

WEB2.0 下的虚拟学习社区运营分析*

滕欣欣¹ 江丰光²

(1. 山东广播电视大学 计算机与通信学院, 山东 济南 250100;

2. 北京师范大学 教育技术学院, 北京 100875)

摘 要:互联网从 WEB1.0 发展到 WEB2.0 时代,借助互联网运行的虚拟学习社区也深受网络时代进化的影响,衍生出新的运营特点和形式。本文选取 3 个具有代表性的虚拟学习社区,从知识维度、社会维度和技术维度三个维度对虚拟学习社区的运营进行分析、比较,并提出虚拟学习社区运营的策略。

关键词:WEB2.0; 虚拟学习社区; 社区运营

中图分类号:G434

文献标识码:A

文章编号:1008—3340(2013)02—0024—04

1. 引言

Rheingold 于 1993 年首先提出了虚拟社区(Virtual Community)的概念,是指“一群主要通过网络彼此沟通、讨论的人们,彼此有某种程度的认识、充分的感情,分享某种程度的信息与知识,在网络空间中形成个人关系网络的社会集合体”^{[1][2]}。虚拟学习社区(Virtual Learning Community, 简称 VLC),作为虚拟社区的其中一个重要类型,兼有其通过网络沟通、情感交流、分享共识等主要特征,另有其区别于其他虚拟社区的本质特征,即完成知识建构。在虚拟学习社区中学习者通过相互的交流、互动、讨论和协作,共享彼此的观点、思想、资源、知识、学习经验和集体智慧,从而达到学习的目的和促进个人自身学习能力提高^[3]。

纵观虚拟学习社区在我国发展的十余年历史,我们可以清晰地感受到虚拟学习社区正在经历由早期 WEB1.0 到 WEB2.0 时代的身份转变,传统的虚拟学习社区更多受行为主义、认知主义的影响,偏向以教师(中心人物)为主体的模式,知识呈现出单向传递为主的局面,大部分参与者在虚拟社区中是以信息接受者、浏览者的身份存在,整个社区互动性差,学习交互、社会交互贫乏。此类虚拟学习社区曾经风靡一时,在现阶段的网络上也大量存在,但

此类虚拟学习社区缺乏饱满的更新、互动策略和能力,其持续生命力缺乏,不少已经沦落为“电子鬼城”,部分此类社区虽然还在运行,但却呈现日薄西山的寥落状态;WEB2.0 时代的虚拟学习社区,体现建构主义、联通主义的思想,提倡为学习者创造有意义的学习情景,帮助学习者有效的完成知识建构,认为学习者个体是整个学习网络的结点,知识在各个结点流动、传递,形成一个有效的认知网络,促进知识的建构和流通。现在的虚拟学习社区体现以人为本、群建共享的思想,知识由大家分享,学习者在知识的分享、交流、互动中完成对知识内容的再认识、促进知识进化,完成个人和群体的知识建构,随着互动网络的扩大,互动密度的增加,虚拟学习社区的持续发展性和生命力便有了可能和保证。

2. 典型虚拟学习社区简介

根据虚拟学习社区的社区性质和功能可以把虚拟学习社区划分为远程教育型、校园教育辅助型、社会教育型^[4]。结合虚拟学习社区的演化和笔者的使用体验,我们选择了能够体现不同时代网络特点、不同应用领域的 3 个虚拟学习社区展开研究分析,分别为:山东电大在线教育平台(<http://218.57.132.6/>,以下简称“电大教育平台”)、

收稿日期:2013-01-30

* 本文系山东省教育科学十二五规划课题“远程教育中泛在学习模式与应用探究”(课题编号 2011GG369)和山东电大校级课题“从知识传递到认知建构:基于好看簿构建开放式教学模式——以《摄影技术》为例”(课题编号 2011E005J)之阶段性研究成果。

作者简介:滕欣欣,女,现任职于山东广播电视大学计算机与通信学院,讲师,研究方向为远程教育。

好看簿学习社区(<http://www.haokanbu.com/> ,以下简称“好看簿”)、学习元学习社区(<http://lcell.bnu.edu.cn/index.jsp> ,以下简称“学习元”)。

电大教育平台是由中央电大统一开发、针对全国电大系统远程教育推广使用的平台,至今已使用10余年,版本更新多次,此平台只针对电大系统远程教育的师生使用,其他用户无法注册或享用平台资源。该平台分为资源区和BBS讨论区两部分,资源区资源主要由管课教师提供,学生只能浏览或下载资源,BBS讨论区采用传统BBS模式,管课教师充当课程讨论区管理员,学生可发帖留言,互动形式相对单一。

好看簿是2007年7月份由北京对角巷科推出的一个社会性服务网站,网站本意不在教育,但由于其自身的优势反而演成一个成功的虚拟学习社区。该社区只支持以游客的身份浏览资源,免费注册后可以享受更多的支持服务,社区资源由注册用户共同提供,支持用户彼此交互、连接,互动方式多样化。目前该社区更多以非正式学习为主,由学习者自发参与学习交互,此外也有大学、中小学教师在其中阶段性尝试课堂、课外的教学活动。

学习元是由北京师范大学教育技术学院于2010年6月开发的针对网络学习资源建设的平台,虚拟学习社区是该平台的功能之一。该平台目前只针对注册用户(免费注册)提供浏览、访问支持,结合教育研究,目前该平台的虚拟学习社区主要以课堂辅助教育为主,已针对大学教育、中小学教育的不同学科开展虚拟学习活动,针对非正式教育的社会教育也在展开推进。社区资源由成员共同提供,社区强调内容与活动整合,强调内容的生成与进化,强调在内容之中引入社会认知网络,社区成员之间学习交互、人际互动手段多样。

3. 虚拟学习社区运营分析

Tu 和 Corry(2002) 提出虚拟学习社区的三角形理论模型,认为虚拟学习社区由教学的、社会互动的和技术的三个主要维度组成^[5]; Carabajal, La - pointe 和 Gunawarde-na(2003) 描述了他们构建的虚拟学习社区的三个维度:技术维度、学习任务维度和社会互动维度^[6]。通过文献阅读和研究,我们发现虽然维度名称不同,但指向的内容却是相同的,在本文中我们将从知识维度、社会维度和技术维度三个维度对虚拟学习社区的运营进行分析。

3.1 从知识维度看运营

知识维度体现了虚拟学习社区的根本目的,也是虚拟学习社区有别于其他网络社区的标志。从知识维度分析虚拟学习社区运营主要从以下方面展开:知识的获取、加工创作、进化利用、共享与管理,个体与群体知识转化建构。

3.1.1 知识的获取主要指知识来源的途径。传统社区知识更多来源于教材、教师。现代社区,知识来源于所

有的参与者、学习者,人人可以贡献信息,同时充当信息的提供者和接受者,信息的内容打破了原有学科框架的限制,更多融合提供者个人的兴趣和研究。

3.1.2 传统社区知识的加工创造大都在上传资源之前完成,资源一旦发布,很少再修改、加工,更谈不上创造,社区成员无法共享共识,社区知识进化无法完成。现代社区对知识的加工创造这一功能尤为重视,大都支持注册用户对知识的加工创造,用户可以通过发表批注、评论甚至直接更新知识版本的等方式完成知识的加工,社区对知识的加工创造保证了知识的更新进化,保证社区了的生命力。

3.1.3 无论是传统社区还是现代社区大部分都只针对注册用户开放,只有少数对游客身份的用户开放,但游客无法享受社区百分百的服务。传统社区对知识管理的支持只有最简单的上传、下载等功能,现代社区大都能充分考虑用户个性化和群体性交流的需求,知识管理方式多样化,更多地从用户需求、使用的角度提供服务。

3.1.4 传统社区大都采取教师(权威人物)为主导的模式,个体与群体缺乏互动,群体知识单方提供,充当学习内容,个体知识保留于学习者个体之中,二者无法有效沟通。现代社区更多依赖个体与群体知识转化来维持社区知识维度的生命力,多个个体提供知识来共同构建群体知识,在对群体知识的学习加工过程中汲取营养内化深化、改良提高个体知识,当个体将经过改良的个体知识反馈到群体知识中,又可以进一步提高群体知识的认识和质量,形成良好的知识互动和进化。

3.2 从社会维度看运营

Siemens(2006) 认为学习是一个社会化的过程,学习是建立网络的过程,知识通过分享和联通来创造价值^[7]。我们将从成员构成、社区意识、交互(学习、人际)、规则制度、信任合作五个方面开展分析。

3.2.1 社区只针对某一群体范围开放,导致社区同质性显著,有利于社区统一管理、达成共识,但无益于整个社区的繁荣、知识的进化。社区成员构成多样化、复杂化,成员结构处于动态调整中,能够为社区提供多渠道的信息输入,倾听不同的声音。

3.2.2 我们发现依赖于某一实际群体建构的虚拟学习社区,有了现实交往做基础和补充,社区意识更容易形成,也更稳固,单纯依赖于网络构建的学习社区,社区意识形成需要较长时间的积累、磨合,相比而言,略显脆弱。社区意识和后续社区互动、社区发展有着紧密的联系,一旦社区互动停滞,社区空间可能继续存在,但成员的社区意识却逐步消亡。

3.2.3 社区交互是虚拟学习社区社会维度的核心要素,在这里交互包括两方面的含义:学习交互和人际交互。传统虚拟学习社区,互动主要围绕学习内容展开,内容、形

式僵硬,单向的提问回答成为主要模式,人际互动较少。现代社区充分将这两者融合,社区成员可以畅所欲言发表、评价、回答、提问,在良好的人际互动中完成学习活动。

3.2.4 社区的规章制度,包括成员权限、等级、职责、交往准则等。成员权限、等级等在社区开发大都已经通过技术手段实现,是社区成员在操作中必须遵守的规范。对于规章制度,社区几乎都有官方化的文字说明,但具体的执行更多依靠成员的自觉自律。

3.2.5 依赖于实际群体、拥有中心人物、权威专家、交互频繁的虚拟学习社区,拥有相对高的信任度。传统虚拟学习社区,更多依赖中心人物的讲授,成员合作较少。现代虚拟学习社区倡导学习者协作构建知识,合作成为学习的方式和途径。

3.3 从技术维度看运营

虚拟学习社区的技术维度为网络学习社区的活动提供必要的“场所”或“空间”^[8],提供软件工具等基础性支撑,是虚拟学习社区赖以存在的基础。我们将从网络空间、数据交换、支持工具、空间功能、用户体验五方面展开分析。

从网络空间看,虚拟学习社区大都拥有独立的网络地址,基本都能够保证空间的稳定、正常运营;大多数虚拟学习社区是以动态脚本语言编写,支持动态交互,大多数社区是基于B/S架构的二维虚拟学习社区;传统学习社区支持性工具有限,提供的工具大都局限于信息处理、加工等类型,对于信息交流、分享缺乏支持工具。现在虚拟学习社区更多融合了WEB2.0相关的技术,扩展了SNS功能,为用户提供个人空间,提供多种沟通的方式,甚至和目前流行的空间服务建立外挂联系;传统虚拟学习社区更多提供知识的下载、浏览和简单的沟通交流,现代虚拟学习社区除了保留传统功能,更多体现了互动网络的创建和联系,体现了对用户个性化需求的满足和便利;相比于传统虚拟学习社区,现代虚拟学习社区在功能上更多考虑了用户个体和群体交互的需求,用户体验整体效果良好。

4. 虚拟学习社区运营策略分析

通过对不同类型虚拟学习社区三个维度的分析,结合文献调研,对虚拟学习社区的运营提出以下策略:

4.1 知识维度

4.1.1 社区领导中心性不易过强:对虚拟学习社区而言,社区领导重要而必须,可以协调、引导整个学习社区知识建构的走向和速度,协调社区人际关系,但中心性不易过强,太强则容易产生权威性,社区成员对其产生过度依赖和信任,无法充分表达个人观点,不利于知识建构和进化。

4.1.2 学习主题空间多样化、细化:社区学习主题的多样化方便不同兴趣的学习者进行选择学习,社区学习主题的细化有利于提高学习者学习的效率。在社区中分配

大的主题空间,主题空间下再设置具体的子主题空间,细化的主题空间让交互更加行之有效。

4.1.3 倡导知识共享、交流:网络时代的学习依赖共享、交流而进行,传统单向浏览的学习习惯必将被逐步取代。知识以片段的形式存在于各处,而大多数人有能力把这些片断整合起来,并加以利用^[9],通过网络共享、交流成为重要的手段之一。

4.1.4 创建知识的加工、评价标准:信息不经过加工处理无法转化为知识,虚拟学习社区众多参与者提供的一手资料大都是信息而非知识,信息的再加工尤为重要,知识加工标准、模式应达成共识。社区应为提供多种评判信息的途径,譬如评分、等级、批注、修改等方式,保证知识有效加工与进化。

4.2 社会维度

4.2.1 同时提供公共空间和个人空间:共同空间方便集体的讨论和交流,个人空间让学习者构建个性化的学习空间,通过两个空间的切换,可以有效的帮助个体知识建构和群体知识建构。通过访问个人空间,能够增加对个人的了解,增加互动交流,增加成员之间彼此的信任和互动,形成良好的社区氛围。

4.2.2 提高社区的开放性:资源共享、平等交流,社区开放是前提条件,社区应走出局部范围的限制,尽可能地向社会成员开放,扩大互动的范围,更好的完成资源的共享、交流。对于非注册用户,应给予足够的浏览权限,让其通过浏览产生兴趣而选择加入社区。

4.2.3 促进人际网络的形成:人际网络是传递知识的通道,通过人际网络带动知识的发散、连接、收敛、扩展和深化,产生新的知识、形成集体智慧。通过人际网络的形成,带动社区意识生成,促进成员相互依赖、共享理解,形成有效的交流机制。

4.2.4 评价机制的创建:评价机制一方面只对社区成员的评价,根据学习效果,为成员做出等级评价等,另一方面,应注重与外部教育大环境的融合,通过参考外部教育大环境的需求、评价标准,可以有针对性地调整社区的评价标准,努力让虚拟学习社区的学习效果得到教育大环境的认可,更好地与教育形态融合。

4.3 技术维度

4.3.1 提供足够的技术工具支持:为了更好地满足用户学习的需要,社区要为用户提供多种可选择的工具,比如知识管理工具、学习工具、交流工具、过程管理工具等。同时及时引进快捷、人性化的WEB2.0的社会性工具,注意和其他主流平台的外挂整合,努力为用户提供一站式的服务。

4.3.2 支持多种媒体终端对社区的访问:随着信息技术的发展,各种媒体终端的涌现,人类的学习方式有了很多的转变,移动学习、泛在学习成为常态,手机、平板电

脑等设备成为人类学习的重要终端,虚拟学习社区需要针对各个终端、系统开放不同的版本,以满足不同学习者的使用需要。

4.3.3 三维虚拟学习社区的开发:三维社区让用户在极具真实感的交互式虚拟学习环境中完成知识体验,能够充分激发和维持学习者开展各种学习和交流活动的主动性与积极性。在国外已有运营成功的三维虚拟学习社区,如 Second Life、Vivaty Scenes、Cult3D 等,国内三维虚拟学习社区开发,势必也将会逐渐受到重视。

5. 结论

本研究旨在探讨虚拟学习社区的经营,透过知识维度、社会维度和技术维度三方面进行了讨论分析,而在社区实际运营中这三方面是一体三面、相互影响相互制约的。技术提供了存在的基础,社会关系促进知识的传递,知识交流营造更好的社会关系,从而对技术提出新的要求。在实际运营中,这三个维度应该得到均衡发展,共同支持虚拟学习社区的良性运营。

参考文献:

- [1]叶国萍. 虚拟学习社区的技术支撑及发展前景[J]. 中国电化教育 2008(2).
- [2]贾晓霞,邢进生. 基于 Groove 的虚拟学习社区构

建及行动研究[J]. 山西师范大学学报(自然科学版) 2007(4).

[3]甘永成,祝智庭. 虚拟学习社区知识建构和集体智慧发展的学习框架[J]. 中国电化教育 2006(5).

[4]马红亮. 虚拟学习社区的社会学分析[J]. 中国远程教育 2006(9).

[5]Tu, C. & Corry, M. E - learning communities [J]. Quarterly Review of Distance Education 2002 (2).

[6]Carabajal, K., LaPointe, D., & Gunawardena, C. N. Group development in online learning communities [A]. In M. Moore & W. G. Anderson (Eds.), Handbook of Distance Education [C]. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates. 2003.

[7]G 西蒙斯著,詹青龙译. 网络时代的知识和学习——走向连通 [M]. 上海:华东师范大学出版社, 2009(5).

[8]熊羽武,法提. 提高网络学习社区黏度之策略研究[J]. 现代教育技术 2008(10).

[9]G 西蒙斯著,詹青龙译. 网络时代的知识和学习——走向连通 [M]. 上海:华东师范大学出版社, 2009(5).

(上接第 16 页)学科、专业招生注册人数较多,辍学率相对较低,如经济学科;有的学科、专业招生注册人数较少,辍学率相对较高,如理工学科。这是由于在基层电大注册人数少的小专业经济效益低,加之受财力、物力、师资队伍等因素的限制而无法给予这些小专业更多的关注所致。由此引发的思考是“关注少数注册人数众多的大专业,还是多数注册人数较少的小专业”。

从成本与效益的层面分析,专业运行的总成本(如学习资源的开发设计与建设、教学过程的指导与管理等)不受学习者数量增减影响而相对固定。如果学习者人数多,平均成本就会降低,收益就会增高,即实现远程教育规模经济的效益;如果学习者人数少,则反之。

但是从需求与发展的层面分析,凡是有注册学员的学科、专业,无论人数多少,都反映社会与经济发展的需求、学习者自身发展的需求及对远程教育办学多元化与开放性的需求。虽然有些专业是注册人数少的小专业,但是这些小专业所占专业份额比重大,应该成为远程教育学科、专业可持续性建设与发展中不可忽视的部分。

本研究认为,远程教育机构应该利用好成熟的网络教育技术构建扁平化的学习平台和丰富的网络教育资源,保

障师生之间、生生之间信息交互渠道的畅通及学习者个性化的需求,为学习者提供优质的学习支持服务;既要关注大专业发展中的共性问题,又要关注小专业建设中的特性问题,使大专业与小专业的优势互补、协调式发展,共同收益。

参考文献:

[1]冯少舟. 论远程教育对经济增长的贡献 [J]. 现代远距离教育 2002(1): 24 - 27.

[2]张纪勇. 去与留: 开放教育小专业建设的“二八定律”和“长尾理论” [J]. 中国远程教育 2011(6): 58 - 63.

[3]杨永建,韩雪,牛健,李莹. 远程开放教育英语专业学生辍学因素及投入成本分析 [J]. 中国电化教育, 2011(7): 64 - 71.

[4]刘永权,牛健,李莹. 透视国外远程教育降低辍学率的窗口——对英国开放大学扩大参与中心 2010 年报告的解读 [J]. 现代远程教育研究 2011(6): 47 - 54.

[5]刘金蕾,杨永建,梁蕊. 远程开放教育辍学率的数据统计与分析 [J]. 山东广播电视大学学报 2012(3): 16 - 19.