

Web 2.0 – Motor sozialen Wandels?

Silvio Divani

Stets dreht es sich beim Produzieren von Medieninhalten, bei den Auftraggebern und Analysten um die Frage nach Adressierbarkeit sowie Wirkung beim Rezipienten, dessen Reaktionen, sein eventuell durch Medien motiviertes Handeln, seine Einstellung zur Gesellschaft, sein Wissen und Weltbild. Nicht zuletzt stellt sich die Frage nach ethischen Parametern. Ethik entsteht

durch einen Verständigungsprozess. Verständigung über Werte und Normen, die nicht nur fiktiv sind, sondern die von der Gesellschaft anerkannt, ausgehandelt und gelebt werden. Insofern sind zumindest die Interpretationen, die Ethik als Grundlage haben, dem Druck der Anpassung an neue Zeiten unterlegen. Ethik befindet sich mit allem anderen im Fluss, im Wandel.

Anmerkungen:

1

Drube, C.: Lexikoneintrag zur Dot.com-Blase.
O. J. Abrufbar unter:
<http://www.electronic-things.de/lexikon/eintraganzeigen.php?titel=Dotcom-Blase> [Zugriff: 10.11.2007]

Als Folge der jüngeren Entwicklung des Internets nach dem Platzen der sogenannten „Dotcom-Blase“¹ Anfang des neuen Jahrtausends, als mehr und mehr Nutzer, also eine Masse ins Netz drängte, beflügelt durch die Werbeversprechen der Wirtschaft, aber auch nicht zuletzt inspiriert durch neue technische Möglichkeiten, entdeckte der Rezipient zunehmend das Potenzial von eigener Aktivität. Aktivität als eine Art Bedürfnisbefriedigung, als Möglichkeit, selbst gestalten zu können, Ausdruck zu finden, aktiv an der Entwicklung der Gesellschaft teilzunehmen, sie zu verändern – kleine und für den Einzelnen vielleicht unbedeutende Schritte, aber in ihrer Summe für die Gesellschaft relevant. Anhand die-

ser Entwicklung lassen sich die sozialen Folgen und Auswirkungen auf unser Zusammenleben erahnen. Der Wandel beim Rezipienten auf der einen Seite, der sein vormals zumeist passives Medienverhalten verändert, wird zwangsläufig auf der anderen Seite einen Wandel nach sich ziehen.

Die Gesellschaft ist in Schichten aufgebaut, in denen sich soziale Akteure verschieden bewegen, vernetzen und agieren. So müssen Betrachtungen zur Frage nach den Folgen der Entwicklungen im Medium Internet hin zum Web 2.0 sehr differenziert ausfallen. Da wir von einem gesellschaftlichen Wandel ausgehen, der seine Antriebskraft aus dem Zusammenwirken des

»Die Neuen Medien, das Internet und in besonders massenhafter Form das Web 2.0 spiegeln über ihre Inhalte die Gesellschaft. In ihnen findet sie statt, manifestiert ihren Ausdruck und ihre Kommunikation.«

geistigen Entwurfs und der technischen Möglichkeit dessen, was erdacht wurde², gewinnt, ist davon auszugehen, dass dieser stete Vorgang an sich keinen Abschluss finden wird, insofern lassen sich im Hinblick auf ein zu erwartendes Ergebnis nur Etappenwerte ermitteln. Um eine Aussage bezüglich der Entwicklung und Folgen für die Betrachtungen des Ethik-Begriffs treffen zu können, ist es erforderlich, zunächst einige Kernaussagen des Konzepts zum Web 2.0 und mit ihm die Möglichkeit des Erstellens von eigenen Inhalten, deren massenhafter, hierarchiefreier Verbreitung und der daraus entstehenden Effekte, zu betrachten. Dies sind vorrangig Aspekte zur Selbstprogrammierung der Gesellschaft, zu Many-to-Many-Kommunikationssituationen und zur Schwarmintelligenz.

Selbstprogrammierung der Gesellschaft

Zu dem Begriff: „Selbstprogrammierung der Gesellschaft“ führte u. a. Schröter³ eine Grundlagenuntersuchung zum Wandel der Gesellschaft mit Blick auf die Allgegenwärtigkeit der Neuen Medien durch. Selbstprogrammierung beschreibt, dass Ziel- und Leitvorstellung aus sich selbst heraus entstehen bzw. durch die Gesellschaft in Folge der Gesamtheit ihres Handelns entwickelt werden. Die Gesellschaft „bewegt“ sich und erstellt so permanent ein angepasstes Umfeld von Werten und Normen, die sich wiederum in Fragen der Ethik wiederfinden.

Im Bereich der Politikwissenschaften wird dieses Konstrukt verwendet, um die demokratischen Prinzipien zur Wandlungsfähigkeit zu verdeutlichen und der Frage der Veränderbarkeit der gesellschaftlichen Verhältnisse und letztlich auch der Macht nachzugehen. Schröter adaptiert dies auf das Spektrum der Neuen Medien und erkennt deren Potenzial in den diskursiven Prozessen innerhalb der Gesellschaft.

Die Neuen Medien, das Internet und in besonders massenhafter Form das Web 2.0 spiegeln über ihre Inhalte die Gesellschaft. In ihnen findet sie statt, manifestiert ihren Ausdruck und ihre Kommunikation. Zu ergründen bleibt, ob auch die Strukturen, die sich hier momentan neu finden und aufbauen, ebenfalls als Spiegelbild der Gesellschaft zu erkennen sind. Zumindest der Begriff der Selbstprogrammierung trifft geradezu passgenau auf den aktiven Rezipienten, der im Web 2.0 zum Produzenten avanciert und die klassische Unterscheidung der Vergangenheit zwischen Produzenten und Rezipienten auflöst. Er vermag beides zu sein und sich seine schöne neue Welt selbst zu erschaffen. Der aktive Rezipient gilt hier als ein Teil eines Szenarios, welches momentan sehr beliebt ist: Rezipienten erstellen die Inhalte, die sie rezipieren wollen, selbst – kurz: User Generated Content (UGC).

Web 2.0 ist die ideale Ausgangsbasis und Plattform für eine optimale Distribution von UGC. Hier publiziert und verbreitet der User kostengünstig mit einer großen Reichweite, wie sie bisher nur kommerziellen Massenmedien vorbehalten war. Es findet sich daher ein sehr breites Spektrum an UGC unterschiedlichster Qualität. Inhalte lassen sich schnell und einfach uploaden und verknüpfen, was zudem über Länder- und Sprachbarrieren hinweg geschehen kann. Formale Kriterien spielen eine untergeordnete Rolle. Der User kann relativ problemlos Fotos, Videos und selbst verfasste Texte in Webprojekte einbinden und zur Disposition stellen.

„Das Internet als alternatives Medium – das Netz erfüllt theoretisch viele der Anforderungen Enzensbergers an ein egalitäres Medium (dezentralisiert, jeder Empfänger ein potenzieller Sender, Interaktion und Feedback, Selbstorganisation und kollektive Produktion). Es gilt als Hort der freien und unzensierten Meinungsäußerung, Mythos der Unzensierbarkeit.“⁴

2

Vgl. Anm. 1

3

Schröter, J.: *Das Netz und die virtuelle Realität. Zur Selbstprogrammierung der Gesellschaft durch die universelle Maschine.* Bielefeld 2004

4

Krempf, S.: *Krieg und Internet: Ausweg aus der Propaganda?* Heidelberg 2003. Abrufbar unter: <http://via-drina.eu-v-frankfurt-o.de/~sk/Pub/muc204.html> [Zugriff: 29.09.2007]

»Der Begriff der Selbstprogrammierung trifft geradezu passgenau auf den aktiven Rezipienten, der im Web 2.0 zum Produzenten avanciert und die klassische Unterscheidung der Vergangenheit zwischen Produzenten und Rezipienten auflöst.«

5

Mit „echt“ ist gemeint, dass kein Wechsel in ein anderes Medium vorgenommen werden muss, um ein Feedback geben zu können.

6

Kommunikationsmodell von **Merten, K.:** *Einführung in die Kommunikationswissenschaft* (Band 1). Münster/Hamburg 1999

7

Krause, J. in einem Interview mit Dambeck, H. Abrufbar unter: <http://www.spiegel.de/wissenschaft/natur/0,1518,471179,00.html> [Zugriff: 22.08.2007]

8

Maresch, R.: *Die Bühnen des Mobs und der Wichtiguer. Die digitale Revolution entlässt ihre Kinder ins Mitmach-Web.* Abrufbar unter: <http://www.heise.de/bin/tp/issue/r4/dl.artikel2.cgi?> [Zugriff: 29.08.2007]

Die Situation, die wir momentan im Web 2.0 vorfinden, korreliert mit der Annahme des steigenden Bewusstseins des Users im Umgang mit den Medien. Er kann sich selbst verwirklichen und erhält Feedback auf seine Inhalte, er kann etwas zur Entwicklung der Gesellschaft beitragen oder einfach nur der Welt zeigen, dass es ihn gibt. Eine soziale Referenz um UGC ist die Folge, soziale Netze entstehen. Das Internet bzw. das Web 2.0 kann somit erstmals als ein vom Rezipienten geschaffenes audiovisuelles Massenmedium betrachtet werden. Wir beziehen Information aus dem Internet, aber wir speisen auch ein.

Many-to-Many-Kommunikationssituation

Doch nicht nur das Erstellen und Verbreiten von UGC ist für unsere Betrachtungen relevant. Wichtig ist zudem, dass das Internet bzw. die computergestützte Vernetzung dem User die Möglichkeit eröffnet, auch massenhaft mit anderen Usern zu kommunizieren. Wir haben es mit einer völlig neuen Kommunikationssituation zu tun, die bisher noch keine Entsprechung gefunden hat. Bisher gab es Kommunikation im Sinne von Massenkommunikation als One-to-Many-Modell (ein Sender und viele Empfänger). Dies war gekoppelt an die Distributionswege und bedingt durch die technischen Möglichkeiten der „alten“ Massenmedien. Mit dem Internet ist diese Kommunikationssituation nun um die Möglichkeit der direkten Rückantwort eines jeden Empfängers, der damit natürlich zum Sender wird, erweitert. Dies geschieht in einem solchen Maße und einer Geschwindigkeit, dass hier die eigentliche Revolution im digitalen Medienzeitalter zu erleben ist. Mit Hilfe des echten Rückkanals⁵ und einer relativ hierarchiefreien Plattform ist erstmals ein echtes Many-to-Many-Medium möglich und findet nun tagtäglich millionenfache Anwendung.

Hier werden gesellschaftliche Werte, Normen und ein gemeinhin anerkanntes Verständnis zur Ethik ausgehandelt. Die Reziprozität des Ausdrucks, der Wahrnehmung und die der Erwartung beschreiben ein Modell⁶, dessen wesentlichstes Element die Rückkopplung ist und genau die Reflexivität integriert, von der sich die Entwicklung der Kommunikation im Netz nährt. Insofern ist hier von einer sozialen Reflexivität zu sprechen. Der Prozess des Aushandelns von ethischen Parametern, der sich innerhalb eines Gefüges von Variablen bewegt, stützt sich mit dem Internet und dem Web 2.0 auf eine ungleich breitere Basis an Informationen, Meinungen, Ansichten, Rückkopplungen und Beiträgen, die eben nicht mehr nur von einigen wenigen stellvertretend vorgetragen werden. Die Gesteinsmasse, aus der die handliche Statue der Ethik heute und zukünftig gemeißelt wird, ist nunmehr die Gesamtheit der in der Medienwelt erschaffenen Sedimentationen.

Schwarmintelligenz

Wenn von Massen, die sich im Internet bewegen, die Rede ist, dann liegt die Betrachtung der Schwarmintelligenz nicht fern. Der Traum von einer Gesellschaft, die als Schwarm effizienter und vor allem sozialer lebt, scheint verheißungsvoll. Moderne Netzwerke, Programme und Techniken des Internets stellen die Grundlage einer neuen kollektiven Intelligenz dar, Verknüpfungen der Inhalte und deren Kontextualisierung machen sie aus. Ein solcher Zustand scheint dem Ideal einer Demokratie näherzukommen, als es jemals zuvor der Fall gewesen ist. In der Welt des Internets funktioniert dies jedoch nur für diejenigen, der Zugang besitzt und in der Lage ist, diesen auch zu nutzen. Schwarmintelligenz beruht auf einer „Konsensentscheidung und dem Prozess, wie diese von einer Minderheit herbeigeführt“⁷ wird.

»Die Gesteinsmasse, aus der die handliche Statue der Ethik heute und zukünftig gemeißelt wird, ist nunmehr die Gesamtheit der in der Medienwelt erschaffenen Sedimentationen.«

Auch wenn es in der Diskussion zu Schwärmen darum geht, kollektive Intelligenz nutzbar zu machen, bleibt festzuhalten, dass Schwärme eben auch Mainstream sind. Sie „folgen eher dem Gewohnten als der Ausnahme, dem Bekannten und Vertrauten als dem Überraschenden und Fremden.“⁴⁸ Allzu oft lassen sich auch negative Eigenschaften von menschlichen Schwärmen beobachten, bei denen die Annahme von Intelligenz fernliegt.

So geht es also auch darum, aus einer Schwarmbewegung eine Tendenz zu erkennen, in welche Richtungen sich die Masse bewegen wird, um eventuell vor ihr dort zu sein. Schwarmintelligenz wird, angesichts der Masse des Contents, der zunehmend ins Web 2.0 einfließt, als ein Erklärungs- und Verständnismodell herangezogen. Es versucht, die Veränderung in den Hierarchien des Wissens zu deuten und zu erklären, wie Content entsteht und woher dieser eigentlich stammt. Neue Fragen werden aufgeworfen und traditionelle Instanzen neu thematisiert.

Konklusion

Der Wandel im Internet lässt sich bereits in einer selbstbewussteren Öffentlichkeit und Gegenöffentlichkeit ablesen, die Artikel kommentiert, Texte selbst verfasst, verlinkt, sich an kollaborativen Projekten wie z. B. Wikipedia beteiligt. Anhand dieser neuen Art des Zusammenlebens als eine digitale Stadt, als Telepolis, welche ein direkteres, hierarchiefreies und in gewisser Weise unkontrollierbares Miteinander ermöglicht, werden auch die Diskussionen um eine Definition und Interpretation des Ethik-Begriffs auf eine veränderte, auf eine breitere Basis gestellt.

Als problematisch wird zunächst noch die Fülle, das Überangebot, die Ungeordnetheit, die mangelnde Klassifizierung und Redundanz an Inhalten im Internet gesehen. Es besteht ein riesiges Angebot an Informationen, die parallel abrufbar sind. Unterschiede in ihrer Relevanz lassen sich höchstens im Grad ihrer Verlinkung und Referenzialität erkennen, jedoch fehlen allgemein akzeptierte Maßstäbe, diese in irgendeiner Form zu gewichten. Populär ist momentan aber vor allem die Annahme, dass es an sogenannten Intermediärs fehlt – also das verbindende, das selektierende Element. Dies muss mittlerweile nicht mehr zwingend ein Experte sein, diese Aufgabe kann auch ein Stück Software übernehmen, wie beispielsweise der Algorithmus von GoogleNews es tut.

In Bezug auf die rechtfertigenden Anleihen eines gesellschaftlich legitimierten Ethik-Begriffs wird hier der Unterschied zwischen Analogzeitalter und dem Zeitalter der digitalen Vernetzung besonders deutlich – wir haben es nicht mehr mit einer dominanten Linearität in der Medienlandschaft zu tun, sondern jeder kann zu jeder Zeit jeden beliebigen Inhalt, der zudem auch von jedem erstellt sein kann, per URL aufrufen. Die Verfügbarkeit an Inhalten und die Möglichkeit ihrer Deutung sind somit nonlinear und entsprechen einer neuen Diversität.

Literatur:

Divani, S.:

User Generated Content im Web 2.0. Eine Untersuchung zur Entwicklung und Verbreitung audiovisueller Inhalte im Web unter dem dinglichen Aspekt von Massenkommunikation, Gegenöffentlichkeit und sozialen Netzwerken [Diplomarbeit HFF »Konrad Wolf«]. Potsdam 2007

Merten, K.:

Einführung in die Kommunikationswissenschaft (Band 1). Münster/Hamburg 1999

Schröter, J.:

Das Netz und die virtuelle Realität. Zur Selbstprogrammierung der Gesellschaft durch die universelle Maschine. Bielefeld 2004

Sixtus, M.:

Das Web sind wir – Social Software und das neue Leben im Netz. Abrufbar unter: <http://www.heise.de/tr> [Zugriff: 23.07.2007]

Steinbuch, K.:

Die informierte Gesellschaft. Stuttgart 1966

Neef, A.:

Leben im Schwarm: Ein neues sozio-technisches Paradigma transformiert Gesellschaft und Märkte. In: Z_trend 03/2002. Abrufbar unter: http://www.z-punkt.de/fileadmin/be_user/D_Publikationen/D_Arbeitspapiere/Leben_im_Schwarm.pdf [Zugriff: 12.06.2007]

Silvio Divani hat Medienwissenschaften an der Hochschule für Film und Fernsehen »Konrad Wolf« in Potsdam-Babelsberg studiert und ist Absolvent der School of Design Thinking in Potsdam.



»Moderne Netzwerke, Programme und Techniken des Internets stellen die Grundlage einer neuen kollektiven Intelligenz dar, Verknüpfungen der Inhalte und deren Kontextualisierung machen sie aus.«