

**Social Software: Entwicklung eines Referenzmodells, Einsatz in Berufsschulen und Erstellung eines E-Learning Moduls**

**Diplomarbeit**

zur Erlangung des Grades einer Diplom-Ökonomin der  
Wirtschaftswissenschaftlichen Fakultät der Leibniz Universität Hannover

vorgelegt von

**Name:**

Kersting

**Vorname:**

Eva Maria



**Erstprüfer: Prof. Dr. Michael H. Breitner**

Hannover, den 12.03.2007

# Inhaltsverzeichnis

<b>Inhaltsverzeichnis</b> .....	<b>I</b>
<b>Abbildungsverzeichnis</b> .....	<b>III</b>
<b>Tabellenverzeichnis</b> .....	<b>IV</b>
<b>Abkürzungsverzeichnis</b> .....	<b>V</b>
<b>1 Einleitung</b> .....	<b>1</b>
1.1 Einführung.....	1
1.2 Motivation und Forschungsfragen .....	3
1.3 Aufbau der Arbeit.....	6
<b>2 Web 2.0</b> .....	<b>8</b>
2.1 Trend oder Realität? .....	8
2.2 Social Software .....	11
2.2.1 Hypertextsysteme und Wikis.....	11
2.2.2 Blogs .....	14
2.2.3 Podcasts und RSS-Feeds .....	16
2.2.4 Chatrooms und Instant Messaging .....	18
2.2.5 Social Networking .....	20
2.2.6 Web 2.0 in Zahlen .....	21
<b>3 Social Software in der Bildung</b> .....	<b>22</b>
3.1 Kurzeinführung E-Learning .....	22
3.1.1 Computer-/ Web-Based-Trainings .....	22
3.1.2 E-Learning 2.0.....	24
3.1.3 Lern-Management-Systeme .....	26
3.2 Social Software in Bildungseinrichtungen.....	29
3.2.1 Einführung .....	29
3.2.2 Wikis im Einsatz .....	30
3.2.3 Blogs im Einsatz .....	32
3.2.4 Andere Social Software im Einsatz.....	33

<b>4</b>	<b>Entwicklung eines Referenzmodells für Berufsschulunterricht mit Integration von Social Software.....</b>	<b>35</b>
4.1	Einführung.....	35
4.2	Referenzmodellierung.....	37
4.3	Didaktische Ausarbeitung des Modells.....	39
4.3.1	Definitionen.....	39
4.3.2	Hamburger Modell.....	40
4.3.3	Umsetzung des Hamburger Modells.....	42
4.4	Hindernisse bei der Umsetzung.....	51
4.4.1	Widerstände der Beteiligten.....	51
4.4.2	Mangel an Ressourcen.....	52
4.5	Erwartungen an das Modell.....	53
<b>5</b>	<b>Entwicklung eines Lernmoduls zur Social Software im UbiLearn System.....</b>	<b>54</b>
5.1	Kurzeinführung in das UbiLearn System.....	54
5.2	Gegenstand und Inhalt des Lernmoduls.....	57
5.2.1	Didaktische Überlegungen.....	57
5.3	Praktische Ausführung.....	58
<b>6</b>	<b>Fazit und Ausblick.....</b>	<b>62</b>
6.1	Beantwortung der Forschungsfragen.....	62
6.2	Entwicklungen des Web 2.0 in der Zukunft.....	65
	<b>Literaturverzeichnis.....</b>	<b>67</b>
	<b>Anhang.....</b>	<b>75</b>

## 1 Einleitung

### 1.1 Einführung

Kennen Sie die neue virtuelle Welt *Second Life*? In der Online Ausgabe des Spiegels vom Januar 2007 geht es um den Spiegel-Online-Avatar *Sponto*, der als einer unter Millionen im Second Life eine Zweitexistenz zum realen Leben führt.<sup>1</sup> Dort kann sich jeder Internetbenutzer eine zweite virtuelle Persönlichkeit aufbauen. Als so genannter *Resident*<sup>2</sup> ist er dann Teil der Gemeinschaft von Second Life. Auch sämtliche Gegenstände und Gebäude werden von den Nutzern selbst erstellt, so dass eine vollständig künstlich geschaffene Welt entsteht. Nicht jeder Nutzer hat aber die Zeit und die Motivation, sich seine Umgebung selbst zu schaffen. Daraus hat sich ein Ge-



**Abbildung 1:** Screenshot aus *Second Life*

**Quelle:** [o.V. \[2007h\]](#)

schäftsmodell entwickelt, das es ermöglicht, beispielsweise mit dem Verkauf von virtuellen Immobilien reales Geld zu verdienen. Mittlerweile ist die Volkswirtschaft von Second Life zu einer der am schnellsten wachsenden in der Welt geworden.<sup>3</sup> Was hat das aber mit dieser Arbeit zu tun? Haben Sie alles aus der obigen Erklärung verstanden? Was z.B. ist ein Avatar? Wenn Sie

nicht gerade Englisch- oder Computerspezialist sind, werden Sie vermutlich diese Frage stellen. Was würden Sie tun, um herauszufinden, was dieser Begriff bedeutet? Eventuell werden Sie ein englisches Wörterbuch oder ein Lexikon zur Hand nehmen. Wenn Sie Glück haben, werden Sie den Begriff finden. Wenn dies nicht der Fall ist und Sie zu den ca. 70% der Menschen in Deutschland zählen, die einen Internetzu-

<sup>1</sup> Vgl. [Spiegel.de \[2007a\]](#)

<sup>2</sup> Vgl. [Focus.de \[2006\]](#)

<sup>3</sup> Vgl. [tagesschau.de\[2006\]](#)

gang haben<sup>4</sup>, können sie den Begriff in der wahrscheinlich größten Online Enzyklopädie der Welt nachschauen: bei **Wikipedia**.<sup>5</sup>

Wikipedia ist zu einer der größten Informationsquellen der Welt geworden. „Nach verschiedenen Statistiken zählt Wikipedia mittlerweile zu den zehn am stärksten genutzten Internetangeboten der Welt“.<sup>6</sup> Nahezu jeder Begriff, in fast 250 Sprachen, lässt sich dort nachschauen.<sup>7</sup> Alle Beiträge und Artikel werden hier von Internetnutzern erstellt und können jederzeit durch diese verändert, ergänzt oder gegebenenfalls auch gelöscht werden. Jede Version wird dabei gespeichert und die Änderungen werden sichtbar gemacht. Damit steht der Internet Gemeinschaft die weltweit größte Datenbank von Lexika-Einträgen zur Verfügung.<sup>8</sup> Nie zuvor in der Geschichte der Menschheit war die Informationsflut höher, aber auch nie zuvor gab es so viele Möglichkeiten diese zu nutzen, für sinnvolle und bereichernde, aber auch für diffamierende und terroristische Hintergründe. Und die Entwicklung geht weiter. Jeden Tag werden neue Einträge erstellt und ergänzt. Ein Ende des Projektes ist nicht absehbar, denn täglich werden ca. 400 neue Artikel eingestellt.<sup>9</sup>

Aber nicht nur Wikipedia hat in den vergangenen Jahren einen extremen Aufschwung erfahren. Auch das so genannte *Bloggen* und das Kommunizieren über *Instant Messaging* sowie *Voice over IP* (VoIP)<sup>10</sup> haben das Internet zu dem gemacht, was wir heute als Web 2.0 wahrnehmen. Entscheidende Veränderungen also, die zwangsläufig zu einer gewandelten Nutzung und einem neuen Verständnis geführt haben.

---

<sup>4</sup> Vgl. [Strukturdaten IV. Quartal 2006 \[2007\]](#)

<sup>5</sup> **Um Sie aufzuklären:** ein Avatar ist eine künstliche Person oder der virtuelle Stellvertreter einer Person in der virtuellen Realität

<sup>6</sup> Vgl. [Spiegel.de \[2007b\]](#)

<sup>7</sup> Vgl. [o.V. \[2007d\]](#)

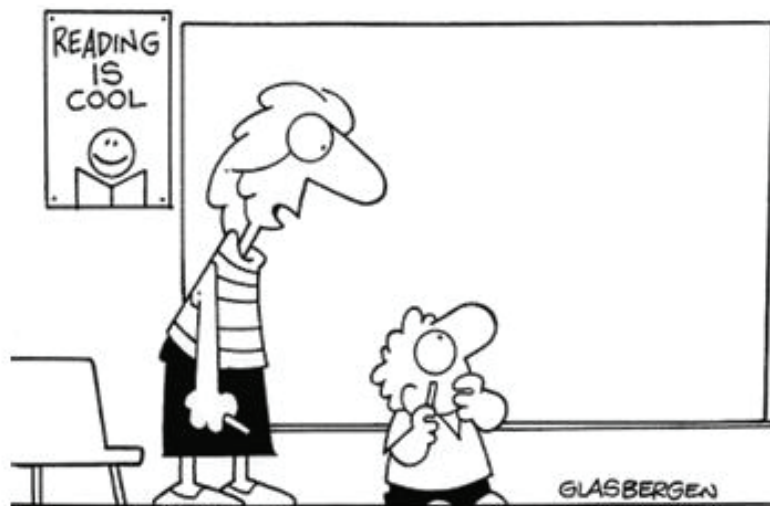
<sup>8</sup> Vgl. [o.V. \[2007f\]](#)

<sup>9</sup> Vgl. [o.V. \[2007e\]](#)

<sup>10</sup> **VoIP:** unter VoIP versteht man das Telefonieren über Computernetzwerke, die nach Internet-Standards aufgebaut sind

## 1.2 Motivation und Forschungsfragen

Die Überlegung einen Brückenschlag zwischen den heutigen multimedialen Möglichkeiten und entsprechenden pädagogischen und didaktischen Lehrmethoden zu schaffen, war die antreibende Kraft bei der Erstellung dieser Diplomarbeit. Auch der Bedarf an neuartigen Entwicklungen im Bereich der Lehre, als Antwort auf die rasanten Veränderungen in der Gesellschaft, spielt dabei eine entscheidende Rolle. Die Frage ist, wie die vielen Möglichkeiten, die das Internet bietet, sinnvoll in der Erwachsenenbildung eingesetzt werden können und welcher Mehrwert daraus für die Lehrenden und Lernenden entsteht.



**“There aren’t any icons to click. It’s a chalk board.”**

„Es gibt keine Symbole zum anklicken. Das ist eine Wandtafel.“

**Abbildung 2:** Comic zum Lernen der Zukunft

Quelle: Döbeli, B. [2006]

Die grundlegende Problemstellung ergibt sich aus der Überlegung, ob neben den immer noch aufstrebenden Anwendungen des Computer-Based-Trainings (CBT) und des Web-Based-Trainings (WBT), auch andere neue Möglichkeiten des Internets beim Lernen hilfreich sein können. Dazu muss der Wandel des Internets, der offensichtlich seit einigen Jahren anhält, berücksichtigt werden. Im *Netz der Zukunft* findet sich eine große Anzahl von Ansätzen, bei denen dieser Fortschritt sinnvoll für die

Lehre genutzt werden kann. Das Stichwort **Web 2.0** hat dabei eine Vorreiterrolle übernommen. Der Begriff ist mit neuartigen Anwendungen besetzt, die seit der Jahrtausendwende vermehrt im Internet eingesetzt werden. Dazu zählen vor allem die so genannten Wikis und Blogs aber auch RSS Feeds und Social-Network-Plattformen wie Xing und das StudiVZ. Zusammengefasst werden diese Anwendungen unter dem Begriff *Social Software*. Das Arbeiten in diesen Systemen hat das Verständnis und die Umgangsweise mit dem Internet verändert. Der Nutzer selbst wird mehr und mehr zur gestaltenden Person im Web 2.0.

Wikipedia, als Teil dieser neuen Internetgeneration, ist zurzeit das bekannteste Wiki-Projekt. Der Name rührt vom hawaiianischen Wort *wikiwiki* her, das *sehr schnell* bedeutet. *Schnelligkeit* ist das Stichwort im Web 2.0, denn nicht nur das Internet an sich hat den Lernablauf in der heutigen Zeit beschleunigt, auch sind die Anwendungen schneller, kompakter und effektiver geworden. Der Gedanke *schnell mal etwas bei Wikipedia nachzuschauen* ist nicht ungewöhnlich und in vielen Büros und Haushalten gehört die Plattform schon zum „Inventar“ der Lexika.

Wenn eine Einzelperson bereits einen Nutzen aus einem solchen Hypertextsystem erzielt, könnte es dann nicht auch sinnvoll für die Lehre eingesetzt werden? Die Hausaufgaben in einem Wiki erstellen oder neues Unterrichtsmaterial als RSS Feed verschicken wären Möglichkeiten, mit den Neuerungen des Web 2.0 in der Lehre umzugehen. Doch wie kann dies umgesetzt werden? Die Veränderungen des Internets und die des Umgangs mit neuen Medien führen zu der Überlegung, wie diesen Herausforderungen in der Pädagogik entgegnet werden kann. Dazu erfolgen in der Arbeit eine Thematisierung von Social Software im Allgemeinen, sowie eine Ausarbeitung eines Referenzmodelles für den Einsatz derselben im Unterricht an der Berufsschule. Als Zusatz wird die Entwicklung eines eigenen E-Learning Moduls im UbiLearn-System des Institutes für Wirtschaftsinformatik an der Leibniz Universität Hannover angehängt.

Aus den vorherigen Überlegungen heraus ergeben sich für diese Arbeit drei grundsätzliche Forschungsfragen:

**Wie weit ist der Stand der Forschung im deutschsprachigen Raum? Wird das Angebot des Web 2.0 bereits in der Lehre eingesetzt?** Eine Analyse des Einsatzes in Bildungseinrichtungen soll dazu in der Arbeit erfolgen. Einzelne Beispiele werden genannt und Einsatzszenarien kurz erläutert. Darauf aufbauend soll die Ausgestaltung eines Unterrichtsmodelles für den Berufsschulunterricht erfolgen, bei dem der Einsatz der Web 2.0 Instrumente integriert ist.

Das Ergebnis dieser Entwicklung ist Gegenstand der Frage:

**Lässt sich mit Hilfe von Social Software effektiv lernen?** Kann ein Unterrichtsmodell für die Berufsschule so gestaltet werden, dass es mit Hilfe von Wikis und Co. jedem Schüler und auch den Lehrern die Möglichkeit bietet, einfachen Zugang zu Lerninhalten zu erhalten? Wie weit wird die Kooperation der Schüler bzw. der Lehrer gehen?

Als Fazit wird die Frage beantwortet werden müssen:

**Wohin geht die Entwicklung des E-Learning 2.0.?** Welche Instrumente werden sich nachhaltig in den Unterricht integrieren lassen und welche sind für den Einsatz, speziell an Berufsschulen, ungeeignet. Was wird sich in der Zukunft als unverzichtbar herausbilden?



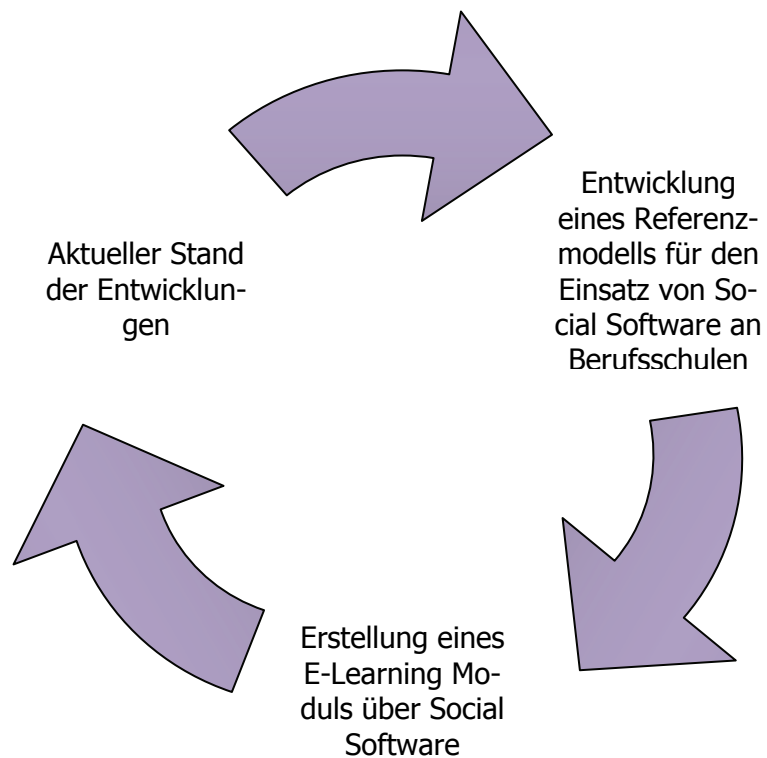
### 1.3 Aufbau der Arbeit

In Kapitel 2 folgt ein kurzer Einblick in die Entwicklung der Werkzeuge der Social Software. Was ist Social Software? Was ist die Grundlage eines Wikis? Wann wurde der erste RSS Feed verschickt? Dies sind nur einige Fragen, die in diesem Kapitel geklärt werden sollen. Grundlegende Zusammenhänge und Begriffe, die im weiteren Verlauf der Arbeit zum Verständnis notwendig sind, werden erläutert.

Im dritten Abschnitt wird ein Blick auf die gegenwärtige Situation des Einsatzes von Social Software in deutschen Bildungseinrichtungen geworfen. Gibt es Referenzmodelle für den Einsatz in der Lehre oder ist man im Bereich des Web 2.0- Learning noch nicht so weit vorgedrungen, dass dies für die Lehre effektiv genutzt werden kann?

Im vierten Kapitel der Arbeit wird dann das eigentliche Referenzmodell für den Einsatz von Social Software im Berufsschulunterricht erstellt. Über die Grundlagen zur Referenzmodellierung hinaus werden didaktische Vorgehensweisen erläutert, so-

sowie die Makrostruktur eines Unterrichtsentwurfes dargelegt. Es erfolgt die Auswahl eines Unterrichtsfaches, sowie die Entscheidung über das Element, welches aus der Social Software in den Berufsschulunterricht integriert werden soll. Im Anschluss daran werden mögliche Chancen und Risiken eines solchen Modells, unter Berücksichtigung der eventuell auftretenden Hindernisse, dargelegt.



**Abbildung 3:** Vorgehensweise in der Arbeit

**Quelle:** eigene Darstellung

Im letzten Abschnitt der Arbeit wird die Erstellung eines E-Learning Moduls zur Social Software im UbiLearn System des Institutes für Wirtschaftsinformatik der Leibniz Universität Hannover dokumentiert. Die Lerneinheit richtet sich speziell an Berufsschüler, Erstsemester und Gymnasial-Oberschüler. Es wurde versucht die aus der Arbeit hervorgegangenen Ergebnisse bei der Erstellung der Aufgaben zu berücksichtigen. Das Projekt kann unter <http://ubilearn.iwi.uni-hannover.de/wbt/> getestet werden. Rückfragen und Feedback sind dabei erwünscht.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> Email an [mail@eva.kersting.de](mailto:mail@eva.kersting.de)

## **6 Fazit und Ausblick**

### **6.1 Beantwortung der Forschungsfragen**

- ***Wie weit ist der Stand der Forschung im deutschsprachigen Raum?***
- ***Lässt sich mit Hilfe von Social Software effektiv lernen?***
- ***Wohin geht die Entwicklung des E-Learning 2.0.?***

Mit den obigen Forschungsfragen hat diese Arbeit eine Einleitung gefunden. Ausgehend von einer groben Bestandsaufnahme realisierter Konzepte des Einsatzes von Social Software in Bildungseinrichtungen über die Entwicklung eines Unterrichtsmodells zum Einsatz von Social Software und der anschließenden Erstellung eines E-Learning Moduls hat die Arbeit zu diesem Punkt geführt. Es wurde ein Einblick in die Thematik gegeben und aufgezeigt, wie einfach eine Implementation von neuen Medien in den Unterricht ist. Hat sich aber die Vermutung bewahrheitet, dass mit Hilfe von Social Software effektiver gelernt werden kann? Werden diese Medien, die ja bereits intensiv in einigen Einrichtungen genutzt werden, die Art des Lernens in der Zukunft verändern?

In Kapitel zwei wurde deutlich, dass eine Einbindung von Social Software Anwendungen in immer mehr Bildungseinrichtungen erfolgt. Die Resonanzen aus den bisher durchgeführten Pilotprojekten sind überwiegend positiv, so dass ein steigender Trend des Einsatzes abgeleitet werden kann. In Zeiten, in denen jeder Schüler ein Handy und einen Mp3 Player hat, wird der Fokus mit großer Wahrscheinlichkeit auf die Integration von Audio-Podcasts oder kleinen mobilen Anwendungen für Handys gerichtet werden. Dabei ist sichergestellt, dass jeder Schüler zumindest aus technischer Sicht Zugang zu den Lerninhalten hat. Das gemeinsame Arbeiten über das Internet wird zur Grundlage vieler Unterrichtsmodelle werden. Ob dabei überwiegend Dienste der Social Software zur Anwendung kommen, bleibt abzuwarten. Praxisbeispiele haben zwar gezeigt, dass der Einsatz gute Ergebnisse liefert, es gilt aber zu

bedenken, dass dies ausgewählte Beispiele sind, die durch engagierte Lehrende ins Leben gerufen wurden, die mit großen Erwartungen und Enthusiasmus an die Aufgabe herangegangen sind und mit entsprechenden Resultaten belohnt wurden. Was aber, wenn das Wiki nur eingesetzt wird, weil es zeitgemäß erscheint? Die Ergebnisse könnten, wie von Baumgartner angemahnt, nicht den gewünschten Effekt haben, sondern sogar aus dem Ruder laufen.<sup>150</sup> Dem Lehrenden fällt die Aufgabe zu, ständig Kontrolle über die Einträge seiner Lernenden zu haben. Dies bedeute einen enormen Zeitaufwand, den nur wenige auf sich nehmen wollen.

Bei der Erstellung des Referenzmodells wurde daher versucht eine möglichst einfache und zeitsparende Implementation von Social Software zu ermöglichen. Sowohl die Lehrenden als auch die Lernenden sollen aus dem Entwurf profitieren. Ob aus dem Einsatz eine höhere Effektivität als aus traditionellem Unterricht erzielt werden kann ist noch nicht mit Gewissheit zu beantworten. Dazu müsste die Durchführung erprobt werden und eine ausführliche Evaluation erfolgen. Mögliche Hindernisse und Widerstände, die in Kapitel 4.4 erläutert wurden, könnten dem erfolgreichen Umsetzen im Weg stehen. Für viele erscheint die „Zeit noch nicht reif“ für die Implementation von Social Software. Es gibt zu wenig erprobte Konzepte für den Einsatz, die als Vorbild genutzt werden können. Ältere Lehrende hängen an gewohnten, eingefahrenen Strukturen, so dass ein Umbruch nur langsam erfolgen kann. Möglicherweise wird mit dem anstehenden Generationenwechsel der Lehrerschaft innerhalb der nächsten 10 Jahre eine erfolgreiche Integration stattfinden.

Wohin führen dann die Entwicklungen, die unter dem E-Learning 2.0 Begriff zusammengefasst werden? Wie im oberen Abschnitt angedeutet, zeichnet sich ein Trend zum Einsatz von Podcasts im Unterricht ab. Zu bedenken ist aber, dass nur ein *gut* aufgenommenen Podcast zu gewünschten Resultaten führen kann. Wenn die Aufnahme ohne jegliche Emotionen erfolgt oder es dem Sprecher an rhetorischer Gewandtheit fehlt, kann ein Podcast schnell langweilig werden. So sollten die eigenen „Sprechqualitäten“ vor dem Einsatz geprüft werden und gegebenenfalls auf professionelle Hilfe zurückgegriffen werden.

---

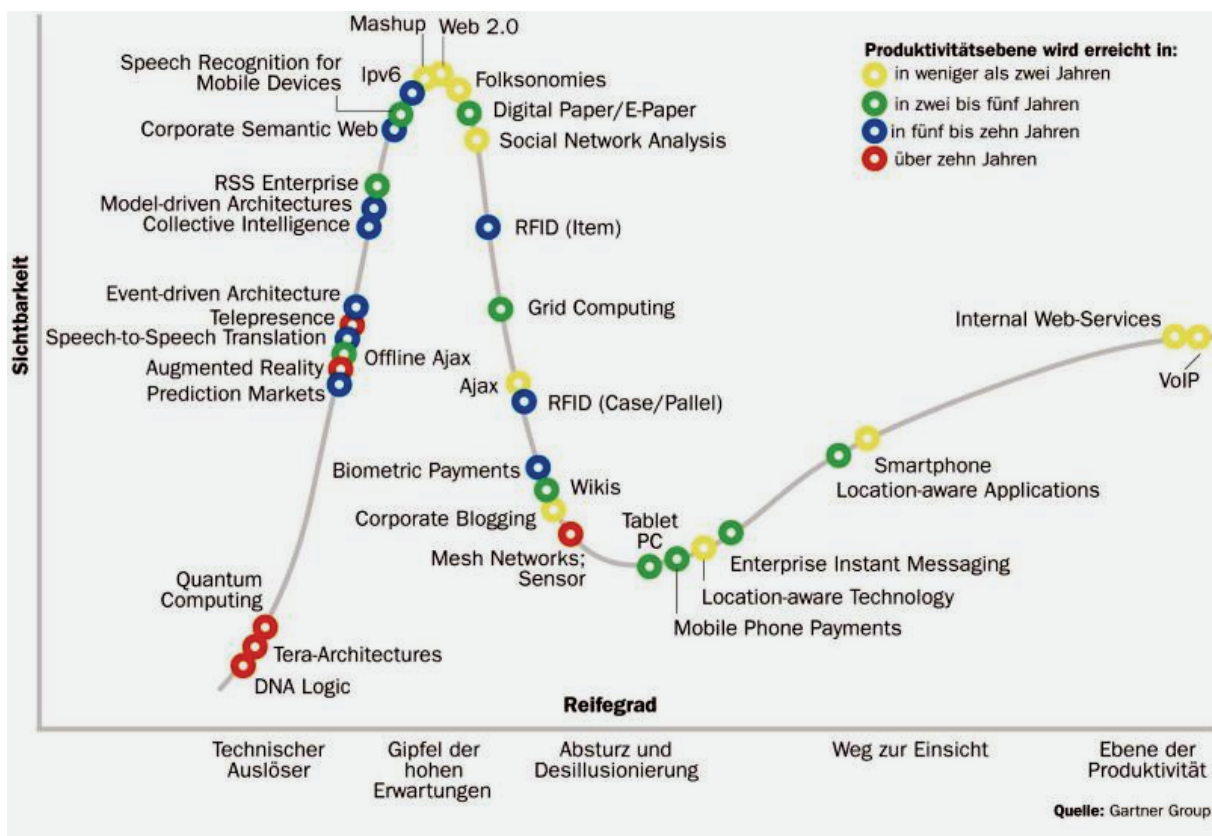
<sup>150</sup> Vgl. Baumgartner, P [2006]

Das Führen von Diskussionen in Weblogs könnte sich, parallel zu Präsenzveranstaltungen, weiter durchsetzen. Ebenso die daraus resultierenden RSS Feeds, die durch automatische Zusendung ein stetiges *informiert sein* der Lernenden ermöglicht. Die Einrichtung von persönlichen Rubriken in Weblogs, die für den Unterricht verwendet werden, können das Identifikationspotenzial der Lernenden steigern und somit zu einer erhöhten Motivation beitragen.

Viele positive Schlüsse lassen sich aus den Ergebnissen der Arbeit ziehen. Das Web 2.0 hat mit seinen Neuerungen zu einer deutlichen Wahrnehmungsänderung und damit auch zu einem veränderten Umgang mit dem Internet geführt. Dass der größere Teil der Web 2.0 Nutzer der jungen Generation angehört, kann als Vorteil für den Einsatz in der Lehre angesehen werden. Die private Auseinandersetzung erleichtert den Einstieg auf der schulischen oder beruflichen Ebene. Für die Lehrenden ist der Einsatz der Instrumente der Social Software mit einer großen Zeitersparnis verbunden. Zudem kann durch sie die Qualität des Unterrichts weiter verbessert werden.

## 6.2 Entwicklungen des Web 2.0 in der Zukunft

Gartner, der seit einigen Jahren regelmäßig einen Hype Cycle, also eine Art „In und Out Liste“ über Computerphänomene aufstellt, misst dem Web 2.0 eine absolut hohe Bedeutung zu. In Abbildung 27 ist zu sehen, dass die Erscheinung des neuen Internets zurzeit auf dem Höhepunkt der großen Erwartungen ist. Er geht davon aus, dass das Web 2.0 in weniger als zwei Jahren die Produktivitätsebene erreicht. Die Kurve zeigt aber sogleich, dass es in absehbarer Zeit durchaus zu einem Absturz und zu einer Desillusionierung kommen kann. Auf diesem absteigenden Ast befinden sich bereits Wikis und beispielsweise die RFID Technologie, die gerade erst einen Aufschwung erfahren hatte.



**Abbildung 27:** Gartner Hype Cycle 2006

Quelle: Ueberhorst, S. [2006]

Langfristig werden sich die Ausprägungen des Web 2.0 im Alltag durchsetzen. Auch wenn viele Nutzer noch Schwierigkeiten im Umgang mit den Diensten haben, weil Vieles neu und unüberschaubar erscheint. Die Anwendungen im Web 1.0 waren eine Abbildung des realen Lebens. Online-Auktionen und Versandhäuser kannte jeder aus dem alltäglichen Leben und die Überführung ins Internet brachte keine wesentlichen Veränderungen. Das Web 2.0 hingegen schon; der Abstraktionsgrad ist wesentlich höher. Es könnte ohne die Internettechnologie nicht existieren.

Aus dem Web 2.0 resultieren auch Probleme der allgemeinen Netzwerkkommunikation.<sup>151</sup> Nicht nur die Kommunikationsqualität leidet heute noch vereinzelt, vielen fehlt auch das Vertrauen in die eingesetzten Medien. Wieder andere tun sich schwer mit der Verarbeitung der Informationsflut aus dem Internet. Da die Internetgemeinde der ganzen Welt etwa 1,1 Milliarden Nutzer umfasst<sup>152</sup>, ist vorstellbar, wie viele Meinungen, Informationen und Anliegen im Internet verbreitet werden. Dabei fällt es vielen Menschen schwer, relevante Informationen zu ausfiltern. Möglicherweise bietet aber gerade hier die Social Software wieder Lösungen. Mit Wikipedia können einfach viele aggregierte Meinungen eingesehen werden. Bei den meisten Artikeln, die in Wikipedia erstellt werden gibt es im letzten Abschnitt Verweise auf themenverwandte Literatur, bzw. Quellen, die zur Erstellung des Artikels benutzt wurden.

Der Übergang vom Web 1.0 zum Web 2.0 muss bei aller Euphorie differenziert betrachtet werden. Viele sehen die Neuerungen, die das Web 2.0 mit sich bringt, als alte Anwendungen in einer neuen Verpackung. So werden Videos, die auf der Plattform YouTube veröffentlicht werden, nach neuer Definition als Podcasts betrachtet, konventionell betrachtet sind sie Home-Videos, die mit Hilfe digitaler Medien im Internet verbreitet werden. So war in der Tagesschau vom 10. März 2007 zu hören, welche Nachrichten Bundeskanzlerin Merkel in ihrem wöchentlichen „Internetvideo“ veröffentlicht hat. In Kapitel 2.2.3 werden diese wöchentlichen Kundgebungen als Podcasts bezeichnet. Das zeigt, wie unterschiedlich die Auffassungen des so genannten Web 2.0 sind.

---

<sup>151</sup> Vgl. [Bucher, H.J. \[2007\]](#)

<sup>152</sup> Vgl. <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>