiden Namen verwendet, es ist immer das gleiche Projekt gemeint.

2.2.2 Wie funktioniert Fiction Wikia

Genau wie bei Wikipedia kann jedermann sich bei Wikia anmelden und dort schreiben, die grundlegenden Funktionen sind deckungsgleich. Der Zugang gilt dann aber für alle Wikia Wikis, nicht nur für Wikia Fiction.

Häufig nimmt eine Geschichte auch eine Seite beziehungsweise einen Artikel ein, es gibt aber einige größere Projekte, die sich über mehrere Seiten erstrecken und eigene Metabereiche haben, wie beispielsweise das Buch „VirileMail“, welches eine Kollaborationsarbeit ist und eine Länge von 140 Seiten beziehungsweise 70.000 Worten erreicht hat.²⁴

Das Wiki ist in zahlreiche, unterschiedlich große Unterprojekte aufgeteilt und viel weniger homogen als die Wikipedia. Manche Projekte werden von einem einzelnen Autoren verfolgt und durch die übrigen Mitglieder nur kommentiert oder ergänzt, andere starten von vornherein als Kollaboration von zwei oder mehr Mitgliedern. Manche Projekte werden kapitelweise über lange Zeiträume entwickelt, andere entstehen durchaus spontan und eher als kreatives Textspiel. Die Diskussionsseiten werden genutzt, um den Inhalt schon während der Entstehung zu diskutieren und später die fertige Geschichte zu bewerten. Ist ein Werk vollendet, wird es eventuell für den Leser noch aufbereitet, verbleibt aber ansonsten inklusive der Diskussionen und Meta-Informationen im Wiki, es ist also im Grunde schon von

²⁴ Siehe http://fiction.wikia.com/wiki/VirileMail:Book_Contents

Beginn an veröffentlicht. Für Wikis eher unüblich ist ein integriertes Forum, das es ermöglicht Kommunikation in Form klassischer Diskussionsfäden und unabhängig von den Diskussionsseiten durchzuführen.

2.3 WikiCommunities und Web-Communities

Im Rahmen dieser Arbeit soll ein besonderer Fokus auf die Gemeinschaft gelegt werden, denn in den meisten Fällen ist der Erfolg eines Wikis maßgeblich ein Erfolg einer virtuellen, sich selbst organisierenden sozialen Gemeinschaft bzw. eines *sozialen Systems*. (nach Luhmann 1996)

Eine Taxonomie virtueller Gemeinschaften basierend auf Steinmueller findet sich in Tabelle 1 (Übersetzung aus Ciffolilli 2003). Wikis in ihrer hier behandelten Form gehören zur zweiten Gruppe der Zweck-orientierten Gemeinschaften. Verglichen mit Affinität-basierten Gemeinschaften sind diese stärker auf Produktivität orientiert ohne jedoch notwendigerweise ökonomische Interessen zu haben (siehe Finanzierung). Sehr ähnlich sind Wikis auch hier Projekten aus dem Open Source-Bereich, was wir auch schon historisch erklärt haben, da Wikis in der gleichen Tradition stehen. Genau wie Open Source-Software (OSS) können Wikis ihre Inhalte modular aufteilen um so immer größer werdende Projekte produktiv zu organisieren.

Ciffolilli betrachtet Wikipedia als Klubgut im Rahmen der Teamtheorie. Eine Linuxdistribution besteht aus tausenden Softwarepaketen, die jeweils von kleinen Teams oder Einzelpersonen betreut werden können, ein Wiki aus möglicherweise Millionen von Artikeln, die in Unterkategorien ebenfalls von kleinen Teams betreut werden. Aus den kleinen Teams formiert sich so ein großes Team, dadurch ist das Projekt nicht auf eine maximale Dimension festgelegt sondern skaliert flexibel mit. Überfüllung (darunter wird in diesem Kontext der Grad der Partizipation verstanden) verursacht daher kaum Kosten beziehungsweise führt in Wikis sogar zu positiven externen Effekten. „Wiki technology in a way literally cancels transaction costs for editing and changing information. Hence, this reduction in transaction costs acts as a catalyst for the development of the community.“ (Ciffolilli 2003)

Das Wachsen der Gemeinschaft begünstigt hier also auch das Wachsen der Heterogenität während andere Klubs unter Umständen ab einem gewissen Punkt an ihrer Größe scheitern. (vgl. Frost 2006)

Daher stellt die soziale Form des Wikis kein Hemmnis für große Projekte dar, auch Millionen von Artikeln (wie in der englischen Wikipedia) und mehr als 100.000 Beteiligte bremsen ein

Projekt nicht aus. Es entstehen kaum Kosten für die Zuweisung einer Person zu einer Aufgabe, weil jeder sich selbst seine Aufgabe suchen kann. Kosten für Informationsbeschaffung sinken auf ein Minimum, weil sich Beteiligte nur dort einbringen, wo sie schon Informationen verfügbar haben. Es entstehen also durch mehr Mitglieder im virtuellen Raum nicht im gleichen Maße höheren Kosten, der Nutzen allerdings steigt.

Obwohl sich alle diese Betrachtungen auf die Wikipedia beschränken, lassen sie Rückschlüsse auf das WikiKonzept als solches zu, denn sie zeigen auf, wie das Verhältnis von Kosten zu Nutzen aussieht, was sich wiederum auf nahezu jedes WikiProjekt anwenden lässt. So können wir im Fiction Wikia feststellen, dass auch schon eine kleine Gruppe (in WF weniger als 10) motivierter Autoren ebenfalls über einen gewissen Zeitraum eine beachtliche Menge von originären Inhalten erstellen kann, Mitglieder können spontan und für einen kurze Zeit partizipieren oder auf Wunsch auch kontinuierlich. Die Freiheit ist wichtig, denn eben diese breite Auswahl ermöglicht die Einbindung qualitativ und quantitativ unterschiedlicher Partizipationen. Heterogenität ist auch für die Inhalte wichtig. Bei Wikipedia sind es die Themen, in Wikia Fiction geht es um verschiedenen Textsorten, Erzählformen oder der Entscheidung zwischen kollaborativen oder Autoren-zentrierten Projekten.

Art der Community		Typischer Anbieter	Hauptaufgabe	Dimension	Finanzierung	Kosten bei Auslastung & Koord.-fehlern	Verletzbarkeit durch Graffiti (Spam)	Beispiele
Markennamen		Große „dotcom“-Unternehmen	Bereitstellung von Information, Dienstleistungen und Ressourcen	Groß	Mitgliedsbeiträge, Verkäufe und Werbung	Hoch	Hoch, Schutz durch technische Maßnahmen und Regeln	AOL
Affinitätsbasierend (Affinity-based)	Geschlossene Mitgliedschaft	Kleine Gruppen Gleichgesinnter	Austausch über gemeinsame Interessen	Klein, es gibt vereinzelt große Instanzen	Werbung, Mitgliedsbeiträge, durch den Veranstalter	Hoch	Low	The WELL
	Offene Mitgliedschaft	Kleine Gruppen Gleichgesinnter	Austausch über gemeinsame Interessen	Klein, es gibt vereinzelt große Instanzen	Werbung, durch den Veranstalter	Hoch	Hoch, aber im kleinen Rahmen	USENET, Slashdot, Napster
Zweckorientiert	Vertikale Erzeugung von Information	Gruppen von fähigen Programmierern	produziert öffentliche Güter (z.B. Software)	gemischt	Regierung, Universitäten, Stiftungen, selbst-finanziert	Niedrig	Niedrig (sind verletzbar aber nicht sehr attraktiv)	GNU/Linux
	Horizontale Erzeugung von Information	Gruppen motivierter Einzelpersonen	produziert öffentliche Güter (z.B. Datenbanken oder Enzyklopädien)	gemischt	Regierung, Universitäten, Stiftungen, selbst-finanziert	Niedrig	Niedrig (sind verletzbar aber nicht sehr attraktiv)	Open Directory Project, Wikipedia

Tabelle I: Virtuelle Gemeinschaften. Taxonomie (Ciffolilli 2003, übersetzt)

Als wirtschaftliche Struktur kann die Effektivität von Wikipedia und davon abgeleitet eigentlich jedes Wikis erklärt werden. Es gibt zahlreiche Untersuchungen von Produktionstheorien in Wikis, der inhaltlichen Struktur und, speziell in der Wikipedia, der Artikelqualität. Die eigentliche Gemeinschaft und die sozialen Strukturen werden dabei meist vernachlässigt, weshalb eine ethnografische Analyse hierüber mehr Aufschluss geben soll.

3 Online-Ethnografische Analyse

Bei Marotzki finden wir grundlegende Merkmale virtueller Gruppen und anhand derer soll hier gezeigt werden, wie sich in Wikis organisierende Gemeinschaften aufgebaut sind. Die Vermutung ist, dass sie möglicherweise ähnlich strukturiert sind wie klassische, Affinität-basierte Communities, dass es aber trotzdem auch Unterschiede gibt, welche die beiden Formen von einander abgrenzen. Für seine Untersuchung hat Marotzki 40 Affinität-basierte Communities (klassische Communities aus der Web 1.0 Ära) in den Jahren 2001 und 2002 untersucht und daraus Strukturmerkmale abgeleitet. Diese Merkmale sind im Einzelnen:

1. Infrastruktur / Leitmetapher
2. Regelwerk (Zugangsregeln, Belohnungs- und Sanktionssystem)
3. soziographische Struktur
4. Kommunikationsstruktur
5. Informationsstruktur
6. Präsentationsstruktur
7. Partizipationsstruktur
8. Verhältnis von Online zu Offline

Ich werde zunächst die einzelnen Punkte an den beiden betrachteten Projekten illustrieren und bereite damit die Analyse vor.

3.1 *Infrastruktur / Leitmetapher*

Die technische Ausgestaltung des Angebots (ein zweckgebundenes Interface sowie Navigationskonzept) bestimmt grundlegend die Nutzungsmöglichkeiten einer jeden virtuellen Community. Marotzki bezieht sich auf Communities, die dazu Sinnbilder verwenden (S.8). Daraus ergeben sich Strukturentscheidungen und es prägt das Aussehen der Community. Als Beispiel wird hier die Community Funcity angeführt, die als Metapher eine Stadt benutzt.

Tatsächlich sind Leitmetaphern, die eine Brücke zur realen Welt schlagen in virtuellen Communities seit Ende der 1990er Jahre nicht mehr gebräuchlich, weshalb der Begriff Infrastruktur für das Erscheinungsbild und technische Grundlage einer Gemeinschaft zutreffender ist (vgl. Jörissen 2007). So wird die Infrastruktur von Wikis üblicherweise bestimmt von der spezifischen Funktion, nämlich der Kollaboration, die damit umgesetzt werden soll.

Viele Wikis nutzen implizit eine Art Buchstruktur, jede WikiSeite kann als Buchseite aufgefasst werden und es gibt üblicherweise zahlreiche nach verschiedenen Kriterien geordnete Listen wie beispielsweise Themenportale, alphabetische Indizes und Kategorien (vergleichbar mit Inhaltsverzeichnissen, Glossaren und Kapiteln in Büchern). Aufgrund der Verlinkungen direkt im Text und der Suchfunktion kommt es auf diese Indizes allerdings nicht zwingend an, sie werden meist nur anfangs zur initialen Orientierung durch Leser genutzt, die dann aber per Hypertext von Seite zu Seite weiter navigieren können. Die lineare Ordnung aus Büchern wird also nicht übernommen, würde sie dem Medium auch kaum gerecht werden. Im weiteren Sinne orientiert sich ein Wiki auch gern an einer konkreten inhaltlichen Form, insofern eine solche vorhanden ist. Am Beispiel von Wikipedia, welche sich als Enzyklopädie versteht, legt die Leitmetapher -wenn man sie so nennen will- fest, welche Strukturen forciert werden. Sie ist ebenso Grundlage für die Frage, welche Inhalte vorhanden sein sollten und welche nicht. Zwar gehen die Interpretationen darüber stark auseinander und sind oft Gegenstand heftiger Diskussionen²⁵, trotzdem kann man hier von einer Leitidee sprechen die konsequent durch die Gemeinschaft umgesetzt wird. In Schwesterprojekten wie Wiktionary (einem Online-Wörterbuch), wo die Metapher offensichtlich eben ein Wörterbuch ist, gelten demnach andere Konventionen.

Trotzdem ist das eher eine spezifische Eigenschaft der Wikipedia-Projekte, für viele Wikis lässt sich nur schwer eine Leitmetapher ausfindig machen, wie das zweite Beispielprojekt Wikia Fiction zeigt. Eine Ordnungsstruktur, die an Bücher erinnert, wird zwar aufrecht erhalten und auch inhaltlich gibt es Textsorten, die sich formal einordnen lassen, trotzdem lässt dies keine Zuordnung einer durchgehenden Metapher zu. Vielmehr bedient sich das Wiki allerhand Formen, die im WWW etabliert sind und insofern gegebenenfalls auch Abstraktionen aus der Offline-Welt sein können. Möglicherweise wird es mit der weiteren Evolution von Wikis noch spezifischere Wiki-Formate in der Zukunft geben und die jetzigen

25 Siehe <http://wikipedistik.de/2006/09/12/inklusionisten-vs-exklusionisten-teil-381/> und <http://meta.wikimedia.org/wiki/Inklusionismus>

von den Büchern übernommenen Strukturen verschwinden. Auf der anderen Seite benötigen eben Nutzer, die mit dem Internet gut bekannt sind und möglicherweise mit ihm aufgewachsen sind, immer weniger Brücken zwischen der realen Welt und Internetplattformen. Je mehr Menschen diese Dienste regelmäßig nutzen, desto komplexer und spezifischer kann deren Bedienung gestaltet und können Grundkenntnisse vorausgesetzt werden. Deshalb ist die Infrastruktur in zeitgenössischen Webprojekten allgemein weniger stark an Beispielen aus der realen Welt orientiert als in den frühen Communities.

Wichtige Bestandteile aller Wikis sind in beiden Projekten vorzufinden, dazu gehören individuelle Nutzerseiten, die Diskussionsseiten oder Kommentarbereiche - welche in Wikis üblicherweise Bestandteil einer jeden Seite sind - , Seitenhistorie, Organisationsbereiche (Nutzerlisten, Spezialseiten) sowie Hilfeseiten. Im Kontext von Wikis ist festzuhalten, dass durch die Wurzeln in der Open Source-Softwareentwicklung, die Plattform und damit die Infrastruktur keineswegs außerhalb der Gemeinschaft steht. Auch sie kann verändert, erweitert oder angepasst werden und unterläuft mit Fortschreiten des Projektes einen evolutionären Prozess. Dies ist ein weiterer Aspekt des Web 2.0: Die Softwareplattform entwickelt sich kontinuierlich mit der Gemeinschaft mit, man spricht auch von der „Perpetual Beta“ (O'Reilly 2005). Auf die Wechselwirkungen mit der WikiSoftware wird an anderer Stelle noch genauer eingegangen.

3.2 Regelwerk

Als zweites Merkmal nennt Marotzki das Regelwerk. Regelwerke sind konstitutiv für jedes Wiki, anders als bei den meisten frühen virtuellen Communities fordert das Wiki als Plattform die Gemeinschaft auf diese Regeln festzulegen und sie müssen im Grunde nie den vollen Grad der Verbindlichkeit erhalten, passen sich daher fortwährend den Bedürfnissen an. Während in Web-Communities üblicherweise ein zentrales Organ (die Communitygründer oder der Betreiber) die Regeln vorgibt und ggf. auf Feedback aus der Gemeinschaft reagiert, bieten Wikis hier oft mehr Offenheit und Partizipationsmöglichkeiten, daher entsteht ein zentrales Organ meist aus der Gemeinschaft heraus oder zumindest mit deren Zustimmung. In Wikipedia gibt es eine Art „heilige Dreifaltigkeit“²⁶, also drei zentrale Prinzipien, die von Gründer Jimmy Wales und den ersten Helfern erdacht wurden und die weitestgehend als

²⁶ Siehe <http://tinyurl.com/6nlmht>

unantastbar gelten, weil sie sich als produktiv bewährt haben und von der Mehrheit der Gemeinschaft mitgetragen werden:

1. Neutraler Standpunkt²⁷
2. Keine Theoriefindung²⁸
3. Überprüfbarkeit²⁹

Diese drei Grundprinzipien bilden die Basis für die Arbeit in der Wikipedia und sie werden gemeinhin als komplementär und gleich bedeutsam aufgefasst, weil sie klar definieren, welche Inhalte in der Wikipedia Platz finden beziehungsweise auch ausschließen welche nicht. Sie sind trotzdem theoretisch nicht uneingeschränkt und könnten von der Gemeinschaft mit entsprechender Mehrheit geändert werden, ähnlich wie in Deutschland das Grundgesetz durch den Bundestag verändert werden kann, auch wenn dies praktisch selten geschieht. Üblicherweise wird auch noch das Urheberrecht als Grundprinzip angeführt, dieses ist aber natürlich nicht Wikipedia-spezifisch sondern gilt für das gesamte Internet und die reale Welt gleichermaßen, weshalb es außen vor bleiben soll.

Darüber hinaus gibt es unzählige Sets von Regeln und Richtlinien, die teilweise den Charakter stillschweigender Vereinbarungen aller Mitglieder haben oder eben auch nur als Empfehlungen verstanden werden. Diese zielen meist auf Inhalte, bestimmte standardisierte Vorgänge, Seitenstrukturen und ähnliches ab. Sie stehen eher zur Disposition („*Wikipedia ist ein Wiki: Von den vier [...] Grundsätzen abgesehen sind alle anderen änderbar.*“)³⁰ und können von Fall zu Fall neu verhandelt werden. Vorschläge zu Regeländerungen und Regelbrüche werden bei Nutzern mit hoher Anerkennung, die sie sich in der Gemeinschaft durch Leistungen erworben haben, eher akzeptiert und beachtet. Es gibt einfache Umfragen in der Community und die sogenannten Meinungsbilder, die darauf abzielen eine Mehrheit für bestimmte Regeln und Richtlinien zu finden.

Gleiches gilt bei Wikia Fiction. Es gibt einen gewissen Konsens, was inhaltlich in das Wiki gehört und in welcher Form es verfasst werden kann. Diese Regeln sind weniger verbindlich als in der Wikipedia und häufig nur informell, das schriftliche Regelwerk ist relativ dünn.

27 Siehe http://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Neutraler_Standpunkt

28 Siehe http://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Keine_Theoriefindung

29 Siehe <http://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Belege>

30 Siehe http://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Ignoriere_alle_Regeln

Tendenziell werden derlei Dinge im Zweifelsfall eher direkt untereinander verhandelt. Die Kerngruppe – hauptsächlich die Admins – sorgen für die Einhaltung der Regeln und sind auch die primäre regelgebende Instanz, weil sie auch gleichfalls die aktivsten und renommiertesten Nutzer sind. Es gibt aber eben keine klare Trennung zwischen Exekutive und Legislative, deshalb muss ein Admin häufig vor Löschungen oder Verschiebungen Diskussionen im Forum anstoßen. Diskutiert wird über die notwendige Länge eines Artikels, wie lange ein unfertiger Beitrag aufgehoben wird und dergleichen. Dies geschieht häufig unter den Admins selbst und ist vergleichbar mit der Wikipedia, wenngleich dort meist die finale Instanz die Auslegung einer festgeschriebenen Regel ist. In Wikia Fiction geschieht es eher fallspezifisch. In der Praxis ist die oberste Instanz (sei es eine Person oder eine Personengruppe) aber nie unabhängig von der Gemeinschaft. Besonders wenn das Wiki (was wir im „starken“ WikiProjekt voraussetzen) eine offene Lizenz hat, kann die Gemeinschaft (oder auch Teile eben dieser) jederzeit mit den Inhalten ein konkurrierendes Projekt gründen, wenn sie mit den Regeln nicht mehr einverstanden ist.

Marotzki unterscheidet ferner die Regeln für Zugang, Gratifikations- und Sanktionssysteme. Der Zugang kann in Wikis sehr unterschiedlich gehandhabt werden. Die deutsche Wikipedia beispielsweise setzt auf den sehr radikalen Ansatz für jedermann so offen wie möglich zu sein. Um Wikipedia zu lesen und zu schreiben muss man sich nicht anmelden. Es gibt wohl, bis auf eine Ausnahme, auch keine Bereiche, die man als unangemeldeter Nutzer nicht lesen kann.³¹ Die Schwelle ist also sehr niedrig angesetzt, wurde aber in der Geschichte der Wikipedia mehrmals angepasst um gegen Vandalismus und gezielte Zerstörung der Arbeit vorzugehen. So kann das Bearbeiten bestimmter Seiten für unangemeldete Mitglieder temporär oder dauerhaft durch Administratoren gesperrt werden, die englische Wikipedia hat sich dazu entschlossen unangemeldete Nutzer keine neuen Artikel mehr anlegen zu lassen und es gibt andere Gründe, die diese grundsätzliche Freiheit einschränken können. Andere WikiProjekte können das WikiPrinzip noch schwächer umsetzen, indem sie von vornherein eine Anmeldung für die Bearbeitung voraussetzen oder noch weitere Nutzergruppen technisch unterscheiden und ihnen unterschiedliche Zugriffsrechte einräumen.

Auch bei Wikia Fiction muss man sich nicht einloggen um Änderungen vorzunehmen, da aber kreatives Schreiben eh ein längerfristiges Engagement voraussetzt (viele Nutzer schreiben ihre Werke in Etappen direkt ins Wiki) und man eher selten kurze Änderungen vornimmt –

31 Die genaue Auskunft, die ich auf Anfrage erhielt findet sich hier: <http://tinyurl.com/5qqubk>

bei Wikipedia beispielsweise Rechtschreib- oder Grammatikkorrektur oder Korrektur von Fakten – sind anonyme Einträge hier eher selten.

Da der Zugang also wenig restriktiv sein soll, sind Sanktionssysteme ebenso konstitutiv. Die Gemeinschaft muss einen Weg finden ihre Regeln verbindlich zu machen und Verstöße mit Konsequenzen zu ahnden. Die Wikipedia bietet reichlich institutionalisierte Sanktionssysteme an: Vandalismus zieht eine Verwarnung nach sich und kann bei Wiederholung zum Ausschluss führen, eingestellte nicht-konforme oder unrichtige Inhalte werden entfernt. Doch das stärkste Sanktionssystem ist die gegenseitige Kontrolle und Kommunikation der Mitglieder. Admins werden allgemein als eine Art Polizei in der Gemeinschaft wahrgenommen, stammen jedoch aus ihr selbst, haben sich meist um das Projekt verdient gemacht und wurden eben aufgrund ihres „virtuellen Rufs“ in diese Position gewählt. Sie verwarnen Erst- und Wiederholungstäter, sie stellen gelöschte oder durch Vandalismus verunstaltete Inhalte wieder her, sie erteilen „Hausverbot“ und achten auf die Einhaltung der wichtigeren Regeln und der Hauptrichtlinien. Dazu kommen die Mitglieder, die sich bestimmten Themen oder Seiten verpflichtet fühlen und über deren Zustand mit „Argusaugen“ wachen, was technisch durch Beobachtungslisten realisiert wird, auf denen Änderungen bestimmter Artikel zusammengestellt werden. Macht hier ein Nutzer einen falschen Eintrag, erstellt gar unnützer Weise einen neuen Artikel oder Ähnliches, informieren sie den Nutzer über seinen Fehler und korrigieren entsprechend. Dies geschieht meist innerhalb weniger Minuten. Daraus können gegebenenfalls auch handfeste Diskussionen entstehen. Das funktioniert wahrscheinlich deswegen so gut, weil für Viele die wohl einzige Gratifikation (neben der persönlichen Genugtuung einen Artikel in der Wikipedia mitbearbeitet zu haben) in der Wikipedia die Akzeptanz und Anerkennung in der Gemeinschaft ist. Für einige Wikipedianer mag das ein wichtiger Teil der Motivation sein überhaupt teilzunehmen, für andere ist es eher eine Art Bonus aber da es keinerlei finanzielle Entlohnung gibt und selbst die Autorenschaft ja nicht einfach zuzuordnen ist bzw. die Autoren bei Veröffentlichung nicht notwendigerweise genannt werden, sind die aus der Arbeit an der Wikipedia entstehenden Beziehungen und Bekanntschaften wahrscheinlich eine bedeutende Form von Gratifikation.

In Wikia Novelas/Fiction stammen die Geschichten zumindest häufig von klar benannten Autoren (auch wenn natürlich auch hier die Möglichkeit für alle besteht Eingriffe vorzunehmen), so dass der persönliche Bezug dazu erhalten bleibt. Sanktionen verteilen, wie auch in der Wikipedia, die Admins. Die Art der Inhalte ist hier weniger restriktiv geregelt als in der Wikipedia, wo dieses Thema teilweise mit nahezu religiöser Hingabe behandelt wird.

Solange es sich um fiktionale und nicht kopiergeschützte Werke handelt, wird das Einstellen in das Wiki kaum verboten werden, nur die Einordnung der Kategorien fällt hin und wieder negativ auf. Diskussionen gibt es üblicherweise über die Inhalte, Stil und Ausdruck.

Aufgrund des speziellen heterogenen Charakters von Fiction Wikia – jedes Werk, jede Geschichte oder fiktionale Welt kann als separates Projekt betrachtet werden – gibt es neben den Regeln für das gesamte Projekt noch Regelsets für bestimmte Unterprojekte wie z.B. Die Wikinovel „Conformity“, einem von vielen kollaborativen Projekten, die einen fiktiven Rahmen bestehend aus Hintergrundgeschichte, Charakteren und ähnlichen Bestandteilen vorgibt und dann jedem Autoren freistellt, sich Geschichten und neue Aspekte dazu einfallen zu lassen. Bei diesem speziellen Projekt gilt die Regel, dass alle Zusätze von anderen Autoren erhalten bleiben, solange sie kein Vandalismus sind oder die Kontinuität des Universums stören, also der Vorgabe oder anderer schon vorhandener Geschichten, was eindeutig eine qualitative Einschränkung gegenüber den übergeordneten Regeln ist. Außerdem dürfen Namen geändert werden, solange sie dann im kompletten Projekt ebenfalls geändert werden. Darüber hinaus folgen noch inhaltliche Empfehlungen.

Außerdem gibt es noch spezifischere Projekte wie „One-word-at-a-time“. Hier soll eine Geschichte zusammengebaut werden unter ausschließlicher Verwendung von WikiLinks d.h. Begriffen die einen Eintrag in Wikia oder einem anderen Wiki der Wikimedia Foundation haben. Dabei darf jeder User immer nur einen Begriff (also Link) hinzufügen, dann kommt ein anderer an die Reihe. So entstand eine kurze Geschichte. Es gibt einige Projekt dieser Art, es lassen sich je nach Beteiligung unzählige Geschichten nach diesem Schema kreieren.

Geschichten werden auf den Diskussionsseiten durch die anderen Mitglieder bewertet. Diese Bewertungen sind kein ausgefeiltes Belohnungssystem, sondern geben üblicherweise die persönliche Meinung in Textform wieder, teilweise unterstützt durch eine Bewertung in Form von Sternen (deren Anzahl offenbar frei wählbar ist) oder Punkten.

Fast selbstverständlich ist die Einhaltung der Wikiquote, einer Abwandlung der Netiquette, die schon seit den frühen Tagen des Internet den Umgang miteinander regelt. In der deutschen Wikipedia besteht diese aus 10 Punkten, darunter Punkte wie andere Nutzer in Diskussionen nicht persönlich angreifen, gute Absichten unterstellen, Hilfsbereitschaft, den Wunsch nach Anonymität akzeptieren, Konflikte nicht öffentlich austragen.³²

³² Siehe <http://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Wikiquote>

Besonders die letzten beiden genannten Punkte sind sehr Wikipedia-spezifisch, weil selbst die sogenannte Hinterbühne der Wikipedia, also die Diskussionsseiten der Artikel und Nutzerseiten, öffentlich sind und anders als bei sozialen Netzen oder klassischen Communities keine echte Privatsphäre bieten. Auf das Verhältnis Vorderbühne-Hinterbühne soll später noch genauer eingegangen werden.

Bei Fiction Wikia gelten im Grunde die gleichen Regeln wenngleich sie im Projekt selbst nicht explizit festgelegt sind sondern durch die Plattform von Wikia vorgegeben wird.

3.3 Soziographische Struktur

Die soziographische Struktur ist laut Marotzki „das System der Über- und Unterordnung sozialer Positionen durch Kompetenzen, Zu- oder Aberkennung von Rechten, Pflichten oder durch Anerkennung“ (S.10 Marotzki 2003). Dieses System ist ebenfalls ein zentraler Bestandteil eines jeden Wikis, da Anerkennung und die soziale Hierarchie sich direkt auf alle Aspekte des Projektes und insbesondere auf die Inhalte und damit die Rezipienten auswirken können, gleichzeitig gibt die WikiSoftware in Reinform auch hier keinerlei Hierarchie vor, jedoch entsteht in neuen Projekten üblicherweise schnell der Bedarf nach mindestens einer zentralen Person, die organisatorische Pflichten wahrnimmt. Üblicherweise ist damit der Gründer oder Initiator der erste Sysop oder Administrator. Wie schon angedeutet werden in Wikis fehlende technische Strukturen und Werkzeuge häufig auf der sozialen Ebene ausgeglichen. Anerkennung ist nicht nur für das Individuum bedeutsam, sie bestimmt auch die Hierarchie und Autorität im Wiki. Da im Web üblicherweise die bestimmenden Charakteristika der realen Person, also das Aussehen, die Qualität der Ausbildung, kulturelle Herkunft, Religion und dergleichen, zunächst nicht von Bedeutung sind, muss man den eigenen 'Avatar', die eigene Persönlichkeit und Identität zu Beginn ganz neu aufbauen und womöglich mit den realen Eigenschaften aufladen, wenn das gewünscht ist. Ferner treten soziale Qualitäten stark in den Vordergrund, wenngleich man aufgrund des Mediums wiederum stark eingeschränkt ist, was die Ausdrucksmöglichkeiten betrifft. Ein häufiger Kritikpunkt an Wikis (allen voran der Wikipedia) ist, dass die realweltlichen Referenzen nicht zur Verfügung stehen um die Glaubwürdigkeit der beigesteuerten Information zu untermauern. Und in der Tat kann ein Artikel über Schiller von einem Germanistikprofessor, einem Theaterintendanten oder einem 16-jährigen Schüler verfasst worden, möglicherweise sogar von allen drei zusammen, und es gibt keine Möglichkeit herauszufinden, wer es war,

wenn er sich nicht anmeldet oder unter einem anonymen Nicknamen schreibt, der nicht mit der realen Person in Verbindung gebracht werden kann.

Die Anerkennung innerhalb der Wikipedia kann also vollkommen unabhängig sein von der sozialen Position in der realen Welt, aber es gibt Regeln und sehr spezifische Kriterien, nach denen ein Wikipedianer beurteilt wird. Dazu zählen die Qualität seiner Arbeit, der Umgang mit anderen Wikipedianern und das Einhalten von Regeln. Natürlich kann man versuchen seine Referenzen aus der realen Welt mit einzubringen, indem man beispielsweise auf der eigenen Nutzerseite erklärt, was man beruflich tut oder was man studiert hat. Wahrscheinlich aber werden diese Informationen auf das Bild eines Wikipedianers weniger Einfluss haben als seine tatsächlich erbrachte Leistung im Rahmen des Projektes, vor allem dann, wenn sie voneinander divergieren. Das realweltliche soziale Gefüge wird (vgl. Reid Steere 1994) also lediglich durch ein neues, dem Wiki eigenes Gefüge ersetzt.

In der Wikipedia ist dieses Gefüge überaus komplex, es gibt dutzende unterschiedliche Gruppen, in denen gegebenenfalls wieder eine separate Hierarchie herrschen kann.

Auch im Fiction Wiki gibt es eine Hierarchie, wenngleich sie weniger komplex ist. Die vier Administratoren stehen dabei ganz oben, gefolgt von regelmäßigen und langjährigen Nutzern bis hin zu einer breiten, aber weniger verbindlichen Gruppe von Nutzern. Zusätzlich gibt es hier aber auch die Initiatoren bestimmter Bereiche, man könnte sie vielleicht Projektleiter nennen, die ein spezifisches fiktionales Projekt etablieren, eine fiktionale Welt erschaffen oder ein konkretes Werk schreiben und für dieses Produkt als Orientierung dienen und dadurch eine hervorgehobene Stellung in diesem Kontext einnehmen. Sie haben durch ihr Vorwissen um ihre fiktionale Schöpfung, die üblicherweise mehr beinhaltet als das literarische Produkt, eine initiale Sonderstellung bei diesem Projekt, die aber auch aufgegeben werden kann, wenn das Produkt unvollendet zurückgelassen wird oder sich der ursprüngliche Autor nicht mehr damit beschäftigt. Dann geht das Projekt möglicherweise in die Community oder auch an einen neuen Nutzer über. Dem gegenüber stehen Autoren, die sich nur in existierenden Projekten engagieren und literarische Inhalte auf Basis externer Ideen entwickeln. Ähnliches gilt sicher auch in der Wikipedia, aber aufgrund der faktenbasierten Inhalte der Texte, ist die Autorenschaft hier nicht von so starker Bedeutung und die literarische Qualität ebenfalls ein untergeordnetes Kriterium.

3.4 Kommunikationsstruktur

Das Wiki ist durch seine primäre Funktion als Kollaborationsplattform auch immer eine Kommunikationsplattform. Üblicherweise gibt ein Wiki keine spezifischen Kommunikationsmittel vor, vielmehr kann jede Seite von den Nutzern auch als Kommunikationsplattform genutzt werden. In den meisten Wikis gibt es aber neben den Inhaltsseiten zusätzlich Diskussionsseiten oder Kommentarfunktionen. Diese werden üblicherweise zum Austausch der Nutzer verwendet, fungieren als Metaebene oder Hinterbühne für das Projekt und können als eine Art freies Forensystem gesehen werden.

Sowohl in der Wikipedia als auch im Fiction Wikia sind die Diskussionsseiten (im Englischen talk-pages genannt) jeweils den Inhaltsseiten angehängt. Bildlich gesprochen kann man als Leser des Inhaltes mit einem Klick das Blatt umdrehen und dann die Notizen auf der Rückseite lesen, die meist ebenso interessant oder gar interessanter sein können als der Inhalt selbst, weil sie dessen Entstehung nachzeichnet (ähnlich wie die Übersicht über frühere Versionen), Diskussionen der Autoren zeigen und auch nachvollziehen lassen, wie die Regeln in den Projekte jeweils durchgesetzt werden.

Neben dieser inhaltsbezogenen Kommunikation gibt es ebenso Diskussionsseiten als Anhang zu den persönlichen Nutzerseiten. Diese werden in der Regel für Nutzerspezifische Kommunikation genutzt, man könnte es als eine Art öffentlicher Briefkasten verstehen, denn auch diese Bereiche sind nicht zugangsbeschränkt und können von jedem Nutzer eingesehen werden. Wirklich private Kommunikation schliesst sich daher im Grunde aus. Ferner gibt es zumindest in großen Wikis meist einen zentralen Bereich, der zum informellen Austausch gedacht ist, in der Wikipedia nennt sich dieser Bereich "Wikipedia:Café" ("village pump" im Englischen) und ist eine Austauschplattform, die hin und wieder auch mit projektfremden Themen frequentiert wird, was zumindest vom Großteil der Community auch akzeptiert wird

32.

IRC Chats sind in Wikis auch ein wichtiges Werkzeug, weil sie Kommunikation und damit Kollaboration in Echtzeit ermöglichen und zumindest die technische Möglichkeit für Zugangsbeschränkungen bieten.

Bei Marotzki wird die Kommunikationsstruktur primär als technische Struktur bezeichnet. In der Tat gibt die technische Plattform wiederum in Wikis wenig Regeln und Werkzeuge für die Kommunikation vor. Die Form für die Diskussionen ist aber trotzdem eindeutig geregelt: Einzelne Beiträge werden durch Einrücken abgetrennt. Es wird vorausgesetzt, dass man seinen Beitrag mit der Signatur unterschreibt. Diskussionen sollten immer im richtigen

Kontext stattfinden (beispielsweise auf der Diskussionsseite des betreffenden Artikels und nicht auf einer Nutzerseite). Für spezielle Diskussionen beispielsweise Wahlvorgänge gibt es spezielle Formen. Die Beiträge fallen meist kurz aus, aber durch Links kann ein einfacher Beitrag sehr komplexe Sachverhalte darlegen, so man als Leser geneigt ist, den Verweisen nachzugehen.

Größtenteils treffen diese Beobachtungen auch auf das Fiction Wikia zu, jedes literarische Werk hat eine Diskussionsseite sowie auch jede Benutzerseite. Es gibt darüber hinaus auch noch ein Forum (ähnlich des Wikipedia:Cafés), wo man über projektspezifische Themen aber auch andere Dinge schreiben kann. Tendenziell werden diese Bereiche weit weniger stark genutzt, besonders verglichen mit den Diskussionsseiten, anders als beispielsweise in Computerspiel-Communities (Clans etc.), in denen außerhalb der Spiele in Foren noch sehr intensiv kommuniziert wird und auch, womöglich wegen der etwas höheren Privatsphäre, viele sehr private Themen angesprochen werden.

3.5 Informationsstruktur

Wikis sind Projekte die sich üblicherweise um ein konkretes Produkt / konkrete Produkte entwickeln. Im Fall von Wikipedia ist dies eine enzyklopädische Wissenssammlung, bei Fiction Wikia sind es die literarischen Werke verschiedener Autoren. Es steht fast immer eine Sammlung von Informationen im weitesten Sinn im Mittelpunkt, daraus ergibt sich, dass wir besonderes Augenmerk auf die Informationsstruktur legen müssen.

In der Wikipedia ist die Menge der Information besonders groß und die Struktur deshalb entsprechend verzweigt. Im Zentrum steht sicher die Wikipedia als Nachschlagewerk. Dieser Bereich ist auf den Rezipienten, den Besucher der Wikipedia ausgerichtet, der sich über ein Thema informieren will. Doch dies ist eben nur eine Nutzergruppe, darüber hinaus gibt es die Autoren, die ich ebenfalls als eine Nutzergruppe bezeichnen würde, weil sie für sinnvolles Arbeiten wiederum auch eine Struktur entwickelt haben.

Die Administratoren stellen eine weitere Gruppe dar, sie organisieren den Ablauf für die anderen Gruppen, für die Leser unbemerkt, aber im direkten Austausch mit den Autoren. Die Gruppen sind natürlich hier nicht exklusiv zu verstehen. Die in der Wikipedia beschäftigten Forscher haben ebenso einen eigenen Bereich mit separater Struktur.

Besonders die Leser und Autorenbereiche sind für eine Gegenüberstellung interessant, die später noch erfolgen soll.

Das Wikia Fiction Projekt zielt nach eigener Aussage nicht auf den passiven Leser, alle Beteiligten sehen sich auch als Autoren, was sich erstmal nicht von der Wikipedia unterscheidet, denn normale Leser werden sich dort kaum einen Account anlegen, jedoch ist die gesamte Strukturierung mehr auf die Autoren als auf die Leser ausgerichtet, obwohl davon ausgegangen werden muss, dass es diese Rezipienten gibt. Besonders bei kollaborativen Projekten sind Vorderbühne und Hinterbühne nicht so klar getrennt wie in der Wikipedia. Anweisungen, Diskussionen oder Meta-Informationen findet auch schon mal auf der ersten Seite eines Projektes statt und man muss sich als Leser teilweise umständlich zum eigentlichen Text durch klicken. Das hängt auch damit zusammen, dass Projekte gestartet werden, dann aber nicht weitergeführt werden und verwaisen. Will ein Leser Feedback geben -und das gilt gleichermaßen in der Wikipedia- muss er die nicht ganz niedrige Schwelle überschreiten und die Diskussionsseite öffnen, wo sich auch die Autoren aufhalten. Sich dort zurechtzufinden -geschweige denn einzumischen- setzt aber schon einige tiefere Kenntnisse der Regeln und Konventionen voraus.

3.6 Präsentationsstruktur

Hier ist zunächst das Identitätsmanagement von Bedeutung. In jedem Wiki steht dem User (üblicherweise nach einer Registrierung) eine eigene Seite zur Verfügung, die er in seinem Sinne gestalten kann. Sie entspricht der Identity-Card oder den Avataren in anderen Communities. Der Nickname ist ein weiterer Baustein für die eigene Inszenierung. Obwohl die Wikipedia die Anonymität seiner Mitglieder akzeptiert, sind viele auch mit ihrem richtigen Namen angemeldet bzw. schildern auf ihren Seiten offen ihre realweltliche Identität, beispielsweise ihren Beruf oder Interessen, auch um Kompetenzen in bestimmten Themengebieten vorweisen zu können. Dies unterstreicht aber auch die Ernsthaftigkeit des Engagements vieler Wikipedianer, die sich absichtlich nicht anonym beteiligen um zu signalisieren, dass sie in der Wikipedia eben keinen Spielraum sehen und ihre Online-Identität nicht notwendigerweise von ihrer realen Identität abgrenzen. (vgl. Döring 2000)

Das Bedürfnis nach einer komplexen neuen Identität und übertriebener Selbstdarstellung scheint eher gering zu sein, letzteres wird sogar explizit abgelehnt: „Wikipedia ist **kein Webspacer-Provider** und **kein Ersatz für die eigene Website**. Benutzerseiten der Wikipedianer sollen der Arbeit an der Enzyklopädie dienen. Wikipedia ist kein Forum zur

Selbstinszenierung oder zur Veröffentlichung literarischer Texte, Blogbeiträge oder analog wiederkehrender Monologe ohne konstruktiven Bezug zur Wikipedia.³³

Grafische Avatare und dergleichen findet man hier entsprechend nicht und sie sind technisch auch nicht vorgesehen. Allerdings gibt es Vorlagen und Bausteine zum Beispiel für (interne) Gruppenzugehörigkeit³⁴, Sprachkenntnisse³⁵ und Herkunft. Diese Bausteine können auch von Nutzern selbst erstellt werden. Einige Nutzerseiten sind daher ziemlich umfangreich.³⁶ Viele Wikipedianer listen dort ihre Freunde und gegebenenfalls auch die Gegenkategorie auf, unterhalten eine Ablage oder andere praktische Listen und Jumppages was die Nutzerseite in manchen Fällen zu einer Art Homepage oder eben Identitätskarte macht. Inszenieren kann man sich also mit allen Mitteln, die das Wiki auch zur Artikelgestaltung bereithält.

Auch im Fiction Wikia kann jeder Benutzer seine Seite und Unterseiten einrichten, am konkreten Beispiel der Nutzerseite des Administrators Yunzhong Hou³⁷ lässt sich zeigen, dass ein eigener Kommunikationsbereich, ein Portfolio sowie eine Art Anerkennungsgalerie mit einigen Auszeichnungen existieren. Es wird erklärt, nach welchen Kriterien der Nutzer die Arbeiten anderer bewertet, aber es finden sich nur zwei Sätze über seine reale Identität. Offenbar ist dies im Kontext des Fiction Wikia nicht von so großer Bedeutung, die meisten Nutzer sind hier mit Nicknamen und nicht mit ihren realen Namen vertreten. Das mag auch daran liegen, dass es sich um einen gewissen künstlerischen Anspruch handelt, der bei Fiction Wikia zum Tragen kommt und bei Wikipedia weitgehend außen vor bleibt.

Ähnlich wie bei einigen klassischen Communities wächst der Umfang der Seite eines Nutzers mit dessen Engagement im Wiki, allerdings nicht automatisch aufgrund eines technisch implementierten Systems (beispielsweise Punkte, die man gegen bestimmte Features eintauschen kann, wie es häufig auch in MMORPG üblich ist) sondern wiederum aus dem sozialen Kontext heraus: Ein Nutzer der viele qualitativ gute Texte schreibt (sowohl bei Wikipedia als auch bei Fiction Wikia) erregt die Aufmerksamkeit anderer Nutzer, er bekommt möglicherweise Auszeichnungen, die er auf seiner Nutzerseite ausstellt und investiert dann auch mehr Zeit in den Ausbau dieser Nutzerseite, sammelt und organisiert seine Arbeit, baut gegebenenfalls soziale Kontakte auf, die er wiederum ausstellen möchte. Während beispielsweise in sozialen Netzwerken im Web die ID-Karte des Nutzers sich meist ohne direktes Zutun des Nutzers, wenn man von der erstmaligen Konfiguration absieht, selbst mit

33 Punkt 6 auf http://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Was_Wikipedia_nicht_ist

34 Zum Beispiel <http://de.wikipedia.org/wiki/Vorlage:Verein>

35 Zum Beispiel: <http://de.wikipedia.org/wiki/Vorlage:Babel>

36 Beispiel: <http://de.wikipedia.org/wiki/Benutzer:Flominator>

37 Siehe http://fiction.wikia.com/wiki/User:Yunzhong_Hou

Informationen über seine Aktivitäten füllt, geschieht dies im Wiki nur durch den Nutzer selbst.

Ein wichtiger Unterschied im Vergleich zu klassischen Communities ist, dass Wikis, die das starke WikiPrinzip umsetzen, im Allgemeinen keinerlei „private Arenen“ (S. 13, Marotzki 2003) haben. Jeder Bereich ist ohne Anmeldung öffentlich zugänglich und jede Kommunikation steht technisch gesehen auf ewig öffentlich im Netz. Laut einer Studie von Marotzki in der Community „Funcity“ machte die Aktivität in privaten Bereichen dort einen wichtigen Teil der Gesamtaktivität aus, in Wikis findet dies höchstens in IRC Chats und per E-Mail statt (lediglich E-Mail bieten dabei ein hohes Maß an Privatheit). Mailinglisten, die es im Projekt relativ zahlreich gibt, sind ebenfalls öffentlich und daher für privaten Austausch nicht geeignet.

Wenngleich auch in Wikis nicht-projektbezogene Kommunikation stattfindet und es auch Bereiche gibt, die extra dafür eingerichtet sind, so muss doch davon ausgegangen werden, dass es sich dabei nicht wirklich um private Kommunikation handeln kann bzw. bestimmte private Inhalte hier nicht kommuniziert werden können.

3.7 Partizipationsstruktur

Partizipation ist ein Kernbereich des Wiki, immerhin setzt Kollaboration möglichst uneingeschränkte Partizipationsmöglichkeiten für jeden der mitmachen will voraus. Da alle Inhalte eines Wikis durch die Community geschaffen werden, kann man von einer überaus starken Form der Partizipation ausgehen. Je nach Größe und Umfang des Projektes entwickeln sich interne Strukturen, verschiedene Rollen und eine Hierarchie, da diese ja wiederum nicht vorgegeben wird. Viele Projekte setzen dabei auf eine demokratische Struktur und Mitbestimmung der Mitglieder auf nahezu allen Ebenen des Projekts.

Für die deutsche Wikipedia existieren dazu dezidierte Artikel, die versuchen die Macht- oder Partizipationsstruktur zu beschreiben und diese auch kritisch hinterfragen³⁸. Sie beschreiben Wikipedia als eine Mischung von Demokratie, Oligarchie, Meritokratie und einigen anderen Elementen. Es gibt verschiedene Aufgabenbereiche von denen die meisten von Freiwilligen im Grunde auf Nachfrage wahrgenommen werden können, andere setzen einen gewissen Ruf

³⁸ Siehe <http://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Machtstruktur> und <http://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Strukturprobleme>

in der Gemeinschaft voraus und sind mit einer öffentlichen Wahl verbunden, so werden beispielsweise Administratoren von angemeldeten Nutzern vorgeschlagen und mit einfacher Mehrheit gewählt. Die obersten Gremien wie das Board of Directors wird zum Teil mit Kandidaten aus der Community besetzt. Es gibt augenscheinlich viele verschiedene Möglichkeiten sich am Projekt zu beteiligen und die Partizipation kann auch in höchst unterschiedlicher Intensität erfolgen. Es gibt sowohl Bedarf an engagierten Autoren, die ganze Artikel recherchieren und formulieren, aber es gibt auch kleine Jobs und Aufgaben, die ein Nutzer jederzeit unangekündigt wahrnehmen kann.

Im Fiction Wikia versammeln sich Hobbyautoren und aufgrund der überschaubaren Größe des Projekts ist der Organisationsaufwand eher gering. Trotzdem gibt es auch hier höchst unterschiedliche Beiträge und die Intensität der Partizipation schwankt zwischen den Mitgliedern erheblich.

Erfolgreiche Wikis bieten eine große Palette verschiedener Aufgaben an, besonders leichte Aufgaben für Einsteiger sind meist ohne große Vorkenntnisse zu erledigen. Dies funktioniert meist aber erst ab einer bestimmten Größe des WikiProjektes und wenn eine kritische Masse von Helfern erreicht ist. Wie diese Struktur im Projekt konkret aussieht hängt vom Inhalt und dem Thema des WikiProjektes ab. Auf die Gemeinschaft und die Rollenverteilung wird später noch genauer eingegangen.

3.8 *Verhältnis Online-Offline*

Wie stark die Aktivitäten eines Wikis mit der Offline-Welt verknüpft sind hängt wohl stark vom Inhalt und Organisation des Wikis ab. Die Wikipedias sind (die englische Wikipedia mal ausgenommen) anhand ihrer Sprachen aufgeteilt und beschränken sich daher meist auf eine konkrete geographische Zone. Einige Wikipedias haben lokale Vereine oder Gruppen, die sich in der realen Welt organisieren, die deutsche Wikipedia wird durch den Verein Wikimedia e.V. unterstützt und viele deutsche Wikipedianer sind auch im Verein tätig, es finden also Treffen und andere Veranstaltungen statt. Jedes Jahr veranstaltet die Wikimedia Foundation die „Wikimania“, eine Konferenz auf der sich Wikipedianer treffen und austauschen können.

Wikipedia (und alle anderen Wikimedia-Projekte) bestehen neben ihren Wikis, dem zentralen Kern, um den sich alles dreht, meist auch aus organisatorischen, pädagogischen und wissenschaftlichen Projekten, die nur aufgrund der konkreten Zielsetzung der Projekte und ihrem Nutzen für das Gemeinwohl dort angeschlossen sind. In den meisten anderen

WikiProjekten ist ein derart starker Offlinebezug eher unüblich, auch weil die Mitglieder meist über den gesamten Erdball verteilt sind.

Im Fiction Wikia gibt es aufgrund seiner überschaubaren Größe keine Vereine oder regelmäßigen Treffen, die gesamte Kommunikation findet online (aber nicht ausschließlich im Wiki) statt. Das ist nach meinen Beobachtungen auch der übliche Status Quo in Wikis. Nur Gruppenspezifische Wikis (wie die „Living Plattform“) sind so konzipiert, dass sie komplementär zu nicht-virtueller Kommunikation genutzt werden. Üblicherweise ist einer der Gründe für die Nutzung eines Wikis eben genau der räumliche Abstand zwischen den Beteiligten. Daher muss die verstärkte Offline-Aktivität der Wikipedianer hier wohl als spezieller Effekt des Projektes gesehen werden, der dem Wiki an sich sonst nicht eigen ist.

In frühen virtuellen Communities und auch in den heute sehr populären sozialen Netzwerken im World Wide Web lässt sich feststellen, dass Freunde in der Community sich häufig auch im wahren Leben kennen, gegebenenfalls sogar nah beieinander wohnen und dieses reale soziale Netzwerk lediglich in der virtuellen Welt abbilden. Wikis sind allerdings dezidiert dazu gedacht asynchrone Kollaboration zwischen Menschen zu ermöglichen, die eben nicht real miteinander arbeiten können. Demnach lässt sich vermuten, dass nicht in der Realität initiierte Bekanntschaften in Wikis insgesamt häufiger vorkommen. Wenn Wikis nicht im Rahmen eines großen Projektes wie der Wikipedia existieren ist auch nicht anzunehmen, dass starke Verknüpfungen in die reale Welt nötig sind.

4 Weitere Aspekte von Gemeinschaften in Wikis

4.1 *Asynchronität und das Wiki als Medium*

Ein wichtiger Aspekt besonders im Hinblick auf die Kommunikation ist die systemische Asynchronität von Wikis. Es ist hier technisch nicht beabsichtigt, dass ein Artikel zeitgleich von zwei Nutzern bearbeitet wird. Bearbeitet ein Nutzer einen Artikel zur gleichen Zeit, gilt zunächst die Version, die als erste gespeichert wird. Die zweite Änderung muss dann manuell in die neue gültige Version eingefügt werden, entweder durch einen technische Vorgang oder durch erneutes Editieren. Tatsächlich ist aber dadurch technisch Gleichzeitigkeit und also auch die direkte Zusammenarbeit ausgeschlossen. Kommunikation sowie Kollaboration

erfolgen im Wiki immer auf diese Weise. Man kann allerdings mit externe Mitteln wie einem IRC Chat diese Blockade umgehen.

Das bedeutet allerdings auch, dass so gut wie nie eine direkte, synchrone Kommunikation oder Kollaboration mit anderen Mitgliedern erfolgt. Jede Form der Interaktion wird durch das Wiki vermittelt, weshalb es möglich ist am Wiki zu arbeiten ohne zwingend mit den anderen Mitgliedern zu interagieren. Theoretisch kann man, so lange man sich an die Regeln hält, Inhalte hinzufügen und das Projekt voranbringen ohne irgendeine Form des direkten Dialogs zu pflegen. Praktisch kommt es natürlich zwangsläufig immer wieder zu Reibungspunkten, an denen eine Auseinandersetzung unvermeidlich ist. Ferner wird ein unkommunikatives Wiki-Mitglied in der Gemeinschaft wohl kaum dieselbe Anerkennung finden, wie ein sozial sehr engagiertes Mitglied. Wenn man aber McLuhans Auffassung von Medien auf das Wiki anwendet, wird die Art der Nachricht und ihr Inhalt maßgeblich durch das Wiki beeinflusst, eben durch die zuvor genannte vermittelte Kommunikation und die Asynchronität. Darüber hinaus verlangen die Netiquette -oder in unserem Fall, die Wikiquote- ein bestimmte Form der Annahme über die Kommunikation, beispielsweise „Unterstelle gute Absichten“³⁹ oder „Keine persönlichen Angriffe“.

In McLuhans Unterteilung kalter und heißer Medien ist ein ausschlaggebendes Kriterium, wie viel Information der Rezipient den dargebotenen Informationen noch hinzufügen muss oder kann. Alle Kommunikationsmedien werden von McLuhan als kalte Medien verstanden, weil es vom Rezipienten hohe Aufmerksamkeit und Partizipation verlangt. Die Unterscheidung ist allerdings fast immer relativ, das Fernsehen wird beispielsweise ebenfalls als kaltes Medium bezeichnet, da es keine vollständige Information liefert sondern beispielsweise wegen der technischen Austastlücke oder der schlechteren Bildauflösung Platz lässt, die der Zuschauer selbst mit Informationen füllen muss. (McLuhan 1964)

Bezogen auf das Wiki als ein spezifisches Kommunikationsmedium trifft die Bezeichnung des kalten Mediums soweit zu, allerdings ist es ebenso ein auf der Schrift basierendes Medium, welches von McLuhan als heißes Medium aufgefasst wird. Demnach ist die Zuordnung in diesem Fall durchaus nicht eindeutig, denn der Zuschauer ist nicht genötigt, an den kommunikativen Bereichen des Wikis teilzunehmen, er kann sich einfach auf das Lesen des Textes beschränken, welcher letzten Endes nur eine andere Form des Buches ist. Das zeigt entweder, dass McLuhans durchaus umstrittene Unterscheidung nicht konsequent und

39 Siehe http://www.wikia.com/wiki/Assume_good_faith oder http://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Geh_von_guten_Absichten_aus

problemlos auf alle Medien angewendet werden kann, sondern dass das Medium Internet und speziell auch das Medium Wiki Multimedien sind, die mehrere mediale Funktionen erfüllen. Ferner sind Wikis anders als die anderen von McLuhan betrachteten Medien veränderbar, der Inhalt verändert sich durch die aktive Nutzung des Mediums, anders als bei Fernsehen, Telefon, Cartoons oder Sprache entsteht der Output des Mediums aus den Rückmeldungen der vorherigen Nutzer, ohne dass der Inhalt personalisiert wird. Auch ein Gegenüber am Telefon kann man durch eigene Äußerungen zur Ausgabe neuer Inhalte bewegen, diese sind aber eindeutig einer Person zuzuordnen und stehen letztendlich immer außerhalb der Kontrolle des Rezipienten. Gleiches gilt beim Fernsehen, wo das Programm zwar beeinflussbar ist, aber es meist keine direkte Möglichkeit der Partizipation gibt. In Wikis jedoch liegen die Rollen der Produzenten und Konsumenten so eng beieinander, dass sie sich direkt (aber trotzdem mittelbar über das Medium) beeinflussen. Eine Einordnung von Wikis in die etablierte Medientheorie von McLuhan gestaltet sich demnach problematisch und hängt grundsätzlich stark von der Intention des Rezipienten ab.

4.2 Soziale und technische Elementen in Wikis

Besonders hervorzuheben sind auch die Technokratischen Elemente in Wikis, denn ein grundlegender Bestandteil einer WikiCommunity ist auch immer die verwendete WikiSoftware. Anders als bei den früheren virtuellen Gruppen ist die Softwarelösung für Wikipedia, Wikia und die meisten anderen Wikis keine feststehende, nur zentral veränderliche und vom Nutzer abgeschlossene Plattform sondern üblicherweise ein Open Source-Projekt, dass sich genau wie das WikiProjekt immer weiter entwickelt. Diese Form der Software hat ihre eigene Entwicklergemeinde von Freiwilligen, deren Organisationsform schon früh als Vorbild für WikiProjekte diente. Wo früher der Betreiber einer Community die Features und Funktionsweise der Software bestimmte, kann heute jeder Interessierte an dieser Software arbeiten oder zumindest Features vorschlagen und Bugs melden. Insbesondere können so beispielsweise Wikipedianer Vorschläge zur Verbesserung der technischen Plattform machen bzw. selbst vornehmen, wenn sie dafür die nötigen Kenntnisse besitzen. Sollten also Probleme auftreten, die ein WikiProjekt in irgendeiner Hinsicht einschränken, können sowohl gemeinschaftlich-soziale als auch technische Maßnahmen ergriffen werden, um diese Einschränkungen zu überwinden. Diese Möglichkeit gibt es in den meisten anderen Formen virtueller Gemeinschaften so noch nicht. Aufgrund ihrer historischen Entwicklung sind Wikis

schon immer mit Open Source-Software assoziiert gewesen und somit als veränderbares Gefüge verstanden worden. Die erste WikiSoftware von Ward Cunningham war ein einfaches Perl-Skript, welches auch als neues Programmierkonzept Bekanntheit erlangte, das erste Buch zu diesem Thema von Cunningham und Leuf ist in großen Teilen eine Anleitung zur Modifikation und Verbesserung der Software und befasst sich nur nebenher mit dem Gemeinschaftskonzept.

Die Softwaregrundlage sowohl für Wikipedia als auch für Fiction Wikia ist die Mediawiki-Software. Für beide Projekte werden allerdings starke Modifikationen am Originalprogramm vorgenommen um projekt-spezifische Funktionen und eine veränderte Oberfläche einzubauen. Technische und soziale Elemente gehen daher immer Hand in Hand und Veränderungen in einem Bereich können auch immer Veränderungen im anderen Bereich nach sich ziehen. Wo technische Strukturen fehlen, zum Beispiel Zugangsblockaden zum Schutz vor Vandalismus, kann durch soziale Strukturen Abhilfe geschaffen werden.

4.3 Motivation

Die Motivation spielt bei jeder Form von Gemeinschaft eine wichtige Rolle, bei Zweckorientierten Gruppen nimmt man meist an, dass der individuelle Teilnehmer irgendeine Form von Gewinn für sich persönlich erwirtschaftet. In unseren betrachteten WikiProjekten stellt sich dieser Gewinn höchst unterschiedlich dar. In Wikia Fiction schreiben Hobbyautoren an literarischen Texten und teilen diese mit der Gemeinschaft oder kooperieren in literarischen Projekten nach festgelegten Regeln. Die Gruppe ist relativ übersichtlich und jedes Werk kann üblicherweise einem oder mehreren konkreten Autoren zugeordnet werden, üblicherweise werden am Ende der Werke Credits vergeben oder aber man sieht in der Versionsgeschichte nach. Auch für den Betrachter von außen ist die Autorenschaft meist problemlos nachzuvollziehen. Man kann also davon ausgehen, dass es einzelnen Individuen problemlos möglich ist, sich durch ihre Werke und Beiträge zu inszenieren, ein Publikum zu finden, dadurch in Austausch mit der Gruppe zu kommen und Feedback zu erhalten.

Anders bei Wikipedia: Hier ist ein Artikel fast immer das Produkt unzähliger Bearbeitungen durch etliche Autoren. Der Artikel zur Stadt Córdoba in Argentinien beispielsweise hatte seit 01.01.2006 Bearbeitungen durch mehr als zwei Dutzend Nutzer, wobei man zwei bis drei

Hauptautoren ausmachen kann⁴⁰. Die gleiche Zählung für den Artikel „Web 2.0“ ergibt schon mehr als ein Dutzend bedeutender Autoren. Folglich ist es kaum möglich bestimmte Artikel mit einem konkreten Nutzer zu assoziieren. Autorenangaben für Artikel gibt es nicht. Die Wikipedianer unter sich bemerken natürlich die Qualität der Beiträge in der regelmäßigen Arbeit, für den Leser ist allerdings kaum nachzuvollziehen, wer welchen Teil eines Artikels geschrieben hat, nur durch externe Skripte und etwas Aufwand ist dies visuell darstellbar.

Also ist der Grad der Identifizierung mit der eigenen Arbeit stark eingeschränkt, tatsächlich steht die eigenen Arbeit ja immer zur Disposition und kann jederzeit von irgendjemandem verändert werden oder sogar komplett entfernt werden.

Eine Studie von Schroer & Hertel hat versucht, die Motivation für das Engagement in Wikipedia zu ermitteln. Dazu hat man zwei Modelle zur Messung von Zufriedenheit durch das freiwillige Engagement in einem sozialen Projekt auf Wikipedia angewandt, in Form einer Online-Umfrage (ein Fragebogen wurde auf der Mailingliste der deutschsprachigen Wikipedia verschickt) wurden die Teilnehmer entsprechend der Komponenten aus dem Modell von Klandermans und dem Modell der Aufgabeneigenschaften untersucht. Der Fragebogen enthält (neben demografischen Daten) u.a. Fragen zu folgenden Gebieten:

- Deskriptive Angaben: Angabe des persönlichen Zeitaufwands im Projekt Wikipedianer
- Deskriptive Daten: Form der Mitarbeit bei Wikipedia
- Identifikation (mit der Wikipedia-Gemeinschaft sowie bestimmten Untergruppen)
- Verantwortungsgefühl und Motive
- Erwartungen für Vorteile und Nachteile
- Job Description Survey
- Konsequenzen
- Gruppenarbeit
- Messung der Persönlichkeitsdimension „Big Five“

(S.74 Frost 2006)

Dazu wurden 9 Hypothesen aufgestellt:

Hypothesis 1: A positive net value of individual costs and benefits is positively associated with the extent of contributors' engagement for Wikipedia. (Ein positiver Nettowert von

40 Ermittelt durch Skript auf dem Wikipedia Toolserver, siehe <http://tinyurl.com/6rrvtu>

individuellen Kosten und Nutzen wird positiv assoziiert mit dem Ausmaß des eigenen Beitrags für Wikipedia.)

Hypothesis 2: A positive net value of individual costs and benefits is positively associated with contributors' satisfaction with their engagement for Wikipedia. (Eine positiver Nettowert von individuellen Kosten und Nutzen wird positiv assoziiert mit der eigenen Zufriedenheit mit dem Beitrag für Wikipedia.)

Hypothesis 3: Identification with the Wikipedia community is positively associated with the extent of contributors' engagement. (Identifikation mit der Wikipedia Community wird positiv assoziiert mit dem Ausmaß des Engagements.)

Hypothesis 4: Identification with the Wikipedia community is positively associated contributors' satisfaction with their engagement. (Identifikation mit der Wikipedia Community wirkt sich positiv auf die Zufriedenheit mit dem Engagement aus.)

Hypothesis 5: Norm-oriented motives and collective motives are less strongly associated with Wikipedia contributors' engagement compared to perceived costs and benefits and identification. (Norm-orientierte Motive und kollektive Motive werden weniger stark mit dem Engagement assoziiert als die wahrgenommenen individuellen Kosten und Nutzen sowie der Identifikationsgrad.)

Hypothesis 6: Norm-oriented motives and collective motives are less strongly associated with Wikipedia contributors' satisfaction with their engagement compared to perceived costs and benefits and identification. (Norm-orientierte und kollektive Motive wirken sich weniger stark auf die Zufriedenheit aus als die wahrgenommenen Kosten und Nutzen sowie der Identifikationsgrad.)

Hypothesis 7: The perceived quality of task characteristics positively affects the extend of engagement for Wikipedia, and this effect is mediated by intrinsic motivation. (Die wahrgenommene Qualität der Aufgabeneigenschaften wirkt sich positiv auf das Engagement in Wikipedia aus und wird durch intrinsische Motivation vermittelt.)

Hypothesis 8: The perceived quality of task characteristics positively affects satisfaction with the engagement for Wikipedia. (Die wahrgenommene Qualität der Aufgabeneigenschaften wirkt sich positiv auf die Zufriedenheit mit dem Beitrag in Wikipedia aus.)

Hypothesis 9: Perceived autonomy, task significance, and feedback most strongly determine the overall task experience of contributors to Wikipedia. (Wahrgenommene Autonomie, die Bedeutung der Aufgabe und Rückmeldungen bestimmen überaus stark die individuelle Wahrnehmung der Aufgabe von Helfern in Wikipedia.)

(Schroer & Hertel 2007 S.13-16, Übersetzungen hinzugefügt)

Betrachtet man die Ergebnisse, ist es bemerkenswert, dass es für die Arbeit in Wikipedia (anders als bei der Arbeit an Open Source-Software Projekten) kaum oder gar keine individuellen Anreize zu geben scheint. „F/OSS projects provide clear individual incentives for contributors such as better software for personal use, career advantages etc. (Gosh, 2005; Hertel et al., 2003; Lerner & Tirole, 2002) whereas corresponding incentives are much lower or lacking completely for Wikipedia contributors.“ (Schroer & Hertel 2007 S. 31)

Sowohl diese als auch weitere Studien (vgl. Jäger u.a. 2005) zeigen, dass es sich bei Wikipedianer hauptsächlich um junge Männer mit hohem Bildungsstand handelt. Die individuelle Kosten/Nutzen-Rechnung fällt hier offenbar häufig negativ aus, so dass die Toleranzgrenze und Bereitschaft der Helfer, bei diesem Projekt mitzuarbeiten möglicherweise durch intrinsische Anreize - beispielsweise Lernen oder Spass - erzeugt wird. Andererseits mag die Belastung aus dem Wikipedia-Engagement nur für einige besonders aktive Beitragende hoch sein. Insgesamt konnten aber auch einige Übereinstimmungen mit Open Source-Softwareprojekten gefunden werden, die, wie schon gezeigt wurde, ja auch historische Wurzeln von WikiGemeinschaften sind.

Die dritte Hypothese, welche die Identifikation mit der Gemeinschaft als Merkmal anführt, scheint nicht von allzu großer Bedeutung zu sein. Die Kategorien der offenen Fragen zeigen auch, welche Motivationen Wikipedianer sich selbst attestieren: „Task Enjoyment“ als die größte Kategorie, „sharing information“, „generativity“ und „growth and self-enhancement“ enthalten ebenfalls eine signifikante Menge von Beiträge. (S.28-29)

Auch wenn die Ergebnisse aus der Studie nur von begrenzter Aussagekraft sind, so zeigen sie doch einen ganz klaren Unterschied in der Motivation für das Wikipedia-Projekt. Externe Anreize, die Identifikation und der Umgang mit der Gemeinschaft sind in Wikia Fiction nach

Aussage mehrerer Nutzer starke Motivationsfaktoren, in Wikipedia nachweislich aber nicht von starker Bedeutung. Beide Gruppen sagen von sich, dass sie vor allem auch „gerne schreiben“⁴¹, da aber fiktionale, Autoren-zentrierte Texte eine andere Qualität haben als faktenbasierte, zweckorientierte Texte, die nur sehr eingeschränkt persönlichen Bezug zulassen, scheint das Argument nicht so einfach vergleichbar zu sein.

Hinzu kommt, dass Wikipedia nicht unbedingt als Raum zur freien Gestaltung gesehen werden kann, wie ich schon anhand der Kommunikationsstruktur zu zeigen versucht habe, Wikia Fiction allerdings schon, weil die Regeln viel weniger restriktiv und das gesamte Engagement viel weniger reguliert und verbindlich ist.

Die Motivation für ein Engagement in WikiProjekten scheint also offenbar stark abhängig zu sein vom Inhalt und der thematischen Ausrichtung. Wo Wikipedia auch als soziale Bewegung gesehen wird und entsprechende Motivationsgründe und Organisationsstrukturen vorhanden sind, können andere Wikis wie Wikia Fiction durchaus stärker mit klassischen virtuellen Gruppen verglichen werden, die sich aber trotzdem an einem konkreten Zweck orientieren.

4.4 Gemeinschaft und Rollenverhalten

Wie schon zu Beginn eingeführt, unterteile ich eine WikiProjekt formal in drei Teile:

1. das zentrale Artefakt oder das Produkt
2. das Projekt
3. die Gemeinschaft

Die Struktur der Gemeinschaft soll im folgenden in beiden WikiProjekten näher beleuchtet werden und auf Gemeinsamkeiten und Unterschiede untersucht werden.

Es liegt nahe, dass sich in WikiProjekten verschiedene Aufgabenbereiche ergeben und mit ansteigender Größe sich Individuen oder Gruppen finden, die sich für konkrete Bereiche verantwortlich fühlen. In der Wikipedia bezeichnen sich diese Gruppen wie folgt⁴²:

41 Nicht-repräsentative Interviews aus dem Forum von Fiction Wikia <http://tinyurl.com/6rhndx>

42 Siehe <http://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Wikipedianer>

Putztruppe

Die Putztruppe zeichnet für das „Säubern“ des Projektes verantwortlich, d.h. Sie kontrollieren neue Artikel, verlinken Artikel untereinander, recherchieren nach Belegen, verbessern Sprache und Stil und korrigieren Rechtschreibfehler. Sie sind also allgemeiner betrachtet für das Instandhalten des Wikis und für die qualitative Verbesserung verantwortlich.

In kleinen Projekten wie Fiction Wikia nehmen diese Aufgaben gegebenenfalls noch Angehörige der Kerngruppe wahr oder auch ein einzelner Nutzer, sowie auch Administratoren. Erreicht das Projekt aber eine kritische Masse, dann ist es notwendig derlei Aufgaben weiter aufzuteilen.

Exzellentschreiber

Die Gruppe der Exzellentschreiber gibt es in dieser konkreten Form nur in der Wikipedia, weil sie auf der Grundlage der „exzellenten Artikel“ arbeiten. Dies sind Artikel, die einen besonderen qualitativen Status erreicht haben und in einer Mehrheitswahl von den Wikipedianern diese Auszeichnung verliehen bekommen. Im weiteren Sinn handelt es sich dabei um Autoren, die Artikel soweit verfeinern, dass sie nicht nur faktisch korrekt sind sondern auch gut zu lesen und strukturiert sind. Es ist ebenfalls eine weitere Kontrollinstanz, weil durch das Engagement der Exzellentschreiber ein weiterer, impliziter Peer-Review-Prozess angestoßen wird, der durch die Abstimmung finalisiert wird.

In Fiction Wikia und damit wahrscheinlich auch in anderen fiktionalen Projekten gibt es keine solche Gruppe, weil es keinen einheitlichen Qualitätsstandard gibt. Möglicherweise kann es sinnvoll sein in größeren Subprojekten, also konkreten Werken, einen zentralen Autoren zu haben, der die Bestandteile der verschiedenen Autoren miteinander verbindet und eine gewisse Homogenität und literarische Qualität aufrecht erhält. Im Gegensatz zum faktenbasierten Wiki kann aber nur auf dieser Ebene ein Qualitätsstandard vereinbart und gehalten werden,

Vandalenjäger

Die Pflege der Artikel besteht auch im Verhindern bzw. Korrigieren von Vandalismus. Das kann im einfachsten Fall die komplette Löschung eines Artikels sein, die rückgängig gemacht werden muss oder aber das Einstellen von unkorrekten Fakten und Informationen. Da es in Wikis meist keine technische Barriere gibt, wie beispielsweise eine Spamkontrolle, ist dies eine manuelle Aufgabe, die wahrgenommen werden muss. Dabei werden auch im Ernstfall

administrative Maßnahmen wie Sperrung eines Artikels zur weiteren Bearbeitung oder aber Sperrung eines vandalisierenden Nutzers ergriffen. Tatsächlich sind Vandalenjäger notwendig, weil technische Schutzmassnahmen beispielsweise keine Falschinformationen herausfiltern können oder die Sinnhaftigkeit eines neuen Artikels überprüfen können. Der Übergang von offensichtlichem Vandalismus zu einem vielleicht gut gemeinten aber inhaltlich fragwürdigen oder regelwidrigen Beitrag ist fließend und um ein Vielfaches schwieriger wird es, wenn es um literarische Texte geht. Entscheidungen über Vandalismus führen auch häufig zu Auseinandersetzungen und Diskussionen, diese soziale Ebene könnte kein technisches System wahrnehmen.

In kleinen Wikis nehmen auch diese Aufgabe die Admins wahr.

Vermittler

Wie in jedem demokratischen System brauchen auch Wikis hin- und wieder eine unparteiische Instanz, die über Streitfragen entscheidet, bei denen sonst keine Einigung erzielt werden kann. Diese „Judikative“ sind in Wikipedia die Vermittler, welche sich hier auch als feste Institution etabliert haben.⁴³ Aufgrund der ganzen gesellschaftlichen Bandbreite, die Wikipedia abdeckt treten Auseinandersetzungen hier durchaus häufig auf und so kann es auch in anderen faktenbasierten WikiProjekten sein. Allerdings hängt die Notwendigkeit stark vom Inhalt ab und wird daher in einem Großteil von WikiProjekten nicht zwingend nötig sein. In Wikia Fiction konnten keine Auseinandersetzungen rekonstruiert werden, die eine Vermittlung durch Dritte erforderlich gemacht hätten und es gibt auch keine Regelungen dafür. Ich nehme aber an, dass auch hier die Administratoren Ansprechpartner wären.

Backoffice

Neben allen diesen Aufgaben, die direkt mit dem zentralen Artefakt, den Inhalten, zu tun haben, gibt es speziell im Projekt Wikipedia Aufgaben der Organisation, Technik, Verwaltung und Öffentlichkeitsarbeit, die ebenfalls wahrgenommen werden müssen. Während dies bei Wikipedia als Bestandteil des Projektes gesehen werden kann, wird in anderen Projekten ein solches Backoffice wahrscheinlich eher selten existieren. Die technischen Fragen in Wikia Fiction übernimmt beispielsweise Wikia als kommerzieller Anbieter, die anderen Teilbereiche erfordern hier keine gesonderte Gruppe und werden von den Admins mitgetragen.

⁴³ Siehe <http://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Vermittlungsausschuss> und <http://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Schiedsgericht>

Da die Projekte von Wikimedia und im Speziellen die Wikipedia starke Offline-Aktivitäten pflegen ist dieser Teil der Gemeinschaft ausgeprägter als es sonst wohl nötig wäre.

Trotzdem diese Bezeichnungen aus der Wikipedia entnommen sind, ergeben sich die Aufgabenbereiche wohl in nahezu jedem WikiProjekt in einer vergleichbaren Form, wenngleich auch mit anderen Bezeichnungen und nicht notwendigerweise auf verschiedene Personen verteilt. Abhängig von den speziellen Regeln einer WikiGemeinschaft gibt es womöglich auch andere Anforderungen und spezielle Gruppen.

Darüber hinaus besteht jedes Wiki aus den Autoren, also den Mitgliedern, die Inhalte in das Wiki einstellen, selbst Mitglieder die eine andere und gegebenenfalls höhere Rolle (beispielsweise als Administrator) einnehmen sind fast immer auch Autoren. Das ist zu betonen, da es eben keine klare Trennung gibt oder geben muss, wenn man die Gemeinschaft eines Wikis analysiert.

4.5 *Vorderbühne und Hinterbühne*

Das „Ensemble“, um es mit einen Begriff von Erving Goffman auszudrücken, besteht üblicherweise in jedem Wiki aus den genannten Rollen. Das Schauspiel erstreckt sich dann sowohl über die Vorderbühne (in diesem Zusammenhang das Produkt eines WikiProjektes, beispielsweise die Artikel der Wikipedia oder die literarischen Texte in Fiction Wikia), wo es speziell für das Publikum (=Leser) aufgeführt wird, als auch auf die Hinterbühne, also alle Bereiche, die üblicherweise nur für Beteiligte des Ensembles zugänglich sind. Ein wichtiger Unterschied zu anderen Formen von Vergemeinschaftung, sowohl online als auch offline, ist, dass die Hinterbühne nicht abgeschlossen ist. Der komplette Entstehungsprozess des Wikis ist transparent und nachvollziehbar, der Zugang ist nicht blockiert und steht somit auch dem Publikum offen. Um bei der Metapher des Theaters zu bleiben: Das Publikum kann der gesamten Entstehung des Stückes beiwohnen und auch dem Schauspiel hinter der eigentlichen Bühne. Und jedes Mitglied des Publikumsensembles kann jederzeit entscheiden, sich dem Ensemble anzuschließen und selber am Stück mitzuarbeiten. Der freie Zugang zur Hinterbühne ist also ein konstitutive Eigenschaft von WikiGemeinschaften. Die Regeln, nach denen das zu erfolgen hat sind wiederum entweder offen einsehbar oder ergeben sich aus dem sozialen Kontext, man erfährt sie zum Beispiel von anderen Ensemblemitgliedern. „Es sollte bemerkt werden, daß es nicht nur Sache des Ensemblemitglieds ist, auf offizielle

Verlautbarungen zu warten [...], sondern daß es die offizielle Verlautbarung kennen muß, damit es seine Rolle im Ensemble spielen und sich als Teil desselben fühlen kann.“ Daraus begründet sich die Notwendigkeit eines Regelwerk in jeder virtuellen Gemeinschaft und auch in Wikis, denn „Einem Ensemblemitglied Information über die Einstellung seines Ensembles, heißt letzten Endes, ihm seine Rolle vorzuenthalten, denn wenn er nicht weiß, welche Einstellung er vertreten soll, kann er sich dem Publikum gegenüber nicht in seiner Identität behaupten.“ (Goffman 1959 S.83). Die Regeln, Umgangsformen und die übrigen Eigenschaften der semiotischen Domäne des WikiProjektes zu lernen ist die einzige Zugangshürde zur Hinterbühne, sie kann allerdings durchaus komplex sein, wenn man sich beispielsweise das Regelwerk von Wikipedia anschaut.

Die Selbstdarstellung des Ensembles und der einzelnen Mitglieder ist eng mit dem Wiki als Artefakt verbunden, denn es stellt ja das Bühnenbild dar, vor und mit dem das Ensemble agiert. Da es nur eine Art für Kommunikation gibt, nämlich die Textform, ist es notwendig, spezifische Eigenschaften des Mediums gezielt zu nutzen um die fehlenden Kommunikationsmöglichkeiten auszugleichen. „Häufig hat die Kontrolle über das Bühnenbild einen Vorteil. Im engeren Sinne gestattet solche Kontrolle dem Ensemble, strategische Kunstgriffe einzuführen und dadurch die dem Publikum zugängliche Information zu beeinflussen.“ (Goffman 1959 S.87) Dies geschieht in Wikis beispielsweise in Form von Selbstdarstellung auf den Nutzerseiten und in Diskussionen (beliebt sind in Wikipedia beispielsweise die Babelvorlagen, die eigentlich Sprachkenntnisse und Herkunft symbolisieren sollen, die aber auch darüber hinaus für verschiedenste selbstdarstellerische Zwecke genutzt werden können⁴⁴). Der Avatar in Textform, wenn man es so nennen will, ist dabei die Signatur⁴⁵, mit der in Diskussionen üblicherweise der individuelle Beitrag abgeschlossen wird, damit er einer bestimmten Person zugeordnet werden kann. Es gibt viele andere Formen der individuellen Gestaltung. Dabei kollidieren gegebenenfalls die Interessen des Ensembles mit den Interessen des Individuums, so ist es in der deutschen Wikipedia stark umstritten, inwieweit Selbstdarstellung auf Nutzerseiten und die Ausgestaltung der eigenen Repräsentationen akzeptiert werden sollte, weil die Gemeinschaft -zumindest in Teilen- ihrerseits eine gewisse Selbstdarstellung aufrechterhalten will und vielleicht auch muss, um ihrer Glaubwürdigkeit und Seriosität in einer Form zu wahren, wie sie Rezipienten

44 Diese Vorlagen werden meist von den Benutzern angelegt und sind nicht offiziell dokumentiert, teilweise sogar umstritten, siehe <http://tinyurl.com/5bothx>

45 Siehe <http://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Signatur>

üblicherweise von einer klassischen Redaktionsgemeinschaft erwarten würden. Das Regelwerk, die Richtlinien und Diskussionen über erlaubte und nicht erlaubte Inhalte in Wikis sind also auch immer eine Form der Selbstdarstellung des Ensembles um beim Publikum einen gewissen Eindruck zu erzeugen. So sind im künstlerisch orientierten Fiction Wikia ausschweifend gestaltete Nutzerseiten und extrovertierte Verhaltensweisen, zum Beispiel die Verteidigung des Inhaltes eines Textes durch den Autor, akzeptabel und unproblematisch während sie in Wikipedia zumindest umstritten und teilweise sogar verpönt sind.

Die Bildung von Gruppen oder Cliques unabhängig von Aufgabenbereichen wie sie zuvor beschrieben wurden, findet also auch in Wikis statt, insoweit wie unterschiedliche Mentalitäten, Interessen und Sichtweisen aufeinander treffen. Was die Inhalte betrifft, so gibt es in Wikipedia die Institution der WikiProjekte als „Initiativen zum Ausbau und der Verbesserung von Artikeln eines Themenkomplexes“, hier versammeln sich also Interessengruppen als Untergemeinschaften. Die Bandbreite an Themen erstreckt sich dabei nicht nur über die Inhalte der Vorderbühne sondern auch der Hinterbühne⁴⁶.

Die Gemeinschaft in Fiction Wikia ist nicht nur kleiner, sondern auch ungleich homogener, die verbindenden Intentionen offenbar weniger unterschiedlich. Obwohl sehr unterschiedliche Genres und Textsorten existieren, gibt es keine feste Gruppenbildung innerhalb des Wikis, wahrscheinlich auch deswegen, weil immer die Möglichkeit besteht in ein anderes spezialisiertes Wiki des Kreativbereiches in Wikia zu gehen. Die Trennung zwischen Vorderbühne und Hinterbühne ist formal weniger deutlich, tatsächlich ist die Hinterbühne auch wesentlich stärker frequentiert, weil es, anders als in der WP, nicht sonderlich viel passives Publikum gibt. Die Mitglieder sind hier Autoren und Rezipienten zugleich. Spezielle Projekte, beispielsweise das Schreiben eines bestimmten Textes führt regelmäßig bestimmte Mitglieder zu einer Gruppe zusammen, aber mit Beendigung des Projekts (bei literarischen Texten ist ein Ende der Arbeit abzusehen) gehen diesen Gruppen auseinander und es bilden sich neue. Andererseits gibt es natürlich reichlich Einzelprojekte, die eben auch anderen Autoren offenstehen, aber essentiell einem Kopf entspringen.

Es soll nicht ausgespart werden, dass Wikis auch Spielplätze sind. Das wiederum kann man am besten an einem Beispiel aus Novelas/FW zeigen. Eines der dort praktizierten Spiele heisst Fortunately/Unfortunately und funktioniert wie folgt: Ein Spieler gibt einen Satz für eine Geschichte vor, der nächste Spieler schreibt den nächsten Satz, der mit dem Wort

46 Siehe http://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:WikiProjekt_Wartung , dem Wartungsprojekt für Wikipedia

„Unfortunately“ beginnen muss und einen unglücklichen Zustand oder eine unglückliches Ereignis beschreibt. Der folgende Spieler muss seinen Satz mit „Fortunately“ beginnen und dem entsprechend auch ein positives Ereignis beschreiben. Dies wird solange alterniert bis die Geschichte zu einem zufriedenstellenden Ende gefunden hat, dann kann allerdings wieder mit einer neuen Geschichte begonnen werden.⁴⁷ Nach diesem Schema sind in Fiction Wikia bisher fünf Geschichten entstanden und es gibt noch andere Spiele dieser Art, die sich offenbar großer Beliebtheit erfreuen. Auch in eigentlich ernsthaften Projekten wie Wikipedia gibt es offenbar Raum für Zerstreuung, so hat die englische Wikipedia ein „Department of Fun“, welches eine Liste von lustigen Seiten, Spielen, lustigen Texten, Songs und Quizen bereithält und als eigenständiges Projekt geführt wird. Eines der interessanteren Spiele ist „Six degrees of Wikipedia“, wo es darum geht, die Hypothese des „Kleine-Welt Phänomens“ auf Wikipedia-Seiten anzuwenden und Links zwischen Artikeln zu nutzen um deren Verbindungen zu zeigen.⁴⁸ Das Projekt hat rege Beteiligung dient aber keinem wirklich nützlichen Zweck, allerhöchstens werden dadurch hin und wieder kontextuelle Links zu Artikeln hinzugefügt. Dies ist nur ein Beispiel aus Dutzenden von Beiträgen, in der deutschen Wikipedia sind solche Bereiche allerdings sehr schwer oder gar nicht zu finden, am nächsten kommt dem noch das Irrenhaus⁴⁹, ein Ort um seinen Wikistress⁵⁰ abzubauen. Offenbar bestimmt die kulturelle Färbung in diesem Fall sehr stark, ob und welche Formen von Zerstreuung verfügbar sind.

4.6 Die Qualität der Inhalte

Es ist kaum möglich sich mit Wikis und insbesondere der Wikipedia zu beschäftigen, ohne zumindest einen Überblick über die allgemeine Diskussion um die Qualität der Inhalte zu geben. Ich will aber hier eindeutig hervorheben, dass die inhaltliche Qualität und die Vertrauenswürdigkeit der Wikipedia hier nicht zentrales Thema sind, vielmehr soll anhand der Beispiele gezeigt werden, wie in faktenbasierten WikiProjekten die Richtigkeit der Inhalte sichergestellt wird und welche qualitativen Ansprüche an literarische Texten erhoben werden können. Wie zu Beginn schon erklärt, war die Wikipedia anfangs nichts anderes als ein Nebenprojekt der Nupedia, welche auf ein strikt abgeschlossenes Peer-Review setzte um

47 Siehe http://fiction.wikia.com/wiki/Fortunately_unfortunately

48 Siehe http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Six_degrees_of_Wikipedia

49 Siehe <http://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Irrenhaus>

50 Siehe <http://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Wikistress>

Inhalte zu kontrollieren und mit diesem Konzept nicht vorankam. Die Wikipedia hat sich erst durch ihren Erfolg und die zu verzeichnende Produktivität ins Rampenlicht gekämpft, was für ein WikiProjekt deshalb ein besonderer Glücksfall ist, weil es direkt von der gesteigerten Aufmerksamkeit profitieren kann.

Trotzdem jeder Nutzer nahezu uneingeschränkt Änderungen an Wikis vornehmen kann, existiert meist ein sehr ausgeklügeltes Reviewsystem, so auch in der Wikipedia. Jeder neue Artikel wird üblicherweise innerhalb von Minuten durch einen anderen Nutzer oder Admins überprüft, dabei werden primär die grundlegenden Regeln der Wikipedia beachtet⁵¹, das bedeutet, es darf sich nicht um eine Urheberrechtsverletzung (URV) handeln und das Thema muss gemäß der Vorgaben relevant sein. Für die Informationen müssen Quellenangaben vorhanden sein und der Artikel sollte eine gewisse Länge haben.

Als dieser Autor 2005 seinen ersten Artikel zum Thema „Visual Studies“ in Wikipedia postete, wurde dieser binnen Sekunden blockiert, weil man denselben Text auf meiner privaten Internetseite finden konnte und somit eine mutmaßliche URV vorlag. Eine Nachricht später war das Missverständnis geklärt und der Artikel wieder frei.⁵² Es handelt sich bei dem Artikel nicht gerade um ein populäres Thema, trotzdem griff die Kontrolle sofort. Der Mitautor eines Artikels hat üblicherweise auch immer ein Auge darauf und auf eventuelle Änderungen. Daher findet beinahe automatisch ein Peer-Review statt, welches direkt zur Korrektur führen kann. Natürlich ist dies bei populären Themen wesentlich intensiver, aber die Putztruppe sorgt üblicherweise dafür, dass alle Inhalte in gutem Zustand sind.

Derzeit testet die deutsche Wikipedia ein neues technisches System um das Problem der kurzen Zeiträume zu lösen, in denen möglicherweise falsche Informationen auf Artikeln vorhanden sein können. Die geprüften und gesichteten Versionen sind Markierungen, die zeigen, dass eine bestimmte Version des Artikels überprüft wurde. In der ersten Stufe wird lediglich auf Vandalismus hin gesichtet, in der nächsten Stufe kann inhaltliche Richtigkeit überprüft werden und der Leser kann aufgrund der Markierung erkennen, dass die Information vertrauenswürdig ist. In einigen Vergleichen, beispielsweise durch das Wissenschaftsmagazin „Nature“, welches Wikipedia mit der Encyclopaedia Britannica verglich, ist allerdings schon mehrfach gezeigt worden, dass die Wikipedia schon jetzt im Vergleich mit klassischen Enzyklopädiën durchweg gleichwertig ist oder sogar besser abschneidet.

Die gesichteten Versionen sind als Beispiel für technokratische Elemente gut geeignet, denn sie bestehen gleichermaßen aus einer technischen Komponente, also der Markierung

51 http://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Was_Wikipedia_nicht_ist

52 Siehe http://de.wikipedia.org/wiki/Diskussion:Visual_Studies

bestimmter Seiten, aber auch aus einer sozialen Komponente, denn nur durch die Sichtung durch vertrauenswürdige Mitglieder macht die Funktion überhaupt Sinn.

Es gibt besonders im akademischen und schulischen Bereich Kritiker der Wikipedia, teilweise wird Schülern und Studenten die Verwendung schlichtweg untersagt. Die Wikipedia befasst sich sehr ernsthaft mit Kritik⁵³ und versucht auch, die Qualitätsverbesserung als Ziel vor die Vergrößerung des Umfangs zu stellen.

Zentrale Probleme sind immer noch die Unkenntnis über den Entstehungsprozess von Artikeln sowie der Vorwurf der Missachtung von Expertentum in Wikipedia. (Keen 2007)⁵⁴ Die deutsche Wikipedia wird häufig als qualitativ hochwertiger angesehen als beispielsweise die englische Wikipedia, weil man etwas restriktiver ist was populäre Inhalte angeht. So gibt es in der deutschen Wikipedia keine Liste aller 493 Pokémon⁵⁵ oder umfangreiche Artikel zu Star Wars-Charakteren⁵⁶. Letztendlich aber ist Enzyklopädie kein Konzept, das eine inhaltliche Auswahl oder ein bestimmtes Niveau fordert, denn im Griechischen bedeutet es einfach „universale Bildung“, weshalb grundsätzlich alles Wissen inbegriffen sein sollte.

Die Diskussion um das Wissen der Wikipedia hat aber auch den positiven Effekt, dass immer häufiger hinterfragt wird, wie unser Wissen zustande kommt und dass es in der Informationsgesellschaft von größter Wichtigkeit ist, Quellen zu überprüfen und mehr als eine Quelle zu haben. Auch Bücher stellen keinesfalls immer eine verlässliche Quelle dar, sie sind meist kulturell gefärbt und schnell veraltet, beinhalten Meinungen und persönliche Standpunkte und sind im Zweifel viel weniger neutral, als wir glauben. Durch Wikipedia wird uns plastisch vor Augen geführt wie stark sich Wissen tatsächlich verändert. Ob dieser Rolle steht das Projekt natürlich unter besonders scharfer Beobachtung.

Die Mehrzahl faktenbasierten Wikis orientieren sich verständlicherweise an Wikipedia, trotzdem sind die meisten Projekte stark im Vorteil, weil sie eben nicht versuchen eine universelle Informationsquelle darzustellen und nur für die Richtigkeit der Informationen in einem gewissen Spezialbereich verantwortlich sind. Das kommerzielle Projekt Wikia beispielsweise bietet Wikis zu allen möglichen Spezialthemen (z.B. die Muppets, Star Trek oder auch Philosophie) an, deren Inhalte viel weniger Referenzcharakter haben und trotzdem

53 Siehe <http://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Kritik>

54 Diskussion zwischen Andrew Keen und Jimmy Wales
http://fora.tv/2008/02/28/Jimmy_Wales_and_Andrew_Keen_Debate_Web_2_0

55 Siehe http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Pokémon

56 Vergleiche <http://en.wikipedia.org/wiki/Yoda> und <http://de.wikipedia.org/wiki/Yoda>

qualitativ hochwertig sind. Die Mitglieder dieser speziellen Wikis - Jimmy Wales bezeichnete sie treffend als die Bücher, die neben einer Enzyklopädie noch im Bücherschrank stehen können – geben sich ebenso große Mühe wie die Wikipedianer, ganz unabhängig von ihren Inhalten, wie allerdings schon zu Beginn angemerkt wurde, sind diese Projekte zwar übersichtlicher als WP aber nicht zwingend aktiver oder flexibler, geringere Größe schafft in WikiProjekten kaum Vorteile.

Wie aber bewertet man die inhaltliche Qualität von literarischen, fiktionalen Texten wie im Fall von Fiction Wikia?

Aus den Regeln haben wir entnommen, dass es durchaus Ansprüche an Texte gibt, die aber zumeist formaler Natur sind. Die Texte sollen vollständig und gut lesbar sein, insofern es sich um Projekte mit eigenen Regeln handelt, sollten die Texte diesen Regeln entsprechen. Da die Werke in Fiction Wikia viel stärker personalisiert sind, kann es durchaus passieren, dass ein Autor sein eigenes Werk überarbeitet (oder auch gelöscht haben will) und man kann daher nie davon ausgehen, dass es sich um die finale Version eines Werkes handelt. Während das bei Artikeln in Wikipedia starke qualitative Auswirkungen haben kann, so ist es für den Leser in Fiction Wikia wahrscheinlich kaum bemerkbar. Daher finden die fiktionalen Beiträge viel eher zu ihrer finalen, vollständigen Version als faktenbasierten Artikel. Darüber hinaus werden fiktionale Texte üblicherweise nur einmalig konsumiert (nämlich nach ihrer Fertigstellung), faktenbasierte Artikel aber immer wieder, weshalb stetige Verbesserung hier auch Sinn macht.

Inhaltliche Bewertung kann nur ein Ausdruck des individuellen Geschmacks sein, allerdings kann Kritik von angesehenen Mitgliedern in der Gemeinschaft durch Autoren durchaus als hilfreich aufgenommen werden. Bewertungen werden allerdings kaum besonders ernst genommen, das ist zumindest die übliche Aussage der meisten Mitglieder. Anders als in Wikipedia scheint es keinerlei Experten zu geben, deren Urteil besonders anerkannt ist oder als höherwertig eingestuft wird. Daher existieren auch keine Ranglisten und dergleichen, allenfalls werden monatlich Empfehlungen auf der Startseite für besonders interessante Projekte gegeben oder es wird auf spezielle, sich noch in der Entstehung befindliche Projekte, hingewiesen. Es gibt keinen dezidierten Bereich für Reviews und es scheint auch auf den Diskussionsseiten nur eingeschränkt stattzufinden. Aus Interviews mit einigen Nutzern geht hervor, dass Bewertungen offenbar keine wichtige Aktivität im Projekt darstellen. Das liegt möglicherweise daran, dass es schwierig ist qualitative Kriterien zur Bewertung der Texte zu finden und pauschale Bewertungen wie bei Youtube oder Flickr nicht erwünscht sind.

5 Analyse

5.1 Wikis als virtuelle Vergemeinschaftungsform

Alle zuvor gemachten Beobachtung zielen darauf ab, das Phänomen des Wikis unter besonderer Berücksichtigung der WikiGemeinschaften einzuordnen und gegenüber anderen Formen der Online-Vergemeinschaftung abzugrenzen.

Die Frage, ob WikiCommunities virtuelle Communities sind lässt sich leicht beantworten. Bezieht man sich speziell auf Howard Rheingolds Definition der virtuellen Community, dann geht es konkret um die Ausbildung eines sozialen Netzwerkes über eine virtuelle Plattform. Diese Plattform erlaubt den Teilnehmern Kommunikation und Interaktion unabhängig von Zeit und geografischen Distanzen. „Virtual communities are social aggregations that emerge from the Net when enough people carry on those public discussions long enough with sufficient human feeling, to form webs of personal relationships in cyberspace.“ (Rheingold 2000) Dies trifft auch auf Wikis grundlegend zu und letztendlich fußt das WikiPrinzip ja auch auf einer Dekade von Erfahrungen mit virtuellen Gemeinschaften wie „The Well“, MUDs und MOOs, dem Usenet, Mailinglisten, Webforen und Chatcommunities. Aus den Regeln, die man in diesen Communities über die Jahre etabliert hat, resultieren auch die Regeln in Wikis. Den enger gefassten Begriff der Community, wie ihn beispielsweise Marotzki beschreibt, kann man auf Wikis zwar in Teilen aber eben nicht vollständig anwenden.

Dementsprechend stellt sich auch die Frage: Sind Wikis eine eigenständige Form von virtueller Gemeinschaft oder können wir sie womöglich einer anderen schon etablierten Gemeinschaftsform zuordnen?

Wie wir aus den Strukturmerkmalen von Marotzki für Web-Communities erkennen können, treffen fast alle dort genannten Merkmale auch auf Wikis zu. Sie haben ein spezifisches Regelwerk und dezidierte Strukturen für Kommunikation, Partizipation, Inhalt und Präsentation.

Wikis unterscheiden sich zum Einen in der Frage nach privaten Räumen. Da selbst die nutzereigenen Bereiche in Wikis üblicherweise öffentlich sind, ist die einzige wirklich private Kommunikationsmöglichkeit die E-Mail. Dazu gibt es in beiden gewählten Beispielprojekten

eine Funktion innerhalb des Wikis um Nutzern eine Mail zu schicken, es sind üblicherweise Links auf den Benutzerseiten vorhanden.⁵⁷ Tatsächlich gibt es keinen technisch in das Wiki implementierten privaten Raum.

Weil es sich um eine Zweck- und Methodenorientierte virtuelle Gemeinschaft handelt, kann allerdings vermutet werden, dass privater Kommunikationsbedarf eben aus diesem Grund auch relativ niedrig ist. Die Situation kann mit dem Arbeitsplatz in der realen Welt verglichen werden, wo der Bedarf an privaten Räumen auch eher gering ist, weil man sich dann an andere Orte zurückziehen kann. In dieser Art gibt es dann auch andere virtuelle Gemeinschaften und Räume im Cyberspace, die man mit dieser Absicht besser nutzen kann. Selbst im Fiction Wikia, wo der Umgang weit weniger formal und die Arbeit nicht ganz so ernsthaft ist wie in Wikipedia, ist der Bedarf an vollständig privaten Räumen offenbar klein. Möglicherweise wird auch die eigentliche Definition von Privatheit hier aufgeweicht und in eine virtuelle Form gebracht, die sich dem Medium anpasst. Möglicherweise etabliert sich eine Form von virtueller Privatheit -beispielsweise verstärkt in virtuellen sozialen Netzwerken- die dem Individuum ein Gefühl von Nicht-Öffentlichkeit vermittelt ohne wirklich nicht-öffentlich zu sein. Diese spezielle Veränderung im Web 2.0 scheint sich über alle neuen Formen wie Blogs (persönliches Tagebuch im Netz), virtuelle soziale Netzwerke und Websites mit nutzergenerierten Inhalten zu erstrecken und markiert möglicherweise einen neuen Schritt in der Entwicklung von virtueller Vergemeinschaftung insgesamt. Wenn auch technisch der Personal Computer und andere Endgeräte mit dem Internet weiter zusammenwachsen, wird sich möglicherweise nur ein einziger wirklich privater Platz im Cyberspace, eine Art virtuelles Zuhause, etablieren und alle übrigen privaten Räume fließen dort zusammen während jede sonstige Bewegung im Internet an eine Form von Öffentlichkeit gekoppelt ist.

Zentrale Bedeutung für die klassische virtuelle Community haben auch die virtuellen „Freundschaften“, die in den meisten Communities heute durch technische Systeme realisiert werden. So markiert man in sozialen Netzwerken zum Beispiel seine Freunde und bekommt dann Verbindungen zu den Freunden dieser Freunde. In der Idee des „Semantic Web“ gibt es sogar eine technische Markierung (FOAF), die jegliche Form von Internetdokumenten einer Person bzw. einem sozialen Netzwerk zuordnen kann.⁵⁸

57 Siehe <http://de.wikipedia.org/wiki/Hilfe:E-Mail>

58 Siehe <http://de.wikipedia.org/wiki/FOAF>

In Wikipedia gibt es ein vergleichbares System des „Vertrauensnetzes“, durch welches Autoren öffentlich (auf ihren Nutzerseiten) anderen Autoren das Vertrauen aussprechen können.⁵⁹ Dieses System ist allerdings umstritten, weil es in seiner Ursprungsform auch erlaubte das Misstrauen auszusprechen, und wird, da es auf Freiwilligkeit basiert, nicht von der Gemeinschaft als Ganzes genutzt. Grundlegend erfüllt es aber einen ähnlichen Zweck wie die Markierung von Freunden in virtuellen sozialen Netzwerken, wo die Bezeichnung Freund (im Sinne des amerikanischen 'friend') ja ebenfalls nicht zwangsläufig im Sinne einer realweltlichen Freundschaft vergeben wird, sondern eher ein Ausdruck für Bekanntschaft und ein Mindestmaß an Vertrauen ist. Insofern gibt es keine verbindliche technische Implementierung der Freunde in Wikipedia, allerdings kann jeder Nutzer selbst entscheiden, eine Freundesliste anzulegen. Gleiches gilt auch für Fiction Wikia, wo sich noch keinerlei institutionalisiertes Freundesystem entwickelt hat. Das Freundekonzept scheint für die Arbeit in Wikis nicht ausschlaggebend zu sein, denn wie schon in der Studie zur Motivation sichtbar war, sind soziale Beziehungen möglicherweise nicht unbedingt ein Grund für die Teilnahme am Projekt. Für Wikis als Gemeinschaftsform lässt sich ableiten, dass sie Freundschaften - oder zumindest deren Sichtbarkeit - nicht spezifisch in den Fokus stellen, wenn sie für das Projekt nicht von Bedeutung sind, sie aber durchaus auch nicht ausschließen. Dass die Verbindungen nicht notwendigerweise explizit sichtbar sind bedeutet indes keineswegs, dass soziale Bindungen kein wichtiger Bestandteil von WikiGemeinschaften sind.

Darüber hinaus muss man beachten, dass einige WikiCommunities auch über das eigentliche Artefakt, also die Inhalte des Wikis, hinausgehen. Zur Wikipedia Gemeinschaft zählen neben der Website selbst auch andere Online-Projekte wie Blogs oder Mailinglisten und in diesem speziellen Fall auch Offline-Organisationen wie die Wikimedia Foundation oder der Wikimedia Deutschland e.V. . Sie sind zweifellos wichtige Bestandteile der Gemeinschaft, aber ihre Bedeutung und Rolle im Gesamtgefüge kann im Rahmen dieser Arbeit nicht ausreichend berücksichtigt werden.⁶⁰ Eine genaue Untersuchung dieser Zusammenhänge würde ihre Funktion innerhalb der Gemeinschaft wahrscheinlich besser wiedergeben und möglicherweise die Unterschiede zu anderen Formen von Online-Vergemeinschaftung noch deutlicher zeigen.

In Wikia Fiction gibt es derlei Offline-Bezug nicht, aber das zentrale Artefakt, also das Wiki, ist wiederum stark eingebunden in das Netzwerk der übrigen Wikis in Wikia, weshalb auch

⁵⁹ Siehe <http://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Vertrauen>

⁶⁰ Siehe dazu Frost 2006, dessen Diplomarbeit sich ausschließlich mit Wikipedia beschäftigt

hier Bezüge außerhalb des eigentlich Projektes existieren können, die im Rahmen dieser Arbeit nicht untersucht wurden.

Überhaupt liegt die Vermutung einer Existenz von Vernetzungen der verschiedenen Wikis nahe, genauso wie Blogs üblicherweise nicht einzeln existieren sondern Teil der sogenannten „Blogosphäre“ sind. Obgleich WikiProjekte intern schon die grundlegenden Netzwerkstrukturen für ihre Zwecke nutzen sind sie doch selbst auch immer Teil eines größeren Netzwerkes, welches sowohl online als auch offline existiert. Das ist möglicherweise auch eine Auswirkung der neuen technischen Vernetzungsformen. Die lose Vernetzung wird durch virtuelle soziale Netzwerke nicht nur sichtbar, sondern sie verändert auch die Verbindlichkeit und Abgeschlossenheit solcher Netzwerke. Am Beispiel von Vernetzungen in Wikis kann man zeigen, dass Mitglieder einer Gemeinschaft häufig auch in anderen WikiGemeinschaften Mitglied sind. Dies bezieht sich nicht auf den eher symbolischen Akt einen Account anzulegen, denn es gibt wahrscheinlich Millionen von brachliegenden Nutzerkonten, sondern auf die aktive Partizipation in mehr als einem Projekt. Weil die Vernetzung weniger verbindlich ist, ist es auch einfacher bei Interesse neue Verbindungen aufzubauen. In frühen Online-Communities - beispielsweise in Howard Rheingolds Beschreibung von „The Well“ - war man üblicherweise nur Mitglied in einer Gemeinschaft, das bedeutete also auch ein gewisse Zusage von Verbindlichkeit. Die Gemeinschaft war eine Art Dorf im Internet, dass man nur selten verließ. Im heutigen Web reisen die Nutzer wie selbstverständlich zwischen den verschiedenen spezialisierten Orten herum und der Online-Lebensmittelpunkt ist nicht länger auf eine konkrete, alles umspannende Gemeinschaft beschränkt. Genau diese grenzüberschreitende Vernetzung ist ein zentrales Merkmal des neuen WWW und auch der Wikinomie. Die neuen Onlinegemeinschaften sind wesentlich größer als die früheren Formen, weil sie offener und weniger streng voneinander abgegrenzt sind. Das bedeutet, dass Mitglieder schnell kommen, aber auch schnell wieder gehen können, besonders in Wikis ist das eine Grundregel. Es bedeutet aber auch, dass man gleichzeitig in vielen Projekten aktiv sein kann, wenn man denn die Zeit dafür findet. Folglich ist die „Community 2.0“ eine weite, offene Fläche mit überaus unscharfen Grenzen, Untergruppen und flexiblen Vernetzungen zu anderen Communities. Diese Beobachtung kann man zugegebenermaßen auch in anderen neuen Formen von Onlinecommunities, wie den virtuellen sozialen Netzwerken, Foto- oder Video-Tausch-Communities und Kommunikationsgemeinschaften wie Twitter oder in Blogs machen, sie ist also sehr wahrscheinlich nicht spezifisch für Wikis aber trotzdem eine Erklärung für deren Erfolg in der Masse.

Man muss vielleicht auch einräumen, dass der Vergleich von Wikipedia und Fiction Wikia so nicht unbedingt ganz glücklich gewählt ist, da Fiction Wikia als Subcommunity der Gemeinschaft Wikia vielleicht eher mit einem WikiProjekt aus dem Verbund der deutschen Wikipedia verglichen werden kann, dann würden sich auch die Größenverhältnisse annähern und die jeweils übergeordnete Struktur könnte sich so besser vergleichen lassen. Für die Vergleiche inhaltlicher Natur macht das aber wohl kaum einen Unterschied. Die ungenaue Abgrenzung ist hier für die Analyse durchaus kein Hindernis, die Unterschiede in Struktur und Community in Abhängigkeit von den Inhalten sind trotzdem deutlich.

Wikis, das sollte aus meinen Ausführungen relativ klar geworden sein, unterscheiden sich in vielerlei Hinsicht von anderen Formen der Online Community. Der Grad der Partizipation ist ein zentraler Bestandteil und ist die treibende Kraft, auch verglichen mit thematisch ähnlich gelagerten, zweckgebunden Gemeinschaften wie H2G2 oder Everything2. Dabei ist die Schwelle allerdings bewusst besonders niedrig gesetzt und Offenheit ist eine systemimmanente Eigenschaft. Diese Aspekte teilen sich Wikis mit anderen Websites, die auf nutzergenerierte Inhalte setzen, weshalb sie auch berechtigterweise im Rahmen von Web 2.0 verstanden werden, obwohl sie schon wesentlich länger existieren. Die technischen Innovationen, die sich in den letzten acht Jahren ergeben haben und die Grundlage waren für Web 2.0-Phänomene wie Blogs oder virtuelle soziale Netzwerke, sind dagegen meiner Meinung nach für Wikis eher unbedeutend gewesen. Die Benutzeroberflächen kommen meist ohne AJAX-Technologien aus und sind meist einfach strukturiert, offene Schnittstelle bieten hier keinen Vorteil, weil das Projekt selbst die offene Schnittstelle ist.

Der Vergleich mit Goffmans Theorien zur Selbstdarstellung, zeigt dass Vorder- und Hinterbühne zwar formal voneinander getrennt sind, jedoch der Zugang zur Hinterbühne sogar ausdrücklich erwünscht, ja möglicherweise sogar notwendig ist für eine vollständige Rezeption. Ein Zitat von Jimmy Wales lautet: „*[Wikipedia is] like a sausage: you might like the taste of it, but you don't necessarily want to see how it's made.*“⁶¹ Dem widersprechend bin ich der Ansicht, dass der Entstehungsprozess ein wichtiger Teil der Informationen aus Wikis sind. Dies widerspricht zwar unseren Rezeptionsgewohnheiten, wird aber einem möglicherweise revidierten Verständnis von Wissen und Fakten viel eher gerecht. Die

61 Siehe <http://www.guardian.co.uk/technology/2004/oct/26/g2.onlinesupplement>

Entstehungsgeschichte und -prozedur eines Artikels, das gilt für faktenbasierte Wikis genauso wie für fiktionale oder kommunikationsbasierte Wikis, ist eine Meta-Informationen, die zuvor für den Endnutzer kaum zur Verfügung stand und die genutzt werden kann und sollte; nicht nur durch die Forschung sondern als fester Bestandteil des Medieninhalts. Genauso wie Daten aus virtuellen sozialen Netzen genutzt werden um Nutzerprofile für zielgerichtete Werbung zu generieren, können die Massendaten aus WikiProjekten gegebenenfalls einen Kontext für die eigentliche Information bilden. So können beispielsweise Informationen über den Irak-Krieg in seinen historischen Verlauf eingebettet werden oder man könnte ein literarisches Werk in verschiedenen Interpretationen entstehen lassen, eine Form von Remix, wie wir sie heute schon in Filmen oder Musik finden. Für Wikipedia gibt es ein Forschungsprojekt, das einen Algorithmus entwickelt hat, der durch farbige Markierung die Vertrauenswürdigkeit von Inhalten in der Wikipedia zeigen kann, basierend darauf, wie lange ein Textbaustein unverändert im Artikel liegt und wer ihn verfasst hat.⁶² Die Meta-Informationen, die durch die Gemeinschaft generiert werden, können hier genutzt werden um eine vollkommen neue Aussagekraft den Inhalten hinzuzufügen. Ein Leser kann somit aus einem Artikel leicht ersehen, auf welche Passagen er sich verlassen kann und welche er kritisch betrachten sollte. Dies ist nur ein Beispiel, wie man etablierte Inhalte mit Meta-Informationen ergänzen kann.

Die Struktur, die Regeln und die Präsentation entstehen durch die Gemeinschaft mit sehr variablen Graden von Verbindlichkeit. Sie können informell geregelt sein, als Empfehlung formuliert und niedergeschrieben werden oder auch verbindlicher als Richtlinie behandelt werden, sie können aber auch technisch in die Plattform/das Bühnenbild implementiert werden, wenn die Gemeinschaft dies verlangt.

Die Verknüpfung der technischen Plattform, also der WikiSoftware, mit der Gemeinschaft kann wohl mit kaum einer vorhergehenden Form der virtuellen Gemeinschaft – Open Source Entwicklergemeinschaften ausgenommen - verglichen werden, nirgendwo hat das Ensemble derartig großen Einfluss auf das Bühnenbild wenn nicht sogar eher noch des Theatergebäudes an sich. Selbst bei den großen Plattformen des User-Generated-Content-Booms, also Flickr, Youtube, del.icio.us oder Facebook ist die technische Grundlage nur eingeschränkt zugänglich, beispielsweise über APIs. In Wikis jedoch ist der Zugriff auf alle Bestandteile ungleich tiefer möglich, was ich für ein wichtiges Alleinstellungsmerkmal halte.

62 Siehe http://wiki-trust.cse.ucsc.edu/index.php/Main_Page

Besonders in zentralisierten Communities entstehen Strukturen außerdem eher „top-down“, in WikiProjekten ergänzen sich „top-down“ und „bottom-up“-Prozesse in einem kontinuierlichen Diskurs, der sich sowohl auf die sozial implementierten Teile der Struktur als auch auf die technisch implementierten Teile auswirkt.

Es soll nicht gesagt werden, dass es keinerlei Hierarchie gibt, diese entwickelt sich wie in jeder sozialen Gemeinschaft zwangsweise. Doch verbleibt diese Hierarchie tendenziell eher flach, weil eine ständige Abhängigkeit zwischen allen Teilen besteht und die Struktur nur insgesamt stabil bleiben kann. Wenn beispielsweise die Administratoren und Vermittler eines Wikis wegfallen, fehlen dem teildemokratischen System die Gewalten der Exekutive und Judikative. Ist die Gemeinschaft nicht fähig sich Regeln zu geben, fehlt die Legislative. Sie kann zwar repräsentativ durch eine Einzelperson ersetzt werden, jedoch muss die Gemeinschaft den Regeln trotzdem zustimmen. Verlassen die Autoren das Projekt, werden keine Inhalte mehr produziert. Der Rezipient ist aufgefordert aus seiner gewohnten Passivität auszubrechen und teilzunehmen oder besser, ein Teil des Ensembles zu werden. Dazu muss er gar nicht selbst zum Autoren werden, schon wenn der Rezipient sich auf die Hinterbühne wagt indem er beispielsweise die Diskussionsseite zu einem Artikel liest, ändert er seine gewohnte Art der Rezeption und gewinnt einen vollkommen neuen Eindruck. Dabei ist der größte Teil der Hinterbühne aber nicht unbedingt zielorientiert durch die Gemeinschaft inszeniert, um einen gewissen Eindruck zu vermitteln, dazu ist das Geflecht aus offiziellen, semi-offiziellen und persönlichen Seiten viel zu komplex. Schon der Versuch einer tiefgreifenden Analyse dieser Bereiche kann in größeren WikiProjekten wie Wikipedia zu einem unlösbaren Problem werden.

Daraus lässt sich schließen, dass Wikis, insbesondere solche, die nach dem „starken“ WikiPrinzip aufgebaut sind, in ihrer Verknüpfung von sozialen und technologischen Elementen eine vollkommen neue Qualität erreicht haben und durch die neue Verknüpfung von Hinterbühne und Vorderbühne auch eine neue, veränderte Online-Sozialität zur Folge haben. Es zeigt sich zwar auch, dass die Effekte je nach Projekt, Inhalt und Zielsetzung stark differieren können, weshalb es wohl einer umfassenderen Studie einer größeren Zahl von WikiProjekten bedarf um die These stärker zu untermauern. Es ist offensichtlich, dass die Gemeinschaften in Wikis von ihrer Zweckorientierung geprägt sind und die Gemeinschaft eher ein loses Netzwerk von Gleichgesinnten ist, was aber auch deren Stärke ausmacht. Gleichwohl lassen die genannten Ansatzpunkte doch erkennen, worum es mir im Kern geht. Wikis sind nicht nur eine spezialisierte Community sondern auch ein neuer Schritt in der

Evolution der Online-Vergemeinschaftung. Im Kontext von Web 2.0 kann man deutlich feststellen, dass Funktionen, die früher in einer Community vereint wurden, heute in separate Communities aufgeteilt sind.

5.2 Gründe für Beteiligung in WikiGemeinschaften

In der Studie von Schroer und Hertel wird speziell die Wikipedia und die Motivation ihrer Mitglieder mit Open Source-Projekten und anderen Freiwilligenorganisationen verglichen. Das Ergebnis ist einerseits, dass es zahlreiche intrinsische Gründe für Teilnehmer geben muss, sich an den Projekten zu beteiligen, dass es gleichzeitig aber auch relativ offensichtlich ist, dass der persönliche Gewinn nicht notwendigerweise in einem ausgeglichenen Verhältnis zu dem Aufwand steht, den das Projekt erfordert. Kombiniert mit der Tatsache, dass die Teilnahme an Wikis relativ unverbindlich ist, beispielsweise im Vergleich zu einer ehrenamtlichen Tätigkeit in der realen Welt, ist also nicht ganz klar, ob es eine greifbare Idee der Motivation geben kann. Zum einen hängt die Motivation wahrscheinlich stark vom Inhalt ab, einem Projekt, dem ich keine Kompetenz zur Verfügung stellen kann, werde ich kaum beitreten. Mitglieder eines Wikis für fiktive Geschichten haben andere Motivationen als beispielsweise Wikipedianer und gegebenenfalls auch ein weniger starkes Verbindlichkeitsgefühl, sie betreiben lediglich ihr Hobby, sind nicht unbedingt an Qualität interessiert oder an Rückmeldungen. In Wikipedia ist man fast immer damit konfrontiert, seine Arbeit einer relativ großen Leserschaft und einem relativ strengen „peer-review“ zu unterwerfen, das gibt es bei Wikia Fiction so nicht. Die Verantwortung ist also ungleich größer, was wiederum eine Motivation für Teilnehmer sein kann, die darauf spekulieren sich dort Bestätigung von Gleichgesinnten zu holen. Popularität für den Einzelnen innerhalb der Leserschaft ist relativ unwahrscheinlich, wenn die eigenen Artikel durch dutzende anderer Autoren ergänzt werden, dies könnte im fiktionalen Bereich eher eine Motivation sein, wo die Gruppen meist übersichtlich sind.

So sind Wikis möglicherweise auch ein Symptom einer Überflussgesellschaft, in der nicht nur kein Mangel an materiellen Gütern sondern auch Informationen, Kreativität und Wissen in großer Zahl ungenutzt vorhanden sind (was auch den offenbar großen Partizipationsdrang in anderen neuen Onlinegemeinschaften erklären könnte). Wikis bieten hier die Möglichkeit, diese bislang ungenutzten Ressourcen zu bündeln und der Allgemeinheit zur Verfügung zu stellen. Nicht zuletzt finden Wikis wohl deshalb in den Gesellschaften und gesellschaftlichen

Bereichen besondere Anerkennung, wo Wissen und Informationen kulturell einen bedeutenden Wert erlangt haben.

Wikipedia und die übrigen Projekte der Wikimedia Foundation verstehen sich unter anderem auch als eine Art Entwicklungshilfe für die dritte Welt, sie wollen Wissen zusammenstellen und in den jeweiligen Sprachen kostenlos zur Verfügung stellen.⁶³ Sich bei Wikipedia zu beteiligen kommt also einer Form von Spende gleich und möglicherweise ist das für viele Helfer ebenfalls eine Motivation sich am Projekt zu beteiligen oder, was ebenfalls möglich ist, die Projekte finanziell zu unterstützen.

Insofern zeigt sich umso mehr, wie stark die Motivation von der inhaltlichen Ausrichtung eines Projektes abhängt. Fragt man sich also, warum ein konkretes WikiProjekt funktioniert oder nicht, dann muss man den Inhalt und die Zielsetzung als Kontext betrachten, weil sich beides strukturell auf das Projekt auswirkt und auch bestimmt, wie sich die Projektgemeinschaft zusammensetzt.

63 Siehe <http://www.youtube.com/watch?v=y6mCO5lXsSU>

5.3 Aspekte von Medienbildung in WikiGemeinschaften

Im Kontext der strukturalen Medienbildung bieten Wikis einige Anknüpfungspunkte. Da Wikis allgemein den Anspruch haben das Wissen (oder allgemeiner Informationen und Daten) der Welt zu sammeln und zugänglich zu machen, sind sie eine der vielen medialen Quellen, aus denen wir unser Weltverständnis und daraus resultierend auch unser Selbstverständnis ableiten können. Gleichwohl werden die Inhalte auch durch die Nutzer gefärbt und in Kontext gebracht, vor allem wenn man die kontextuellen Diskussionen in die Betrachtung einbezieht. Die Idee der medienvermittelten Wirklichkeit (zu der auch mediale Öffentlichkeit gehört) zeigt sich zumindest in faktenbasierten Wikis sehr deutlich, weil sie darauf abzielen, die Realität abzubilden. Klassische Ideen zu Bildung, im Sinne eines festen Bildungskanon, sind in Wikis schon deswegen nicht verbreitet, weil sie nicht notwendigerweise auf den klassischen Strukturen zur Wissensverbreitung basieren und nicht nur von gesellschaftlich anerkannten Experten, Journalisten, Lehrern oder Wissenschaftlern geschrieben werden, eben jener Gruppe, der es sonst vorbehalten bleibt Wissen, Meinungen und Inhalte für die Massen zu publizieren. So können eben lange Artikel zu populären Themen entstehen und publik werden und eine Wikipedia reflektiert letztendlich den aktuellen Stand eines größeren Teils der Gesellschaft als jede andere Wissenssammlung zuvor.

Mit den Inhalten, die Nutzer in Wikis zur Verfügung stellen, entstehen aus dem System der Kollaboration heraus Chancen zur Selbstreflexion, vor allem dort, wo -wie in der Wikipedia- der Inhalt noch an 'höheren' Idealen wie dem „neutralen Standpunkt“ gemessen wird. Kulturelle Welten und Räume werden zwar zum Einen durch das WWW aufgeweicht, aber in Wikis zumindest anhand der Sprache und Interessengebiete auch wieder installiert, möglicherweise in veränderter Form, aber doch so, dass Bildungsprozesse möglich sind.

Besonders Projekte wie das Fiction Wikia können diese Möglichkeiten auch für neue kollaborative Formen der Kunst nutzbar machen, in denen das Individuum zurücktritt und somit eine Gruppe oder ein Team im Vordergrund steht. Wenn wir unsere Welt verstärkt hauptsächlich aus Medien kennenlernen, dann können Wikis eine bedeutende Aggregation der verschiedensten Weltansichten darstellen.

Außerdem stellt das Wiki in einer immer individualisierteren Gesellschaft zumindest in einigen Fällen die Möglichkeit zur Verfügung, aus individualisierten medialen Artikulationen eine Form der kollektiven mediale Artikulation zu generieren. Dies ist beispielsweise in der Blogosphäre nur eingeschränkt möglich, weil die Plattform des Blogs nicht notwendigerweise Diskussion und Auseinandersetzung mit anderen Bloggern provoziert, eine Äußerung kann

vollständig subjektiv und unkommentiert erhalten bleiben und widerspricht damit nicht dem Prinzip des Blogs. In Wikis, die dem starken WikiPrinzip folgen und klare inhaltliche Forderungen stellen, müssen Auseinandersetzungen stattfinden und kein Beitrag bleibt unkommentiert und subjektiv stehen, weil auch nach langer Zeit es immer noch möglich ist, direkt Änderungen am Beitrag vorzunehmen. Insofern ergänzen sich Blogs und Wikis gewissermaßen mit subjektiven versus kollektiven Sichtweisen.

Umgang mit medienvermittelter Öffentlichkeit (Boyd 2007) ist in Wikis von zentraler Bedeutung, die sozialen Fähigkeiten im Umgang mit den anderen Individuen im virtuellen Raum sind hier genau so wichtig, wie das Wissen, das man anzubieten hat.

Engagement beispielsweise in der Wikipedia ist grundsätzlich immer auch eine soziale Herausforderung, weil es nicht genügt einen Standpunkt/eine Information zu haben und einzustellen, sondern man ihn auch zukünftig vertreten und ggf. verteidigen muss und möglicherweise gezwungen ist seinen Standpunkt zu verändern. Dabei muss man eine Form der Selbstkritik aber auch Selbstbewusstsein entwickeln und es stehen anders als im realen Leben nicht alle menschlichen Ausdrucksmöglichkeiten zur Verfügung. Man ist hauptsächlich auf textbasierte Kommunikation beschränkt und man ist gezwungen sich den damit verbundenen Regeln zu unterwerfen. Die Notwendigkeit der sozialen Validierung provoziert die Auseinandersetzung. Anders als beispielsweise in virtuellen sozialen Netzwerken oder anderen Gemeinschaften im neuen Web, habe ich im Wiki nicht unbedingt die Möglichkeit meine Freunde zu wählen (oder die Freundesfreunde) und ausschließlich mit diesen selektiv zu kommunizieren. Genau wie in der Realität können mir bei der Arbeit im Wiki Menschen begegnen, die nicht meiner Meinung oder mir sogar menschlich unsympathisch sind. Wenn ich aktiv am Projekt teilnehmen will, muss ich auch mit diesen Personen zurecht kommen. Die Regeln schützen mich, aber die Auseinandersetzung ist unvermeidlich. Kritiker werfen der Wikipedia gerne vor, dass so viele Diskussionen und Edit-Wars stattfinden, tatsächlich kann man aber auch konstatieren, dass die WikiGemeinschaft eine der wenigen Gemeinschaftsformen im Netz ist, die tatsächlich systematisch Auseinandersetzungen erfordern um sinnvoll zu arbeiten. Nicht umsonst gibt es hier üblicherweise *Diskussionsseiten* und eben nicht nur *Kommentarbereiche*.

Damit bilden Wikis in der semiotischen Domäne der Online-Kommunikation einen Lernraum, der in einigen Aspekten Fehler oder Fehlverhalten mit weniger harten Konsequenzen bestraft, als sie in der Realität herrschen. Falsche Informationen, Rechtschreibfehler etc. werden notfalls von anderen korrigiert, Reaktionen auf soziales Fehlverhalten werden durch die Regeln (z.B. Assume Good Faith) abgefedert. Der Umgang mit der virtuellen Identität

ermöglicht einen Puffer, denn jeder entscheidet selbst, wie viel von seiner realen Identität er in den Avatar hinein projiziert, das Recht auf Anonymität ist im Internet allgemein und in Wikis speziell fast schon als eine Art Menschenrecht anerkannt und erlaubt eine klare Trennung von realer und virtueller Identität, die wiederum vor Konsequenzen schützen kann. Daraus ergeben sich für den Teilnehmer neue Freiheiten, denn wie schon in einigen Fällen dokumentiert wurde, kann ein Schulabbrecher online als Fachexperte für jeglichen Themenbereich gelten und wird nur anhand seiner Beiträge gemessen, nicht aber an Eigenschaften wie Alter, Schulbildung, Aussehen etc. ⁶⁴

Eine mögliche Motivation ist allerdings, dass, abhängig vom Projekt, die Arbeit ungleich signifikanter ist als in klassischen Bildungssituationen, also in Schule oder Universität, weil das Ergebnis von Bedeutung und man als Beitragender dafür mitverantwortlich ist: Ein guter Artikel in der Wikipedia wird vielleicht von Hunderttausenden Besuchern gelesen, eine gute Geschichte auf Novelas vielleicht immer noch von Hunderten und ggf. erhält man direktes Feedback auf seine Arbeit. Trotz des geschützten Lernraumes können besonders gute Ergebnisse eine bleibende Spur hinterlassen.

Alle diese Aspekte zeigen, dass Wikis auch als Bildungsraum durchaus Potential haben und vielleicht zielgerichtet in pädagogischen Kontexten nutzbar gemacht werden können.

64 Beispiel: Die Essay-Kontroverse http://en.wikipedia.org/wiki/Essjay_controversy

6 Fazit und Ausblick auf die Zukunft von Wikis

6.1 Neue Formen von Massenkollaboration

Ausgehend von Wikis und ihren historischen Wurzeln haben wir festgestellt, dass eine vollkommen neuartige Qualität von Kollaboration und Kooperation möglich ist und diese in maximalen Größenordnungen stattfinden. Doch Wikis sind möglicherweise nur Symptome einer sich drastisch ändernden primär ökonomischen Welt. Schon in der Einleitung wurde die Idee aus „Wikinomics“ aufgegriffen, ein Plädoyer für neue, grenzüberschreitende Kollaborationsansätze und wie sie sich auf die gesamte Weltökonomie auswirken können. Die Idee dabei ist, dass durch die neuen Möglichkeiten der Kollaboration in einem globalen Maßstab neue Produkte und Services geschaffen werden können, die ein einzelnes Unternehmen mit seinen beschränkten Ressourcen nicht realisieren kann. Wikis und freie Software dienen dabei nur als Vehikel für eine Idee, die wesentlich breitere Auswirkungen verspricht. Wie schon gezeigt, sind die Motivationen der Teilnehmer höchst unterschiedlich und komplex, aber da sie freiwillig mitarbeiten, werden sie immer eine Aufgabe wählen, für die sie Kompetenzen haben und folglich wahrscheinlich bessere Ergebnisse erzielen.

Drei Voraussetzungen müssen erfüllt sein, damit ein wie auch immer geartetes Projekt erfolgreich durch 'Peering', also freiwillige Kooperation gleichwertiger Beteiligter, umgesetzt werden kann:

1. Das Objekt, das produziert werden soll sind Informationen oder kultureller Natur, damit die Kosten für die Teilnehmer niedrig bleiben.
2. Aufgaben können aufgebrochen werden in Bestandteile, die ein Einzelner inkrementell und unabhängig von anderen Mitarbeitern bearbeiten kann und
3. Die Kosten für die Integration der Einzelteile in ein fertiges Produkt sowie die Qualitätskontrolle und eine Form von Leitung sollten sehr niedrig sein.
(Tapscott & Williams 2006)

Es ist offensichtlich, dass diese Punkte auf Wikis problemlos zutreffen. Der Vorteil eines solchen Projektes sind zum einen die hohe Verfügbarkeit von Ressourcen (keine Firma könnte es sich leisten, tausende von Leuten an ihrer Website arbeiten zu lassen ohne damit Geld zu verdienen) sowie die schon erwähnte bessere Verteilung von Kompetenzen auf vorhandene Aufgaben. Derzeit sind die besten Beispiele häufig aus dem Bereich der IT, weil durch das Internet die Kosten für Zusammenarbeit quasi auf 0 reduziert werden. Wenn aber in anderen Bereichen der Ökonomie die Kosten für Produktion ebenfalls eine kritische Grenze unterschreiten (möglicherweise ebenfalls durch Nutzung des Internet), dann können auch dort die Effekte der Massenkollaboration genutzt werden. Insofern sind Wikis auch ein neues ökonomisches Modell und könnten in Zukunft noch an Bedeutung gewinnen.

Die WikiGemeinschaften hingegen haben ihre Wurzeln klar in den klassischen Communities und stellen womöglich die nächste Stufe ihrer Evolution dar. Sie integrieren soziale, technologische und kommunikative Aspekte in einer Form, die sich auf die konkrete Funktion der Kollaboration spezialisiert hat. Die Bestandteile ergänzen sich und greifen stärker ineinander als in den vorhergehenden Online-Gemeinschaften. Auch die übrigen Gemeinschaftsformen des Web 2.0 zeigen diese Merkmale der Spezialisierung, wo die Community 1.0 noch klare Grenzen zum Rest des WWW und des Internet hatte, stellt die Community 2.0 lose Vernetzungen in den Vordergrund, die Schwellen sind niedrig und der Übergang oder die Kombination verschiedener spezialisierter Gemeinschaften sind dadurch ungleich leichter. Austausch ist ein vorherrschendes Prinzip, die virtuellen Identitäten hängen nicht mehr an konkreten Räumen im Web fest sondern integrieren mehr und mehr zu einer einzelnen Identität, die gleichsam auch immer mehr mit der realen Identität verschmilzt.

6.2 Weitere Aussichten

Wie wir festgestellt haben sind Wikis ein techno-soziales Werkzeug zur Online-Kollaboration dessen technische Aspekte sich mit den sozialen Aspekten in einer neuen Form ergänzen. Die beiden Aspekte hat es auch schon in anderen virtuellen Gemeinschaften gegeben, aber das Verhältnis der beiden und die daraus resultierende neue Form von Gemeinschaft, die herauszuarbeiten das Ziel dieser Arbeit ist, rechtfertigen es WikiGemeinschaften als eigenes, neues Phänomen zu betrachten.

Da das gesamte WWW noch ein relativ junges Medium ist und sich trotzdem in den letzten 15 Jahren unvorhersehbar gewandelt hat, ist es sehr schwierig Vorhersagen zu machen.

Allerdings kann man einige Bereiche ausmachen, auf die sich das Wiki schon ausgewirkt hat und in denen noch Entwicklungen zu erwarten sind.

Zunächst einmal ein Blick auf Technologie. Tatsächlich steht das Medium des Internet als solches noch mitten in seiner Entwicklung, die aber immer weniger von technischen Aspekten geprägt ist. Die Verfügbarkeit und die transportierbaren Datenmengen im Internet steigen stetig an, was sich auch in neuen Möglichkeiten für Kollaboration und deren steigende Verbreitung zeigen wird. Während heute noch Text das Hauptmittel der Kommunikation in Wikis ist – obwohl natürlich mit Wikimedia Commons auch jetzt schon eine riesengroße Datenbank mit audiovisuellen Medieninhalten existiert – gibt es schon zahlreiche Technologien, die Kollaborationen an Bildern, Ton und Video möglich machen. Es ist also wahrscheinlich, dass sich das WikiPrinzip mit der Zeit auf die ganze Bandbreite medialer Möglichkeiten erstrecken wird. Dabei werden möglicherweise zugänglichere Bedienoberflächen noch einmal die Schwelle für Partizipation senken.

Schon heute verändern Wikis stark die Verfügbarkeit von Wissen weil sie nicht nur helfen, riesige Datenmengen ins Netz zu bringen sondern diese auch zugreifbar und nutzbar machen. Andere Projekte wie beispielsweise Freebase⁶⁵ greifen diese Idee auf und versuchen sie noch gezielter umzusetzen. Durch Innovationen wie das semantische Web und Technologien, die noch nicht absehbar sind, können Wikis entweder selbst als Plattform dienen, die immer mehr mit Kontextinformationen verknüpft werden oder eben auch als Quelle für kontextuelle Verknüpfungen dienen, da die Daten ja frei verfügbar sind.

Das könnte dann auch zu gesellschaftlichen Innovationen führen. Frei verfügbares, verlässliches Wissen, das an jedem Internetanschluss binnen Sekunden abgerufen werden kann, dies Möglichkeit hat es in der Menschheitsgeschichte noch niemals zuvor gegeben.

Gleichzeitig dienen Wikis auch als virtuelle Umsetzung eines kollektiven Gedächtnisses, in das jeder, der dies möchte einen Teil seines Selbst einbringen kann. Derzeit ist ein historischer Zugriff auf Wikidaten noch schwierig, weil die Versionsverwaltungssysteme dafür nur schwer geeignet sind, aber man könnte Möglichkeiten erarbeiten, die Daten in solch einer Form auszuwerten, dass die Entwicklung von Inhalten und Wissen gezeigt werden kann und Auswertungen nach Geographie, Sprache und Nutzern im Kontext der Zeit möglich sind.

Darüber hinaus kann natürlich das WikiPrinzip noch auf andere Inhalte angewendet werden, beispielsweise auf Kartenmaterial wie es das OpenStreetMap-Projekt versucht.⁶⁶

65 <http://www.freebase.com/> ist eine kooperativen erstellte strukturierten Datenbank

66 Siehe <http://www.openstreetmap.org/>

Wie Fiction Wikia schon zeigt, werden auch im künstlerischen Bereich neue Formen der Kollaborationen möglich sein, gemeinsame Bilder, Musik oder Filme können entstehen und sind vielleicht nicht mehr länger feststehende Produkte mit klarem Abschluss sondern immer währendes Work-in-progress. Die Möglichkeiten sind ziemlich unvorhersehbar.

Einige Kritiker wie beispielsweise der Autor Andrew Keen befürchten, dass die ständige, kostenlose Verfügbarkeit von Gütern der Wissensgesellschaft, wie eben Faktenwissen und anderer qualitativ hochwertiger geistiger Eigentümer zu einer Art Inflation führen könnte, die es signifikant erschwert damit weiter Geld zu verdienen, was für Autoren, Forscher, Journalisten etc. ein Problem darstellen könnte. Tatsächlich ist eine Art Umbruch in diesen Bereichen schon festzustellen und die Situation kann und wird sich weiterentwickeln, wenn man davon ausgeht, dass Projekte wie Wikipedia mit der Zeit Mittel und Wege finden, ihre Qualität zu steigern und ernsthafte Konkurrenz zu kommerziellen Wissenssammlungen zu sein. Der Wert von Wissen, von Expertentum und auch einer Form von Elite wird dadurch nicht gedrückt – wenngleich eine Entkopplung von Wissen und Wohlstand möglich und auch nicht unbedingt nachteilig ist – sondern nach meinem Eindruck lediglich neu definiert. Eine alles zerstörende Revolution ist wohl nicht zu erwarten (im Wissensbereich genauso wenig wie im kreativen Bereich), aber einige Verschiebungen sind nach meiner Ansicht durchaus wahrscheinlich.

Wikis stellen aber auch im Bildungsbereich neue Möglichkeiten dar, nicht nur als Quelle, die es ermöglicht Informationen inklusive sinnvoller Verknüpfungen anzubieten sondern auch als Plattform für eigenes Wissensmanagement, als eine Art Tutorial für Kollaboration und Teamwork und als Anstoß, sich kritisch mit Wissen oder Kunst und deren Entstehungsprozessen auseinanderzusetzen. Das könnte auch dazu führen, dass gewisse Spaltungen zwischen dem sogenannten Expertentum und anderen Wissensbereichen aufbrechen, es sogar zu einer Neudefinition dieser Begriffe kommt und die allgemeine Verteilung von Wissen sich grundlegend verändert, weil ein gewisser Ausgleich in der Partizipation in der Wissensgesellschaft geschaffen werden kann und auch hier der „long tail“ zur Geltung kommt.

Im Hinblick auf die Gemeinschaft in Wikis, sehen wir, dass sich Online-Communities immer mehr dem Medium und auch dem Zweck anzupassen verstehen. In Wikis sind keine Avatare vorhanden und viele andere Aspekte aus klassischen Online-Communities gestalten sich zunehmend unterschiedlich, weil sie für den spezifischen Zweck modifiziert werden. Die WikiSoftware ist ein Einfluss, der sich auf die Gemeinschaft direkt auswirkt und die

Gemeinschaftsstruktur beeinflusst. Virtuelle Gemeinschaften orientieren sich nicht mehr nur an Vergemeinschaftungsformen aus dem realen Leben sondern werden offenbar mehr und mehr eigenständig. Die spezifischen Eigenschaften des Mediums werden immer stärker und gezielter genutzt während überflüssige Aspekte, die man nur aus Gewohnheit in der Virtualität nachmodelliert hat offenbar wegfallen können. Das ermöglicht vollkommen neue Ausdrucksformen. Gleichzeitig werden die virtuellen Räume komplexer und bedeutsamer, besonders Wikis zeigen, dass sie nicht nur mehr der Freizeitgestaltung dienen sondern immer mehr auch ernsthafte Projekte sein können, ohne dabei klare Wurzeln in der Realität zu haben. Gerade weil der einzelne Beitrag in Wikis nicht im Vordergrund steht – anders als beispielsweise in den verbreiteten Thread-basierten Onlinegemeinschaften, bei denen jeder Beitrag leicht einer Person zugeordnet werden kann – und weil die neue Gemeinschaftsform weniger verbindlich, frei und heterogen ist, scheinen Wikis für eine breite Palette möglicher Projekte wunderbar zu funktionieren und sind meist erfolgreicher als vergleichbare Projekte wie Nupedia, H2G2 und möglicherweise auch Googles neues Projekt knol, die allesamt an der Autorenschaft für einzelne Artikel festhalten und damit an subjektiven Sichtweisen. Anderen Projekte wie Citizendium, gegründet von Wikipedia-Mitbegründer Larry Sanger, versuchen die Schwächen des Systems Wikipedia durch Veränderungen im Regelwerk zu umgehen. So wird jeder Account in Citizendium von einem Menschen überprüft und freigeschaltet, Experten haben einen höheren Status und jeder Beteiligte muss einem „social contract“ zustimmen. Bislang sind in Citizendium so über 7000 Artikel entstanden, die in puncto Qualität den Wikipedia-Artikeln einiges voraus haben sollen.

Das WikiKonzept befindet sich demnach immer noch in einer Experimentierphase, Wikis werden für immer mehr Projekte entdeckt, doch sie sind bei weitem nicht für jedes davon unbedingt gut geeignet.

Ziel dieser Arbeit war eine Bestandsaufnahme und die Abgrenzung des Wikis als Plattform und Community gegenüber anderen Online-Vergemeinschaftungsformen. Die Entwicklung der existierenden und neu entstehender WikiGemeinschaften werden diesem Phänomen sehr wahrscheinlich noch zahlreiche neue Aspekte hinzufügen und es besteht folglich noch reichlich Forschungsbedarf um Wikis in ihrer Gesamtheit adäquat zu erfassen.

7 Referenzen

Literatur

Boyd 2007

Boyd, Dana, *"Social Network Sites: Public, Private, or What?"*, 2007,
http://kt.flexiblelearning.net.au/tkt2007/?page_id=28

Ciffolilli 2003

Ciffolilli, Andrea (2003): *Phantom authority, self-selective recruitment and retention of members in virtual communities: The case of Wikipedia*. in: First Monday

Döring 2000

Döring, Nicola (2000), *Identität + Internet = Virtuelle Identität?*. in: forum medienethik Nr. 2/2000. München (kopaed VerlagsGmbH)

Frost 2006

Frost, Ingo (2006): *Zivilgesellschaftliches Engagement in virtuellen Gemeinschaften?*. München (Herbert Utz Verlag)

Goffman 1959

Goffman, Erving (1959): *Wir alle spielen Theater*. München (Piper Verlag)

Jäger u.a. 2005

Jäger, Dana; Schroer, Joachim; u.a., *Wikipedia: Motivation für die freiwillige Mitarbeit an einer offenen webbasierten Enzyklopädie*, Posterbeitrag, 2005

Jörissen 2007

Jörissen, Benjamin (2007): *Informelle Lernkulturen in Online-Communities*. In: Wulf, Christoph, Althans, Birgit (Hrsg.): *Lernkulturen im Umbruch*. Wiesbaden (Verlag für Sozialwissenschaften).

Jörissen & Marotzki 2008

Jörissen, Benjamin; Marotzki, Winfried (2008): *Neue Bildungskulturen im "Web 2.0": Artikulation, Partizipation, Syndikation*. In: von Gross; Marotzki; Sander (Hrsg.): *Internet - Bildung - Gemeinschaft*. Wiesbaden (Verlag für Sozialwissenschaften). 203 ff.

Keen 2007

Keen, Andrew (2007): *The Cult of the Amateur*. San Francisco (Doubleday Currency)

Cunningham & Leuf 2001

Leuf, Bo and Cunningham, Ward (2001): *The Wiki Way - Quick Colaboration on the Web*. (Addison-Wesley)

Luhmann 1996

Luhmann, Niklas (1996): *Die Realität der Massenmedien*. Opladen (Verlag für Sozialwissenschaften)

Marotzki 2003

Marotzki, Winfried (2003): *Online-Ethnografie - Wege & Ergebnisse zur Forschung im Kulturraum Internet*. In: Bachmair, Ben / Diepold, Peter / Witt, Claudia de (Hrsg.): *Jahrbuch für Medienpädagogik*. Wiesbaden (VS Verlag für Sozialwissenschaften).

McLuhan 1964

McLuhan, Marshall (1964): *Understanding Media*. Abingdon (Routledge)

Milgram 1967

Milgram, Stanley: *The Small World Problem* in: *Psychology Today* (Mai 1967), S. 62-67

Möller 2005

Möller, Erik (2005): *Die heimliche Medienrevolution - Wie Weblogs, Wikis und freie Software unser Leben verändern*. Hannover (Heise Zeitschriften Verlag GmbH & Co KG)

O'Reilly 2005

O'Reilly, Tim, *What Is Web 2.0 - Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*, 2005,
<http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>

Reid Steere 1994

Reid Steere, Elizabeth, *Cultural Formations in Text-Based Virtual Realities*, 1994,
<http://www.aluluei.com/cult-form.htm>

Rheingold 2000

Rheingold, Howard (2000): *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. (MIT Press)

Schroer & Hertel 2007

Schroer, Joachim & Hertel, Guido (2007): *Voluntary Engagement in an Open Web-based Encyclopedia*. <http://www.abo.psychologie.uni-wuerzburg.de/virtualcollaboration/publications.php>

Tapscott & Williams 2006

Tapscott, Don & Williams, Anthony D. (2006): *Wikinomics - How Mass Collaboration Changes Everything*. London (Portfolio (Penguin Books))

Weblinks

<http://de.wikipedia.org/wiki/Hauptseite>

- Deutsche Wikipedia

<http://fiction.wikia.com>

- Wikia Fiction / Novelas Wiki

<http://meta.wikimedia.org/wiki/Hauptseite>

- Wikimedia Meta-Wiki

<http://www.usemod.com/cgi-bin/mb.pl?MeatballWiki>

- MeatBall Wiki, Wiki für Online-Gemeinschaften

<http://www.mediawiki.org/wiki/MediaWiki/de>

- Deutsche Website der MediaWiki Software

http://en.citizendium.org/wiki/Welcome_to_Citizendium

- Citizendium, Projekt für vertrauensvolle Enzyklopädie

<http://everything2.com>

- kollaborative webbasierte Community

<http://www.bbc.co.uk/dna/h2g2/>

- kollaborative Online-Enzyklopädie

<http://commons.wikimedia.org/wiki/Hauptseite>

- Freie Mediendatenbank mit mehr als 3 Millionen Dateien

<http://delicious.com/yodahome/mybathesis>

- Linksammlung vieler Onlinequellen für diese Arbeit

Alle Weblinks in diesem Dokument wurden zuletzt am 18. 8. 2008 überprüft.