

Vom Web 2.0 zum Gap 2.0 - Geht der „digital divide“ ins nächste Release?

Eine Ausarbeitung

von

Christine Knieriemen
67688 Rodenbach



Dieses Werk ist unter einem Creative Commons Attribution 3.0 Germany Lizenzvertrag lizenziert. Um die Lizenz anzusehen, gehen Sie bitte zu <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/de/> oder schicken Sie einen Brief an Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California 94105, USA.

Inhalt

1. Einleitung.....	1
2. Das Web 2.0.....	2
2.1 Vom Web 1.0 zum Web 2.0	3
2.2 Vom Konsum zur Partizipation.....	4
3. Digitale Entwicklungen in der Gesellschaft.....	5
3.1 Auswirkungen der „Digitalen Unordnung“	6
3.2 Die digitale Welt der Jugendlichen: Die Digital Natives	6
4. Der Gap 2.0 – alte und neue Gräben	8
4.1 Onliner und Nonliner	9
4.2 Alte und neue digitale Eliten	12
5. Bildungswissenschaftliche Aufgaben	13
6. Fazit	15
Literaturverzeichnis	17

1. Einleitung

*„Wissen bedeutet nicht das Einfache zu sehen,
sondern im Komplexen zu schwimmen.“*

Weinberger, David, 2008, S. 237:

Der *digital divide* beschreibt soziale Ungleichheiten, die sich über die Nutzung oder Nichtnutzung digitaler Technologien ergeben können. Die soziale Benachteiligung wird dabei empirisch auf die Techniknutzung zurückgeführt. Dabei wird die Zunahme des Besitzes von Computern bzw. Online-Zugängen und deren ungleiche Verteilung betrachtet¹.

Nun scheint sich aber fast unbemerkt eine weitere Spaltung durch die digitale Gemeinde zu ziehen: Während gerade die *Digital Natives*, die laut Statistik häufig aus bildungsnahen Schichten stammen, das Web 2.0 als Produzenten erobern, scheinen Internetnutzer der bildungsfernen Schichten sich mehr und mehr auf ihr Konsumentendasein zu beschränken.

Hier soll nun das Geschehen rund um das Web 2.0 und die digitale Entwicklung der Gesellschaft genauer betrachtet werden. Unter Gap 2.0 wird eine mögliche neue digitale Spaltung der Gesellschaft beleuchtet und es werden sich daraus ergebende bildungswissenschaftliche und politische Aufgaben formuliert. In einem Fazit werden diese Aufgaben mit weiteren Visionen und Forderungen verbunden.

Anmerkung 1:

Der Begriff *Gap* oder *digital Gap* (digitale Kluft) wird in dieser Ausarbeitung als Synonym für den Begriff *digital divide* (digitale Spaltung) verwendet und soll die Entwicklungen im Verlauf der Zeit verdeutlichen.

Anmerkung 2:

Hinsichtlich der gendersensitiven Schreibweise wird in dieser Ausarbeitung eine neutrale oder die männliche Schreibweise gewählt. In jedem Fall sind beide Geschlechter gemeint.

¹ Krings, B. u. Riehm, U., 2006, S. 3052 und 3054

2. Das Web 2.0

*„Das Wissen – seine Inhalte und seine Organisation
– wird jetzt ein sozialer Akt.“*

Weinberger, David, 2008, S. 160:

Nach Moser charakterisiert Tim O'Reilly die wesentlichen Merkmale des Web 2.0 wie folgt:

- „Eine Vielzahl von zu nutzenden Diensten mit dem Web als Plattform (anstelle vorgegebener Software-Pakete),
- die Bildung und Vernetzung über Communities, etc.,
- das Vertrauen in die Anwender als Mitentwickler,
- die Bildung kollektiver Intelligenz,
- die Erstellung von Software über die Grenzen einzelner Geräte hinaus,
- das Erreichen großer Massen durch die Bildung vieler kleiner Communities, etc.,
- die Entwicklung von leicht zugänglichen User Interfaces, Entwicklungs- und Geschäftsmodellen.“²

Bekannte Beispiele sind Wikis, Social Networks, Videoplattformen und Podcasting ebenso, wie Tagging, Kundenbewertungen und kollaboratives Arbeiten.

² Moser, H, 2008, S. 31

2.1 Vom Web 1.0 zum Web 2.0

Betrachtet man das Internet in seiner Entwicklung, so kann man verschiedene Phasen abgrenzen:³

- **Phase 1:** Das Internet entsteht aus dem ARPANET und wird hauptsächlich an Universitäten und Forschungseinrichtungen zum Austausch und damit begrenzt auf einen kleinen Kreis von Nutzern eingesetzt. Ein *digital divide* ergibt sich durch die Beschränkung auf bestimmte Nutzergruppen.
- **Phase 2:** Das World Wide Web mit grafischer Bediensoftware entsteht und gewährt Zugang für einen größeren Kreis von Nutzern. Während prinzipiell jeder die Möglichkeit hätte auf das Internet zuzugreifen, ist dieser Zugang aber immer noch eingeschränkt durch Technik, Verständnis im Umgang mit Computern, Zugangsmöglichkeiten und finanzielle Mittel. Der *digital divide* setzt genau an diesen Möglichkeiten und Kenntnissen an. Die Produktion von eigenen Inhalten ist schwierig, erfordert ein hohes technisches Know How und beschränkt sich auf einen kleinen Kreis von engagierten, technikaffinen Nutzern und Firmen, die mit den entsprechenden finanziellen Mitteln ihr Marketing auf das Internet ausweiten. Die allgemeinen Internetnutzer bleiben auf Konsum und Informationsbeschaffung beschränkt. Allenfalls der Austausch über Foren und Chat gibt einen ersten Hinweis auf die entstehende öffentliche Kommunikation im Internet. Das Surfen steht in dieser Phase im Vordergrund. Eine erste Online-Spielergemeinde entsteht und damit eine ganz eigene Kultur, wiederum beschränkt auf eine überschaubare Nutzergruppe.
- **Phase 3:** Verschiedene technische Entwicklungen, wie Breitbandinternet und kreative Softwareinnovationen, größtenteils aus dem Open Source Bereich, treiben die Entwicklung des Web 2.0 voran. Ein interaktives Netz entsteht, in dem der Nutzer mit einfachen

³ Dobusch, L. u. Forstleitner, C., 2007, S. 278-279

Mitteln zum Mitgestalter werden kann. Der *digital divide* ist kaum mehr durch Technik oder Zugangsmöglichkeiten zu fassen, sondern muss hier wesentlich differenzierter betrachtet werden.

2.2 Vom Konsum zur Partizipation

„Aus dem suchenden Nutzer vorhandener Webinhalte wird ein aktiver Mitgestalter des Web, der eigene Erfahrungen in das System einbringt und in der Kommunikation mit seinen Netzwerkpartnern zu gemeinsamem Wissen weiterentwickelt.“⁴

Eine Folksonomy entsteht: Digitale Elemente werden durch Stichworte (Tags) gemeinschaftlich kategorisiert. Der Konsument wird zum aktiven Verbraucher, indem er Produkte, Dienstleistungen und Institutionen bewertet und rezensiert. Die Erstellung von Internetseiten wird durch entsprechende Tools vereinfacht und Blogs sichern die freie und unabhängige Produktion eigener Inhalte im Netz. Über Wikis entstehen gemeinsam bearbeitete und diskutierte Inhalte, die die kollektive Intelligenz zur Verifizierung nutzen. Wissensnetzwerke entstehen und informelles Lernen wird zu einem Bestandteil der Web 2.0 Kultur⁵.

Die Konsumenten nehmen über die Elemente des Web 2.0 Einfluss auf die Märkte. Einige Firmen (z.B. Frosta: <http://www.frostablog.de/>, zuletzt aufgerufen am 14.02.2010) führen Blogs, in denen sie mit den Konsumenten in den Austausch gehen, ihre Produkte bewerten lassen, neue Produkte vorstellen und interessante News rund um ihr Produktumfeld veröffentlichen. Die Thesen des Cluetrain Manifest (<http://www.cluetrain.com/>) bekommen Aussagekraft und Social Software kristallisiert sich als wesentlicher Bestandteil des Web 2.0 heraus. Die Vorstellung einer kollektive Intelligenz, die bereits in der Open Source Idee erkennbar ist, kommt in der starken

⁴ Erpenbeck, J u. Sauter, W., 2007, S. 289

⁵ Kalz, M., Klamma, R., Specht, M., 2008, S. 32 und 39

Vernetzung von privaten und öffentlichen Nutzern, von Experten und Laien zum Ausdruck⁶. Kollaboratives Arbeiten über das Internet wird möglich und für jeden zugänglich.

Die Web 2.0 Software als Social Software ermöglicht soziale Kontakte und soziales Handeln⁷. Sie installiert sich als gelungene Anpassung an Produktionsbedingungen und Konsumbedingungen in einer globalisierten Welt⁸. Die Menschen wachsen in sozialen Netzwerken auf und erobern nun die digitalen Netze. Einflussnehmen und mitmachen/-arbeiten kann aber nur jener, der mit dem Web 2.0 vertraut ist.

Aber auch die Schattenseiten von gesellschaftlichen Ausprägungen manifestieren sich im Web 2.0: Cybermobbing, geschäftsschädigendes Verhalten, Verleumdung und Manipulationen gehören nun dazu. Zur Wehr setzen kann sich aber nur, wer mit dem Web vertraut ist.

3. Digitale Entwicklungen in der Gesellschaft

*„Auf dem Weg nach draußen filtern,
nicht auf dem Weg hinein.“*

Weinberger, David, 2008, S. 122)

„Die Form des gedruckten Buches erzeugte eine neue Methode, Inhalte zu organisieren, und förderte damit eine neue Methode zur Organisation des Denkens.“ (Glameyer, C., 2009, S. 62).

Digitale Elemente heben die Begrenzungen des Physischen auf. Ein Gegenstand, ebenso wie eine Person, eine Idee, ein Foto, etc. können sich digital an mehreren Orten gleichzeitig befinden. Man muss nicht mehr wissen WO man sucht, sondern WIE. Der Nutzen von Informationen ist nicht

⁶ De Witt, C.u. Czerwionka, T., 2007, S. 116

⁷ Erpenbeck, J. u. Sauter, W., 2007, S. 116

⁸ Ertelt, J. u. Röhl, F. J., 2008, S. 47

beeinträchtigt, wenn sie ungeordnet sind – im Gegenteil je größer die Unordnung (z.B. je mehr Tags vorliegen), desto zutreffender wird die Information⁹.

Während in der analogen Welt jeder Gegenstand und jede Person ihren Platz hat, so kann der digitale Platz überall und vor allem auch gleichzeitig sein.

3.1 Auswirkungen der „Digitalen Unordnung“

Unsere Zugangsweise zu Informationen und die Zugangsweise eines Computers zu den selben Informationen differenzieren sehr stark. Geprägt durch die Analoge Welt ist uns dieser Zugang zunächst fremd. Der Benutzer braucht die innere Organisation nicht mehr zu kennen, um an Informationen zu gelangen. Ein Effekt dabei ist, dass vorhandene Informationen dadurch auch besser entdeckt werden. Damit einher geht aber auch ein Kontrollverlust für den Benutzer. Obwohl die Vorgehensweise z.B. bei Hochlagern, Apotheken, etc. im Rahmen der „chaotischen Lagerhaltung“ (Lagerhaltung ohne feste Lagerplätze und Lagerlisten, sondern Lagerung nach Platzbedarf und verfügbaren Freiflächen) bekannt ist, so tun sich gerade die Generationen, die ohne PC und Internet sozialisiert worden sind, sehr schwer damit.

Ein weiterer *digital divide* bzw. der *Gap 2.0*? Werfen wir dafür zunächst einen Blick auf die Generation, die in dieser medialen Welt groß wird.

3.2 Die digitale Welt der Jugendlichen: Die Digital Natives

Die *Digital Natives* werden auch gerne als Muttersprachler der digitalen Medien bezeichnet, da sie mit deren „Kultur und Sprache“ aufwachsen. Damit wird die Definition auf eine bestimmte Kohorte, abhängig vom Geburtsdatum (nach 1980) verengt. Weiter gefasste Definitionen finden sich bei Seufert und Brahm (2007, S. 6-7) und Erpenbeck und Sauter (2007, S. 159), die die

⁹ Weinberger, D., 2008, S. 8 und 113

Zugehörigkeit zur Net Generation oder den *Digital Natives* am Ausmaß der digitalen Mediennutzung fixieren.

Dabei werden den *Digital Natives* bestimmte Zuschreibungen zuteil, die hier zur Abgrenzung zu den *Digital Immigrants*, den Menschen, die erst später mit dem Internet in Kontakt kamen und deren digitale Mediennutzung sich eklatant von der der *Digital Natives* unterscheiden, aufgeführt werden¹⁰.

Digital Natives	Digital Immigrants
Multi-Tasking	Konzentration auf eine Aufgabe
Non-lineares Denken	Lineares Denken
Multimodale Verarbeitung (Sprache, Ton, Bild)	Sprachlicher Text im Zentrum
Kollaborative Zusammenarbeit	Individuelles Lernen
Mobiles Lernen	Ortsgebundenes Lernen

Bei Seufert und Brahm (2007, S. 9) werden zusätzlich noch folgende Eigenschaften genannt:

- Schnelle Informationsaufnahme und schnelle Reaktionszeiten,
- verbinden von visuellen und räumlichen Dimensionen (visual-spatial skills),
- vorzugsweise Arbeit in Gruppen , „always connected“, unter dem Verständnis von Teamwork als soziale Stärke,
- induktives Entdecken und eine „Just do it“-Haltung,
- Präferenz für Spiele, Phantasie-Welten, Wettbewerb und hohe Interaktivität mit schnellen Feedback-Mechanismen,
- die Fähigkeit, schnell zwischen Themen zu wechseln.

¹⁰ Moser, H., 2008, S. 44

Die *Digital Natives* pflegen eine Hybrid-Existenz, bei der on- und offline-Anteile verwischen und die Online-Anteile wie selbstverständlich in die Offline-Welt integriert werden. An dieser Stelle ist auch interessant zu beobachten, dass dies vor allem die Jugendlichen aus den wohlhabenden Ländern betrifft. Das heißt, die Mehrheit wächst nicht als *Digital Natives* auf¹¹. Global betrachtet liegt hiermit ein weiterer *digital divide* vor.

Außerdem birgt der Wachstumstrend der Computerspielindustrie, hier vor allem der Online-Spiele, erste Anzeichen, dass außerdem eine globale Kultur entsteht, die die *Digital Natives* weltweit verbindet.

Häufig werden auch mehrere Medien gleichzeitig genutzt oder der Medienkonsum wird von weiteren Tätigkeiten begleitet. Die Internetnutzung ist in den Tagesablauf eingefügt und trägt zur Strukturierung des Tages bei¹². Neue, vernetzte on-/offline-gemischte Lebens- und Erlebnisräume entstehen¹³.

4. Der Gap 2.0 – alte und neue Gräben

„Digitale Informationen bekommen in den Händen
von Digital Natives ein Sozialleben.“

Palfrey, John und Gasser, Urs, 2008, S. 294

Der Begriff *digital divide* oder der *digitalen Spaltung* wurde 1995 erstmals bei einer Internetnutzungsstudie in den USA verwendet. Hierbei wurden soziodemografische Daten mit der Internetnutzung verknüpft¹⁴.

Harte Faktoren, wie Geld, Ausrüstung, Zeit für die Nutzung, Erprobung und Entfaltung von Interessen sind hierbei besser untersucht, als weiche Faktoren wie Interesse, Zutrauen, Einschätzung der eigenen Kompetenz, etc.

¹¹(Palfrey, J. u. Gasser, U., 2008, S. 5 und 17)

¹²Rösner, J. u. Großmann, N. in Thomas, T. 2008, S. 91 und 97

¹³Höhn, M. in Thomas, T., 2008, S. 198

¹⁴Dobusch, L. u. Forstleitner C., 2007, S. 15

Insgesamt scheint die Forschungslage eher unzureichend¹⁵.

Aus den Studien ist allerdings ersichtlich, dass eine Bereitstellung technologischer Möglichkeiten nicht automatisch den Gebrauch des Internet erhöht. Es muss also weitere Faktoren geben, die das Maß und die Art der Internetnutzung beeinflussen.

4.1 Onliner und Nonliner

Gemäß dem (N)Onliner Atlas 2009 sind

- 70 % der Deutschen online (S. 10),
- sinkt der Anteil der Offliner (S. 12),
- sind die 14-29jährigen am stärksten vertreten (S. 14),
- besteht weiterhin eine Schere von 13,7 % zwischen den Geschlechtern (S. 15),
- besteht ein Nachholbedarf bei den geringen Einkommen (S. 17).

Auch bei der E-Learning Zwischenbilanz¹⁶ kommt man zu dem Ergebnis, dass die jüngeren Onliner die Angebote des Web 2.0 intensiver nutzen.

Als Gründe für Nichtnutzung werden z.B. angegeben: Funktionale Alternativen, finanzielle Gründe, grundsätzliche Ablehnung, qualifikatorische Hürden¹⁷.

¹⁵ Apostolopoulos, N., et al., 2009, S. 42

¹⁶ Dittler, U. et. al, 2009, S. 207

¹⁷ Krings, B. J. u. Riehm, U., 2006, S. 3056

Die JIM-Studie untersucht die Gruppe der 12 bis 19jährigen genauer und kommt zu folgendem Ergebnis:

- Es existiert eine Vollversorgung von Handy, Computer und Internetzugang (S. 6).
- Ein höheres Bildungsniveau führt zu einem gesteigerten Informationsbedürfnis (S. 12).
- Nur 7% der Jugendlichen produzieren Digitalvideos selbst (S. 16).
- Internet, Tageszeitungen, MP3-Player und Bücher sind die bevorzugten Medien von Jugendlichen mit höherem Bildungsniveau, während Fernseher, Handy, Computer und Konsolen zu den Favoriten von Jugendlichen mit niedrigem Bildungsniveau gehören (S. 18).
- Jugendliche mit geringem Bildungshintergrund stellen einen geringeren Anteil von Intensivnutzern des Internets (S. 31).
- Jungen und junge Männer nutzen das Internet mehr zum Spielen, während junge Frauen mehr über das Internet kommunizieren. Mit steigendem Alter steigt auch der Anteil der Informationssuche (S. 33).
- Ein Viertel der Jugendlichen erstellt regelmäßig user generated content (S. 35).
- Die Online-Communities verzeichnen einen enormen Anstieg, wobei zu den regelmäßigen Nutzern mehr Mädchen als Jungen gehören und der Anteil der Jugendlichen mit höherer Bildung überwiegt (S. 45).
- Je niedriger die formale Bildung ist, desto stärker ist der Wunsch nach einer passiven und strukturierten Nutzung (S. 29).

Auch das DIW (DIW Wochenbericht 19/2006) kommt zu einigen interessanten Ergebnissen:

- Ein niedrigeres Bildungsniveau geht mit einer selteneren PC und Internetnutzung einher (s. 289).
- Programmiertätigkeiten sind vorwiegend Männerdomänen (S. 289).
- Personen mit niedrigerem Bildungsniveau nutzen den PC häufiger zum Spielen und zum Musik hören (S. 289).
- Personen mit höherer Bildung sind häufiger Pioniere, kompetenter im Umgang mit dem Internet und setzen das Internet häufiger zu Bildungszwecken ein (S. 294).

Zusammenfassend kann in einem Zwischenschritt also festgehalten werden, dass Alter, Einkommen, Geschlecht und vor allem Bildungsniveau, unabhängig von den technischen Zugangsmöglichkeiten, die Internetnutzung stark beeinflussen und damit auf einen weiteren *digital divide* oder *Gap 2.0* hinweisen.



Abbildung 1 Faktoren des Gap 2.0

4.2 Alte und neue digitale Eliten

Ausgehend vom vorangegangenen Kapitel soll nun untersucht werden, ob eine geringe oder keine Internetnutzung auch die Partizipationsmöglichkeiten dieser Personen einschränken. Hierzu werden die Einflussmöglichkeiten auf Hierarchien und Herrschende am Beispiel der Handlungsweisen der *Digital Natives* untersucht.

Die Entscheidungen, was produziert wird, liegt heute nicht mehr alleine in den Händen kleiner Eliten. Obwohl die Industrie, hier vor allem die Musikindustrie, den Kampf gegen die eigenen Kunden aufgenommen hat, finden gerade die *Digital Natives* immer wieder Mittel und Wege die Verbote und Vorgaben kreativ zu umgehen. Sie sind besser gerüstet Qualitätsurteile zu fällen und ihre online verbrachte Zeit steht im direkten Verhältnis zu ihrer Fähigkeit Online Informationen zu bewerten. Mit ihren Innovationen (z.B. Napster, Kazaa, etc.) nehmen sie weltweit Einfluss und verändern die Geschäftswelt. Jugendliche Visionäre entwickeln selbst und haben erstmalig auch die Möglichkeit selbst umzusetzen – gerade im IT-Bereich. Kreativität und Innovationen haben bei ihnen einen hohen Stellenwert und bedrohen etablierte Strukturen. Sie scheinen problemlos mehrere Dinge gleichzeitig zu tun und sind offensichtlich in stressintensiven Arbeitsfeldern besonders produktiv. Sie interagieren konstruktiv mit Informationen und informieren sich viel extensiver über ein Thema, das sie interessiert¹⁸.

Sie lieben ihre Freiheit, sind gut informiert und kombinieren ihre Daten und Informationen aus den unterschiedlichsten Quellen¹⁹.

Sie begreifen Medien als Machtinstrumente und setzen diese auch ein. Während herrschende Machteliten die Medien zur Herstellung von Konsens und/oder Passivität nutzen, die Möglichkeiten von Zensur und Desinformation

¹⁸ Palfrey, J. u. Gasser, U., 2008, S. 155 bis 291

¹⁹ Kalz, M., Klamma, R., Specht, M., 2008, S. 47

in ihren Händen halten²⁰, unterlaufen die *Digital Natives* mit technischem Know How, sozialer Vernetzung und kollektivem Verstand die etablierten Hierarchien. „Die Netzwerkgesellschaft wird nicht von einer Expertenintelligenz getragen, die für andere denkt, sondern von einer *kollektiven Intelligenz*, die die Mittel erhalten hat, sich auszudrücken.“²¹.

Aber auch die alten Machteliten und Medienmogule positionieren sich wieder neu, indem sie sich z.B. in soziale Netzwerke einkaufen (z.B. die Holtzbrinck Verlagsgruppe bei der VZ-Gruppe, RTL Interactive bei Wer-kennt-Wen, etc.). Die scheinbare Demokratisierung im Web 2.0 führt im Gegenzug zu Megafusionen, (z.B. der Kauf von Youtube durch Google, der Kauf von Skype durch eBay) die als Gatekeeper (Google, eBay, Amazon) wichtige Positionen besetzen²². Gefahren von Zensur, Diskriminierung von Datenpaketen, Datenmissbrauch und weiterer Verschärfung des Urheberrechts sind hierdurch real.

5. Bildungswissenschaftliche Aufgaben

„....kritisches Denken ist heute noch wichtiger,
als vor 20 Jahren“

Palfrey, John und Gasser, Urs, 2008, S. 223

Ob alte oder neue Eliten, Partizipationslücken im Bereich der neuen Medien scheinen sich auf die gesamte Lebenswelt der *Digital Immigrants* und *Offliner* auszuwirken.

Fördernde Maßnahmen für arbeitsmarkt- und bildungsferne Gruppen sind nur ein Mosaikstein in einem großen Paket von bildungswissenschaftlichen und politischen Aufgaben. Es gilt die Kräfte der Einzelnen zu Entfalten, um die Entwicklung und Reproduktion von Kulturtechniken zu gewährleisten. Die Bedeutung und die Folgen der Nutzung der neuen Medien ist für die Gesellschaft zu klären. Der gesellschaftliche Wandel muss sorgsam

²⁰ Möller, E., 2005, S. 3-4

²¹ Grassmuck, V., 2004, S. 391-392

²² Dobusch, L. u. Forstleitner, C., 2007, S. 287-288

beobachtet, die Risiken erfasst und Konzepte zur gesellschaftlichen Bewältigung vorgelegt werden²³. Das kanonische Wissen muss tendenziell zurücktreten, während die Vermittlung von strategischem Wissen immer wichtiger wird²⁴. Der Umgang mit und die Kontrolle von den eigenen Daten muss erlernt und internalisiert werden, das Datenbewusstsein sensibilisiert werden. Medienkompetenz in all ihren Definitionen unter Berücksichtigung des Gender-Aspekts, sollte als wichtiger Bestandteil in allen Bildungsaufgaben wirken. Schule und Erziehung müssen mithelfen, dass kein neuer sozialer Graben aufgrund von Schicht-, Klassen- und Geschlechterzugehörigkeit entsteht²⁵.

Offliner, Digital Immigrants und die nächste Generation der *Digital Natives* sollten Wissen und Werkzeuge erhalten, um sich in einer hybriden Umgebung bewegen zu können. Es muss eine „New Media Literacie“ entwickelt werden, die es den Kindern ermöglicht sich erfolgreich in einer digitalen Welt zu bewegen²⁶.

Eine weitere Aufgabe der Bildungswissenschaft sollte es in diesem Zusammenhang sein, neue Lerntheorien zu entwickeln oder auch basierend auf bestehenden Lerntheorien neue Gedanken mit aufzunehmen. Der Konnektivismus²⁷ scheint hierfür gute Ansätze zu liefern. Der Gedanke Entwicklungssituationen zu schaffen, bei denen das Wissen der Einzelnen in Netzwerke integriert und Wissensquellen und –knoten verbunden werden können, der Aufbau bedarfsgerechter Netzwerke, die Wissen aktuell halten und problemgerecht sichern, scheint zumindest ein Bild zu sein, dass das Lernen und Leben in der digitalen Welt sehr gut beschreibt. Allerdings erweisen sich hierbei die bestehenden Urheberrechtsgesetze und die Ansprüche der Verwerter eher als hinderlich.

²³ Glameyer, C., 2009, S. 92

²⁴ Ertelt, J. u. Röhl, F. J., 2008, S. 8

²⁵ Moser, H., 2008, S. 36

²⁶ Palfrey, J. u. Gasser, U., 2008, S. 106 und 299

²⁷ Erpenbeck, J. u. Sauter, W., 2007, S. 161

6. Fazit

*Zwei kleine Jungen tauschten Spielzeuge und
beide gingen mit jeweils einem Spielzeug nach Hause.*

*Zwei weise Männer tauschten Ideen und beide
gingen jeweils mit zwei Ideen nach Hause.*

(Afrikanisches Sprichwort)

Trotz oder gerade wegen der technischen Entwicklungen bleibt einigen der Zugang zu den digitalen Medien verwehrt. Auch die Nutzung der Medien selbst hat sich als außerordentlich heterogen erwiesen. Ein Demokratisierungsprozess scheint zwar ansatzweise vorhanden, aber die Anzahl derer, die gestalten beschränkt sich insgesamt betrachtet auf einen elitären Kreis. Der *Gap 2.0* ist Realität und seine weitere Entwicklung sollte beobachtet, eine weitere Aufspaltung verhindert werden. Die Messlinien müssen feiner gezogen und weitere sozialen Faktoren genauer betrachtet werden. Es muss betrachtet werden, warum trotz aller Möglichkeiten in der Internetanbindung, weiterhin Unterschiede in der Nutzung bestehen. Die bildungsfernen Schichten an die sich neu entwickelnden Eliten anzuschließen muss eine der dringenden Aufgaben der Politik und der Bildung sein.

Konsens und Bildung statt Kriminalisierung und
Vermittlung von Kompetenz statt Verboten²⁸
sind Forderungen, die gestellt werden müssen.

Die Entwicklungen im Web 2.0 sind als gesellschaftspolitische Aufgabe, als Auseinandersetzung mit Herrschaft und Herrschaftstechnologien zu betrachten²⁹. Forderung der Politik und Aufgabe der Bildung sollte es sein den gesellschaftskonformen Umgang mit modernen Medien zu vermitteln und die Entwicklung kontinuierlich, kritisch und anregend zu begleiten.

²⁸ Palfrey, J. u. Gasser, U., 2008, S. 10

²⁹ Ertelt, J. u. Röhl, F. J., 2008, S. 106

Wenn das Wissen ungeregelt, vielfältig, veränderlich und von aktueller Kultur beeinflusst ist³⁰, so sollten Politik und Bildung dafür Sorge tragen, dass eine aktuelle Kultur entsteht, in der sich das Wissen nicht in unseren Köpfen befindet, sondern unter uns. Es ist eine Kultur zu schaffen in der die digitale Unordnung das Denken ermöglicht und erweitert.

³⁰ Weinberger, D., 2008, S. 67

Literaturverzeichnis

- Apostolopoulos, Nicolas, Hoffmann, Harriet, Mansmann, Veronika, Schwill, Andreas (Hrsg.) (2009): E-Learning 2009. Lernen im digitalen Zeitalter. Münster: Waxmann Verlag GmbH.
- Aufenanger, Stefan und Luca, Renate (2007): Geschlechtersensible Medienkompetenzförderung. Mediennutzung und Medienkompetenz von Mädchen und Jungen sowie medienpädagogische Handlungsmöglichkeiten. Berlin: Vistas-Verlag. (Schriftenreihe Medienforschung der LfM).
- De Witt, Claudia und Czerwionka, Thomas (2007): Mediendidaktik. Bielefeld: W. Bertelsmann Verlag GmbH & Co. KG.
- Dittler, Ullrich, Krameritsch, Jakob, Nistor, Nicolae, Schwarz, Christine, Thillosen, Anne (Hrsg.) (2009): E-Learning: Eine Zwischenbilanz. Kritischer Rückblick als Basis eines Aufbruchs. Münster: Waxmann Verlag GmbH.
- DIW Berlin (Wochenbericht 19/2006, 73. Jahrgang, vom 10.05.2006, Seite 289 - 295): Digitale Spaltung in Deutschland: Geringere Bildung – seltener am PC. Berlin: DIW.
- Dobusch Leonhard und Forsterleitner Christian (Hrsg.) (2007): Freie Netze. Freies Wissen. Wien: echo media verlag ges. m.b.h.
- Erpenbeck, John und. Sauter, Werner (2007): Kompetenzentwicklung im Netz. New Blended Learning mit Web 2.0. Köln: Luchterhand-Fachverlag – eine Marke von Wolters Kluwer Deutschland.
- Ertelt, Jürgen und Röhl, Franz Josef (Hrsg.) (2008): Web 2.0: Jugend online als pädagogische Herausforderung. Navigation durch die digitale Jugendkultur. München: kopaed-Verlag.
- Glameyer, Christian (2009): Kommunikation und Medien. Hagen: FernUniversität, Fakultät für Kultur- und Sozialwissenschaften, Kurs 33053.
- Grassmuck, Volker (2004): Freie Software. Zwischen Privat- und Gemeineigentum. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- JIM-Studie. Jugend Information (Multi-)Media; Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19jähriger (2009). Baden-Baden: MPFS.
- Kalz, Marco, Klamma, Ralf, Specht, Marcus (2008): Kompetenzentwicklung in der Wissensgesellschaft mit Social Software. Hagen: FernUniversität, Fakultät für Kultur- und Sozialwissenschaften, Kurs 33055.
- Krings, Bettina Johanna und Riehm Ulrich (2006): Internet für alle? Die Diskussion des »digital divide« revisited. In: Rehberg, Karl-Siegbert (Hrsg.)(2006): Soziale Ungleichheit, kulturelle Unterschiede. Frankfurt am Main: Campus S. 3052-3061.
- Levine, Rick, Locke, Christopher, Searls Doc, Weinberger, David (1999): The Cluetrain Manifesto. <http://www.cluetrain.com/> zuletzt aufgerufen am 14.02.2010)
- Moser, Heinz (2008): Einführung in die Netzdidaktik. Lehren und Lernen in der Wissensgesellschaft. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren GmbH.

- Möller, Erik (2005): Die heimliche Medienrevolution – Wie Weblogs, Wikis und freie Software die Welt verändern. Hannover: Heise Zeitschriften Verlag GmbH.
- (N)Onliner Atlas 2009. Eine Topographie des digitalen Grabens durch Deutschland. Nutzung und Nichtnutzung des Internets, Strukturen und regionale Verteilung. Initiative D21 e.V..
- Palfrey, John und Gasser, Urs (2008): Generation Internet. Die Digital Natives: Wie sie leben | Was sie denken | Wie sie arbeiten. München: Carl Hanser-Verlag.
- Rautenstrauch, Christina (2008): Theorie und Praxis der Medien- und Wissenskommunikation. Hagen: FernUniversität, Fakultät für Kultur- und Sozialwissenschaften, Kurs 33054.
- Seufert, Sabine und Brahm, Taiga (2007): „Ne(x)t Generation Learning“: Wikis, Blogs, Mediacasts & Co. - Social Software und Personal Broadcasting auf der Spur. Themenreihe 1 zur Workshop-Serie. St. Gallen, Schweiz: Swiss Centre for Innovations in Learning.
- Thomas, Tanja (Hrsg.) (2008): Medienkultur und soziales Handeln. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften | GWV Fachverlage GmbH.
- Weinberger, David (2008): Das Ende der Schublade: Die Macht der neuen digitalen Unordnung. München: Carl Hanser-Verlag.