
Marc Jan Eumann / Frauke Gerlach /
Tabea Rößner / Martin Stadelmaier (Hg.)

Medien, Netz und Öffentlichkeit

Impulse für die digitale Gesellschaft

Inhalt

I. Kommunikationsraum Internet

1. Information und Desinformation: Über die Wirklichkeit des Internets

<i>Dirk Baecker</i> : Das unsichtbare Internet	15
<i>Jürgen Bremer</i> : Das Ur-Internet	21

2. Soziale Netzpolitik?

<i>Caja Thimm</i> : Digitale Lebenswelten – Zur Mediatisierung sozialer Beziehungen	27
<i>Helga Trüpel</i> : Digitale Globalisierung fair gestalten – Freiheit im Netz muss gepaart werden mit sozialer Verantwortung und Nachhaltigkeit	34

3. Das Private ist öffentlich

<i>Norbert Schneider</i> : Zwischen Privatheit und Öffentlichkeit	43
<i>Gunnar Bender</i> : Informationelle Selbstbestimmung in sozialen Netzwerken	48

4. Partizipation und Transparenz

<i>Christoph Bieber</i> : Partizipation und Transparenz: Ab wann haben Schlagworte Substanz?	55
<i>Harald Gapski</i> : Über Konstrukte, Latenzen und neue Kompetenzen	61

5. Das Geld der Masse: Crowdfunding?

<i>Alexander Vogt</i> : Crowdfunding – Geld, Beteiligungen und Wissen	67
<i>Claudia Pelzer</i> : Die neue Co-Economy	75

Zwischenruf:

<i>Alexander Kluge</i> : Privatheit, Gesellschaft und Öffentlichkeit	81
--	----

II. Kulturraum Internet

1. Musikbranche: ein Zwischenbericht

<i>Georg Bergheim/Meike kleine Brörmann</i> : Kaufen, Streamen, live Erleben – Musikrezeption im digitalen Zeitalter	89
<i>Tim Renner</i> : »Man hätte das alles früher haben können.«	96

1. Auflage Juni 2013

Satz und Gestaltung:
Klartext Medienwerkstatt GmbH, Essen

Lektorat:
Sibylle Brakelmann, Hagen

Umschlaggestaltung:
Petra Gerlach, Berlin

Druck und Bindung:
Strauss GmbH, Mörlenbach

ISBN 978-3-8375-0931-1
Alle Rechte vorbehalten
© Klartext Verlag, Essen 2013

www.klartext-verlag.de

wie im Netz abspielte (*nadir.org*), oder wie bei der Onlinedemonstration gegen Rechtsradikalismus auf *www.idemokratie.de* (eingestellt 2007). Die Seite *www.abgeordnetenwatch.de* ist wieder eine andere Form der Netzkommunikation. Ein Beteiligungs- und Beobachtungsprojekt, das eine Renaissance bürgerschaftlichen Interesses an demokratischen Einrichtungen erkennen lässt.

These 3: Die wichtigste Währung im Kommunikationsraum Internet ist Glaubwürdigkeit.

Das Netz ist im Kleinen wie das Universum im Großen: eine Wissensmaschine von unglaublichem Ausmaß. Es strotzt vor Informationen und Wissen, das sofort zur Verfügung steht. Wir wissen nur nicht, worauf wir vertrauen können. Wir wissen um die Relativität, Subjektivität und die Möglichkeit der Desinformation. Die schiere Masse der Informationen macht es noch problematischer, die Spreu vom Weizen zu trennen. Wir wissen, dass sich Google-Spitzentreffer erkaufen lassen, dass die ersten Google-Treffer also nicht die wichtigsten Antworten auf unsere Suche beinhalten müssen. Selbst Internet-Newbies sind mit dieser Erkenntnis versorgt.

Wer mag heute noch Daten von Seiten herunterladen, die er nicht kennt, nachdem er solche Aktionen mit hartnäckigen Viren bezahlt hat? Wer mag sich kostenlose Apps herunterladen, von denen er nicht wissen kann, was diese unbemerkt an Informationen weiterleiten? Wer mag von Amazon E-Books kaufen, wenn er weiß, dass jede Aktion im und am E-Book sorgsam registriert und für Werbung aufbereitet wird?

Die Freiheit des Internets hat Großartiges hervorgebracht, aber auch deprimierende Niederträchtigkeit gefördert, bei banalen Alltagsgeschäften ebenso wie bei demokratischen Prozessen. Das Problem ist: Wem können wir vertrauen? Vertrauen und Glaubwürdigkeit werden künftig das Kapital sein, das im Internet zählt.

Caja Thimm

Digitale Lebenswelten

Zur Mediatisierung sozialer Beziehungen

Das Internet ist Lebensraum

Wie nur wenige globale Veränderungen hat das Internet individuelle, soziale und politische Kommunikations- und Handlungsformen verändert. Sichtbar wird diese neue Rolle von Medien in vielfältigen Kontexten. Sei es der Einfluss von Facebook oder Twitter im politischen Umbruch der arabischen Staaten im Jahr 2011, in denen das Internet Funktionen der Vernetzung und Echtzeitkommunikation entfaltet hat,¹ das Computerspiel, das Strukturen von Unterhaltung revolutioniert² oder WikiLeaks, das ganze Staaten unter Druck gesetzt hat.³ Es ist die Gesamtsicht auf die Vielfältigkeit, die das revolutionäre Moment am besten beschreibt. Diese vielfältigen medialen Nutzungskontexte bestimmen das Selbstverständnis einer ganzen Generation, die das Internet als gleichwertigen Lebensraum konstituiert hat und sich dort genauso selbstverständlich als Person fühlt und agiert wie im nicht digitalen Umfeld.

Diese Entwicklung lässt sich über verschiedene Stadien zurückverfolgen. Waren zu Beginn des neuen Jahrtausends noch textgebundene Medien im Rahmen des eher restriktiven statischen Netzes Basis des digitalen sozialen Austauschs Thema,⁴ so lässt sich der Wandel des Internets zum dynamisch-partizipativen Medium, dem als Web 2.0 benannten Netzwerk aus »user-generated content«,⁵ als ein wichtiger Durchbruch in Richtung einer Ermächtigung der Nutzer ansehen. Während anfänglich vor allem informationsrelevante Motive für die Nutzung des Internets vorherrschend waren, so lassen sich die Interessen der heutigen Netzbevölkerung nicht mehr eindimensional festmachen. Das digitale Netzwerk im Zeitalter von Social Media entsteht maßgeblich aus sozial und kommunikativ bedingten Nutzungsmotiven. Im Mittelpunkt stehen dabei interpersonale Kontakte und die aus diesen Kontakten resultierenden Netzwerke, die sich ihrerseits als digitale Gemeinschaften beschreiben lassen.

1 Thimm/Bürger 2012.

2 Thimm 2009.

3 Sagar 2011.

4 Siehe Thimm 2000.

5 Bruns 2008, Gerhards/Klingler/Trump 2008.

Die These, dass sich diese Netzwerke zu einer neuen Form der Wissenskonstitution in Form einer »Schwarmintelligenz« und Ad-hoc-Wissensgemeinde zusammenfinden, bildet dabei einen der viel diskutierten Folgeprozesse dieser Entwicklungen.⁶ Ein anschauliches Beispiel für die Macht solcher Ad-hoc-Gruppen ist das 2011 entstandene GuttenPlag Wiki, auf dem die akribische Suche nach den plagiierten Textstellen in der Dissertation des ehemaligen Verteidigungsministers von Guttenberg organisiert wurde (*de.guttenplag.wikia.com/wiki/Plagiate*).

Die Rolle des Internetnutzers vom passiven Rezipienten hin zum aktiven Produzenten verändert Inhalte und Nutzungsformen. Eines der Konzepte, das diese strukturellen Veränderungen aus der Nutzersicht zu erklären versucht, ist das von Bruns (2008) etablierte Konzept des Prodsusage. Im Web 2.0 werden Inhalte ständig neu verhandelt, Produktion und Nutzung bilden einen gemeinsamen Prozess, in dem sich Inhalte durch Interaktivität, Dezentralität und Dynamik ständig verändern. Dabei sind die Nutzer nie nur eindimensional zu betrachten – Nutzung ist automatisch mit Produktion verbunden.

Diese Veränderungen werden fast überall im alltäglichen Leben spürbar. Der Alltag eines großen Teils der Weltbevölkerung wird von einem fast allzeit und allorts verfügbaren, kaum zu kontrollierenden Medienangebot in einer Art und Weise bestimmt, die in der Geschichte medialer Entwicklungsprozesse einzigartig ist. Charakteristisch für diese Entwicklung ist die Ubiquität der Medien: Gleichzeitigkeit, räumliche Allgegenwärtigkeit, Dislokalität und Multimediaalität. Digitale Mediennutzung ist kein exklusives Ereignis mehr, sondern alltägliches Handeln. Der Jugendliche chattet mit dem Freund im ICQ, während er gleichzeitig am Telefon mit dem Freund telefoniert, die Hausaufgaben per E-Learning erledigt und ein Musikstück downloadet. Singles aller Altersgruppen lernen neue Freunde oder sogar Lebenspartner im Single Usenet kennen, Trauernde können auf einem »virtuellen Friedhof« ihren Verstorbenen ein Denkmal setzen und bei einem Onlinepfarrer über ihre Sorgen »sprechen«, man mailt oder twittet Fotos durch die Welt und managt als Remote-Manager ein virtuelles Team, das über den Globus verstreut ist: Diese Momentaufnahmen charakterisieren aktuelle, reale Medienentwicklungen, die bereits heute zum Medienalltag von Millionen von Menschen gehören.

6 Surowiecki 2005.

Netz der Ungleichheit

Neben den geschilderten Errungenschaften des Netzes, die unzweifelhaft zu einer spürbaren gesellschaftlichen Dynamik beitragen, muss jedoch auch auf die Grenzen und Limitierungen des Netzes verwiesen werden. Zentral ist dabei auch noch im Jahr 2013 die Frage der Zugänge. Der aktuelle (N)ONLINER-Atlas (*new.initiaved21.de/portfolio/nonliner-atlas*) zeigt, dass sich rund Zweidrittel (75,6 Prozent) der Deutschen über 14 Jahre derzeit im Internet bewegen und das Netz so in vielerlei Hinsicht zu einem Massenphänomen geworden ist. Auch in Deutschland verfügt jedoch nicht jede Person über Zugang zum Netz. Die Gründe sind vielschichtig –so geht es um den technischen Zugang, also die Frage der technischen Ausstattung und der finanziellen Möglichkeiten, aber auch der Wohnort spielt eine Rolle, denn längst nicht alle Orte in Deutschland verfügen über die erforderlichen Zugänge. Auch in Bezug auf die Präsenz spezifischer sozialer Gruppen zeigt sich ein deutliches Ungleichgewicht. Besonders bei älteren Frauen, aber auch bei Migranten sind die Nutzerzahlen noch deutlich geringer (*new.initiaved21.de/portfolio/nonliner-atlas*). Neben dem Bildungsstand erweist sich besonders ein höheres Lebensalter als wichtige Kategorie zur Differenzierung zwischen Onlinern und Offlinern.⁷ Auch bei Berücksichtigung weiterer Faktoren wie Einkommen, Bildung, Geschlecht und Herkunftsland bleibt das Alter ein herausragender Einflussfaktor. Besonders ausgeprägt sind die Unterschiede in Bezug auf die Kombination der Variablen Alter und Migrationshintergrund: Nur 3,8 Prozent der Frauen über 60 Jahren mit Migrationshintergrund haben Zugang zum Netz.

Ein elementares Problem der globalen Vernetzung ist also ihr ausgrenzender Charakter. Gemeint ist eine »digitale Spaltung« aufgrund von sozialem Status, Bildung, Alter und Chancengleichheit. Als digitale Kluft (*digital gap*) oder digitale Spaltung (*digital divide*) bezeichnet man entsprechend die Spaltung zwischen Menschen, die das Internet nutzen, und denen, die es nicht nutzen. Die theoretischen Wurzeln dieses Konzepts liegen in den frühen Arbeiten zur Hypothese zu Knowledge Gap (*Wissenskluft*).⁸ Ausgegangen wird dabei von einer Ungleichheit des Wissens, die durch Zugangshindernisse zu Medien erzeugt wird. Die Prämisse der Notwendigkeit von Medien für den Informationsstand des Einzelnen führt, so die These, zu einer sich vergrößernden Wissenskluft. Dies wird weltweit als Problem betrachtet, denn nur das Internet bietet Zugang zu den Ressourcen der Informationsgesellschaft.

7 Thimm 2012.

8 Tichenor/Donohue/Olien 1970.

Die skizzierten isolierenden und segregierenden Effekte der Distribution neuer Medien werden unter der Perspektive von Zugang und Aneignung besonders unter Berücksichtigung des Ungleichheitsverhältnisses zwischen den Industrienationen und den Schwellen- und Entwicklungsländern, aber auch unter Medienkompetenzkriterien für die entwickelten Nationen thematisiert.⁹ Wenn Wissen Macht bedeutet, dann ist der Zugang zu den neuen Wissensmedien von zentraler Bedeutung für die Entwicklung des Einzelnen und der Gesellschaft. Dabei zeigen verschiedene Studien, dass neue Technologien zunächst Ungleichgewichte zwischen verschiedenen Gesellschaften und gesellschaftlichen Gruppen erzeugen, die einerseits durch ökonomische und infrastrukturelle Gegebenheiten bedingt sind, andererseits aber auch durch soziokulturelle Faktoren beeinflusst werden. Dies gilt insbesondere in traditionellen und patriarchalen Gesellschaften.¹⁰ In diesem Zusammenhang wird Technologie zur Verstärkung existierender Ungleichheiten und Kontroll- und Machtstrukturen genutzt. Andererseits zeigt sich ebenfalls, dass neue Technologien als Faktor zur Verbesserung von Lebensumständen dienen können; erste Studien belegen dies vor allem für kulturelle Minderheiten.¹¹ Neben technologischen Zugangsbarrieren existieren soziale und intellektuelle Divergenzen, die den Umgang mit PC, Handy und Internet erschweren können. Somit kann von einer mehrdimensionalen digitalen Teilung gesprochen werden, deren Entwicklung in verschiedenartigen Gesellschaftsgruppen nicht völlig linear verläuft.

Dabei beschränkt sich die Debatte um die digitale Spaltung nicht auf technisch bedingte Unterschiede bezüglich des Zugangs zu neuen Medien (first level divide), sondern berücksichtigt auch individuell verschiedene Nutzungsformen, die für die Anwender zu unterschiedlich großen Gewinnen führen und als Second Level Divide bezeichnet werden. Aus dieser Perspektive wird nicht nur der Zugang als solcher, sondern auch das Kompetenzniveau bezüglich digitaler Medien zu einer neuen Kategorie für soziale Stratifikation.¹²

Die »soziale« Nutzung des Informationssystems bedeutet Teilhabe an Informationen und die Schaffung von gemeinsam geteilten Räumen zur Kommunikation und Gemeinschaftsbildung und hat positiven Einfluss auf die Formierung und Aufrechterhaltung von Gemeinschaft. Durch das Internet, und dabei zunehmend auch das mobile Internet bzw. Mobiltelefon, können vielfältige Gemeinschaftsaufgaben kommuniziert werden, so der interpersonale Informationsaustausch, die Schaffung einer eigenen Erinnerungskultur und die Realisierung kollektiver

9 Marr/Zillien 2010.

10 Couldry 2004.

11 Srinivasan 2006.

12 Wilhelm 2004.

politischer und sozialer Anliegen. Onlinemedien erzeugen eine eigene Geografie des digitalen Sozialraums, der neue Formen des interpersonalen Austausches bedingt und sich aktuell besonders in den sozialen Netzwerken von Facebook bis Twitter manifestiert. Öffentliche Räume, lokale Cafés und Bowlingbahnen – all diese Treffpunkte der Vergemeinschaftung in traditionellen westlichen Gesellschaften – machen Platz für virtuelle Orte im Cyberspace. Die zentrale Frage, wie die modernen Gesellschaften von heute zu »inklusive« Gesellschaften werden können, ist also stark an die Frage gekoppelt, wer an diesen digitalen Orten präsent ist.

Es stellt sich daher umso mehr die Frage, inwieweit sich Menschen unterschiedlichster Herkunft und Zugehörigkeit mit den immer weiter wachsenden Optionen des Netzes auseinandersetzen und dessen kommunikative Funktionen nutzen können. Dabei beinhaltet diese Betrachtung keineswegs nur einen reinen Zahlenvergleich, sondern kann vielmehr Hinweise auf ein gesellschaftspolitisches Problem größerer Tragweite geben. In diesem Zusammenhang drängt sich das Bild einer beschleunigten Gesellschaft als einer Zweiklassengesellschaft auf, in der die Individuen gemäß ihrer Have and Have-nots Teil der medialen Gesellschaft sind oder von dieser aufgrund ihrer fehlenden Medienkompetenz ausgeschlossen sind. Diese Kompetenz nimmt jedoch im Umgang mit dem Internet einen hohen Stellenwert für die Teilhabe an den gesellschaftlichen Informations- und Kommunikationsprozessen ein.

Trotz vieler positiver Entwicklungen lässt sich also nach wie vor ein deutlicher Handlungsbedarf konstatieren. Nutzergenerierte Hard- und Software ermöglicht zwar einen einwandfreieren Zugang zur Technik, löst allerdings nicht die Problematik struktureller, sozialer und psychologischer Barrieren. Die Frage, wie benachteiligte Individuen und Gruppen in die Lage versetzt werden können, sich die notwendigen Fähigkeiten und Mittel anzueignen, um sich im digitalen Raum zu beteiligen, steht daher in enger Beziehung zur politischen Forderung nach öffentlichen und privaten Programmen mit dem Ziel, digitaler Teilung und ihren Auswirkungen entgegenzuwirken. Digitale Integration bedeutet somit nicht nur, dass die digitale Spaltung abgebaut wird, indem den Menschen die Möglichkeit gegeben wird, an der Informationsgesellschaft teilzuhaben, sondern beinhaltet auch den Nutzen und die Folgen einer Verwendung digitaler Technologien.

Mediatisierung der Gesellschaft

Auf diese geschilderte mediale Durchdringung des Lebensalltags in all seinen Facetten ist in verschiedenen konzeptionellen Arbeiten hingewiesen worden. Besonders herausstellen lässt sich dabei der Ansatz von Krotz, der von der

»Mediatisierung« der Gesellschaft spricht.¹³ Krotz beschreibt die Entwicklung der Gesellschaft auch als Metaprozess des sozialen bzw. kulturellen Wandels. Er verwendet den Begriff »Metaprozess«, um klarzumachen, dass es sich hierbei um »[...] eine lang andauernde und Kultur übergreifende Veränderung handelt, um Prozesse von Prozessen, die die soziale und kulturelle Entwicklung der Menschheit langfristig beeinflussen.«¹⁴ Mediatisierung bezeichnet im deutschen, aber auch zunehmend im englischen und skandinavischen Wissenschaftsraum (mediatization¹⁵) einen ähnlich übergreifenden Entwicklungsprozess wie Globalisierung oder Individualisierung, nämlich die zunehmende Prägung von Kultur und Gesellschaft durch Medienkommunikation. Dieser Metaprozess kann nicht von anderen parallelen Entwicklungen, wie z. B. der Individualisierung oder der Globalisierung, abgegrenzt werden und lässt sich in seiner Komplexität nicht auf einzelne Teilprozesse reduzieren, sondern beeinflusst alle gesellschaftlichen Vorgänge. Mediatisierung beschreibt insofern die wachsende Bedeutung der Medien für Arbeit, Alltag und soziale Beziehungen. Das Mediatisierungskonzept bezeichnet entsprechende Handlungsfelder und Sozialwelten, in denen gesellschaftliches Handeln und kulturelle Sinnkonstruktion untrennbar mit Medien verbunden sind. Das Konzept soll insbesondere ausdrücken, dass damit nicht nur einseitige Wirkungen oder reziproke Effekte der Medien auf Personen(-gruppen) gemeint sind, sondern dass sich die Strukturen, Abläufe und Prozesse von Öffentlichkeit, Politik und (Arbeits-)Organisationen, von Alltag und Identität, sozialen Beziehungen, Erwerbsarbeit und Konsum sowie gesellschaftlichen Institutionen und Geschlechterverhältnissen zusammen mit den Medien und der darauf bezogenen Kommunikation immer weiter entwickeln.¹⁶ Aus dieser Perspektive können heute Gesellschaft und Kultur als Ganzes wie in ihren relevanten Teilen nur noch im Zusammenhang mit Medien theoretisiert und verstanden werden.

Fazit

Prognosen über die Zukunft der Medien- und Kommunikationstechnologien stimmen darin überein, dass weitere gesellschaftliche Veränderungen bevorstehen. Die Lieferanten und Produzenten der neuen Technologien sehen eine »digitale Revolution« in vernetzten Haushalten, angetrieben von einer rasanten

13 Krotz 2001, 2007.

14 Krotz 2007, S. 27.

15 Lundby 2009.

16 Übersicht bei Hartmann/Hepp 2010.

Diffusion von ubiquitären, intelligenten und vernetzten Technologien. Angenommen wird, dass die Geschwindigkeit von Veränderungen ansteigen wird, da die Lebenszirkel von Technologie und die Verbreitungsgeschwindigkeit weiter zunehmen. Damit einher gehen eine beschleunigte Informationsflut sowie ein rasanter Technologiefortschritt, die unsere Gesellschaft vor neue Herausforderungen stellen. Zugleich gewinnt die digitale Medientechnik in Bezug auf die Teilhabe an gesellschaftlichen Prozessen ein neues Gewicht. Alle Systeme und Teilbereiche unserer Gesellschaft sind von dieser medientechnologischen Neuerung tangiert und mit ihnen die Individuen, die in ihnen agieren. Infolgedessen ist die Bereitschaft und Fähigkeit älterer wie jüngerer Menschen, sich flexibel auf neue technologische Entwicklungen einzustellen, von elementarer Bedeutung, um an der Informations- und Mediengesellschaft teilzunehmen.

Sieht man den Zugang zum Netz als einen wichtigen Aspekt gesellschaftlicher Teilhabe an, so muss diese Sichtweise auch für die Politik in der Debatte um die digitalen Bürgerrechte bzw. die »digitale Gesellschaft« berücksichtigt werden – auch die Politik bewegt sich immer mehr ins Netz und ist hier mit den neuen Ansprüchen einer »digitalen Bürgerschaft«¹⁷ konfrontiert. Dieses als Aufgabe zu verstehen, darf als eine der großen Herausforderungen zukünftiger Politikergenerationen angesehen werden.

17 Thimm/Bürger 2012.