

Wir Wildbeuter im Web 2.0 - Die soziale Macht des Internet(t)

Von Michael Blume

Das Internet ist an Demokratiebewegungen und Revolutionen beteiligt, es beschleunigt den Nachrichten-, Informations- und Warenaustausch, fördert den internationalen Austausch zwischen Kulturen und Wissenschaften und ermöglicht die Pflege grenzüberschreitender Beziehungen. Aber auch Mobbing, fremdenfeindliche und extremistische Herabwürdigungen Anderer breiten sich im World Wide Web aus. Seine ungeheure Macht entfaltet das Internet, weil es an soziale Urbedürfnisse des Menschen anknüpft.

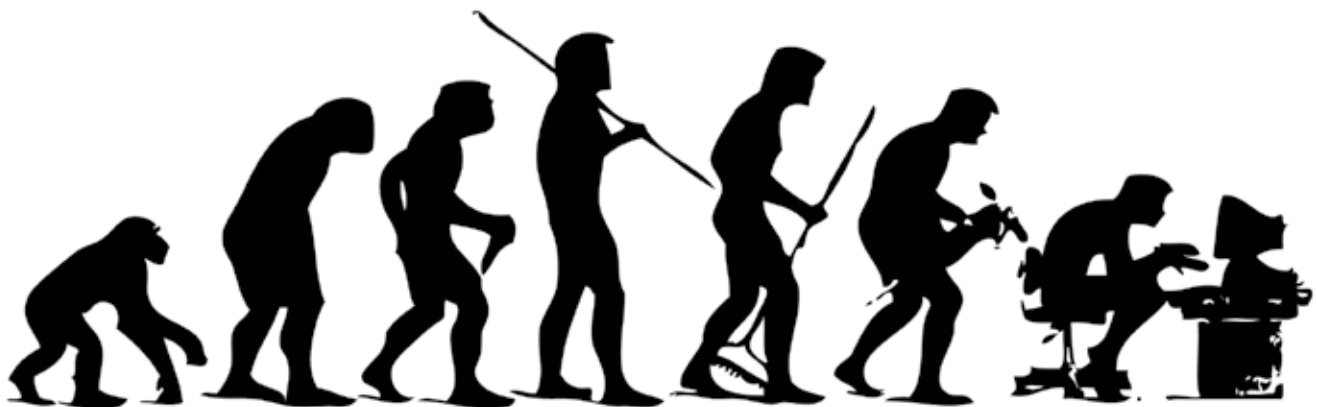
Geld regiert die Welt? Von wegen!

In den letzten Jahren haben eine ganze Reihe von wissenschaftlichen Studien und Experimenten das lange dominierende Bild des Menschen als eines vorwiegend materiell orientierten „Homo oeconomicus“ ins Wanken gebracht. Viele Menschen zeigten sich bereit, auf eigene Vorteile – wie einen Spielgewinn – zu verzichten, wenn dafür „unfares“ Verhalten von anderen, auch völlig anonymen Spielteilnehmern bestraft wurde. Sie erhöhten ihre – durchschnittliche – Spendenbereitschaft und Regeltreue, wenn sie durch Worte oder auch nur Symbole (wie aufgeklebte Augen über einem Computerbildschirm) vorbewusst in eine Stimmung des Beobachtet-Werdens versetzt wurden – oder wenn religiöse Feiertage

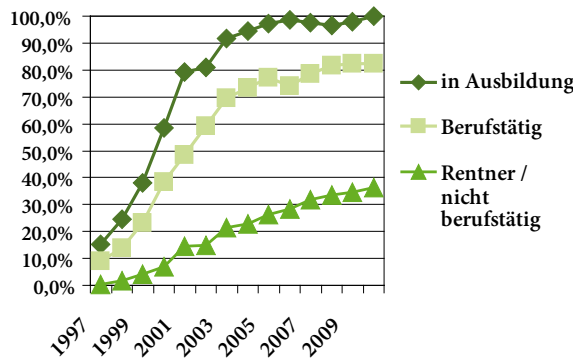
anstanden. Und in internationalen Studien häuften sich die Befunde, wonach sich das Glück von Menschen oberhalb eines bestimmten Wohlstandsniveaus durch noch mehr Besitz kaum mehr erhöhte.

Wenn wir wissen wollen, warum wir sind, wie wir sind – so sollten wir schauen, wie wir wurden. Jene wenigen Völker, die auch heute noch wie unsere Vorfahren als Jäger und Sammler (Wildbeuter) leben, bieten eine neue Antwort auf das oft „seltsame“ Verhalten von Menschen – gerade auch wenn wir uns vermeintlich frei im Internet als neuer „virtueller Heimat“ bewegen.

Weil es Wildbeutern kaum möglich war und ist, größeren Besitz anzuhäufen oder auch nur Nahrung in Scheunen oder Kühlschränken einzulagern, wurde und wird Beute in soziale Reputation umgewandelt: Wer viel oder Besonderes erjagt oder gesammelt hatte – wozu neben Fähigkeiten eben stets auch wechselndes Glück beitrug – gab anderen und konnte dafür darauf zählen, auch selbst bei Bedarf etwas zu erhalten. Mehr noch: Fähige Handwerkerinnen, erfolgreiche Jäger, wissende Sammlerinnen, Heiler, Hüterinnen wertvoller Traditionen oder auch einfach freundliche Mitmenschen, denen man



Onlinenutzung in Deutschland (ab 14 J.) Nach Berufstätigkeit

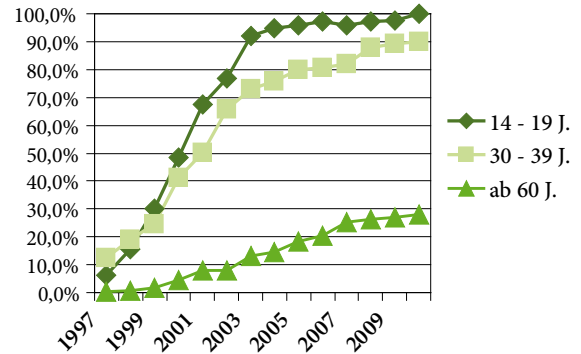


Quelle: ARD/ZDF-Onlinestudien 1997 - 2010

sich und auch die eigenen Kinder anvertrauen konnte, erwarben je auf ihre Weise soziale Anerkennung, die wiederum gegen Nahrung, Güter, Schutz und attraktive Beziehungen „eingetauscht“ werden konnte. Der Mensch entwickelte sich so in einzigartiger Weise zu einem Wesen, das von klein auf auf die soziale Wertschätzung durch andere Menschen zwingend angewiesen war – und ist. Anerkennung erleben wir als buchstäblich überlebenswichtig, hungern nach ihr und nehmen große Anstrengungen auf uns, um sie zu erhalten.

Die Entstehung von Tauschmärkten und schließlich Geld ist dagegen erst wenige tausend Jahre alt. Nicht zufällig warnen religiöse Traditionen vor dem „Götzen Mammon“,

Onlinenutzung in Deutschland (ab 14 J.) Vergleich Alterskohorten



Quelle: ARD/ZDF-Onlinestudien 1997 - 2010

der nur scheinbar persönliche Erfüllung garantiere, und rufen ihre Anhänger stattdessen zu Spenden zugunsten des gemeinschaftlichen Zusammenhaltes auf. Und wenn Charles Dickens 1843 den reichen Geizhals Ebenezer Scrooge in der „Christmas Carol“ gerade noch erkennen lässt, dass durch Mit-Teilen gepflegte, soziale Bindungen beglückender sind als nur materieller Besitz, so wird diese Aussage über alle Kulturen hinweg verstanden. Ebenso hat sich zunehmend die Erkenntnis durchgesetzt, dass Menschen in Not auch, aber eben nicht nur durch materielle Zuwendung zu helfen ist. Ob arm oder reich: Menschen sehnen sich nach Teilhabe, Anerkennung und der Erfahrung, etwas beitragen zu können.

Mit-Teilen für Reputation – Das Wirtschaftssystem von Jägern und Sammlern



Trotz der Ausbreitung der Agrar- und später Industriewirtschaft haben Kulturen von Jägern und Sammlern – kürzer: Wildbeutern – auf allen Kontinenten (inklusive Nordeuropas) überlebt. An die Stelle früherer Verachtung für die vermeintlichen „Wilden“ ist dabei in den vergangenen Jahrzehnten zunehmend Respekt und Interesse getreten. So haben Ethnologen entdeckt, dass Wildbeuter überall auf der Welt Wirtschaftsweisen des „Sharing“ (deutsch: Teilens) praktizieren. Dabei sorgen komplexe Erwartungen und Regeln dafür, dass Überschüsse innerhalb der Gruppen so verteilt werden, dass Arbeitsteilung und Gegenseitigkeit gewahrt bleiben. Beispielsweise gehört bei den !Kung San im südlichen Afrika erjagtes Wild mitunter nicht dem Jäger, sondern der Herstellerin bzw. dem Hersteller des Pfeiles. Erfolgreiche Jäger genießen deswegen wertvolle Reputation und ihnen werden auch viele zeitauf-

wändig gefertigte Pfeile überreicht. Zugleich wird der Ertrag der Jagden so verteilt, dass die Gemeinschaft bestehen kann.

Auch in Agrargesellschaften wird das Sharing zur Abfederung von Risiken noch oft praktiziert. Zwar spricht es emotionale Sehnsüchte an, kann jedoch nicht einfach mit höherer Moral gleichgesetzt werden: Meist bezieht sich das Teilen vor allem auf die Mitglieder der eigenen Gruppe und kann in sich modernisierenden Gesellschaften dann auch als Hindernis für Fleiß und Innovation, als Nepotismus (Begünstigung von Familien- und Stammesmitgliedern) sowie als Korruption wirksam werden.

Quelle: Richard Lee & Richard Daly, The Cambridge Encyclopedia of Hunters and Gatherers, Cambridge 2004

Unsere Evolutionsgeschichte formte uns zu den sozial befähigten, aber eben auch bedürftigen und also manipulierbaren Menschen, die wir sind. Und genau an dieser Stelle setzt die Verheißung, die Macht und auch die Bedrohung des Internets an.

Der Erfolgszug des Internets in unser Leben

Als die ARD 1997 zum ersten Mal eine Onlinestudie für Deutschland vorlegte (dann ab 1998 gemeinsam mit dem ZDF) gaben 6,5 Prozent aller befragten Deutschsprachigen ab 14 Jahren an, das Internet zu nutzen und also „online“ zu sein: 10,0% der Männer und 3,3% der Frauen. Im Jahr 2010 waren es unter 1804 Befragten bereits 69,4% (Männer: 75,5%, Frauen: 63,5%) – und in der Altersgruppe der 14 bis 19 Jährigen glatte 100,0%!

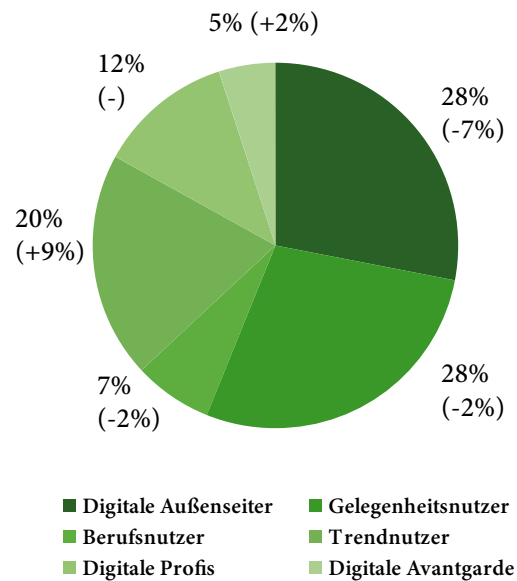
76% der Online-Nutzer nutzten für die Internet-Anwahl noch einen klassischen Computer, unter den 14-29 Jährigen nur noch 71%. Der tragbare Laptop diente dagegen schon 51% aller Nutzer und 61% der Jüngeren als (weiterer) Zugang. Zunehmend greift das Internet aber auch in die Welten außerhalb des Computers aus: Vor allem jüngere Nutzer wählen sich zunehmend auch durch Spielkonsole (5% der 14-29 Jährigen, Gesamt: 2%), Musikempfänger (3% der 14-29 Jährigen, Gesamt: 1%) und vor allem Handy bzw. Smartphone (13% dieser Altersgruppe, Gesamt: 5%) ein.

Fernsehen und Radio werden nicht etwa aufgegeben, sondern zunehmend in die Internetnutzung integriert. Unklar ist noch, inwiefern die Internetaktivitäten nur „virtuelle“ Beziehungen begünstigen und also Vereinsamung begünstigen – oder umgekehrt gerade auch kontaktscheueren Menschen den Dialog mit der Umwelt und die Begegnung mit Gleichgesinnten erleichtern. Für beides gibt es Hinweise: So stellte die Studie „Digitale Gesellschaft“ im Dezember 2010 fest, dass unter der Gruppe der „digitalen Profis“ (12% der deutschsprachigen Wohnbevölkerung ab 14 Jahren) Singles und Paare ohne Kinder deutlich überwogen, wogegen junge Eltern vor allem unter den Gelegenheits- und Berufsnutzern (insgesamt 35%) anzutreffen waren. Allerdings sind hierbei die genauen Ursachen und Wirkungen noch unklar und und das Internet wird von allen Gruppen zunehmend zur Pflege von Sozialkontakte (Freundschaften und Beziehungen bis hin zur aktiven Partnersuche) eingesetzt. Auch im Hinblick auf das Ehrenamt ist einerseits der Bedeutungsverlust klassischer Formen beklagt worden – andererseits finden sich im Netz neue Formen des freiwilligen Engagements, von denen Wikipedia nur die Bekannteste ist.

Anschmiegsame Spiele

Schon lange bevor Computer vernetzt werden konnten, erkannten Entwickler die Bedeutung der Reputation für die Motivation von Spielerinnen und Spielern: High-Score-Lis-

Digitale Gesellschaft (ab 14 J.) Nach Nutzertypen (Veränderung zu 2009)



Quelle: Initiative D21 e.V. - Digitale Gesellschaft 2011

ten und Turniere luden ein, „mit zu spielen“ und unter Umständen Stunden und ganze Tage zu investieren, um Ränge zu erwerben oder zurück zu gewinnen.

Die Möglichkeiten des Internets haben der Spieleindustrie völlig neue Möglichkeiten eröffnet: Nahezu jedes erfolgreiche Spiel wird inzwischen über Internetangebote und eine „Community“ begleitet, die Tipps, Tricks und Erfolge austauscht und zunehmend auch virtuelle Waren anbietet. In Foto- und Videosammlungen vom Bildschirm (sogenannte Screenshots) verewigen Spielende Ereignisse und Erfolge und teilen sie einander mit. Und obgleich keine echten Dinge, sondern nur Bits und Bytes ausgetauscht werden, beträgt der Markt für den Erwerb virtueller Charaktere, Kleidungen, Waffen, Grundstücke und Geräte (wie Autos oder Mähdrescher) längst mehrere hundert Millionen Euro im Jahr - und wächst weiter.

Und immer mehr Spiele erlauben über das Web das "vernetzte" Spiel gegen- oder miteinander, womit sich die Möglichkeiten zur Gestaltung von Turnieren, Ligen und schließlich Teams noch weiter erhöhen. In Online-Rollenspielen entstehen so fantastische, virtuelle Welten, in denen sich die Spielerinnen und Spieler als gestaltungskräftig erleben und beispielsweise Monster niederkämpfen, Zauber anwenden, Gebäude errichten, Tiere betreuen oder Flugreisen auf Drachen oder in Raumschiffen erleben können. Soziale Bedürfnisse werden aufgegriffen, indem sich die Charaktere virtuell begegnen, zusammenwirken und schließlich zu immer verbindlicheren Gruppen (mit bezeichnenden Namen



Führt das Internet zu Vereinsamung oder erleichtert es kontaktscheuen Menschen den Dialog mit der Umwelt?

Verschiedene Zimmer im virtuellen Haus? Frau und Mann im Internet heute



Über lange Zeit galt das Internet noch als Männerdomäne und bis heute weisen Männer auch in Deutschland einen etwas höheren Anteil und Zeiteinsatz von Onlinenutzern insgesamt auf. In Weblogs, Diskussionsforen, einigen Online-Spielen und Wikipedia sind Frauen weiterhin deutlich unterrepräsentiert und geben auch in Befragungen durchschnittlich weniger Interesse an, eigene Texte online zu stellen. Als Hauptgrund dafür werden die Anonymität und der oft aggressive Ton in Online-Diskussionen und öffentlich zugänglichen Kommentarspalten genannt.

Mit der Berufung auf eine Reihe neuerer Studien zum Engagement in sozialen Netzwerken vertrat jedoch Aileen Lee von der Investmentfirma KPCB die These, dass inzwischen „Frauen das Internet regieren“. Sie investieren nicht nur mehr Zeit in sozialen Netzwerken, sondern würden dort auch

durchschnittlich mehr Kontakte pflegen. Frauen wiesen auf Twitter inzwischen mehr Tweets und in Facebook im Durchschnitt 8% mehr „Freunde“ als ihre männlichen Mitnutzer auf. Und aus wirtschaftlicher Sicht entscheidend: Sie würden viel stärker als Männer Online-Einkaufsmöglichkeiten nutzen, einander Produkte empfehlen, aktiv Anbieter vergleichen und auch längerfristige Anschaffungen online planen. Männer seien im Technikbereich weiter führend, aber Frauen längst „die Weichensteller und Verstärker des sozialen Netzes.“

Quellen:

Astrid Herbold, Frauen im Netz - Sag doch auch mal was! Zeit Online 7.2.2011
Aileen Lee, Why Women Rule The Internet. Techcrunch 20.3.2011

wie Teams, Clans oder Stämmen) zusammenschließen. Die Freude an Entdeckungen, Erfolgen, Zugehörigkeit und Anerkennung geht dabei dann zunehmend mit der Verpflichtung einher, genügend eigenen Spieleinsatz zu leisten und zu verabredeten Gemeinschaftsaufgaben auch „anwesend“ zu sein.

Schon 13% aller Online-Nutzer in Deutschland, aber gar 31% der jungen Männer von 14 bis 29 Jahren sowie 18% der jungen Frauen nutzen Onlinespiele mindestens wöchentlich. In Einzelfällen gehören Suchtverhalten und schwere Beeinträchtigungen der realen Sozialbeziehungen zu den Folgen. Dabei ist das technische und inhaltlich-soziale Potential von Online-Spielen erst seit wenigen Jahren im Blickpunkt der Investoren und noch kaum ausgeschöpft.

Web-Communities von privaten Anbietern

So erfolgreich Online-Spiele auch viele von uns anzusprechen vermögen, gehen sie doch einen Umweg: Wir sind in ihnen über virtuelle Charaktere („Avatare“) präsent. Andere Anbieter sind längst dazu übergegangen, über von Unternehmen betriebenen Netzwerken und Communities (deutsch: Gemeinschaften) Mitwirkende zur Selbst-Darstellung zu ermutigen. Wer dort auf „Profilseiten“ und in „Gruppen“ eigene Texte, Fotos und Kontakt-Aktivitäten einbringt, wird dafür mit mehr „Freunden“, „Awards“ oder auch einfachen Punkten (darunter „Like it“ – „Mag ich“-Bekundungen) belohnt. Die Nutzer erzeugen so selbst die Inhalte und Sozialstrukturen, die die Seite wiederum für andere Nutzer, Sponser und vor allem die Werbeindustrie interessant machen.

Waren 2007 gerade einmal 6% der deutschsprachigen Online-Nutzer unter eigenem Namen in einer privaten Community mindestens einmal pro Woche aktiv, so schoss dieser Anteil auf 34% in 2010 empor, wovon knapp die Hälfte bereits täglich „anwesend“ war. Dabei sind Frauen in diesen sozialen Netzwerken über- und Männer unterdurchschnittlich aktiv.

Erfolgreiche Anbieter sozialer Netzwerke haben inzwischen begonnen, auch eigene Mail- und Blogfunktionen anzubieten, die den Informationsfluss innerhalb der Communities weiter befördern. Dadurch steigt jedoch auch der Druck auf bisherige Nicht-Teilnehmer, vor allem der jüngeren Generationen, sich – ggf. auf Einladung – ebenfalls einzumelden. Eine Sonderform einer sozialen Community bildet Twitter, das auf dem Versand von Online-Kurzmitteilungen und Hinweisen an Netzkontakte beruht und damit einen globalen und dezentralen Nachrichtenstrom generiert.

Längst finden in den sozialen Netzwerken auch gesellschaftliche und politische Diskussionen statt, pflegen beispielsweise auch immer mehr Abgeordnete und Kandidaten Kontakte und Austausch mit Interessierten. Es wird jedoch kontrovers diskutiert, ob die Beschränkung auf „Freunde“-Netzwerke und die Belohnungen für Übereinstimmung eher dazu beitragen, dass (eher) Gleichgesinnte unter sich bleiben und die wirkliche Auseinandersetzung mit anderen Positionen entfällt. Gerade aber weil sie schwerer zu überblicken und zu überwachen sind als öffentliche Angebote hatten und haben soziale "Netzwerke", auch einen bemerk-

Wissenschaft im Web - Große Nachfrage, (zu) wenig Beitragende



Auch das große Interesse im Bereich von Bildung und Wissenschaft wird bislang nur von sehr wenigen Anbietern beantwortet. Dabei werden online zugängliche Berichte und Studien aus der Wissenschaft sehr interessiert aufgenommen, diskutiert und vernetzt. Insbesondere in den USA haben inzwischen erste Universitäten begonnen, Aufzeichnungen von Vorlesungen, Podiumsdiskussionen und Lesungen systematisch frei verfügbar zu stellen - mit teilweise enormer Resonanz. Aber laut einer Studie des Research Information Network in London nutzten zwar bereits 73% der 1200 befragten britischen Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler die Suchmaschine Google und immerhin 69% Wikipedia. Aber nur 12% waren ihrerseits in sozialen Netzwerken aktiv und sogar nur 5% präsentierten und diskutierten Forschungen in Blogs. Für Deutschland gibt es noch nicht einmal eine vergleichbar repräsentative Erhebung, die Beteiligung dürfte aber eher noch magerer sein.

Ein Grund für die schwache Präsenz von deutschsprachiger Wissenschaft im Web liegt in der prekären Situation der Nachwuchswissenschaftler, die oft in geteilten, befristeten und personal abhängigen Beschäftigungsverhältnissen stecken und wenig kreative Initiativen entfalten können. Mit dem „Templiner Manifest“ hat die Gewerkschaft Erziehung und Wissenschaft (GEW) jedoch ihrerseits das Internet entdeckt, um die bislang völlig zersplitterten Beschäftigten im wissenschaftlichen Mittelbau anzusprechen und zu organisieren. Ob das Internet in der Lage sein wird, auch Strukturen im Wissenschaftsbetrieb zu hinterfragen?

Quellen:

Christine Baumgartner, Weiter Weg zum Web 2.0, EPOC 03/2011, S. 76 - 80
GEW, Templiner Manifest, http://www.gew.de/Templiner_Manifest.html



2010 riefen bereits 58% der Online-Nutzer über das Internet auch aktuelle Nachrichten auf.

kenswert großen Anteil an der zivilgesellschaftlichen Organisation von Menschen in Diktaturen.

Das Mitmach-Web - Wikipedia & Blogs

Als der Softwareentwickler Tim O'Reilly 2004 das Schlagwort vom „Web 2.0“ prägte, gerieten damit die neuen Möglichkeiten des direkten Informationsaustausches und des Mitmachens – der Partizipation – in den Blickpunkt. Über das Internet, so wurde und wird gehofft, entstünde eine breite, freiheitlich selbst organisierte Öffentlichkeit, die sich zunehmend mehr Zugänge zu Informationen und Diskussionen erkämpft.

Im Bereich der Wissensvermittlung beginnt sich diese Hoffnung zu erfüllen: 2010 riefen bereits 58% der Online-Nutzer über das Internet auch aktuelle Nachrichten auf, ein Plus von 11 Prozentpunkten gegenüber 2005. Auch Abrufe von Informationen aus Wissenschaft, Forschung und Bildung legten von bereits starken 44% in 2005 auf 48% in 2010 noch einmal zu. Im Online-Abruf von Fernsehsendungen folgten Nachrichten (48%) und Sendungen zu Kultur, Wissen und Bildung (41%) sogar dicht auf Fernsehfilme und Serien (55%) sowie Shows und Unterhaltung (50%).

Neben Wikipedia, das inzwischen fast allgemein genutzt wird, haben sich zudem blühende Szenen von Wissen-

schaftsblogs gebildet, in denen kostenfrei Wissen zugänglich gemacht wird, sich Fachleute und Interessierte über Fach- und Ländergrenzen hinweg intensiv austauschen, Erkenntnisse vernetzen, Bücher empfehlen u.v.m. Im Bereich der Online-Bildung stieß der frühere Investmentbanker Salman Khan mit kostenfreien Mathematik-Lektionen auf YouTube für seine Cousine auf einen globalen Bedarf. Heute stehen in der von Spenden und Preisen finanzierten Khan Academy bereits über 2000 Lehrclips zu nahezu allen Schulfächern mit Online-Aufgaben zur Verfügung, die auch Kindern aus Entwicklungsländern und bildungsfernen Schichten kostenfrei und „coole“ Übungen erlauben und inzwischen auch von Eltern und Lehrkräften in den USA, Indien, Indonesien und weiteren Ländern millionenfach eingesetzt werden.

Ob es freilich wie geplant gelingen wird, diese Lehrangebote durch Freiwillige auch in andere Sprachen übersetzen zu lassen, muss sich noch erweisen. Denn inzwischen zeigt sich, dass ehrenamtliches Engagement auch im Web nicht unbegrenzt zur Verfügung steht. So geben nur 3% der Nutzerinnen und Nutzer von Wikipedia an, jemals eigene Beiträge zum Online-Lexikon geleistet zu haben - 97% beschränkten sich auf den Abruf von Informationen. Bei den Leserinnen und Lesern von Weblogs leisteten immerhin 40% mindestens gelegentlich einen Beitrag als Kommentatoren oder Blogautoren. Aber insgesamt ist das Interesse am Leisten eigener,

Radikalisierung durch Vernetzung - Das Beispiel Islamfeindlichkeit



Neben Orten der Information und des Dialoges haben sich im Internet der letzten Jahre zahlreiche geschlossene und offene Foren entwickelt, in denen sich Gleichgesinnte in der Gegnerschaft gegen bestimmte Menschengruppen – etwa gegen Juden, Demokraten, US-Amerikaner, Frauen u.v.m. – treffen. Dabei gilt je als ausgemacht, dass die bestehenden, politischen Umgangsformen (die „political correctness“) und die „Mainstream-Medien“ die je attackierte Gruppe in unangemessener Weise schonen würden, wogegen sich die Teilnehmer in ihrer Ablehnung gegenseitig bestärken, (nur) in die entsprechende Weltdeutung passende Nachrichten verbreiten und schließlich gar eigene Sprachcodes entwickeln.

So haben sich Online-Angebote wie PI-news oder gruenepest.de auf islamfeindliche Mobilisierungen spezialisiert. Hier werden täglich Meldungen danach ausgewählt, ob sie etwa als „Moslem-Gewalt“ und „Mekka-Betrüger“ tituiert werden können und abwertende Wortschöpfungen wie „Musel“, „Dialüg“ oder „Passdeutsche“ verbreitet. Widersprechende oder

differenzierende Stimmen sind ausdrücklich nicht erwünscht und werden bisweilen direkt gelöscht, stattdessen soll eine uniforme Dynamik und gegenseitige Bestärkung der Ablehnung erfolgen. Gegen Gegner – etwa demokratische Politiker – werden Online-Proteste etwa mit Angaben von Mailadressen organisiert und Nichtmuslime, die sich für ein Miteinander der Kulturen und Religionen engagieren, werden als „Islam-Versteher“, „Gutmenschen“ oder auch heimliche Konvertiten geschmäht. Ressentiments, Verschwörungstheorien und Radikalisierungsprozesse bis hin zu Aufrufen zu Gewalt insbesondere gegen ethnische und religiöse Minderheiten werden so verstärkt, aber auch für Gesellschaft und Wissenschaft sichtbar. Über Gegenblogs werden jedoch inzwischen auch Falschmeldungen, diskursive Strategien und extremistische Verbindungen solcher Hass-Foren aufgedeckt.

Quelle: Thorsten Gerald Schneiders (Hrg.), Islamfeindlichkeit. Wenn die Grenzen der Kritik verschwimmen. Wiesbaden 2009

öffentlich sichtbarer Beiträge zuletzt sogar gesunken: Gaben 2008 noch 35% der deutschsprachigen Online-Nutzer an, „etwas“ oder „sehr interessiert“ daran zu sein, so sank dieser Wert auf nur noch 22% in 2010, bei Frauen gar auf 20%.

Die schwierige Entstehung einer Online-Öffentlichkeit

Ob in einem offenen Mail- oder Webforum oder einem Blog: In eine allgemeine, nicht sichtbare Öffentlichkeit hinein zu schreiben wird von vielen Nutzerinnen und Nutzern als anstrengend und beklemmend erfahren. Hinzu kommt, dass einmal geschriebene Beiträge oft unbegrenzt auffindbar bleiben – was die Vorsicht verstärkt, sich unter eigenem Namen zu äußern. Damit aber entfallen neben Stimme, Blicken und Gesten meist auch noch die Namen der Diskussionssteilnehmer – es entstehen anonyme und schnell reizbare Gesprächsatmosphären. Wenigen extremen, unsachlichen und oft auch persönlich beleidigenden Kommentatoren (gemeinhin als „Trolle“ bezeichnet) fällt es dann leicht, die öffentlich zugänglichen Diskussionsbereiche zu stören – wie man an den öffentlichen Kommentarspalten nahezu aller Medienanbieter ersehen kann. Menschen, die an sachlich-konstruktiven Diskussionen interessiert wären, ziehen sich aus entsprechend dominierten Bereichen wiederum zurück. So entstehen immer wieder Teufelskreise, die bereits zum inhaltlichen Zusammenbruch und zur Aufgabe vieler öffentlicher Online-Diskussionsräume geführt haben. Stattdessen

breiten sich geschlossene Diskussionsbereiche – etwa in sozialen Netzwerken – aus, in denen dann häufiger Gleichgesinnte einander bestätigen und sich gegen Außenstehende abgrenzen.

Die maßgeblich auch über das Internet organisierten Debatten und Demonstrationen in vielen noch autoritär regierten Ländern haben die Erwartungen in eine politische Online-Öffentlichkeit wieder verstärkt. Und auch in Deutschland hat sich eine lebendige Netzöffentlichkeit entwickelt, die sich beispielsweise erfolgreich gegen Gesetzesvorhaben mit Netzsperrern gewehrt, Doktorarbeiten prominenter Politiker kritisch überprüft und neue Formen der Diskussion und Berichterstattung etabliert hat. Wird also doch noch alles gut?

Der bekannte deutsche Blogger Sascha Lobo formulierte in einem Beitrag („Die Dagegen-Maschine“, Spiegel-Online 30.03.2011) für Spiegel Online ein Grundproblem der Internet-Selbstorganisation: Es sei sehr viel einfacher, online gemeinsame Kritik zu organisieren als konstruktive Vorschläge. Die Ablehnung eines Politikers, Gesetzesvorhabens oder Projektes könne schneller und breiter formuliert werden als die Erarbeitung und Verbreitung je besserer Alternativen. Entsprechend sei die entstehende Webkultur derzeit durchaus in der Lage, Kritik und Protest zu organisieren, werde aber noch nicht als Ort von demokratischer Problemlösung

wahrgenommen. Lobo schließt mit einem Appell: „Die entstehende digitale Gesellschaft braucht – sehr schnell – ein parteiübergreifendes, politisches Konzept für die digitale Demokratie, inklusive geeigneter Plattformen und Technologien. Vor allem aber muss die Netzöffentlichkeit selbst endlich die Kraft und den Mut aufbringen, die bequeme Standard-Gegnerschaft abzulegen. Aus der 'kritischen Bildungselite' muss die 'konstruktiv-kritische Bildungselite' werden.“

Wie werden wir unsere virtuelle Heimat gestalten?

Für einen schnell wachsenden Teil der Menschheit und hierbei insbesondere der jüngeren Generationen ist das Internet längst ein bedeutender Teil des eigenen Lebens geworden. Ein wachsender Teil der Arbeitszeit und Freizeit wird „online“ verbracht, die Pflege von Sozialbeziehungen und Reputation organisiert, Informationen und Mitsprache gesucht. Die Möglichkeiten des Internets sind dabei noch kaum ausgeschöpft – und auch der Verfasser dieses Artikels nutzt sie aktiv und mit Begeisterung.

Zugleich sollte es uns aber nicht überraschen, dass gerade in diesen Bereichen neuer und oft noch nicht definierter Freiheitsräume der Mensch mit all seinen Stärken und Schwächen zutage tritt. Anerkennende Beziehungspflege steht neben ruf-schädigendem Mobbing, gemeinschaftliche Solidarität neben rücksichtslosem Geltungsdrang, sachliche Diskussionen neben wüsten Beleidigungen, wertvolle Information neben extremistischen Verschwörungstheorien.

Seit einigen Jahrtausenden ist der Mensch aus der Lebenswelt in vernetzten Kleingruppen lebender Wildbeuter in völlig neue Lebenszusammenhänge getreten. Stets war dies mit grandiosen Chancen, aber auch unvorhersehbaren Risiken verbunden. Kulturelle Traditionen wuchsen und wuchsen in der Auseinandersetzung mit diesen Veränderungen und erlaubten unseren Vorfahren, sich in der Selbsthaftigkeit, der Staatlichkeit, den Städten, der Markt- und Geldwirtschaft

usw. einzurichten. In der derzeit geschehenden „Besiedelung“ der virtuellen Welten ist es nicht anders: Es liegt an uns, ob und wie wir die entstehenden Netzkulturen prägen, ob wir konstruktive Ansätze fördern und Fehlentwicklungen entgegen treten, ob wir Online-Angebote nur konsumieren oder aktiv zu ihnen beitragen. Neue Begriffe von Zivilgesellschaft sollten freiwilliges und konstruktives Engagement im Netz als das anerkennen, was es ist – bürgerschaftliches Ehrenamt für das globale Dorf, das längst zu einer unüberschaubaren Stadt voller Licht und Schatten anwächst. Über vielfältiges Ausprobieren, das manchmal schmerzhaftes Sammeln von Erfahrungen und das Finden und Vertreten von Regeln kann es gelingen, unsere reale Lebenswelt durch eine virtuelle und kreative Heimat zu ergänzen.

Dr. Michael Blume ist Religionswissenschaftler, bloggt und twittert seit Jahren in deutsch und englisch.

Literaturhinweise:

- ARD/ZDF Onlinestudien 1997 - 2010 - <http://www.ard-zdf-onlinestudie.de/>
- Die digitale Gesellschaft 2010 - <http://www.initiatived21.de>
- Sarah Blaffer Hrdy, Mütter und Andere. Wie uns die Evolution zu sozialen Wesen gemacht hat. Berlin 2010
- Mark Schaller, Ara Norenzayan, Toshio Yamagishi et al., Evolution, Culture and the Human Mind. New York 2009
- Thea Bracht, Die digitale Revolution ist nicht aufzuhalten, Stuttgarter Zeitung, 09.04.2011