

Lebensqualität im Alter – LIA 09  
Innsbruck Media Studies  
Universität Innsbruck

## Späte Pioniere: Senioren leben und lernen mit dem Web 2.0



Prof. Dr. Erwin Wagner  
CI<sup>3</sup> - center for lifelong learning  
der Stiftung Universität Hildesheim

Prof. Dr. Werner Greve  
Institut für Psychologie  
der Stiftung Universität Hildesheim

Julia Behlke (M.A.)  
Seiltgenweg 25  
47506 Neukirchen-Vluyn  
Tel.: 02845/944786  
Mobil: 0173/5412604  
Email: [JuliaBehlke@web.de](mailto:JuliaBehlke@web.de)  
Internet: <http://www.elearning-online.eu>

## Inhaltsverzeichnis

<b>Abstract</b>	<b>- 3 -</b>
<b>1. WEB 2.0 – DAS SOZIALE NETZ</b>	<b>- 5 -</b>
<b>2. OFFENE FRAGEN - UNTERSUCHUNGSMETHODEN</b>	<b>- 8 -</b>
<b>2.1 Qualitative Untersuchungsmethoden</b>	<b>- 9 -</b>
2.1.1 Systemisches Bild vom Lernen (Horst Siebert)	- 10 -
2.1.2 Subjektwissenschaftliche Lerntheorie (Klaus Holzkamp)	- 11 -
2.1.3 Technology Enhanced Learning (TEL)	- 12 -
<b>2.2 Quantitative Untersuchungsmethoden</b>	<b>- 13 -</b>
<b>2.3 Inhaltsanalyse des Blogs und Wikis</b>	<b>- 14 -</b>
<b>3. SOZIALES NETZ – ODER WAS TUT DIE GENERATION 60 PLUS WIRKLICH IM INTERNET?</b>	<b>- 15 -</b>
<b>4. AKTUELLER STAND</b>	<b>- 15 -</b>
<b>5. CHANCEN UND RISIKEN</b>	<b>- 17 -</b>
<b>LITERATURVERZEICHNIS</b>	<b>- 19 -</b>
<b>INTERNETQUELLEN</b>	<b>- 22 -</b>
<b>ANHANG: PERSÖNLICHE LERNUMGEBUNG</b>	<b>- 25 -</b>

## Abstract

### **Späte Pioniere: Senioren leben und lernen mit dem Web 2.0**

Den Rahmen des Vortrags spannen zwei aktuelle gesellschaftliche Entwicklungen auf, einerseits der *Demographische Wandel* und andererseits das *Web 2.0* (Social Software). Es soll dargestellt und anschließend diskutiert werden, welche realen Chancen des *Lebenslangen Lernens* das *Web 2.0* bietet und inwieweit die Generation 60plus hiervon, auch innerhalb ihres Alltags, profitieren kann. Innerhalb dieses Rahmens wird anhand von 'Pionieren im Web 2.0', aus der Gruppe der Ruheständler<sup>1</sup>, mit Hilfe des systemischen Bildes vom Lernen, der *Subjektwissenschaftlichen Lerntheorie* und des Ansatzes *Technology Enhanced Learning* (TEL) erläutert, was und wie diese 'Pioniere' informell bei der Nutzung von *Social Software* lernen.

In meiner Dissertation „Späte Pioniere: Senioren leben und lernen mit dem Web 2.0“ am Fachbereich für Erziehungs- und Sozialwissenschaften an der Universität Hildesheim soll herausgefunden werden, ob die Untersuchungspersonen einen Nutzen aus ihrem erworbenen Wissen ziehen und beispielsweise eigenen Inhalt für das Internet produzieren, Internetbekanntschaften schließen oder an der Bildung von Netzwerken aktiv beteiligt sind. Weiterhin wird durch die Ergebnisse meiner Forschung festgestellt, ob sich durch die Aktivität der 'Pioniere' im Internet ihr Alltag verändert und ob sie bewusst oder unbewusst den Forderungen des BMBF nach *Lebenslangem Lernen* folgen und hierdurch einen leichteren Zugang zur Wissensgesellschaft erhalten.

Da die Informations- und Kommunikationstechnologien immer mehr Lebensbereiche durchdringen, scheint es sinnvoll, anhand von 'Pionieren' zu untersuchen, inwieweit die Generation 60plus von der zweiten Welle des Internets profitieren kann und ob sie durch die Nutzung von Internettechnologien beispielsweise eher in der Lage sind, an E-Government-Angeboten teilzunehmen, telemedizinische Geräte zu bedienen oder auch ihre Autonomie länger aktiv zu behalten. Weiterhin gilt es die Frage zu klären, ob *Soziale Netzwerke*, Anwendungen des *Web 2.0* (YouTube, Wikipedia, Google Earth, Skype, etc.) oder generell die Kommunikation mit den Informations- und Kommunikationstechnologien, einen Beitrag dazu leisten können, die Ruheständler besser in die Wissensgesellschaft zu integrieren. Wobei hier auch kritisch angemerkt werden muss, dass die Kommunikation mit IuK-Technologien nicht die alltägliche Kommunikation komplett ersetzen kann und auch nicht soll.

---

<sup>1</sup> Im Interesse der besseren Lesbarkeit wird im Verlauf der Arbeit bei allen maskulinen Formen und Personengruppen auf die Ergänzung der entsprechenden femininen Form verzichtet.

**Schlagwörter:** Lebenslanges Lernen, Informelles Lernen, Technology Enhanced Learning, Inklusion, Web 2.0, Soziale Netzwerke, Generation 60plus

Webseite des Forschungsvorhabens: <http://www.elearning-online.eu>

Dieser Vortrag berührt die folgenden Themenschwerpunkte:

- Lernen und Bildung mit moderner Technik – Herausforderungen im Alter
- Chancen und Risiken digitaler Kommunikation im Alter
- Soziale Netzwerke mittels kommunikativer Technologien
- Fragwürdige und wünschenswerte Szenarien des Lebens und Lernens im Alter mit Hilfe von Informations- und Kommunikationstechnologien

# 1. Web 2.0 – Das soziale Netz

Auf der Suche nach einem Titel für eine Konferenz, wurde der Begriff *Web 2.0*, von dem Internet-Pionier Tim O'Reilly und Dale Dougherty, vor drei Jahren ins Leben gerufen (vgl. O'Reilly). Heute beschreibt das Schlagwort *Web 2.0* den Anfang einer neuen Internet-Ära<sup>2</sup>.

Die Rolle des Internetnutzers im *Web 2.0* hat sich vom passiven Konsumenten zu einem Mitgestalter und Produzenten des World Wide Web weiterentwickelt. Zahlreiche Plattformen wie MySpace<sup>3</sup>, YouTube<sup>4</sup>, Podcast<sup>5</sup> oder Flickr<sup>6</sup> bieten dem Nutzer eine Möglichkeit, sich, seine Filme, Podcasts<sup>7</sup>, Photos oder Ideen im Internet zu präsentieren und Kontakte zu anderen Benutzern aufzubauen. Die Kontakte zu den anderen Internetnutzern können durch einfache Kommentare, Weblogs<sup>8</sup>, Foren<sup>9</sup> und Chats<sup>10</sup> intensiviert und gepflegt werden. Durch diesen virtuellen und interaktiven Austausch, durch die sogenannte *Social Software*, wird das *Web 2.0* auch häufig als *Social Web* bezeichnet (vgl. Deutschland Online). Hierdurch besteht u.a. die Möglichkeit, dass virtuelle Gemeinschaften und Netzwerke, die sogenannten Communities, entstehen. Der Vorteil bei Weblogs, den sogenannten Blogs, bei Foren und bei Chats besteht außerdem darin, dass für die Erstellung und für die Teilnahme keine besonderen HTML-Kenntnisse nötig sind, d.h. die Barrieren für den Einstieg in die 'Netzwelt' relativ gering sind (vgl. Maier-Häfele/Häfele 2005: 92, Schindler 2007: 69).

---

<sup>2</sup> Das Schlagwort *Web 2.0* wird häufig, auch in der Wissenschaft, kritisiert (vgl. Ebersbach et al. 2008: 23). Es kann aber durchaus gesagt werden, dass eine Weiterentwicklung des Internets, auf technischer sowie sozialer Ebene, stattgefunden hat (vgl. Ebersbach et al. 2008). Weiterhin gibt es nicht nur Vorteile des *Web 2.0* sondern auch Nachteile, die auch häufig in der aktuellen Presse und im Internet, thematisiert werden (vgl. Spiegel 2009, Keen/Weinberger 2007). In dieser Zusammenfassung soll nicht auf diese umfangreiche Diskussion eingegangen werden. Eine kurze Darstellung der anhaltenden Debatte über das Schlagwort *Web 2.0* bzw. über das *Web 2.0* generell soll in der noch folgenden Forschungsarbeit herausgearbeitet werden.

<sup>3</sup> Die Plattform MySpace ist unter <http://www.myspace.com> zu erreichen und bietet seinen Mitgliedern das Anlegen von Profilen, die Suche nach Profilen und Kontaktaufnahme zu anderen Mitgliedern (vgl. MySpace).

<sup>4</sup> Die Plattform YouTube ist unter <http://www.youtube.com> zu erreichen und bietet seinen Nutzern das Hoch- und Herunterladen von selbstgedrehten Videos. Diese Videos können von den Benutzern kommentiert werden und somit kann der Kontakt zu anderen Nutzern hergestellt werden (vgl. YouTube).

<sup>5</sup> Die Plattform Podcast ist unter <http://www.podcast.de> zu erreichen. Die Nutzer können Inhalte in Form von Audio- oder Videodateien selbst erstellen oder die bereits erstellten Podcasts (Radiosendungen, Musik, Hörspiele, Videos) konsumieren (vgl. Podcast.de).

<sup>6</sup> Die Plattform Flickr ist unter <http://www.flickr.com> zu erreichen und bietet seinen Nutzern das hoch- und herunterladen von digitalen Photos. Diese können ausgetauscht und es kann Kontakt zu anderen Nutzern hergestellt werden (vgl. Flickr).

<sup>7</sup> Der Begriff Podcast setzt sich zusammen aus dem englischen Wort für Rundfunkübertragung (broadcast) und dem Namen des MP3-Player von Apple, dem iPod (vgl. Spiegel 2007: 46).

<sup>8</sup> Weblogs werden umgangssprachlich häufig als Blogs bezeichnet und sind ähnlich zu einer Webseite. Es werden in einem Weblog regelmäßig kurze Artikel, Kommentare und Links zu einem bestimmten Thema veröffentlicht (vgl. Maier-Häfele/Häfele 2005: 88ff.).

<sup>9</sup> Als Foren werden die zahlreichen „schwarzen Bretter“ des Internets bezeichnet. In diesen können Nachrichten veröffentlicht bzw. gepostet werden, die für alle Nutzer sichtbar sind. Auf die verschiedenen Nachrichten können dann die anderen Nutzer durch Kommentare reagieren. Häufig gibt es Diskussionsforen zu den unterschiedlichsten Themen, wobei die Argumentationslinien bzw. Kommentare zu einem Thema als Thread bezeichnet werden. Ein Forum ist somit eine asynchrone Kommunikationsplattform (vgl. Maier-Häfele/Häfele 2005: 55ff.).

<sup>10</sup> „Unter Chat (engl.: „to chat“ plaudern) versteht man die Kommunikation zwischen zwei oder mehreren Netzwerk-Benutzern durch Textübermittlungen in Echtzeit (Maier-Häfele/Häfele 2005: 48).

Der Netzwerkgedanke, der dem gesamten *Web 2.0* zu Grunde liegt, soll hier anschaulich an dem sehr wahrscheinlich bekanntesten Wiki<sup>11</sup>, der Online-Enzyklopädie Wikipedia<sup>12</sup>, beschrieben werden. Bei Wikipedia haben die Nutzer die Möglichkeit, neue Artikel zu erstellen und einzufügen, sie zu verändern oder zu aktualisieren. Zahlreiche Nutzer machen bereits von dieser Möglichkeit Gebrauch und haben sich teilweise im realen Leben zu Gruppen zusammengefunden, um über die objektive Darstellung von Sachverhalten zu diskutieren. So treffen sich z.B. unterschiedliche Gruppen von Benutzern regelmäßig zu Stammtischen in verschiedenen Städten der Bundesrepublik Deutschland (vgl. Wikipedia - Wikipedianer). Durch die Aktivitäten der Wikipedianer<sup>13</sup> enthält die englische Version von Wikipedia, 1,6 Millionen Beiträge, und die deutsche, 550 000 Beiträge (vgl. Schindler 2007: 66). Dies ist ein weiterer Aspekt des *Web 2.0*: die Software ist meistens Open-Source<sup>14</sup> und kann somit von jedem Nutzer frei genutzt und erweitert werden.

Die Nutzer und auch 'Hobby-Programmierer', erstellen den Inhalt der Plattformen selbst, was auch *User Generated Content* genannt wird, oder entwickeln sogar die Software weiter (vgl. Maier-Häfele/Häfele 2005: 17-20, Gehrke/Gräßer 2007:31ff, Kerres/Nattland 2007: 41ff.). Das *Web 2.0* „lebt“ sozusagen von seinen Nutzern. Dies wird gerade auch bei den Social Bookmarking Diensten wie del.icio.us<sup>15</sup> oder auch Mister Wong<sup>16</sup> deutlich. Hier hat der Nutzer die Möglichkeit, seine Lesezeichen auf den Server des Dienstes abzulegen und mit Schlagworten zu versehen. Weiterhin hat er die Wahl, seine Lesezeichen privat oder öffentlich zu organisieren. Sobald er sie den anderen Nutzern zugänglich macht, kann ähnlich zu einer Suchmaschine nach den mit Schlagworten versehenen Links gesucht werden (vgl. Mister Wong/del.icio.us).

Weiterhin auffällig ist, dass im Bereich der *Web 2.0*-Anwendungen häufig der Begriff 'Kollektive Intelligenz' anzutreffen ist. Lévy 1997 benutzt diesen Begriff u.a. in Bezug auf das gesamte Internet. Auch bei Wikipedia im Speziellen hat sich z.B. für die Aktivität des gemeinschaftlichen Indexierens (*social tagging*) der Ausdruck 'Folksonomy' herausgebildet. Er setzt sich zusammen aus den englischen Wörtern 'folk' und 'Taxonomy'<sup>17</sup> (vgl. Kienitz 2007: 27). Hierdurch wird deutlich gemacht, dass die Entstehung des

---

<sup>11</sup> Das besondere an einem Wiki ist, dass jeder Teilnehmer einen Eintrag im WikiWeb bearbeiten oder neu erstellen kann und hierzu keine besonderen Kenntnisse in HTML (Hypertext Markup Language) benötigt (vgl. Maier-Häfele/Häfele 2005: 101ff.).

<sup>12</sup> Die deutsche Version der Online-Enzyklopädie Wikipedia ist unter <http://de.wikipedia.org/wiki/Hauptseite> zu erreichen (vgl. Wikipedia).

<sup>13</sup> Die Benutzer von Wikipedia nennen sich auch Wikipedianer (vgl. Wikipedia - Wikipedianer).

<sup>14</sup> Die meisten Entwicklungen des Web 2.0 sind Open-Source-Software. Dies bedeutet, dass der Quellcode der Software frei einsehbar ist und das Programm frei verfügbar ist. Ausführlichere Kriterien findet man unter <http://www.opensource.org> (vgl. Maier-Häfele/Häfele 2005: 17/Open Source Initiative).

<sup>15</sup> Eine der populärsten Social Bookmarking Dienste ist del.icio.us <http://del.icio.us> (vgl. Kienitz 2007: 93/del.icio.us).

<sup>16</sup> Ein weiterer Social Bookmarking Dienst ist Mister Wong <http://www.mister-wong.de> (vgl. Mister Wong).

<sup>17</sup> Eine Taxonomie (englisch: Taxonomy) ordnet bestimmte Objekte bzw. Wissen unterschiedlichen Klassen zu (vgl. Universität des Saarlandes). Taxonomien sind vor allem aus der Biologie allgemein bekannt, so werden die verschiedenen Tier- und Pflanzenarten bestimmten Klassen zugeordnet und somit systematisiert (vgl. Universität Hamburg).

Schlagwortverzeichnisses der Online-Enzyklopädie Wikipedia hauptsächlich auf dem Engagement und Wissen der Wikipedianer beruht. Diese stellen keine bzw. nicht unbedingt Autoritäten im Bereich der Wissensarbeit dar und erweitern Wikipedia mit ihrem informell, formell oder beruflich erworbenen Wissen und versehen dieses mit Schlagworten. Auch bei Social Bookmarking wird auf das Wissen der Nutzer 'vertraut'. Die Links, welche am häufigsten abgelegt bzw. mit Schlagworten versehen wurden (tagging), werden als Erste in der Trefferliste angezeigt oder typographisch in einer Wortwolke (tag cloud) hervorgehoben (vgl. Kienitz 2007: 35). Somit kann gesagt werden, dass das *Web 2.0* auf das Wissen und die Aktivität seiner Nutzer angewiesen ist.

Die Nutzer des Internets der zweiten Generation bilden, wie bereits angedeutet, soziale Netzwerke oder auch virtuelle Communities durch ihre Interaktion mit *Web 2.0*-Anwendungen. Dies wird besonders deutlich bei der virtuellen Welt 'Second Life'. Dort kann der User ein zweites, virtuelles Leben beginnen und mittels seiner Repräsentation, dem Avatar<sup>18</sup>, Menschen kennen lernen, einkaufen, arbeiten, Handel treiben, Musik hören, Vorlesungen besuchen und somit fast alles tun, was er im realen Leben auch tun kann. Inwieweit sich 'Second Life' noch weiterentwickeln wird, ist zurzeit noch nicht abzusehen, da sich diese virtuelle Welt erst am Anfang ihrer Entwicklung befindet (vgl. Gehrke/Gräßer 2007: 24/Betz 2007/Second Life). Aus Platzgründen wird an dieser Stelle erst einmal auf eine weitere Ausführung zu 'Second Life' verzichtet.

Das *Web 2.0* und die Möglichkeiten, die es Ruheständlern bietet, sich in diesem Bereich einzubringen, stellen einen Hauptbestandteil der noch folgenden Forschungsarbeit dar. An den unterschiedlichsten Entwicklungen des *Web 2.0*, wie z.B. der Videoplattform YouTube oder Weblogs, soll untersucht werden, was und wie die 'Pioniere', wie beispielsweise Geriatric1927<sup>19</sup>, bei der Nutzung beispielsweise von YouTube oder Wikipedia lernen und wie das erworbene Wissen in ihrem Alltag eingesetzt werden kann. So könnte beispielsweise herausgefunden werden, ob sie bereits Inhalte für das Internet produzieren oder Kontakte zu anderen Nutzern geknüpft haben. Denn wie bereits beobachtet worden ist, ist davon auszugehen, dass die Ruheständler mit konkreten Nutzen- und Zielvorstellungen auch an die Anwendungen des *Web 2.0* herantreten und weiterhin wegen der Kommunikationsmöglichkeiten und Bildung von Netzwerken an den Entwicklungen des Internet der zweiten Generation interessiert sind (vgl. Wiegand 2007: 184).

---

<sup>18</sup> Der Begriff Avatar stammt aus dem Hinduismus und bezeichnete ursprünglich die Erscheinung einer Gottheit auf der Erde. Heute bezieht sich der Begriff meist auf animierte Figuren in Computerprogrammen, im Internet oder im Fernsehen, die mittels einer Dialogsoftware mit dem Benutzer kommunizieren (vgl. Lindner 2003b: 7).

<sup>19</sup> Geriatric1927 ist der Benutzername von Peter Oakley, einem 79-jährigen Witwer aus England. Er publiziert seine Lebensgeschichten, Erfahrungen per Videoaufnahme bei YouTube und ist mittlerweile als „Online-Opa“ vielbeschäftigt und weltberühmt (vgl. YouTube/Geriatric1927).

Abschließend ist zu sagen, dass die hier erwähnten Entwicklungen des *Web 2.0* an dieser Stelle noch durch zahlreiche Beispiele<sup>20</sup> und weitere Aspekte erweitert werden könnten. Dies soll jedoch erst in der noch folgenden Forschungsarbeit erfolgen.

## 2. Offene Fragen - Untersuchungsmethoden

Es liegen noch wenige Erkenntnisse darüber vor, welche Eigenschaften, Charakteristika der „typische“ *Web 2.0-Senior* bzw. *Web 2.0-Pionier* eigentlich besitzt. Deshalb könnte u.a. gefragt werden, ob es die bereits aktiven Senioren, welche über ein gut funktionierendes *Soziales Netz* verfügen oder ehrenamtlich tätig sind, diejenigen sind, die sich mit dem *Sozialen Netz* beschäftigen oder ob es die Ruheständler sind, die beispielsweise aus Einsamkeit oder körperlicher Eingeschränktheit neue Kommunikationsformen suchen. Welche Vorlieben besitzt der *‘Pionier’*? Ist er politisch, kulturell interessiert oder betreibt er Ahnenforschung und sucht deshalb den Weg ins *Web 2.0*? Oder sucht er eine Möglichkeit, seine Erinnerungen zu verarbeiten und diese mit der *Web 2.0-Gemeinde* zu teilen? Braucht der Senior Unterstützung bei dem Einstieg in die *Welt 2.0*? Welche Vorteile ergeben sich für den Ruheständler aus der Nutzung des *Sozialen Netzes*? Eine Überlegung ist, dass das *Web 2.0* das Selbstbewusstsein, die Selbstverwirklichung und Grenzüberschreitung fördert und dies auch einen Einfluss auf den Alltag der Senioren hat. Doch wie genau verändert sich der Alltag der Senioren durch ihre Aktivität im *Web 2.0*? Nutzt die Generation 60 Plus überhaupt das *Web 2.0*? Und kann durch das *Web 2.0* gelernt werden und wie wird gelernt durch das *Web 2.0*? Welche Vorteile bietet es eventuell für das Lernen? So könnte es z.B. sein, dass das *Web 2.0* eine Chance für das *Lebenslange Lernen* darstellt.

Weiterhin müsste auch festgestellt werden, wie viel Prozent der Ruheständler von den neuen Kommunikationsformen Gebrauch machen. Eine subjektive Schätzung ist, dass dies unter fünf Prozent der Senioren sind und deren Hauptmotiv darin liegt, mit anderen Menschen zu kommunizieren, Erfahrungen auszutauschen und Kontakt zu halten.

Zusätzlich gilt es, anhand von *‘Pionieren’* zu untersuchen, inwieweit die *Generation 60plus* von der zweiten Welle des Internets profitieren kann und ob sie durch die Nutzung von Internettechnologien beispielsweise eher in der Lage sind, an E-Government-Angeboten teilzunehmen, telemedizinische Geräte zu bedienen oder auch ihre Autonomie länger aktiv zu behalten. Eine umfassendere Frage ist, ob *Soziale Netzwerke*, Anwendungen des *Web 2.0* (YouTube, Wikipedia, Google Earth, Skype, etc.) oder generell die Kommunikation mit den Informations- und Kommunikationstechnologien, einen Beitrag dazu leisten können, die Ruheständler besser in die Wissensgesellschaft zu integrieren.

---

<sup>20</sup> Einen Überblick über die zahlreichen Internetanwendungen des *Web 2.0* bietet die Website [Go2Web20.net](http://www.go2web20.net) (<http://www.go2web20.net>) (vgl. [Go2Web20.net](http://www.go2web20.net)).



## 2.1 Qualitative Untersuchungsmethoden

In dieser empirischen Forschungsarbeit werden qualitative Leitfadeninterviews mit quantitativen Online-Fragebögen<sup>21</sup> kombiniert. Diese Kombination von Untersuchungsformen wird auch Triangulation genannt und soll dazu beitragen, dass die Schwächen einer Untersuchungsmethode von den Stärken der anderen Untersuchungsmethode ausgeglichen werden oder auch dazu dienen „[...] verfahrensspezifische Fehlerquellen zu minimieren.“ (Schnell et al. 2005: 262).

Zum jetzigen Zeitpunkt des Forschungsvorhabens, wurden bereits 18 qualitative, halbstrukturierte Leitfadeninterviews geführt (vgl. Schnell et al. 2005: 319ff.). Die Interviews wurden mit ausgesuchten Probanden geführt, die teilweise mit Hilfe eines Schneeballsystems gewonnen wurden (vgl. Kruse 2007: 51). Ein Teil hiervon wurde bereits transkribiert, aber es fand noch keine abschließende Auswertung<sup>22</sup> statt (vgl. Bortz/Döring 2006: 308ff.). Aus der Auswertung der Ergebnisse wird dann, mittels eines Induktionsschlusses (vom Besonderen zum Allgemeinen), d.h. von der untersuchten Zielgruppe auf Ruheständler mit ähnlichen Charakteristiken geschlossen werden (vgl. Bortz/Döring 2006: 300).

Da zum einem davon auszugehen ist, dass die Motivation der *‘Pioniere’*, sich mit *Web 2.0* Anwendungen zu beschäftigen, aus individuellen und persönlichen Beweggründen erfolgt, die interindividuell sehr unterschiedlich sein können, und zum anderen, dass die Lernfähigkeit und Lernleistungen im Erwachsenenalter durch verschiedenste Faktoren und Aspekte stark ausdifferenziert zu sein scheinen (vgl. Siebert 2003a: 27), erscheint eine Ergänzung der qualitativen Methode durch eine quantitative Untersuchung, welche eine größere Stichprobe zulässt, als sinnvoll<sup>23</sup>.

Die Fragenkomplexe der qualitativen Leitfrageninterviews orientieren sich an den folgenden Schwerpunkten dieser Arbeit: *Informelle Lernprozesse*, *Systemisches Bild vom Lernen*, *Technology Enhanced Learning (TEL)*, *Motivation für Selbstgesteuertes Lernen* und Umsetzung bzw. Nutzung des Gelernten und des in sozialen Netzwerken generierten Wissens im Alltag. Weiterhin sollen die Theorien über Lernprozesse und die Theorien aus der Lernpsychologie auf die konkrete und praktische Nutzung von *Web 2.0*-Entwicklungen angewendet und anhand der Zielgruppe empirisch untersucht werden.

---

<sup>21</sup> Siehe auch Punkt 2.2.

<sup>22</sup> Die Interviewauswertung wird u.a. mit Hilfe der Dokumentarischen Methode durchgeführt (vgl. Nohl 2008).

<sup>23</sup> Siehe auch Punkt 2.2.

### 2.1.1 Systemisches Bild vom Lernen (Horst Siebert)

Die qualitativen Leitfadeninterviews werden mit Hilfe der *Dokumentarischen Methode* ausgewertet (vgl. Nohl 2008). Die im Folgenden vorgestellten Lerntheorien sollen dabei eine Unterstützung sein, d.h. die Interviews werden aus der Sichtweise des *Systemischen Bildes vom Lernen*, der *Subjektwissenschaftlichen Lerntheorie*<sup>24</sup> und des *Technology Enhanced Learning*<sup>25</sup> interpretiert und analysiert.

Siebert (2003a: 55 ff.) erwähnt das *Systemische Bild vom Lernen* im Zusammenhang zu seiner Unterteilung der *Lernkultur* in verschiedene mikro- und makrologische Ebenen.

Die verschiedenen Ebenen der Lernkultur sind nach Siebert (2003a: 56 ff.) die Folgenden:

- gesellschaftliches Lernklima,
- regionale Bildungslandschaften,
- neue Einrichtungen, Angebotsformen, Netzwerke, Verbundsysteme,
- neue Zielgruppen, Milieus, soziale Kontakte, neue Benachteiligungen, Trendsetter,
- neue Generationenverhältnisse (Jung unterrichtet Alt),
- neue Lernorte, Organisationsformen und Medien,
- Lernstile, Kommunikationsformen, Lernwiderstände.

Kurz vorher betont Siebert (2003a: 55) in Bezug auf Arnold/Schüßler (1998: 10) die Relevanz von einem *Systemischen Bild vom Lernen*. Dieses Bild beinhaltet die drei Aspekte: methodisches Setting („Wie wird gelernt?“), implizites Lernen („Was wird gelernt, während gelehrt wird?“) und Lernen als selbstreferenzieller Aneignungsprozess. In dieser Arbeit wird dieses *systemische Bild vom Lernen* in Kombination mit den Ansätzen des *Informellen Lernens* und des *Technology Enhanced Learning* (TEL) auf die Zielgruppe der ‘Pioniere’ unter den Ruheständler angewandt und ihre Lernprozesse bei der Nutzung von *Web 2.0*-Anwendungen analysiert.

---

<sup>24</sup> Siehe auch Punkt 2.1.2.

<sup>25</sup> Siehe auch Punkt 2.1.3.

## 2.1.2 Subjektwissenschaftliche Lerntheorie (Klaus Holzkamp)

Nach der *Subjektwissenschaftlichen Theorie* Klaus Holzkamps wird ein Mensch nur dann weiterlernen, wenn er eine Diskrepanzerfahrung macht, d.h. wenn er mit seinem vorhandenen Wissen nicht in der Lage ist ein alltägliches Problem zu lösen:

„Klaus Holzkamp expliziert Lernen als eine spezielle Form sozialen Handelns. Gelernt wird, wenn alltägliche Handlungsrouinen scheitern und dadurch aufbrechende Diskrepanzerfahrungen als Lernproblematiken wahrgenommen werden. Unterschieden wird hier die Ebene primären Handelns von der Ebene des Lernhandelns. Ich selbst als Lernender erlebe auf der Ebene primären Handelns eine Diskrepanz zwischen dem, was ich kann, und dem, was ich will; dazu müsste ich meine Fähigkeiten erweitern.“ (Faulstich/Ludwig 2004a: 20)

Weiterhin betonen auch Faulstich und Ludwig (2004a), in Bezug auf die *Subjektwissenschaftliche Lerntheorie* Klaus Holzkamps, dass der Fokus des Lernens eher auf dem Subjekt liegt und dass das Subjekt nur dann lernt, wenn es ihm sinnvoll für sein tägliches Handeln erscheint:

„Die „subjektwissenschaftliche Lerntheorie“ Klaus Holzkamps vollzieht wissenschaftstheoretisch einen Übergang vom Bedingtheits- zum Begründungsdiskurs. Das subjektwissenschaftliche Erkenntnisinteresse gilt den Handlungs- und Lernbegründungen des Subjekts, das seine Gründe und Prämissen – auf der Basis seiner Interessenlage – aus dem Möglichkeitsfeld gesellschaftlicher Verhältnisse auswählt. Ihm liegt der Interessensbegriff, der Lebenspraxen und Bedeutungshorizonten verknüpft, zugrunde. Der thematische und emotionale Stellenwert der vollzogenen Lernschleife gründet in den Lebensinteressen des Lernenden und nicht in den Lehrzielen Dritter, die über das Herstellen oder Arrangement förderlicher Lernbedingungen ihre Anforderungen durchsetzen und Lernergebnisse erzeugen wollen. Bezogen auf Lernforschung bedeutet dies, das Augenmerk auf die Rekonstruktion von Lernbegründungen zu legen, die von gesellschaftlichen Möglichkeiten und Behinderungen gerahmt sind und nicht auf die Analyse von Bedingungen und Interventionen, unter denen Lernhandeln erfolgreich initiiert, angeleitet oder gesteuert werden kann.“ (Faulstich/Ludwig 2004a: 24-25)

Somit sollten bei allen Anstrengungen, von Lehrinstituten und auch des BMBF (Bundesministerium für Bildung und Forschung), das *Lebenslange Lernen* zu fördern, der Lerner und seine Interessen im Mittelpunkt stehen (vgl. BMBF). Damit die Lernarrangements der Lehrinstitute erfolgreich sind, gilt es u.a. die Lerngründe und die Lernmotivation der Zielgruppe zu ergründen:

„Demgegenüber setzt der Begründungsdiskurs an den Lerngründen der Lernenden an, die auf Interessen und Bedeutsamkeiten basieren. Die Lerngründe gilt es in einer "subjektwissenschaftlichen Lernforschung" zu begreifen, um typische Behinderungen und Möglichkeiten für Lernhandlungen zu entdecken, die nicht über Bedingungen und seien es noch so raffinierte Lernarrangements zu steuern sind.“ (Faulstich/Ludwig 2004a: 25)

In Bezug auf das Lernen mit dem Internet oder gar die Benutzung des Internets stellt Ochel (2003) fest, dass die Zielgruppe der Senioren nur dann das Internet benutzt, wenn dieses „gebrauchstauglich“ ist bzw. einen klaren Nutzen im alltäglichen Leben stiftet:

„Nur wenn Senioren durch die Nutzung des Internet vorhandene Bedürfnisse befriedigen können - das Internet ihnen also einen klaren Nutzen bietet - werden diese motiviert sein, dieses entsprechend zu nutzen.“ (Ochel 2003: 104)

In der noch folgenden Forschungsarbeit gilt es herauszufinden, ob und wie das Internet bzw. das *Web 2.0* einen positiven Beitrag zum alltäglichen Leben von Ruheständlern leisten kann bzw. was die Zielgruppe, der Internet-Pioniere, persönlich als wertvollen Nutzen des Internets betrachtet und weshalb sie motiviert sind mit Hilfe des Internets *Lebenslanges Lernen* zu betreiben.

### 2.1.3 Technology Enhanced Learning (TEL)

Mit dem Ansatz des *Technology Enhanced Learning* beschäftigen sich zwei, von der EU geförderten, Networks of Excellence (NoE)<sup>26</sup>: einmal das hier zitierte Kaleidoscope und einmal das PROLEARN (vgl. Kaleidoscope/Prolearn).

Unter dem Begriff *Technology Enhanced Learning* (TEL) wird verstanden, dass die User einer Software durch deren Gebrauch informell lernen, ihr Wissen zu ordnen und so z.B. bei der Erstellung einer Webseite durch die Technologie oder Programmiersprache beeinflusst werden, ihre Gedanken, Ideen, Erfahrungen und Wissen in maschinenlesbarer Form auszudrücken und medial zu präsentieren. Durch die Notwendigkeit, dieses Wissen in einem Medium zu präsentieren, verändert sich dieses Wissen und „[...] the way it is learned.“ (vgl. Kaleidoscope 2007: 6). Auch beim Gebrauch von Kommunikationstechnologien, wie z.B. E-Mail, Foren oder Chats, „erlaubt“ bzw. ermöglicht uns die Technologie, auf eine bestimmte Art zu kommunizieren, unsere Diskussionen z.B. hierarchisch zu strukturieren und einzelne, mehrere oder gar mehrere tausend Menschen hiermit zu erreichen. Dadurch „leitet“ die Technologie unser Denken und es besteht die Chance, dass es möglich wird, weiter zu denken als ohne Technologie, da mehrere Personen oder auch ganze Netzwerke an dem Aufbau von Wissen beteiligt sind (vgl. Kaleidoscope 2007: 4).

Im Bereich des *Web 2.0* wird, wie bereits im vorherigen Punkt unter dem Aspekt Bildung von Netzwerken geschildert, hier auch häufig von *‘Kollektiver Intelligenz’* gesprochen. Erfahrungen, Ideen und Wissen werden innerhalb des Netzwerkes bzw. im Sozialen Netzwerk artikuliert, ausgetauscht, ergänzt und erweitert. Durch die *Social Software* (*Web*

---

<sup>26</sup> Ein Network of Excellence (NoE) dient dazu, die europäische Forschung in Bezug auf einen bestimmten Forschungsgegenstand zu vereinen. Im Kern beschäftigt es sich hauptsächlich mit Forschung (engl. Research) und nicht mit der Anwendung (engl. Application) (vgl. Cordis).

2.0) und den Austausch innerhalb des Netzwerkes wird auch voneinander formell oder informell gelernt:

“New internet services and social software can facilitate productive learning in formal or informal ways. The term ‘networked learning’ has been introduced to describe the forms of learning taking place in groups or in communities to promote connections between learners, tutors, and educators, and between a learning community and its learning resources.” (Kaleidoscope 2007: 5)

Dabei befinden sich die Lernressourcen und das Wissen, welches untereinander ausgetauscht wird, in stetiger Veränderung und sind nicht unbedingt von Wissenschaftlern vorgegeben:

“Traditionally, formal education has focused more on the transmission of stable knowledge established by scholars and scientists. But education is now recognizing the importance of equipping individuals with the capability to produce their own knowledge – to continue to learn from their own experience and interactions with others. The skills of enquiry, analysis, synthesis, collaboration, knowledge negotiation, evaluation, communication, are the high-level cognitive skills that we all need as citizens and as a workforce.” (Kaleidoscope 2007: 4)

Es kann hier auch von einem „entgrenzten Lernen“ gesprochen werden, welches außerhalb der Bildungsinstitutionen stattfinden kann (vgl. Siebert 2003a: 53, 106ff.).

## **2.2 Quantitative Untersuchungsmethoden**

Wie bereits erwähnt, werden in der noch folgenden Forschungsarbeit die qualitativen Leitfadeninterviews mit Online-Fragebögen kombiniert<sup>27</sup>. Dies erscheint notwendig, da zum einen die Online-Fragebögen eine ausreichende Repräsentativität der Untersuchung gewährleisten und zum anderen soll durch die standardisierten Fragebögen erreicht werden, dass jeder Proband, unbeeinflusst von einem Interviewer, dieselben Fragen und Antwortoptionen gestellt bekommt und somit die Ergebnisse vergleichbar und valide sind (vgl. Schnell et al. 2005: 319ff.). Die Online-Fragebögen werden u.a. an die über 200 Seniorenbüros<sup>28</sup> und Verbände der BAGSO<sup>29</sup> versandt. Zum einen soll dadurch gewährleistet werden, dass eine repräsentative Auswahl der Zielgruppe ‘Pioniere’ bzw. aktive Senioren erreicht wird und zum anderen ist eine probabilistische

---

<sup>27</sup> Siehe auch Punkt 2.1.

<sup>28</sup> Die Seniorenbüros, welche über die gesamte Bundesrepublik verteilt sind, sind unter dem Dachverband BAS (Bundesarbeitsgemeinschaft Seniorenbüros e.V.) organisiert (vgl. BAS).

<sup>29</sup> Die BAGSO (Bundesarbeitsgemeinschaft der Senioren-Organisationen) wird vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend und gefördert und vereint über 90 unterschiedliche Seniorenorganisationen und –verbände unter ihrem Dach (vgl. BAGSO).

Stichprobenkonstruktion vorgesehen, d.h. es soll nur die gewünschte Zielgruppe an der Untersuchung teilnehmen (vgl. Bortz/Döring 2006: 261, 402). Die Auswertung der Online-Fragebögen, und somit auch die Hypothesenüberprüfung (deduktives Vorgehen), erfolgt anschließend durch den Einsatz von statistischen Methoden (vgl. Bortz/Döring 2005: 23ff., 75, 77), wie z.B. der Varianz und Standardabweichung oder der Kovarianz und des Korrelationskoeffizienten (vgl. Schira 2005: 53ff, 90ff.).

### **2.3 Inhaltsanalyse des Blogs und Wikis**

Zusätzlich zu den beiden traditionellen Forschungsmethoden (Leitfadeninterview, Fragebogen) besteht bereits eine Webseite mit dem Titel „Internet-Pioniere: Surfen im Web 2.0“<sup>30</sup>. Die Webseite beinhaltet weiterhin einen Blog „Internet-Pioniere: Silver Surfer und das Web 2.0“ und ein Wiki „e-ship“. Der Blog soll dazu dienen, mit *Web 2.0*-Senioren Kontakt aufzunehmen und Diskussionen über das Thema zu führen. Weiterhin soll mit der Zielgruppe gemeinsam ein Wiki über das *Web 2.0* als „Welt für sich“ bzw. „Auch eine Welt für Senioren?“ erstellt werden. Mit dem erstellten Blog ist es bereits teilweise gelungen, die gewünschte Zielgruppe zu erreichen. Durch die Teilnahme der *‘Pioniere’* wird es möglich, u.a. zu ergründen, welche Motive Senioren dazu bewegen, am *Web 2.0* teilzunehmen, welche Interessen förderlich für die Nutzung des *Sozialen Netzes* sind, und ob durch die Teilnahme am *Web 2.0* einer *‘social exclusion’* vorgebeugt werden kann oder ob die Teilnahme „nur“ erweiternd zur „realen“ *Inklusion* gesehen werden kann. Per Inhaltsanalyse, genauer gesagt mit einer Kontingenzanalyse, wird der Blog und gegebenenfalls das Wiki, auf das Zusammenfallen bzw. auf das gemeinsame Auftreten von bestimmten Begriffen, analysiert (vgl. Schnell et al. 2005: 319ff, 407ff.).

Die Kombination der verschiedenen Methoden soll gewährleisten, dass repräsentative und valide Ergebnisse im Laufe der Forschungsarbeit erzielt werden. Und diese somit einen Beitrag dazu leisten, mehr Erkenntnisse in Bezug auf das *Informelle Lernen* und den Lernprozess von *‘Pionieren’* bei der Nutzung von *Web 2.0*-Anwendungen zu gewinnen und herauszufinden, ob die Ruheständler einen konkreten Nutzen aus dem erworbenen Wissen für ihren Alltag ziehen und dies Auswirkungen, sei es ersetzend oder erweiternd, auf ihre soziale *Inklusion* hat.

---

<sup>30</sup> Die Webseite des Forschungsvorhabens lautet <http://www.elearning-online.eu> (vgl. Internet-Pioniere).

### 3. Soziales Netz – Oder was tut die Generation 60 Plus wirklich im Internet?

Wie bereits erwähnt, wurden bislang bereits 18 qualitative Interviews geführt<sup>31</sup>. Da aber zum jetzigen Zeitpunkt des Forschungsvorhabens noch keine abschließende Auswertung erfolgt ist, können hier nur bisherige Forschungsergebnisse bzw. Tendenzen der bisher interviewten *‘Pioniere’* festgehalten werden. Endgültige Aussagen können erst in der noch folgenden Dissertation gemacht werden.

Die bislang interviewten Ruheständler teilten zu einem großen Teil mit, dass sie den Austausch über das Internet schätzen. Dieser Austausch erfolgt aber meistens „nur“ in dem bereits vorhandenen Bekanntenkreis, d.h. es wurde kaum ein Interesse an Internetbekanntschaften bekundet. Dieses besagt jedoch nicht, dass es nicht auch Ruheständler gibt, die sehr wohl den Kontakt zu anderen Menschen im Internet suchen. Dies wird z.B. auch im Internet und *Web 2.0* deutlich, da es zahlreiche Online-Plattformen für die Generation 60 Plus gibt, die auch von vielen Ruheständlern aktiv genutzt werden.

Die Probanden teilten aber häufig mit, dass sie Dienste des *Web 2.0* unbewusst oder bewusst nutzen<sup>32</sup>. So wurde u.a. eine aktive Teilnahme bei Wikipedia, Google Earth, Blogs, Skype und auch bei Rollenspielen erwähnt. Hierbei fiel auf, dass die *‘Pioniere’* die Dienste nach persönlichem Nutzen auswählen und überraschend kreativ damit umgehen. So wurde z.B. Wikipedia für die Verbreitung des eigenen Fachwissens angewendet, Google Earth dazu benutzt, um beispielsweise den Verlauf der Skipisten vor dem Urlaub auszukundschaften, ein eigener Blog installiert, um mit anderen Bewohnern eines Wohnstifts in Kontakt zu treten und Marketing zu betreiben und ein Rollenspiel ausprobiert, um zu sehen, wie die jüngeren Menschen „ticken“.

Zusätzlich betrachten die untersuchten *‘Pioniere’* ihre eigene Internetnutzung als Normalität. So wurde u.a. erwähnt, dass in jeder Fernseh- und Radiosendung auf das Internet verwiesen wird und dass das Internet ein Alltagsmedium, ähnlich zum Mobiltelefon, geworden ist.

### 4. Aktueller Stand

Die bisher interviewten *‘Pioniere’* waren tendenziell sozial integriert und aktiv, d.h. sie betrieben häufig ein Ehrenamt, interessierten sich für Bildung und Kultur, waren in Vereinen oder Initiativen engagiert und lebten ihre persönlichen Interessen und Hobbies aus.

---

<sup>31</sup> Die ersten sechs Interviews sind bereits transkribiert und werden bald mit der *Dokumentarischen Methode* ausgewertet.

<sup>32</sup> Teilweise ist dem „durchschnittlichen“ Internetnutzer gar nicht der Unterschied zwischen dem *Web 1.0* und *Web 2.0* bekannt.

Die Nutzung von IuK-Technologien und des *Web 2.0*<sup>33</sup> scheint sich meistens nach dem persönlichen Nutzen zu richten und die Dienste werden kreativ genutzt. Weiterhin erfolgt der Austausch mit Anderen auch häufig per Mailinglisten und mit Photos, Videos und Grußkarten. Somit kann bisher gesagt werden, dass die Ruheständler ein starkes Interesse am gegenseitigen Austausch haben. Weiterhin erwähnten die Untersuchungspersonen, dass ihr Bekanntenkreis erhalten geblieben ist, d.h. der Kontakt beispielsweise zu ehemaligen Arbeitskollegen oder Sportfreunden mit Hilfe des Internets nicht abgebrochen worden ist, sondern konnte problemlos beispielsweise mit Hilfe von Emails aufrecht erhalten werden. Doch nicht nur die quantitative Kommunikation hat, nach der Meinung der Interviewprobanden, zugenommen. Auch die Qualität der Kommunikation hätte sich verbessert, da es u.a. möglich sei, nur eine kurze Textnachricht auszutauschen oder beispielsweise die Email mit Fotos zu ergänzen<sup>34</sup>. Deshalb kann gesagt werden, dass das Internet bzw. das *Web 2.0* eine erweiterte Möglichkeit darstellt, andere Menschen zu kontaktieren.

Es war bislang außerdem interessant zu beobachten, dass die Internetaktivität der Ruheständler in einem erhöhten Maße in Gruppen stattfindet, d.h. in Computergruppen und Seniorengemeinschaften. Somit kann angenommen werden, dass die *'Pioniere'* sich untereinander selbst organisieren und auch im realen Kontakt sich untereinander bei Problemstellungen helfen. Die Kollaboration scheint hierbei sowohl face-to-face als auch über IuK-Technologien statt zu finden.

Es ist auch abzusehen, dass die Sicherheit im Internet bzw. *Web 2.0* einen weitere wichtige Komponente für die *'Pioniere'* ist. Es wurde u.a. häufig von den Probanden erwähnt, dass sie ein Antivirenprogramm installiert haben, persönliche Daten ungerne weitergeben und auch dass sie skeptisch in Bezug auf das Online-Banking sind.

Abschließend ist zu sagen, dass ein Großteil der untersuchten *'Pioniere'* sich zwar vorstellen könnte, ohne das Internet zu leben, aber das sie häufig auch nicht mehr auf das Internet verzichten möchten. Sie erwähnen in diesem Zusammenhang u.a. den Informationsvorteil den sie durch das Internet besitzen und die angenehmere Gestaltung ihres Alltags u.a. durch Online-Bestellungen, Online-Reservierungen und die elektronische Steuererklärung (vgl. ElsterOnline).

---

<sup>33</sup> Wenn in dieser Arbeit von IuK-Technologien gesprochen wird, dann sind alle verfügbaren Internetdienste, eingeschlossen *Web 2.0*-Anwendungen, gemeint.

<sup>34</sup> Es wurde aber auch von einigen Probanden erwähnt, dass das Telefon weiterhin das zentrale Medium für die Kontaktaufnahme geblieben ist und dass es weiterhin Menschen im Bekanntenkreis gäbe, die keinen Internetzugang hätten.



## 5. Chancen und Risiken

Wie bei jeder neuen Technologie bestehen auch im Bereich der IuK-Technologien und *Web 2.0-Anwendungen* Chancen und Risiken (vgl. Siebert 2003b: 77ff.). In dieser Zusammenfassung soll jedoch nicht verstärkt auf diese Diskussion eingegangen werden<sup>35</sup>, da auch andere Forscher bestätigen, dass es nun zu einer differenzierteren Diskussion, beispielsweise über das E-Learning gekommen ist:

„Die Polarisierung der Gegner und Befürworter, der Kulturkritiker und der Technikfreaks ist einer differenzierenden Betrachtung gewichen. Das E-Learning scheint soziale Bildungsangebote - von Ausnahmen abgesehen - nicht zu ersetzen, sondern zu ergänzen.“ (Siebert 2003b: 78)

Es scheint abzusehen zu sein, dass die IuK-Technologien im Allgemeinen nicht die persönliche Kommunikation ersetzen, sondern nur ergänzen (vgl. Siebert 2003b). Deshalb sollen in dieser Zusammenfassung die Möglichkeiten und Chancen, die die IuK-Technologien und besonders das *Web 2.0* bieten können, betont werden.

Ein wesentlicher Aspekt des *Web 2.0* sind die vereinfachten und erweiterten Optionen mit anderen Menschen zu kommunizieren und in Kontakt zu bleiben (vgl. Ebersbach et al. 2008: 29, 79ff.). Gerade das *Web 2.0* steht für die sozialen Aktivitäten und persönlichen Austausch im Netz und wird deswegen häufig synonym auch als *Social Web* bezeichnet<sup>36</sup> (vgl. Ebersbach et al. 2008: 23).

Im Zusammenhang mit dem *Web 2.0* wird auch häufig über *Kollektive Intelligenz* diskutiert. Die *Kollektive Intelligenz* wird hierbei an speziellen Diensten bzw. an Phänomenen des *Web 2.0*, wie z.B. am Social Bookmarking und an der Entstehung der Online-Enzyklopädie Wikipedia, festgemacht (vgl. Ebersbach et al. 2008: 24-25, 188-190).

Nach der Meinung der Verfasserin besteht weiterhin die Chance, mit *Web 2.0-Anwendungen* zu lernen und eine persönliche Lernumgebung zu gestalten (vgl. Cross 2007: 187, Anhang). Cross (2007) ist gar der Meinung, dass das Internet im Allgemeinen generell eine Quelle für das Informelle Lernen und die Lernplattform der Gegenwart und Zukunft ist:

„The Internet was made for informal learning. It's always on. It connects to people and information. It's a network environment. It's available almost everywhere. It makes things available in real time. It's user driven. You can pick what you want and take a little or a lot. It's the learning platform of the present and future.“ (Cross 2007: 192)

---

<sup>35</sup> In der noch folgenden Dissertation werden sowohl die Chancen als auch die Risiken von IuK-Technologien aufgezeigt werden.

<sup>36</sup> Ebersbach et al. (2008: 23ff.) vermeiden weiterhin den Begriff *Web 2.0* und grenzen, den enger gefassten Begriff *Social Web* vom *Web 2.0*, ab.

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass *Web 2.0-Anwendungen* einen wichtigen Beitrag leisten können, die sozialen Kontakte aufrecht zu erhalten, zu lernen und somit die *'Pioniere'* in die Wissensgesellschaft zu integrieren. Aber sie sollten nur als eine erweiterte Möglichkeit betrachtet werden, sie können und sollen auch nicht die persönliche Kommunikation ersetzen.

## Literaturverzeichnis

**[Betz 2007]** Betz, J. (2007): Second Life. Sofort dabei sein! Markt + Technik Verlag: München.

**[Bortz/Döring 2006]** Bortz, J./Döring, N. (2006): Forschungsmethoden und Evaluation für Human- und Sozialwissenschaftler. 4. überarbeitete Auflage. Springer Verlag: Heidelberg.

**[Cross 2007]** Cross, J. (2007): Informal Learning. Rediscovering the Natural Pathways That Inspire Innovation and Performance. Pfeiffer: San Francisco.

**[Ebersbach et al. 2008]** Ebersbach, A./Glaser, M./Heigl, R. (2008): Social Web. UVK Verlagsgesellschaft: Konstanz.

**[Faulstich/Ludwig 2004]** Faulstich, P./Ludwig, J. (2004): Expansives Lernen. Grundlagen der Erwachsenenbildung Band 39. Schneider Verlag Hohengehren: Baltmannsweiler.

**[Faulstich/Ludwig 2004a]** Faulstich, P./Ludwig, J. (2004): Lernen und Lehren – aus „subjektwissenschaftlicher Perspektive“. In: Faulstich, P./Ludwig, J. (2004a): Expansives Lernen. Grundlagen der Erwachsenenbildung Band 39. Schneider Verlag Hohengehren: Baltmannsweiler. S. 10-28.

**[Gehrke 2007]** Gehrke, G. (2007): Web 2.0 – Schlagwort oder Megatrend? Fakten, Analysen, Prognosen. Schriftenreihe Medienkompetenz des Landes Nordrhein-Westfalen, Band 6. Kopaed: Düsseldorf, München.

**[Gehrke/Gräßer 2007]** Gehrke, G./Gräßer, L. (2007): Neues Web, neue Kompetenz? In: Gehrke, G. (Hrsg.): Web 2.0 – Schlagwort oder Megatrend? Fakten, Analysen, Prognosen. Schriftenreihe Medienkompetenz des Landes Nordrhein-Westfalen, Band 6. Kopaed: Düsseldorf, München. S. 11-37.

**[Kerres/Nattland 2007]** Kerres, M./Nattland, A. (2007): Implikationen von Web 2.0 für das E-Learning. In: Gehrke, G. (Hrsg.): Web 2.0 – Schlagwort oder Megatrend? Fakten, Analysen, Prognosen. Schriftenreihe Medienkompetenz des Landes Nordrhein-Westfalen, Band 6. Kopaed: Düsseldorf, München. S. 37-55.

**[Kienitz 2007]** Kienitz, G. W. (2007): Web 2.0. Der ultimative Guide für die neue Generation Internet. Moses Verlag: Kempen.

**[Kruse 2007]** Kruse, J. (2007): Reader „Einführung in die Qualitative Interviewforschung. Freiburg.

**[Lindner 2003a]** Lindner, Ch. (2003): Avatare. Digitale Sprecher für Business und Marketing. Springer-Verlag: Berlin, Heidelberg, New York.

**[Lindner 2003b]** Lindner, Ch. (2003): Wer braucht wofür Avatare? Konzeption und Implementierung natürlichsprachlicher Systeme – Zur Einführung. In: Lindner, Ch. (Hrsg.): Avatare. Digitale Sprecher für Business und Marketing. Springer-Verlag: Berlin, Heidelberg, New York.

**[Maier-Häfele/Häfele 2005]** Maier-Häfele, K./Häfele, H. (2005): Open-Source-Werkzeuge für e-Trainings. Übersicht, Empfehlungen und Anleitungen für den sofortigen Seminareinsatz. managerSeminare Verlag: Bonn.

**[Nohl 2008]** Nohl, A.-M. (2008): Interview und dokumentarische Methode. Anleitungen für die Forschungspraxis. 2. Überarbeitete Auflage. Qualitative Sozialforschung – Band 16. VS Verlag für Sozialwissenschaften: Wiesbaden.

**[Ochel 2003]** Ochel, J. (2003): Senioren im Internet. Band 19. Josef Eul Verlag: Lohmar.

**[Schindler 2007]** Schindler, M. (2007): Wikipedia – wisdom of the world? In: Gehrke, G. (Hrsg.): Web 2.0 – Schlagwort oder Megatrend? Fakten, Analysen, Prognosen. Schriftenreihe Medienkompetenz des Landes Nordrhein-Westfalen, Band 6. Kopaed: Düsseldorf, München. S. 55-65.

**[Schira 2005]** Schira, J. (2005): Statistische Methoden der VWL und BWL. Theorie und Praxis. 2., überarbeitete Auflage. Pearson Studium: München.

**[Schnell et al. 2005]** Schnell, R./Hill, P.B./Esser, E. (2005): Methoden der empirischen Sozialforschung. 7., völlig überarbeitete und erweiterte Auflage. R. Oldenbourg Verlag: München, Wien.

**[Siebert 2003a]** Siebert, H. (2003a): Didaktisches Handeln in der Erwachsenenbildung. Didaktik aus konstruktivistischer Sicht. 4. Auflage. Wolters Kluwer: München, Unterschleißheim.

**[Siebert 2003b]** Siebert, H. (2003): Vernetztes Lernen. Systemisch-konstruktivistische Methoden der Bildungsarbeit. Wolters Kluwer: München/Unterschleißheim.

**[Spiegel 2007]** Spiegel (2007): Leben 2.0. Wir sind das Netz. Wie das neue Internet die Gesellschaft verändert. Spiegel Special – Das Magazin zu Thema Nr. 3. Spiegel Verlag: Hamburg.

**[Spiegel 2009]** Spiegel (2009): Fremde Freunde. Vom zweifelhaften Wert digitaler Beziehungen. Ausgabe Nr. 10. Spiegel Verlag: Hamburg.

## Internetquellen

**BAGSO** – Bundesarbeitsgemeinschaft der Senioren-Organisationen

(rev.=, Zugriff=26.10.07, 18:30 MESZ)

<http://www.bagso.de>

**BAS** – Bundesarbeitsgemeinschaft Seniorenbüros

(rev.=, Zugriff=28.10.07, 18:40 MESZ)

<http://www.seniorenbueros.org>

**BMBF** – Bundesministerium für Bildung und Forschung

(rev.=, Zugriff=25.02.06, 16:00 MESZ)

<http://www.bmbf.de/de/411.php>

**Cordis** – Network of Excellence

Sixth Framework Programme

(rev.=, Zugriff=23.12.07, 13:20 MESZ)

[http://cordis.europa.eu/fp6/instr\\_noe.htm](http://cordis.europa.eu/fp6/instr_noe.htm)

**del.icio.us** – Social Bookmarking

(rev.=29.11.06, Zugriff=02.07.07, 12:50 MESZ)

<http://del.icio.us/>

**Deutschland Online** – Social Web

(rev.=, Zugriff=09.07.07, 14:30 MESZ)

<http://www.studie-deutschland-online.de/do4/6000.html>

**ElsterOnline**

Das Dienstleistungsportal der Finanzverwaltung

(rev.=, Zugriff=10.04.09, 17:30 MESZ)

<http://www.elsteronline.de>

**Geriatric 1927**

Homepage von Peter Oakley

(rev.=, Zugriff=17.12.07, 18:50 MESZ)

<http://www.askgeriatric.com>

**Go2Web20.net** – The complete Web 2.0 Directory

(rev.=, Zugriff=03.07.07, 16:45 MESZ)

<http://www.go2web20.net/>

**Internet-Pioniere** – Surfen im Web 2.0

Webpräsenz als Teil der Forschungsarbeit

(rev.=, Zugriff=10.04.09, 17:35 MESZ)

<http://www.elearning-online.eu>

**Kaleidoscope** – Network of Excellence

Shaping the scientific evolution of Technology Enhanced Learning

(rev.= 23.12.07, Zugriff=23.12.07, 13:00 MESZ)

<http://www.noe-kaleidoscope.org/pub/>

**[Keen/Weinberger 2007]** Keen, A./Weinberger, D. (2007): The Good, The Bad, And the 'Web 2.0'. The Wall Street Journal Online.

Keen vs. Weinberger – Full Text of a "Reply All" debate on Web 2.0

(rev.=18.07.2007, Zugriff=12.04.09, 16:35 MESZ)

<http://online.wsj.com/article/SB118460229729267677.html>

**Mister Wong** – Master of all Bookmarks

(rev.=, Zugriff=02.07.07, 12:55 MESZ)

<http://www.mister-wong.de>

**MySpace** – A place for friends

(rev.=2003-2007, Zugriff=01.07.07, 23:50 MESZ)

<http://www.myspace.com>

**Open Source Initiative**

(rev.=, Zugriff=01.07.07, 23:35 MESZ)

<http://www.opensource.org>

**O' Reilly** – What is the Web 2.0?

Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software

(rev.= 2005, Zugriff=01.07.07, 17:55 MESZ)

<http://www.oreilly.de/artikel/web20.html>

**Podcast.de** – Das deutschsprachige Podcast-Portal

(rev.=, Zugriff=02.07.07, 12:00 MESZ)

<http://www.podcast.de>

**PROLEARN** – Network of Excellence

(rev.=, Zugriff=23.12.07, 13:15 MESZ)

<http://www.prolearn-project.org/>

**Second Life**

Your World. Your Imagination.

(rev.=, Zugriff=17.12.07, 19:10 MESZ)

<http://secondlife.com/>

**Universität Hamburg** – Botanik Online

Systematik und Taxonomie – Methoden und Regeln zur Klassifikation von Pflanzen

(rev.=31.07.03, Zugriff=09.07.07, 14:15 MESZ)

<http://www.biologie.uni-hamburg.de/b-online/e43/43.htm>

**[Wiegand 2007]** Wiegand, D. (2007): Unterschätzte Generation. Senioren entdecken PC und Internet. c't 11/2007, S. 184: Senioren und Computer.

(rev.=, Zugriff=03.07.07, 16:55 MESZ)

<http://www.heise.de/ct/07/11/184/>

**Wikipedia** – Die freie Enzyklopädie

(rev.=20.06.07, 15:57 MESZ, Zugriff=01.07.07, 23:30 MESZ)

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

**Wikipedia** – Wikipedianer

(rev.=16.12.07, 19:25 MESZ, Zugriff=23.12.07, 14:30 MESZ)

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

**YouTube** – Broadcast Yourself

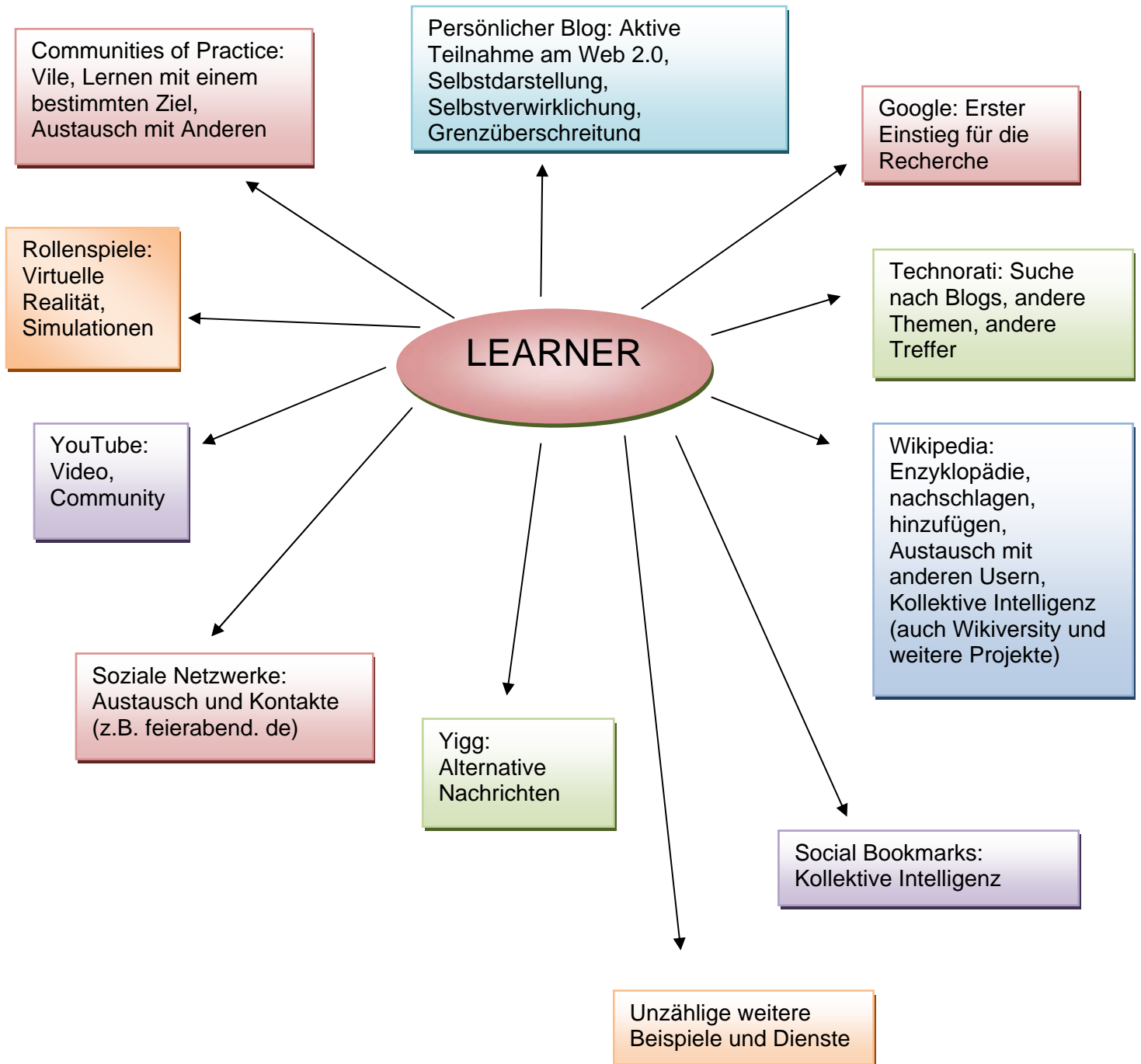
(rev.=2007, Zugriff=01.07.07, 23:55 MESZ)

<http://www.youtube.com>



# Anhang: Persönliche Lernumgebung

Chance mit Hilfe des Web 2.0: Persönliche Lernumgebung gestalten (Beispiele)



**Gemeinsamkeiten:** Interaktivität, Communities, Grenzüberschreitung, Austausch mit Anderen, Selbstverwirklichung, Zusammenarbeit, ...

**Verwendete Beispiele:**

Google – Häufig benutzte Suchmaschine, bietet auch verschiedene weitere Dienste an (wie z.B. Google Earth)  
<http://www.google.de>

Technorati – Suchmaschine für Blogs  
<http://www.technorati.com>

Wikipedia – Online-Enzyklopädie (zahlreiche „Schwesterprojekte“ wie z.B. Wikiversity, Wikibooks, Wikiquote, etc.)  
<http://www.wikipedia.de>

Social Bookmarks – Ablage und Verwaltung von Lesezeichen im Internet  
Bekannte Anbieter: Mister Wong, delicious, etc.  
<http://www.mister-wong.de>  
<http://www.delicious.com>

Yigg – Nachrichten zum Mitmachen: Lesen – Bewerten - Schreiben  
<http://www.yigg.de>

Soziale Netzwerke – Beispiele: Facebook, Xing, MySpace, Feierabend.de  
<http://www.facebook.com>  
<http://www.xing.com>  
<http://www.myspace.com>  
<http://www.feierabend.de>

YouTube – Online-Plattform für Videos mit einer großen Community  
<http://www.youtube.com>

Rollenspiele – Bekannte Beispiele: Second Life, World of Warcraft  
<http://www.secondlife.com>  
<http://www.worldofwarcraft.com>

Communities of Practice – „In a community of practice, peers learn from one another.“ (Cross, J. (2007): Informal Learning, S. 153)  
z.B. Vile (ZAWIW – Universität Ulm)  
<http://www.gemeinsamlernen.de>

Persönlicher Blog (Online-Tagebuch) – Bekannte Anbieter: Google, Wordpress  
<http://www.blogger.com>  
<http://wordpress-deutschland.org>

Siehe auch: Webseite des Forschungsvorhabens  
<http://www.elearning-online.eu>