

Warum die Gesellschaft, in der wir leben, durch Soziale Netzwerke beeinflusst wird – und was daraus folgt. Ein Beitrag aus bildungstheoretischer Perspektive.

Christian Leineweber

Im folgenden Beitrag werden Soziale Netzwerke als wesentlicher Bestandteil einer sich im Internet permanent weiterentwickelnden virtuellen Welt charakterisiert. Diese virtuelle Welt steht beispielhaft für fortschreitende technische Entwicklungen, die gesellschaftliche Brüche bewirken. Bildung – als pädagogisches Ideal und Antwort auf gesellschaftliche Umstände bzw. Anforderungen – muss diese Veränderungen berücksichtigen, für sich nutzen und ihnen möglicherweise auch subversiv entgegenwirken.

I Soziale Netzwerke – Teil einer virtuellen Welt

Bereits bei einer oberflächlichen Betrachtungsweise weisen die interdisziplinären Ausführungen des Online-Sammelbands „Soziale Netzwerke im Diskurs“ auf einen weitläufigen Einfluss von Sozialen Netzwerken innerhalb unterschiedlicher (gesellschaftlich relevanter) Teilbereiche hin. Als Beispiele dienen hier die Hochschullehre (vgl. Bäcker, 2013; Grüner, 2013; Rau, 2013), der Arbeitsmarkt (vgl. Sonnabend, 2013) oder die immer vielfältiger ausgestalteten Möglichkeiten zur Kommunikation (vgl. van Bebber, 2013). Pauschal sind Soziale Netzwerke dabei als eine von mehreren spezifischen Applikationen innerhalb des Online-Phänomens ‚Web 2.0‘¹ zu deuten, durch die sich das WWW zu einer Art *Mitmachnetz* entwickelt hat (vgl. Mayrberger, 2012: S. 1). Individuen² wird auf diese Weise ein *dynamischer Raum* für Kreativität, Einflussnahme und Innovation geboten (vgl. Ebersbach/Glaser/Heigl, 2008: S. 9); gleichsam ist eine derartige Umgebung als eine Art virtuelle Welt zu in-

¹ Zur tieferen inhaltlichen Auseinandersetzung siehe beispielsweise: O’Reilly (2005), Ebersbach/Glaser/Heigl (2008) oder Schmidt (2009).

² Im Folgenden werden stets geschlechtlich neutrale Bezeichnungen verwendet. Diese Vorgehensweise dient lediglich der besseren Lesbarkeit und impliziert stets sowohl das weibliche als auch das männliche Geschlecht.

terpretieren, an und in der Menschen mithilfe der Grundvoraussetzung eines Internetanschlusses mitwirken können. Nimmt man an dieser Stelle eine Perspektive ein, die das handelnde Subjekt in den Fokus stellt, dann ist diese virtuelle Welt – so ein zentraler Gedanke des folgenden Beitrags – koexistent zur realen (physischen) Welt und darin ebenfalls enthaltenen (Teil-)Realitäten zu denken. Zusätzlich wirkt jene Perspektive unterstützend, um die Grundzüge der virtuellen Welt im Folgenden zu erfassen³ und trägt somit zur Erschaffung des theoretischen Grundgerüsts für die nachfolgenden Diskussionen bei.

Die virtuelle Welt lässt sich im Wesentlichen durch ihre sozio-technische Struktur⁴ kennzeichnen (vgl. z. B. Koenig, 2011: S. 43; Thiedecke, 2010: S. 56), die einerseits situative Handlungen von Akteuren ermöglicht und andererseits aber auch übersituative und überindividuelle Rahmenbedingungen durch ihre technischen Möglichkeiten hervorbringt. Jene Rahmenbedingungen (z. B. spezielle technische Features) legen die Handlungsmuster innerhalb des Web 2.0 fest: so steht es dem Einzelnen offen, Beiträge/Inhalte auf entsprechenden Plattformen selbst zu veröffentlichen, zu teilen, zu bewerten oder mit Schlagworten zu versehen, sich mit anderen Menschen auf Sozialen Netzwerken zu vernetzen und sich dort gleichzeitig selbst zu repräsentieren oder in kollaborativer Zusammenarbeit gemeinsam an einem Projekt mit zu wirken (vgl. Leineweber, 2012: S. 13ff.). Diese unterschiedlichen Handlungsmuster schaffen die Basis für die im Web 2.0 entstehenden Artefakte, wie zum Beispiel persönliche Verbindungen durch Soziale Netzwerke, gemeinsam erstellte Dokumente durch Wikis oder die Blogosphäre durch untereinander vernetzte Blogs. Dadurch entsteht letzten Endes ein sukzessiv wachsendes Netz unterschiedlicher Inhalte durch das sich Individuen per Mausclick navigieren (vgl. Koenig, 2011: S. 40ff.; Benkler, 2006: S. 248ff.) und

³ Zur intensiveren Auseinandersetzung mit dieser Thematik und den hier vorgestellten Grundideen siehe: Leineweber, 2012, S. 5ff.

⁴ Soziale Netzwerke – als Bestandteil der virtuellen Welt – weisen dieses Grundprinzip ebenfalls auf, worauf auch Clausen (vgl. 2013, S. 20ff.) im vorliegenden Sammelband eingeht.

dieses bei Bedarf durch die genannten Handlungen auch weiter entwickeln können.

Insgesamt lässt sich dadurch ein basales Wechselspiel zwischen technischen Rahmenbedingungen und menschlichen Aktivitäten erkennen: „Die Praktiken wären ohne die entsprechende Vernetzung nicht möglich. Gleichzeitig werden Praktiken durch die Vernetzung geprägt [...], aber Praktiken erzeugen auch wieder die Vernetzung [...]“ (Koenig, 2011: S. 43). In der Praxis resultieren daraus letzten Endes *offene Online-Communities*, worunter Gemeinschaften von Akteuren zusammengefasst werden, die aufgrund digitaler Vernetzung entstehen, dort zusammen handeln und sich eben dadurch auch immer weiter aufrecht erhalten lassen (vgl. ebd.: S. 41ff.).

Der offene Charakter dieser Gemeinschaften hat dabei zum einen ein stetig fluktuierendes Teilnehmerfeld zur Folge und trägt zum anderen dazu bei, dass eine planbare Steuerung der dort vorzufindenden, dynamisch wachsenden Inhalte aufgrund der unendlich anmutenden Anzahl von Datensätzen utopisch erscheint (vgl. Thiedecke, 2010: S. 56). Inhalte müssen somit zwangsläufig Aufmerksamkeit erregen, um von anderen Menschen rezipiert und möglicherweise durch weitere Handlungen weiterentwickelt werden zu können (vgl. ebd.: S. 57ff.). Schlussendlich lässt sich dadurch konstatieren, dass in der virtuellen Welt zu verzeichnende Prozesse in eine Kultur eingebettet sind, die sich durch die Ausrichtung an permanenter Weiterentwicklung und entsprechender Aufmerksamkeitsregung auszeichnet. Die Auswahl von Inhalten wird auf diese Weise zu einem *sozialen Phänomen*: die Orientierung im WWW erfolgt nicht mehr nur durch abstrakte Algorithmen, sondern aufgrund individueller Entscheidungen (vgl. Jörissen/Marotzki, 2008: S. 205), welche in eine technisch geprägte Umgebung eingebettet sind; die Produktion, Re-Produktion oder Erweiterung der Inhalte ist dabei immer durch den Aspekt der Gemeinsamkeit geprägt.

Überträgt man dies rückwirkend auf Soziale Netzwerke im Allgemeinen, erscheinen diese ebenfalls als ein Resultat sozialer Prozesse: Sie existieren, weil dafür technische Rahmenbedingungen geschaffen worden sind, die daran anknüpfend von Menschen fortlaufend bedient werden. Alle dort be-

obachtbaren Prozesse finden stets innerhalb eines Raums statt, der in diesem Beitrag als virtuelle Welt bezeichnet und grob charakterisiert worden ist. Derartige, sich auf einer Mikroebene herauskristallisierende, technisch affizierte Prozesse bzw. Handlungsmuster sind jedoch – so die hier nachfolgend zu erörternde These – auch für größer zu denkende Transformationen relevant. Jene Verknüpfungen gilt es im weiteren Verlauf dieses Beitrags durch systematische Rückschlüsse näher zu beleuchten und zu konkretisieren.

II Über die Wirkungsmacht (digitaler) Medien

Die bisher erfassten Optionen der virtuellen Welt können als paradigmatisch für eine technische Affizierung und Ausdifferenzierung post-moderner Gesellschaftsformen im 21. Jahrhundert interpretiert werden, welche aktuell in ihrem (vorläufigen) Höhepunkt münden: So ist es seit dem 19. Jahrhundert durch das Aufkommen der Massenpresse, der Ausbreitung des Hörfunks, der Ausbreitung des Fernsehens, der Kommerzialisierung des Rundfunks in den 1980er-Jahren und der Digitalisierung bzw. der Ausbreitung des Internets sukzessive zu grundlegenden Erweiterungen und Veränderungen der Medienangebote gekommen (vgl. Meyen, 2009: S. 5). Quantitativ und abstrahierender betrachtet, bedeutet dies, dass es von der Erfindung des Rundfunkgerätes bis zu seiner Verbreitung auf weltweit 50 Millionen Empfänger insgesamt 38 Jahre dauerte, während das ein gutes Vierteljahrhundert später eingeführte Fernsehen nur noch 13 Jahre und das Internet lediglich vier Jahre für eine vergleichbare Verbreitung benötigte (vgl. Rosa, 2005: S. 133): „Die Medien haben sich vor allem aus zwei Gründen so sehr in das Rampenlicht der Aufmerksamkeit gedrängt: Sie sind erstens die Botschafter ihres eigenen Siegeszuges; sie haben Macht, indem sie verkünden. ‚The medium is the message‘ (Marshall McLuhan) ist noch immer die genialste Zusammenfassung dieses unheimlichen Phänomens. Sie haben sich zweitens ungeheuer schnell durchgesetzt, so dass unser Nachdenken unserem Staunen hinterherhinkt“ (von Hentig, 2002: S. 26).

Damit verbundene strukturelle Konsequenzen werden zahlreich durch aktuell gängige Gesellschaftsdiagnosen unterschiedlicher Disziplinen transpa-

rent, welche immer wieder analytisch auf entsprechende symptomatische Gestaltungs- bzw. Veränderungsmerkmale hinweisen. Die Vielzahl etwaiger Analysen deutet dabei auf eine inhärente Komplexität hin: So wird beispielsweise von der *Informationsgesellschaft* (vgl. Bell, 1973), der *Weltgesellschaft* (vgl. Luhmann, 1975), der *Risikogesellschaft* (vgl. Beck, 1986), der *Erlebnisgesellschaft* (vgl. Schulze, 1992), der *Wissensgesellschaft* (vgl. Höhne, 2003), der *Netzwerkgesellschaft* (vgl. Castells, 2004), der *Google-Gesellschaft* (vgl. Lehmann/Schetsche, 2005) oder allgemeiner formuliert der *Mediengesellschaft* (vgl. Saxer, 2012 u.a.) gesprochen. Neben strukturellen Konsequenzen lassen sich darüber hinaus auch (immer neue) Herausforderungen auf individueller Ebene beobachten, welche in wissenschaftlichen Diskursen unter anderem über die Phänomene *Informationsüberflutung* (vgl. Toffler, 1974), *Individualisierung* (vgl. Beck, 1986), *Flexibilisierung* (vgl. Sennett, 2000), *Beschleunigung* (vgl. Rosa, 2005) oder *Selbstoptimierung* (vgl. Bröckling, 2007) spezifiziert werden.

Dass die hier angesprochenen Veränderungen und Komplexitäten auf unterschiedlichen Ebenen aber dennoch kohärent zu denken sind, kann durch eine weitere handlungsorientierte Sichtweise mithilfe des *Mediatisierungsbegriffs* verdeutlicht werden. Dieser Begriff erfasst einen stets fortschreitenden Metaprozess kultureller und sozialer Entwicklungen im Kontext medialen Wandels (Thomas/Krotz, 2008: S. 28). Auf Kommunikationspraktiken grundlegend fokussiert, dient er somit einerseits einer allgemeinen Beschreibung des Wandels gesellschaftlicher und individueller Kommunikationspraktiken auf unterschiedlichen Ebenen und ermöglicht andererseits, die damit inhärenten Folgen für Alltag und Lebensbereiche, Wissensbestände, Identität und Beziehungen der Menschen sowie Kultur und Gesellschaft näher zu erfassen (ebd.: S. 28). Die dadurch thematisierte Wirkungsmacht technischer Entwicklungen fasst Friedrich Krotz wie folgt pointiert zusammen: „Wir leben in einer Welt, die sich in den letzten Jahrzehnten mehr entwickelt hat, als wir uns retrospektiv erinnern. Viele der Veränderungen haben etwas mit dem Wandel der Medien, mit Digitalisierung, mit dem Zusammenwachsen von Computer,

Telekommunikation und klassischen Medien, mit den immer neuen medialen Angeboten zu tun, die wir erleben.“ (2008, S. 43)

Die dahintersteckende Dramaturgie der hier genannten Analysen, Spekulationen oder Erwartungstendenzen – und damit auch die eigentliche Bedeutungsrelevanz auf einer pragmatischen Ebene – lässt sich final sehr eindrücklich durch die Abhandlung „Studien zur nächsten Gesellschaft“ des Soziologen Dirk Baecker (2007: S. 7) erfassen, in der er darstellt, „dass die Einführung des Computers für die Gesellschaft ebenso dramatische Folgen hat wie zuvor nur die Einführung der Sprache, Schrift und des Buchdrucks“. Während sich durch Sprache die Stammesgesellschaft, durch die Einführung der Schrift die antike Hochkultur und durch die Einführung des Buchdrucks die moderne Gesellschaft entwickelten, könnte durch die Einführung des Computers, so Baecker, unter historischer Berücksichtigung genannter Veränderungen die *nächste Gesellschaft* entstehen, weil bisher jedes der thematisierten Verbreitungsmedien die Gesellschaft mit neuen und überschüssigen Möglichkeiten der Kommunikation konfrontiert hat, für deren Handhabung die bis dato zu verzeichnende Struktur und Kultur jeweils nicht ausreichend war.

Die genannten Perspektiven offenbaren damit also *einen gesellschaftlichen Bruch*, der sich in den genannten Ausprägungen aufgrund einer zunehmenden technischen und medialen Durchdringung alltäglicher Tatbestände konstatieren lässt. Soziale Netzwerke sind als Bestandteil der hier begrifflich erfassten virtuellen Welt innerhalb solcher Überlegungen zunächst einmal nicht wegzudenken. Darauf fokussiert, lässt sich darüber hinaus ein dialektischer Prozess beobachten: Die virtuelle Welt ist geprägt durch alltagsweltliche Erfahrungen (die beispielsweise über die Inhalte in einem Blog oder durch Kommunikationsprozesse in Sozialen Netzwerken aufgenommen werden) und hat gleichzeitig aber auch rückwirkend einen starken Einfluss auf alltagsweltliche Phänomene, welche sich durch stetig zunehmende Komplexitäten auszeichnen. Warum und inwiefern gerade Soziale Netzwerke innerhalb dieser Dialektik eine Rolle spielen, habe ich jedoch in meinen bisherigen Ausführungen noch nicht ganz klar erörtert. Diese Unklarheit gilt es im Folgenden zu beleuchten.

III Soziale Netzwerke – Phänomene unserer Alltagswelt

In der bisher erfassten (dynamischen und weiträumigen) Konstellation nehmen Soziale Netzwerke eine wesentliche Bedeutung ein. Einführend wird dies beispielsweise dadurch sichtbar, dass die Anzahl der aktiven Nutzer⁵ von ‚Facebook‘ in Deutschland von Januar 2010 (ca. 5,75 Millionen Nutzer) bis Juni 2013 (ca. 26 Millionen Nutzer) um ca. 350 Prozent gestiegen ist (vgl. Statista, 2014a). Ebenfalls wuchs beispielsweise die Anzahl der weltweit monatlich aktiven Nutzer der Plattform ‚Twitter‘ zwischen dem ersten Quartal 2010 (ca. 30 Millionen Nutzer) und dem vierten Quartal 2013 (ca. 241 Millionen Nutzer) um ungefähr 700 Prozent (vgl. Statista, 2014b). Eine repräsentative Studie der BITKOM (vgl. 2011: S.3ff.) hilft dabei, diese Zahlen auch für den deutschen Raum greifbarer zu machen: demnach sind in Deutschland 76 Prozent der Internetnutzer in einem sozialen Netzwerk angemeldet, während 73 Prozent der Nutzer diese auch aktiv nutzen.⁶

Die exemplarisch aufgeführten Daten führen zu der Annahme, dass Sozialen Netzwerken ein tendenziell wachsender Stellenwert bezüglich gesellschaftlich-kultureller Informations- und Kommunikationsstrukturen zuzuschreiben ist. Der oben bereits in Ansätzen unterstellte Einfluss auf alltagsweltliche Phänomene kann dabei durch vielfältig beobachtbare Phänomene spezifiziert werden, von denen im Folgenden zur Untermauerung des bisherigen Argumentationsstrangs drei Ansätze exemplarisch vorgestellt werden:

Zum Einstieg eignet sich hierbei das von Stanley Milgram bereits in den 1960er-Jahren entwickelte *Small-World-Problem*. Milgram (vgl. 1967: S. 61ff.) bestätigte durch Experimente die Hypothese, dass alle Menschen weltweit

⁵ Leider kann anhand der weiterführenden Beschreibungen Statistas nicht transparent ermittelt werden, was hier genau unter *aktiven Nutzern* verstanden wird. Diese inhaltliche Lücke hat aber keinen Einfluss auf die explosive Dynamik, die durch die hier angegebenen Zahlen ausgedrückt wird.

⁶ Als genutzte Funktionen in Sozialen Netzwerken werden unter anderem Nachrichten versenden, mit Freunden chatten, Informationen zu Veranstaltungen erhalten, Fotos hochladen, Statusmeldungen posten, Social Games oder Party-/Veranstaltungseinladungen angegeben (vgl. BITKOM, 2011: S. 13).

auf irgendeine Art (über Freunde, über Freunden von Freunden etc.) miteinander in Verbindung stehen.⁷ Soziale Netzwerke scheinen diese Tendenz einerseits zu bestätigen, andererseits aber auch zu bestärken: So ermöglichen diese beispielsweise, dass Menschen mit ähnlichen Interessen in Kontakt treten können (vgl. Schelhowe, 2008: S. 103f.). Zeitgleich machen sich viele Soziale Netzwerke das Prinzip einer systematischen Netzwerkerweiterung zu Eigen und empfehlen ihren Nutzern immer wieder Bekannte zweiten Grades, damit diese ihr eigenes Netzwerk und damit auch das Netzwerk von anderen Menschen erweitern können (vgl. Jörissen/Marotzki, 2009: S. 199). Diese Rahmenbedingungen ermöglichen einerseits eine lokale Verdichtung der eigenen persönlichen Kontakte (*Clusterbildung*), die – globaler gedacht – andererseits zu einer weitaus höheren Erreichbarkeit (*Konnektivität*) führt (vgl. Holzer, 2005: S. 315). Dadurch kann auf ein enormes Potenzial Sozialer Netzwerke verwiesen werden (vgl. Leineweber, 2012: S. 59): Die entsprechenden Applikationen resultieren in vernetzten Strukturen des WWW, wodurch lokale Grenzen aufgehoben werden und Menschen insgesamt *näher aneinander zu rücken* scheinen, weil die Möglichkeiten zu direkten Kommunikationswegen immer ausdifferenzierter und vielfältiger werden. Dabei bezieht sich das eigene Netzwerk zwar immer nur auf einen selektierten Part, bestehend aus eigenen Kontakten, diese kreieren jedoch eine indirekte Möglichkeit sich mit anderen Menschen zu vernetzen, sich mit diesen auszutauschen und durch dort mögliche Anwendungen zu einer Vergrößerung der sozialen Vernetzung im WWW beizutragen.

Ein weiteres Phänomen wird durch die von Winfried Marotzki (vgl. 2002: S. 45ff.) ausgearbeitete Theorie der *Virtualitätslagerung* beschrieben. Seine zentrale These lautet, dass unsere Welt fortlaufend eine zwangsläufig vernetzte werden muss, wenn soziale Realitäten immer mehr Anteile virtueller Räume enthalten, in denen sich Individuen bewegen und interagieren. Dem Internet – und damit implizit auch Sozialen Netzwerken – schreibt Marotzki

⁷ Milgram geht hier von maximal sechs Verbindungsstufen aus. Auf die Anfechtbarkeit dieser Ergebnisse wird im Folgenden nicht eingegangen. Sie dienen an dieser Stelle lediglich als Grundlage für meine Argumentationen.

(vgl. ebd.) dabei eine hoch ausgeprägte Sozialität zu, welche sich anhand des dort vorzufindenden, auf textbasierender Kommunikation beruhenden Gruppenlebens begründen lässt. Dieses Gruppenleben unterscheidet sich dabei im Wesentlichen – mit Ausnahme von direkten face-to-face-Beziehungen – nicht von einem realen Gruppenleben. Durch entsprechende Zusammenkünfte werden interessenorientiert soziale Beziehungen hergestellt und aufrechterhalten, wodurch letzten Endes neue Kommunikationsstrukturen und möglicherweise neue (diversifizierte) Partizipationskulturen resultieren (vgl. ebd.: S. 58f.).

Abschließend eignet sich das von Alexander Unger gedachte Konzept der *Hybridisierung der Alltagswelt* als Ergänzung zu diesen Theorien. Unger (2010: S. 114) konstatiert – ähnlich wie Marotzki –, dass virtuelle Räume nicht vollends abgegrenzt von realer Sozialität zu begreifen sind und stattdessen als eine Art Erweiterung des realen Lebensraums von Individuen gedacht werden müssen, welche „mit einer grundlegenden Transformation in Verbindung steht: Materielle und virtuelle Anteile verbinden und vermischen sich zunehmend und führen zu einer hybriden Alltagswelt.“⁸ Die hybride Alltagswelt ist durch jene Verzahnung maßgeblich konstituiert, indem sie die individuelle Erfahrungswelt von Menschen durch medial geäußerte Eindrücke bereichert (vgl. ebd.: S. 114f.).⁹ Zusätzlich konstatiert Unger, dass es prinzipiell für Individuen nebensächlich ist, ob die erlebten Erfahrungen materieller oder virtueller bzw. leiblicher oder technologischer Natur sind; das einzig Entscheidende sei, dass ein Raum offeriert wird, um individuelle Sinnstrukturen auszubilden und diese anknüpfend in die individuelle Umwelt zu integrieren (vgl. ebd.: S. 115).

⁸ Als leicht greifbares Beispiel dienen hier Augmented Reality-Apps, wie der Wikitude World Browser, über den spezifische Umgebungen mit Informationen zu Sehenswürdigkeiten angereichert werden können.

⁹ Das (Mit-)teilen von besonderen Momenten, die asynchronen Kommunikationsmöglichkeiten oder das *Liken* verschiedener Phänomene, durch die man möglicherweise mit alltagsrelevanten Informationen versorgt wird, können hier als paradigmatische Beispiele in Bezug auf die etwaigen Potenziale Sozialer Netzwerke herangezogen werden.

Zusammengefasst betrachtet sind diese Phänomene, beobachtbare Gesellschaftsveränderungen, aber auch die steigenden Nutzerzahlen Sozialer Netzwerke und die dort vorzufindenden Nutzungsmöglichkeiten als exemplarisch gewählte Elemente eines komplexen Zusammenspiels unterschiedlicher, sich affizierender (Teil-)Systeme zu verstehen. Nichtsdestotrotz helfen aber vor allem die gewählten Beispiele in diesem Abschnitt, um dafür zu sensibilisieren, dass eine zwangsläufige Verzahnung der physischen und virtuellen Welt vorzuliegen scheint und das Soziale Netzwerke innerhalb der beschriebenen, durch technische Neuerungen angetriebenen gesellschaftlichen Brüche offensichtlich einen großen, nicht von der Hand zu weisenden Stellenwert einnehmen. Im folgenden Abschnitt wird diese Schlussfolgerung aus einer pädagogisch orientierten und darauf aufbauenden bildungstheoretisch fokussierten Perspektive abschließend gedeutet.

IV Bildungstheoretische Konsequenzen

Pädagogik kommt genau dann ihrer gesellschaftlichen Aufgabenbestimmung nach, wenn sie sowohl auf *theoretischer*, als auch auf *praktischer* Ebene Sorge für die Ermöglichung von Bildung trägt (vgl. Sesink, 2004: S. 146). Die in diesem Abschnitt final dargestellten Interpretationen und Anregungen erfolgen zusammengefasst auf einem theoretischen Verständnis, welches Bildung vorab - ganz im von Humboldt'schen Sinne - als aktive Auseinandersetzung von Individuen mit der Welt charakterisiert und ferner als (kritische/subversive) Antwort auf gesellschaftliche Umstände, einen stets spontanen Prozess mit damit einhergehenden Standpunktveränderungen und gesellschaftliche Notwendigkeit begreift (vgl. Leineweber, 2012: S.52).¹⁰

Die bislang primär eingenommene handlungsorientierte Sichtweise ermöglicht es dabei – gemäß der einführenden Worte in diesem Abschnitt – *erstens* die technisch geprägten Rahmenbedingungen pragmatisch gesehen

¹⁰ Dieses Verständnis fußt auf einer vorangegangenen, detaillierten Auseinandersetzung mit: Bateson (1992), Borst (2009), Heydorn (1980), Höhne (2003), Jörisen/Marotzki (2009), Koneffke (1969, 1986), Liessmann (2011), Pongratz/Bürger (2008), Prüwer (2009), Sesink (1997, 2001, 2004, 2006) und Spanhel (2011).

als Potenzial zur Ermöglichung von (neuen) Lern- und Bildungsprozessen aufzufassen. Besonders deutlich werden entsprechende Prinzipien innerhalb des Konzepts des mobilen Lernens begriffen, durch das zusätzlich noch einmal abschließend veranschaulicht werden kann, inwiefern die Überschneidung technischer Möglichkeiten und alltagsrelevanter Erfahrungen auch systematisch Auswirkungen auf formelle und informelle Lern- und Bildungsprozesse hat. Unter Berücksichtigung der vorangegangenen Ideen, der damit verbundenen konkreten Anforderungen und permanent voranschreitenden Entwicklungen, wie zum Beispiel Soziale Netzwerke als wesentlicher Bestandteil des Web 2.0, mobile Endgeräte, revolutionäre App-Konzepte oder ubiquitäre Lernmöglichkeiten kann eine inhaltliche, räumliche, zeitliche, methodische und institutionelle Entgrenzung durch die Nutzung mobiler Endgeräte festgestellt werden (vgl. de Witt/Czerwionka, 2013: S. 52ff.). *Mobilität* kristallisiert sich auf diese Weise – sowohl im Wirtschafts- als auch im Privatleben – als eines der Schlüsselmerkmale unserer Gesellschaft heraus (vgl. de Witt, 2013: S. 13). Parallel dazu verändert sich durch diese Rahmenbedingungen der Um- und Zugang mit und zu Daten, Informationen und Wissen, welche sich nun komfortabel und schnell in jenen Situationskontexten abrufen lassen, in denen sie gerade aktiv benötigt werden (vgl. ebd.: S. 15).

Aufgrund der bis hierher genannten Veränderungstendenzen bedeutet dies final, dass sich Subjekte zwar einerseits stets neu erscheinenden strukturell bedingten Herausforderungen ausgesetzt fühlen (vgl. Abschnitt II), aber andererseits auch permanent die theoretisch gegebenen Möglichkeiten erhalten, konstruktiv mithilfe entsprechender technischer Innovationen auf diese reagieren zu können. Möchten Bildungsprozesse intendiert werden, gilt es, jene (neuen) Erfahrungsräume immer wieder zu reflektieren, um bestehende Potenziale festzustellen bzw. bei Bedarf situativ zu nutzen und gleichsam möglichen negativen Elementen präventiv entgegen zu wirken.

Schweift man von dieser pragmatischen Orientierung ab und nimmt *zweitens* eine strikt theoretische Position ein, lassen sich auch hier neue Rückschlüsse kreieren: Demnach wurden Soziale Netzwerke und deren stetig steigende Beliebtheit bei ihren Nutzern als paradigmatisches und eindringliches

Beispiel für eine technische Beeinflussung realer Wirklichkeiten angeführt, die übergreifend als mitverantwortlich für gesellschaftliche Veränderungsprozesse und Brüche interpretiert worden sind. Unter Berücksichtigung der Prämisse, dass Gesellschaft immer auch individuell konzipierte Wirklichkeit ist, die es einzeln konstruktivistisch anzueignen gilt (vgl. Berger/Luckmann, 2009, S. 139ff) und des oben angeführten Ideals, dass Bildung immer auch als Antwort auf gesellschaftliche Umstände zu begreifen ist, bietet dies wichtige Impulse, um den Bildungsbegriff mithilfe technisch geprägter Veränderungen theoretisch neu überdenken bzw. interpretieren zu können. Dies kann zunächst einen etwas irritierenden Widerspruch erwecken: „Man kann Technik und Bildung streng getrennt sehen und sich dabei holzschnittartig auf folgende Argumentationen berufen: Bildung hat es mit Menschen zu tun; Technik mit Maschinen und Apparaten oder Artefakten; jedenfalls mit Dingen. Da man Menschen nicht wie Dinge behandeln und Dinge nicht in einen humanen Rang erheben darf, ergibt sich daraus eine prinzipielle Differenz von Bildung und Technik: Sie gehören verschiedenen Welten an“ (Sesink, 2004: S. 53). Jedoch lassen sich zunehmende technische Entwicklungen und der damit inhärente Fortschritt auch als Resultat von Bildungsprozessen deuten, denn diese sind nicht auf die Technik selbst zurückzuführen, sondern auch auf eine fortschreitende wissenschaftliche und geistige Durchdringung der Welt (vgl. ebd.: S. 55).

Technik scheint dadurch nicht nur ein *Bedingungsgrund für Bildung zu sein*, sondern gleichsam das *Resultat von Bildung* darzustellen (vgl. Sesink, 2007: S. 96). So fasst Hartmut von Hentig treffend zusammen: „Denn natürlich ist der Computer nicht ‚vom Himmel gefallen‘. Er folgt einem Weg, den sich der Geist seit Jahrtausenden hartnäckig bahnt; er erfüllt einen uralten [...] Traumwunsch der Menschheit: das einmal erworbene Wissen vollständig, auf kleinem Raum, für jedermann zugänglich bewahren zu können“ (vgl. 2002: S. 286). An dieser Stelle bleibt die Frage offen, inwiefern die geistige Erschließung der Welt – unter der Berücksichtigung aktueller Gegebenheiten – überhaupt *noch ohne technische Einflüsse* zu denken ist, was gleichzeitig einen *Paradigmenwechsel* für bildungstheoretische Auseinandersetzungen zur

Folge hätte: So stehen innerhalb derartiger Auseinandersetzungen bislang nach wie vor Fragen im Fokus, wie mithilfe technischer Rahmenbedingungen intendierte Bildungsprozesse überhaupt möglich sind, geschaffen oder gar verbessert werden können. Während sich diese Überlegungen aber massiv an die hier erstgenannte pragmatische Perspektive anlehnen, drängt sich bei Akzeptanz einer mediatisierten Alltagswelt die Frage auf, ob sich deren Erschließung zwangsläufig nur über mediatisierte – oder schwächer gedacht vielleicht durch eine medial geprägte oder technisierte – Bildung realisieren bzw. verwirklichen lässt. Entsprechende Konstrukte müssten dann ergänzend zu den bisher bestehenden Konzepten gedacht werden, wobei hier immer zu hinterfragen wäre, inwiefern Bildung seinen traditionellen Idealen innerhalb dieser neuen Voraussetzungen eigentlich noch gerecht werden kann, was es bedeutet, dass sich der Bildungsbegriff durch aus Bildungsprozessen resultierenden Konsequenzen verändert und inwiefern dieser nicht auch grundsätzlich überdacht werden muss, um aktuellen Ausprägungen gerecht zu werden. Soziale Netzwerke sind in diesem Rahmen abschließend als Teil einer Entwicklung zu deuten, die – gemäß der genannten Argumente – massiven Einfluss auf den Bildungsbegriff, aber auch für bildungstheoretische Fragestellungen haben könnte.

V Fazit

Die hier angeführten Gedanken offenbaren abschließend eine neue und merkwürdige Konstellation: Es wurden unterschiedliche, technisch affizierte Veränderungen auf gesellschaftlicher Ebene beschrieben, durch die der Bildungsbegriff in gewisser Weise gefährdet oder zumindest auf die Probe gestellt wird, deren Ursprünge aber in vielen Ansätzen in vorab stattgefundenen Bildungsprozessen zu suchen sind. In diesem Rahmen erfordern derartige Veränderungen die permanente kritische Reflexion darüber, inwiefern und wie das Paradigma der Selbstbestimmung jedes Einzelnen in der Tat bedroht wird und wie sich dieses infolgedessen dennoch aufrecht erhalten ließe.

Darüber hinaus stellt sich hier die Frage, inwiefern traditionelle Gedanken zum Bildungsbegriff noch aktuell erscheinen und nicht grundlegend über-

dacht werden müssten. Zeitgleich wird somit aber auch ein neuer Appell an das kritische bzw. subversive Moment von Bildung aufgeworfen, durch die „von außen auferlegte Zwänge infrage gestellt, dadurch nachhaltig hinterfragt und bei bestehender Notwendigkeit bestenfalls verändert werden“ (Leineweber, 2012: S. 42). Bezogen auf den Schwerpunkt dieses Beitrags bleibt jedoch das Entscheidende, dass diese Veränderungen – angetrieben durch Handlungen in Sozialen Netzwerken oder übergreifender im Web 2.0 – stets als Ergebnisse sozialer Prozesse zu deuten sind, die durch technische Rahmenbedingungen ermöglicht worden sind. Soziale Netzwerke wurden hier als eindringliches und aktuelles Beispiel innerhalb einer virtuellen Welt mit weitreichenden Auswirkungen für andere, physisch existierende Realitäten erfasst. Auf diese Weise erscheinen sie somit als ein fester Bestandteil moderner, gesellschaftsverändernder Entwicklungen, die es *erstens* weiterhin zu beobachten und auf die es *zweitens* im Rahmen bildungstheoretischer Fragestellungen infolgedessen zu reagieren gilt!

Literatur

- Baecker, Dirk (2007): Studien zur nächsten Gesellschaft. Suhrkamp Verlag, Frankfurt/Main.
- Bäcker, Eva Maria (2013): Warum wir soziale Netzwerke in online-basierten Studiengängen nutzen sollten. Ein Beitrag aus empirischer Sicht. URL: <http://ifbm.fernuni-hagen.de/lehrggebiete/bildmed/medien-im-diskurs/eva-maria-backer> (Download: 20.02.2014).
- Bateson, Gregory (1992): Ökologie des Geistes – Anthropologische, psychologische, biologische und epistemologische Perspektiven. 4. Auflage. Suhrkamp Verlag, Frankfurt/Main.
- van Bebber, Kira (2013): Warum Soziale Netzwerke für Kinder und Jugendliche eine Herausforderung darstellen. Ein Beitrag aus medienpädagogischer Perspektive. URL: <http://ifbm.fernuni-hagen.de/lehrggebiete/bildmed/medien-im-diskurs/kira-van-bebber> (Download: 20.02.2014).
- Beck, Ulrich (1986): Risikogesellschaft – Auf dem Weg in eine andere Moderne. 1. Auflage. Suhrkamp Verlag, Frankfurt/Main.

Benkler, Yochai (2006): *The Wealth of Networks – How Social Production Transforms Markets and Freedom*. Yale University Press, New Haven and London.

Bell, Daniel (1973): *The coming of post-industrial society. A venture in social forecasting*. Basic Books, New York.

Berger, Peter L./Luckmann, Thomas (2009): *Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit*. 22. Auflage. S. Fischer Verlag GmbH, Frankfurt/Main.

BITKOM (2011): *Soziale Netzwerke – Eine repräsentative Untersuchung zur Nutzung sozialer Netzwerke im Internet*. URL: http://www.bitkom.org/files/documents/BITKOM_Publikation_Soziale_Netzwerke.pdf (Download: 03.04.2014).

Borst, Eva (2009): *Theorie der Bildung. Eine Einführung. Pädagogik und Politik* (Hrsg. von Armin Bernhard, Eva Borst, Matthias Rießland). Band 2. Schneider Verlag Hohengehren, Baltmannsweiler.

Bröckling, Ulrich (2007): *Das unternehmerische Selbst – Soziologie einer Subjektivierungsform*. Suhrkamp Taschenbuch Verlag, Frankfurt/Main.

Castells, Manuel (2004): *Der Aufstieg der Netzwerkgesellschaft. Das Informationszeitalter I*. Leske+Budrich, Opladen.

Clausen, Dennis (2013): *Warum Soziale Netzwerke auch als technische Netzwerke betrachtet werden müssen. Ein Beitrag aus medienphilosophischer Perspektive*. URL: <http://ifbm.fernuni-hagen.de/lehrgebiete/bildmed/medien-im-diskurs/clausen> (Download: 20.02.2014).

Ebersbach, Anja/Glaser, Markus/Heigl, Richard (2008): *Social Web*. 1. Auflage. UKV, Konstanz.

Grüner, Claudia (2013): *Warum wir Soziale Netzwerke in der Online-Lehre nutzen. Ein Beitrag aus bildungswissenschaftlicher Perspektive*. URL: <http://ifbm.fernuni-hagen.de/lehrgebiete/bildmed/medien-im-diskurs/gruener> (Download: 20.02.2014).

von Hentig, Hartmut (2002): *Der technischen Gesellschaft gewachsen bleiben – Nachdenken über die Neuen Medien und das gar nicht mehr allmählicher Verschwinden der Wirklichkeit*. Beltz Verlag, Weinheim und Basel.

Heydorn, Heinz-Joachim (1980): *Zur bürgerlichen Bildung: Anspruch u. Wirklichkeit*. Band 1: *Bildungstheoretische Schriften*. Syndikat, Frankfurt/Main.

Höhne, Thomas (2003): *Pädagogik der Wissensgesellschaft*. Transcript Verlag, Bielefeld.

Holzer, Boris (2005): *Vom globalen Dorf zur kleinen Welt: Netzwerke und Konnektivität in der Weltgesellschaft*. In: Heintz, Bettina/Münc, Richard/Tyrell, Hartmann:

Weltgesellschaft – Theoretische Zugänge und empirische Problemlagen. Zeitschrift für Soziologie (Sonderheft), Bielefeld, S. 314-329.

Jörissen, Benjamin/Marotzki, Winfried (2009): *Medienbildung – Eine Einführung*. Klinkhardt/UTB, Stuttgart.

Koenig, Christoph (2011): *Bildung im Netz – Analyse und bildungstheoretische Interpretation der neuen kollaborativen Praktiken in offenen Online-Communities*. URL: http://tuprints.ulb.tudarmstadt.de/2641/1/Dissertation_Christoph_Koenig_Bildung_im_Netz.pdf (Download: 20.02.2014).

Koneffke, Gernot (1969): *Integration und Subversion – Zur Funktion des Bildungswesens in der spätkapitalistischen Gesellschaft*. In: *Das Argument*, Nr. 54, S. 389-430.

Koneffke, Gernot (1986): *Dennoch: Bildung als Prinzip. Anmerkungen zu einer Diskussion des Bildungsbegriffs*. In: *Widersprüche*, Nr. 21, S. 67-74.

Krotz, Friedrich (2008): *Kultureller und gesellschaftlicher Wandel im Kontext des Wandels von Medien und Kommunikation*. In: Thomas, Tanja (Hrsg.): *Medienkultur und Soziales Handeln*. VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden, S. 43-62.

Lehmann, Kai/Schetsche, Michael (Hrsg.) (2005): *Die Google-Gesellschaft. Vom digitalen Wandel des Wissens*. Transcript Verlag, Bielefeld.

Leineweber, Christian (2012): *Web 2.0 – Potenziale und Risiken einer virtuellen Welt aus bildungstheoretischer Perspektive*, Magisterarbeit. URL: <http://tuprints.ulb.tu-darmstadt.de/3214/1/Magisterarbeit.pdf> (Download: 20.02.2014).

Liessmann, Konrad Paul (2011): *Theorie der Unbildung – Die Irrtümer der Wissensgesellschaft*. 5. Auflage. Piper Verlag GmbH, München.

Luhmann, Niklas (1975): *Soziologische Aufklärung*. Band 2. Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden.

Marotzki, Winfried (2002): *Zur Konstitution von Subjektivität im Kontext neuer Informationstechnologien*. In: Bauer, Walter/Lippitz, Wilfried/Marotzki, Winfried/Ruhloff, Jörg/Schäfer, Alfred/Wimmer, Michael/Wulf, Christoph (Hrsg.): *Weltzugänge: Virtualität – Realität – Sozialität*. Schneider Verlag, Hohengehren, S. 45-59.

Mayrberger, Kerstin (2012): *Partizipatives Lernen mit dem Social Web gestalten – Zum Widerspruch einer <verordneten Partizipation>*. URL: <http://www.medienpaed.com/Documents/medienpaed/21/mayrberger1201.pdf> (Download: 20.02.2014).

Meyen, Michael (2009): *Medialisierung*. In: Hans-Bredow-Institut (Hrsg.): *Medien & Kommunikationswissenschaft*, 57. Jahrgang, Heft 1. Nomos Verlagsgesellschaft, Hamburg, S. 23-38.

Milgram, Stanley (1967): The Small-World-Problem. In: *Psychology Today*, No. 1, pp. 61-67.

O'Reilly, Tim (2005): What is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. URL: <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html> (Download: 20.02.2014).

Pongratz, Ludwig A.; Bünger, Carsten (2008): Bildung. In: Faulstich-Wieland, Hannelore; Faulstich, Peter (Hrsg.): *Erziehungswissenschaft – Ein Grundkurs*. Rowohlt Verlag, Reinbek, S. 110-129.

Prüwer, Tobias (2009): *Humboldt reloaded – Kritische Bildungstheorie heute*. Wissenschaftliche Beiträge aus dem Tectum Verlag, Reihe 12. Tectum Verlag, Marburg.

Rau, Franco (2013): Warum digitale soziale Netzwerke in der Hochschullehre Chance und Zumutung zugleich sind. Ein Beitrag aus mediendidaktischer Perspektive. URL: <http://ifbm.fernuni-hagen.de/lehrgebiete/bildmed/medien-im-diskurs/franco-rau> (Download: 20.02.2014).

Rosa, Hartmut (2005): *Beschleunigung. Die Veränderung der Zeitstrukturen in der Moderne*. Suhrkamp Verlag, Berlin.

Saxer, Ulrich (2012): *Mediengesellschaft – Eine kommunikations-soziologische Perspektive*. Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden.

Schelhowe, Heidi (2008): Digitale Medien als kulturelle Medien: Medien zum Begreifen wesentlicher Konzepte der Gegenwart. In: Fromme, Johannes; Sesink, Werner (Hrsg.): *Pädagogische Medientheorie*, Band 6, Medienbildung und Gesellschaft. VS-Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden, S. 95-114.

Schmidt, Jan (2009): *Das neue Netz – Merkmale, Folgen und Praktiken des Web 2.0*. UVK, Konstanz.

Schulze, Gerhard (1992): *Die Erlebnisgesellschaft der Gegenwart: Kultursoziologie der Gegenwart*. Campus Verlag, Frankfurt/Main.

Sennett, Richard (2000): *Der flexible Mensch – Die Kultur des neuen Kapitalismus*. btb Verlag, München.

Sesink, Werner (1997): Die Materie der Bildung. Überlegungen zu einem neugefaßten Materialismus in der Bildungstheorie. In: Gamm, Hans-Jochen/Koneffke, Gernot (Bearb.) et al.: *Jahrbuch für Pädagogik 1997. Mündigkeit – Zur Neufassung materialistischer Pädagogik*. Peter Lang – Europäischer Verlag der Wissenschaften, Frankfurt/Main.

Sesink, Werner (2001): *Darmstädter Vorlesungen – Einführung in die Pädagogik. Bildung und Technik*, Band 1. LIT Verlag, Münster.

Sesink, Werner (2004): *In-formatio. Die Einbildung des Computers. Beiträge zur Theorie der Bildung in der Informationsgesellschaft*. Bildung und Technik, Band 3. LIT-Verlag, Münster.

Sesink, Werner (2006): *Wissende Beweglichkeit. Über das Räumen von Plätzen, das Bauen von Räumen und die Bewegung des Entwerfens*. In: Sesink, Werner (Hrsg.): *Subjekt – Raum – Technik*. Bildung und Technik, Band 5. LIT-Verlag, Münster.

Sesink, Werner (2007): *Bildung und Medium. Bildungstheoretische Spurensuche auf dem Felde der Medienpädagogik*. In: Sesink, Werner; Kerres Michael; Moser, Heinz (Hrsg.): *Jahrbuch Medienpädagogik 6. Medienpädagogik - Standortbestimmung einer erziehungswissenschaftlichen Disziplin*. VS-Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden, S. 74-100.

Sonnabend, Hendrik (2013): Warum Soziale Netzwerke für den Arbeitsmarkt bedeutend sind. Ein Beitrag aus der Perspektive der Arbeitsmarktökonomik. URL: <http://ifbm.fernuni-hagen.de/lehrgebiete/bildmed/medien-im-diskurs/hendrik-sonnabend> (Download: 20.02.2014).

Spanhel, Dieter (2011): *Medienkompetenz oder Medienbildung*. In: Moser, Heinz; Grell, Petra; Niesyto, Horst: *Medienbildung und Medienkompetenz – Beiträge zu Schlüsselbegriffen der Medienpädagogik*. Kopaed, München, S. 95-120.

Statista (2014a): Anzahl der aktiven Nutzer von Facebook in Deutschland von Januar 2010 bis Januar 2014 (in Millionen). URL: <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/70189/umfrage/nutzer-von-facebook-in-deutschland-seit-2009/> (Download: 03.04.2014).

Statista (2014b): Anzahl der monatlich aktiven Nutzer von Twitter von 2010 bis 2013 (in Millionen). URL: <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/232401/umfrage/monatlich-aktive-nutzer-von-twitter-weltweit-zeitreihe/> (Download: 03.04.2014).

Thiedecke, Udo (2010): Von der „kalifornischen Ideologie“ zur „Folksonomy“ – die Entwicklung der Internetkultur. In: Grell, Petra/Marotzki, Winfried/Schelhowe, Heidi: *Neue digitale Kultur- und Bildungsräume*. VS-Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden, S. 51-60.

Thomas, Tanja/Krotz, Friedrich (2008): *Medienkultur und Soziales Handeln: Begriffsarbeiten zur Theorieentwicklung*. In: Thomas, Tanja (Hrsg.): *Medienkultur und Soziales Handeln*. Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden, S. 17-42.

Toffler, Alvin (1974): Der Zukunftsschock. 2. Auflage. Droemer Knaur Verlag, München.

Unger, Alexander (2010): Virtuelle Räume und die Hybridisierung der Alltagswelt. In: Grell, Petra/Marotzki, Winfried/Schelhowe, Heidi: Neue digitale Kultur- und Bildungsräume. VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden, S. 99-118.

de Witt, Claudia (2013): Vom E-Learning zum Mobile Learning – wie Smartphones und Tablet PCs Lernen und Arbeit verbinden. In: de Witt, Claudia/Sieber, Almut (Hrsg.): Mobile Learning – Potenziale, Einsatzszenarien und Perspektiven des Lernens mit mobilen Endgeräten. VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden, S. 13-26.

de Witt, Claudia/Czerwionka, Thomas (2013): Mediendidaktik. 2. Auflage. Bertelsmann Verlag, Bielefeld.



Christian Leineweber ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Bildungswissenschaft und Medienforschung an der FernUniversität in Hagen. Zu seinen Forschungsinteressen gehören unter anderem die Bereiche „Social Media“ und „Bildungsprozesse in medialen Kontexten“.

Kontaktadresse: Christian.Leineweber@Fernuni-Hagen.de

Geben Sie bei der Zitation dieses Beitrags bitte folgende Quelle an:

Leineweber, Christian (2014): Warum die Gesellschaft, in der wir leben, durch Soziale Netzwerke beeinflusst wird – und was daraus folgt. Ein Beitrag aus bildungstheoretischer Perspektive. In: Junge, Thorsten (Hrsg.): Soziale Netzwerke im Diskurs. URL: <http://www.medien-im-diskurs>



Inhalt steht unter einer *Creative Commons Namensnennung-NichtKommerziell-KeineBearbeitung 3.0 Unported-Lizenz*.

URL: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.de>