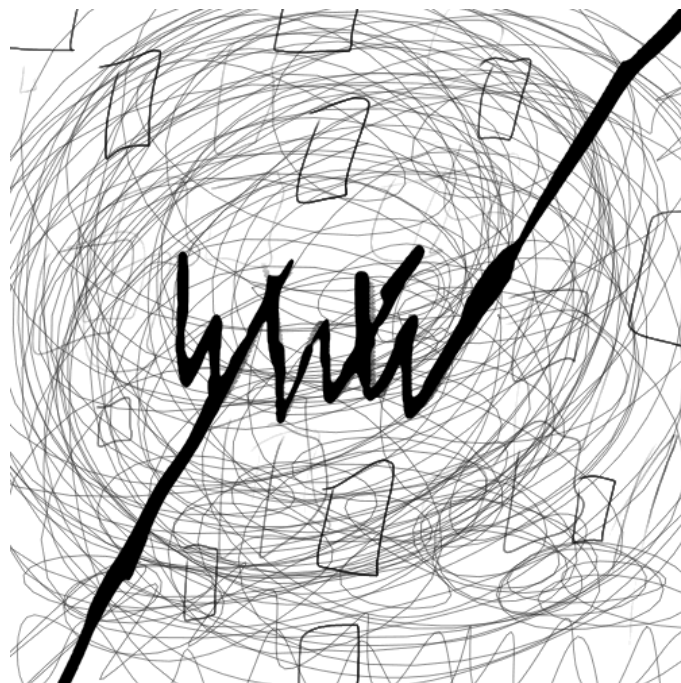


Humboldt-Universität zu Berlin

Institut für Sozialwissenschaften
HS Emergenz sozialer Strukturen
WS 2003/2004
Dozentin: Sophie Mützel, PhD

Die neuen Räume des WWW : Werden sie genutzt?



Bénédict Ripperger
webmaster@bripperger.de
Berlin, 2004



Dieser Inhalt ist unter einem Creative Commons Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Keine Bearbeitung 2.0 Deutschland Lizenzvertrag lizenziert. Um die Lizenz anzusehen, gehen Sie bitte zu <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/de/>

Gliederung

- 1. Einführung**
- 2. Voraussetzung für neue Räume**
- 3. Entstehung und Gegenwart der neuen Räume**
- 4. Möglichkeiten der neuen Räume**
- 5. Die Verwendung durch den Menschen**
- 6. Fazit**



1. Einführung

Das Internet oder besser gesagt das *World Wide Web* hat die Welt in nur 15 Jahren grundlegend verändert. Im Jahre 1989 entstand auf der Idee von Tim Berners-Lee und Robert Cailleau am CERN ein netzbasiertes Hypertextsystem: das WWW (Henning 2001, 313). Es basierte auf den Forschungen im Umfeld des amerikanischen Militärs seit den 1960 Jahren und anderen Vorreitern des Netzgedankens. Seitdem hat sich das WWW exponentiell entwickelt und verbreitet. Es ist heute DAS weltumspannende Medium geworden.

Dies bedeutet für die Menschen eine ganz neue Möglichkeit mit anderen Menschen zu kommunizieren. Wie Castells (2001, 429) sagt, verändert dieses neue multimediale Kommunikationssystem die fundamentalen Dimensionen des menschlichen Lebens, Raum und Zeit, in einer neuen weitergehenden Weise. Castells entwirft die Theorie eines Raumes der Ströme, der abgetrennt ist vom Mensch. Er ist nun nicht mehr an den Raum der Orte

gebunden ist. Heutzutage kann die Welt des Internets nicht einfach nur betreten werden, sie bietet dem Menschen darüber hinaus die Möglichkeit, sie selbst zu verändern, auf sie einzuwirken und so Räume im Raum der Ströme zu schaffen. Dies hat Auswirkung auf die Netzwerke der Menschen und auf ihre sozialen Strukturen.

Technologisch besteht das Internet „nur“ aus Hard- und Software und tauscht Informationen auf der Basis von standardisierten Protokollen aus. Doch durch Millionen Nutzer entstand das, was William Gibson in seinem Roman *Neuromancer* „Cyberspace“ getauft hat. Der Cyberspace geht in seiner Bedeutung weit über ein bloßes Datennetzwerk bestehend aus Hard- und Software hinaus. Eine Cyberkultur wurde erkannt, die mehr ist als nur die Summe der dafür benötigten Teile. Es sind sich selbst-organisierende, emergente Strukturen entstanden. Doch auf der anderen Seite birgt dies Probleme und mögliche Gefahren.

Ein bis heute noch nicht vollständig gelöstes Problem ist das der Diskontinuität digitaler Daten und Informationen. Informationen auf alterungsbeständigem Papier als Speichermedium besitzen eine Haltbarkeitserwartung von mehreren hundert Jahren; Pergament, Papyri, Tontafeln von an die 1000 Jahren. Eine CD-Rom höchstens 20 - 50 Jahre. Im Netz kann in Jahren erst gar nicht gerechnet werden. Dies ist übertragbar auf geschaffene Räume im Internet, ein Klick, ein Serverausfall genügt und es gibt keine Spuren mehr von kreierte Identitäten und Communities, denn das im Netz Geschaffene bleibt rein virtuell, wird es nicht in andere Ebenen übertragen.

In dieser Arbeit möchte ich zunächst einen Blick auf die neuen Räume werfen, die Voraussetzungen für sie aufzeigen und ihre Gegenwart beleuchten. In einem zweiten Schritt möchte ich anhand von Daten die Nutzung des WWW den Überlegungen gegenüberstellen. Daraus können Erkenntnisse gewonnen werden, wie die Möglichkeiten des WWW genutzt, die neuen Räume des Internets, bevölkert werden. Denn nicht alle theoretischen Nutzungen müssen auch faktisch erfolgen.

2. Voraussetzung für neue Räume

Der Raum wird im allgemeinen Sprachgebrauch durch seine Ausdehnung in den drei Dimensionen (Länge, Breite und Höhe) gekennzeichnet. Doch schon lange geht die Bedeutung darüber hinaus, wenn man davon ausgeht, dass ein Raum mit den Sinnen erfahren werden muss, d.h. „nur in einem sehr begrenzten Sinne empirisch ist“ (Faßler, 2001, 186) und weiter „Räume sind die Vorstellungen von ihnen.“

Die neuen Räume, in dem hier behandelten Kontext, können nicht mit den physikalischen Dimensionen vermessen werden, obwohl sie sich in den umgebenen dimensional Raum jedes einzelnen, der sich in ihnen aufhält, einpassen. Diese neuen Räume beruhen auf der sich immer mehr entwickelten Kommunikationstechnik des Menschen.

Das Ziel, das es zu verfolgen galt, war die räumliche Distanz zwischen den Menschen zu verkleinern.

Ich möchte jedoch keine Geschichte der Wandlung der technologischen Möglichkeiten für Kommunikation folgen lassen¹. Wichtig ist, dass mit dem WWW ein Medium geschaffen wurde, das Multimedialität (Text, Bild, Ton), synchrone und asynchrone Interaktion und Kommunikation von Menschen in einem weltweiten Netz ermöglicht. Mit der Erfindung der Übermittlungsmöglichkeit von Daten per Kabel - erst Telegramme, dann das Telefon, später Fax - wurde der dimensionale Raum als Begrenzung von Kommunikation überwunden. Ein Brief musste die Distanz noch physisch durchschreiten und er ermöglichte keine gleichzeitige Kommunikation. Das Netz und der für alle potentiell zugängliche Teil, das World Wide Web, beruht auf der bis jetzt bestentwickelten Form der Datenübertragung. Es ermöglicht Kommunikation nicht nur Mittels Schrift, sondern auch über Ton und Bild. Dafür spielt die räumliche Distanz keine Rolle mehr, sobald man einmal Zugang zum WWW besitzt. Mit Notebooks und Wireless LAN, oder Mobilfunktechnologie ist man nicht mehr an einen bestimmten dimensional Ort (der Computer im Wohnzimmer zu Hause) gebunden. Heute wird Kommunikation also nicht mehr durch den dimensional Raum beschränkt. Die Reichweite ist kein Problem mehr, die Beschränkung besteht in den „Erreichbarkeiten, d.h. Zugänge, das Wissen um Adressen, Übertragungsraten, Bandbreiten, Konnektivitäten“ (Faßler u.a. 2003, 33). Wissen und Information sind zu zentralen Deskriptoren für die Beschreibung der modernen westlichen Gesellschaft geworden. Sie sind die wichtigsten Güter, die den Erfolg im Zugang zum WWW ausmachten und sie sind die wichtigste Ware im Internet. Denn es gibt keine Ordnung im Netzwerk, die für den einzelnen erkennbar wäre. Das WWW bietet hunderte von Gigabyte und Terabyte an Informationen, mehr und mehr sogar Wissen, doch kennt man die Adresse nicht, ist der Zugang verwehrt. So sind die meistgefragten Seiten solche, die künstlich Ordnung schaffen im Netz: Suchmaschinen sind nichts anderes als Adressbücher des Internets, durch Register erschlossen, die es ermöglichen nach Inhalten zu suchen. Anders gesagt stehen die neuen Räume einem nur dann zur Verfügung, wenn man weiß unter welcher „Hausnummer“ sie existieren und welchem Link zu folgen ist.

¹ Es gibt viele Darstellungen über die Entwicklung der Kommunikationstechnologien und speziell des Internets, siehe dazu u.a. Kogut 2003, Castells 2001. Eine kurze Darstellung auch in Henning 2001.

3. Entstehung und Gegenwart der neuen Räume

Der im WWW geschaffene Raum ist besonders, da er wie der dimensionale Raum die „Illusionen der Gleichanwesenheit, der identitätsfordernden Gemeinschaftlichkeit“ (Faßler u.a. 2003, 12) erzeugen kann. Und dies ohne gegenständig zu sein. Es bedeutet auf der Kehrseite, dass im Gegensatz zum dimensionalen Raum, indem man durch bloße Existenz anwesend ist, dies im WWW nicht der Fall ist. Wer nicht teilnimmt am WWW, d.h. wer nicht durch Schrift, Ton oder Bilder Zeichen setzt, ist für das Netz auch nicht existent. Problematisch ist das vor allem wenn, wie es zurzeit geschieht, einzelne Länder mit Hilfe der Netztechnologien zu Informationsgesellschaften mit neuen Standards mutieren und andere Länder nicht. Denn das WWW wird durch alle konstituiert und beeinflusst die es schaffen, also anwesend sind. Je länger ein Land nicht daran teilnimmt, desto mehr muss es später das geschaffene Übernehmen und kann es zwar zukünftig versuchen zu ändern, doch grundlegende Regeln, auch bestehend durch Hard- und Software, müssen einfach übernommen werden. Dieses Problem des *Digital Divide*, des Zugangs zum Netz, wird mit immer mehr Aufmerksamkeit untersucht.

„Raum wurde zwar instabil, von dynamischen Wechselwirkungen abhängig, aber das Phänomen verschwand keineswegs. [... Es] beginnt mit der Digitalität für die menschliche Kommunikation eine neue Epoche der Räumlichkeit“, so Faßler (Faßler u.a. 2003, 32).

Was macht nun für den einzelnen Menschen diese Räumlichkeit aus und erfahrbar?

Die neuen Räume, wie sie hier behandelt werden, sind mediale Räume, Kommunikationsräume, weitergefasst Informationsräume. Das WWW ist der Eingang zu einer unüberschaubaren Anzahl an potentiellen Informationen. Es bietet eine Vielzahl an Interaktions- und Kommunikationschancen.

Die neuen Räume sind Homepages, Chat-Rooms, MUDs, Weblogs, die Möglichkeit von online Videokonferenzen, E-mails, etc. Es sind *infographische Räume* (Faßler, 2001, 208), Räume, die man erst selbst erzeugen muss um sie betreten zu können. Jeder Mensch muss individuell entscheiden, in welcher Form er sich beteiligt, in seinen Möglichkeiten ist er in den entwickelten Ländern primär nur durch seine Ressourcen (Geld und Wissen) eingeschränkt. Hat er einmal die Zugangsvoraussetzungen mittels Hardware und Software geschaffen und nun mit einem Klick Zugang zum WWW, braucht es vergleichsweise geringe Mittel um sich im WWW einen personalisierten Raum zu schaffen. Eine Homepage kann

heutzutage ohne Programmierkenntnisse erstellt werden, hat man solche ist man frei andere Räume zu betreten und selbige zu erschaffen, die ungeahnte Größen erreichen können. In der dimensionalen Welt wäre diese Freiheit eine viel größere Frage der Ressourcen, hier vor allem die von Geld. „Dieses Phänomen, vielfach als Demokratisierung des Publizierens beschworen, führt zu einer digitalen Öffentlichkeit, die sich in der Verteilung der Möglichkeiten elementar von der klassischen unterscheidet.“ (Kai Lehmann in Schetsche 2003, 21).

Die größte Macht des Internets stellt die Unmenge an Informationen dar, die man finden kann. Und mehr als das, man kann beispielsweise nicht nur Informationen über eine Krankheit zum besseren Verständnis finden, es findet sich auch ein Chat oder Weblog in dem man mit Betroffenen und Ärzten Fragen und Informationen austauschen kann. Im Jahre 2000 sollen 60 Millionen Amerikaner das WWW für die Suche nach Gesundheitsinformationen benutzt haben (Baase 2003, 13).

Es ist für Krankheits-Betroffene und für neue soziale Bewegungen kein Problem eine Webseite ins Netz zu stellen, auf der Neuigkeiten mit Gleichgesinnten ausgetauscht und diskutiert werden können. Wissen und Informationen müssen nicht erst durch andere bewertet werden, um publiziert werden zu können, so ist das WWW absolut heterogen und eignet sich „besonders für den Transport, die Speicherung und Schaffung spezieller, oftmals nicht konsensfähiger Wissenskonstruktionen.“ (Kai Lehmann in Schetsche 2003, 21). Es gibt nicht eine Wahrheit, die im Netz gefunden werden kann, es gibt eine Vielzahl von Wahrheiten und Ansichten, die nicht durch ihre Publikation, sondern allein durch die Wahrnehmung des Nutzers und seine Meinungsbildung darüber Verbreitung finden.

Das Netz bildet eine neue Gesellschaft, kann aber nicht ohne den Hintergrund schon bestehender Gesellschaft gesehen werden. Auf diesen Punkt wird es im nächsten Abschnitt ankommen. Hier zeigt sich, dass der Mensch im Cyberspace nicht automatisch ein guter Mensch sein muss. Denn im WWW zeigen sich „Old Problems in a new context“ wie Sara Baase es formuliert (2003, 8) und weiter: „Cyberspace has many of the problems, annoyances, and controversies of non-cyber life, among them crime, pornography, pedophilia, violent fiction and games, advertising, copyright infringement, gambling, and products that do not work right.“

Grundlegend basiert der Erfolg des WWW auf Größe und Umfang, es bietet Zugang und ist das Mittel einer neuen Meinungsfreiheit, einer Freiheit der Information, denn jeder kann seine Informationen und Wahrheiten ins Netz stellen und nach solchen suchen. Die Idee eines dezentralen Netzwerkes führt heute nach der explosionsartigen Entwicklung dazu, dass es fast nicht zu kontrollieren ist, Ländergrenzen spielen für das Netz keine Rolle.

Die theoretische Auseinandersetzung mit dem Netz und seinen Möglichkeiten hat mit dem Börsencrash der New Economy einen Dämpfer erfahren. „Im Jahre 3 des .COM-Crashes sind visionäre Gedanken und frische Ideen zum Netz der Netze immer noch rar und werden alte nur äußerst selten hervorgekramt. Die Zeiten großer Prognosen, unvorhersagbarer Entwicklungen und schierer Euphorie scheinen erst einmal vorüber; „die ‚Neue Welt‘ reduziert sich zu einem Medium neben anderen.“, so Kai Lehmann (Schetsche 2003, 17).

4. Möglichkeiten der neuen Räume

Eine Ausformung des neuen Raumes wurde von der Forschung eingehender untersucht. Dies sind die MUDs, *multi-user-dungeons*. Textbasierte virtuelle Realitäten, die ein besonderes Potential besitzen durch computervermittelte Kommunikation und Interaktion echte Gemeinschaft und sozialen Beziehungen entstehen zu lassen. Der erste MUD wurde bereits 1978 in England entwickelt, heute gibt es mehr als 1880 MUDs (www.mudconnector.com) mit mehr als 60000 Spielern. MUDs basieren auf der Form klassischer Abenteuerrollenspiele, wie *Dungeons & Dragons* und mit Hilfe der Netzwerktechnologien wurde es dann möglich, sich nicht mehr auf eine Gruppe von Spielern um einen Tisch zu beschränken, sondern mittels PC weltweit eine Spielergemeinschaft zu bilden. In ihrem Aufsatz hat Sonja Utz MUDs aus psychologischer Sicht untersucht.

„Allen MUDs gemeinsam ist, dass es sich um virtuelle Welten im wahrsten Sinne des Wortes handelt.“ (Sonja Utz in Bente 2002, 163). MUDs sehen auf den ersten Blick nur aus wie eine Ansammlung von Zeilen, doch wie ein guter Roman können daraus ganze Welten für den Leser und für eine Gemeinschaft erschaffen werden. „MUDs are virtual worlds with rooms, shops, pubs, towns, streets, forests, seas, ships and so on, in which each object is described by text only.“ (Utz 2000).

Das WWW und die Möglichkeiten des neuen Raums, boten den MUDs eine perfekte Plattform für eine Fortentwicklung dieser Art des Spiels.

Was den anderen Medien, dem Buch, der Musik, dem Film zugesprochen wird, die Möglichkeit der Erzeugung von Realitäten in die ein Leser, Hörer oder Zuschauer eintauchen kann, gilt umso mehr für das Netz, das WWW, da es alle Ausprägungen annehmen kann.

„The illusion of reality lies not in the machinery itself, but in the users' willingness to treat the manifestation of their imaginings as if they were real.“²

Für die MUDs ist festzustellen, dass es über die Erschaffung einer virtuellen Raums hinaus, zu interpersonalen Beziehungen zwischen einzelnen Mitgliedern und zu einer sozialen Identifikation mit der Gemeinschaft der MUDder kommt (Sonja Utz in Bente 2002, 174). Menschen lernen mit den Bedingungen des Mediums umzugehen. Für das Entstehen von sozialen Beziehungen ist dann die Motivation der Benutzer wichtig. Die Einstellung des Benutzers gegenüber CMC, computer-mediated-communication ist ausschlaggebend dafür, ob es zu Beziehungen kommt oder nicht. „Not every individual communicating online believes in the possibility of making friends in virtual worlds, nor intends to“ (Utz 2000). In Newsgroups ist der Informationsaspekt im Gegensatz zu den MUDs ausgeprägter und so entwickeln Newsgroup-User weniger häufig Beziehungen, obwohl dies auch dort festgestellt werden kann.

Das WWW bietet also nicht nur Informationsräume, sondern auch Räume in denen gehandelt, interagiert werden kann und die soziale Beziehungen entstehen lassen können.

Inwieweit dies geschehen kann differiert von Teilnehmer zu Teilnehmer: „Sceptical participants will not make friends in cyberspace. For people primarily interested in the non-social aspects of the Internet (e.g. information, fun) friendships are just a side-effect. Replacement or a substantial complement of traditional bonds is not expected for these users. [...] sociable or not, an individual who goes on line with the expectation that relationships can form on CMC, does so in this new environment.“ (Utz 2000).

Das WWW oder allgemeiner gefasst das Netz, ist also Kommunikationsraum und Informationsraum und bietet nun auch einen potentiellen Raum für neue Beziehungen.

Bei „Cyber-flirting“ wird dieser Raum mit Absicht betreten. Innerhalb dieses Untersuchungsgegenstands wird nun die Aussage, dass der Körper im Cyberspace nicht vorhanden ist, infrage gestellt. „The prevailing wisdom has been that we should focus on the absence of the body in cyberspace. This view is challenged here. Instead, it is argued that

² E. Reid zitiert nach Sonja Utz in Bente 2002, 159

researchers should re-orient their focus to how the body is reconstructed online." (Whitty 2003).

Die Frage des *embodiment*, die Problematik des Körpers im Cyberspace wurde in den letzten Jahren viel diskutiert. Darauf basierend, dass um den Körper im Allgemeinen, wie Bell (2001) schreibt, ein neues Interesse entfacht ist. Der Körper wird nicht mehr nur biologisch betrachtet, sondern ist „with all its organs, attributes, functions, states and senses, [...] not so much a biological given as a social creation of immense complexity, and almost limitless variability, richness and power.“³ Aus diesem Blickwinkel heraus wurde im besonderen Maße das Zusammentreffen von Körper und Technologie betrachtet und untersucht.

In seinem Kapitel zu *Bodies in Cybercultures* (2001) stellt David Bell drei Theorien zu dieser Frage vor. Das *Posthumane* ist demnach eine neue hybride Form, eine Verschmelzung „of carbon and silicon, the ‚wetware‘ of the flesh with the hardware and software of our machines.“ (Bell 2001, 142). Die posthumane Form ist eine Variante des *Cyborgs*, bekannt als *Terminator* oder *Robocop* in der filmischen Umsetzung.

Eine weitere filmische Umsetzung dieser Vision konnte in der Fernsehserie *STAR TREK : The Next Generation* in der Verkörperung der *BORG* anschaulich betrachtet werden. Interessanter Weise sind die *BORG* in dieser Serie fast unbesiegbar auch und vor allem da sie perfekt emergentes Verhalten an den Tag legen. Ein Verhalten wie es Steven Johnson in seinem Buch „*emergence*“ (2002) anschaulich beschreibt. Die *BORG* als Mensch-Maschine haben nur zusammen einen Willen, haben als Kollektiv ein „global brain“ entwickelt. Das sie ähnlich der Ameisen komplexe Probleme lösen lässt und hier fast das Universum Untertan macht.

Eine weitere filmische Umsetzung der Idee eines globalen Gehirns ist die *Matrix-Triologie*, dort hat die Maschine die Welt übernommen. Dazu Johnson (2002, 114): „Did Arthur C. Clarke and The Matrix have it right all long? Is the Web itself becoming a giant brain? I still think the answer is no. But now I think it’s worth asking why not.“

Ein etwas anders geartetes Beispiel ist das *Visible Human Project* der *US National Library of Medicine*. Dort wurden, um ein digitales Archiv des menschlichen Körpers zu erstellen, zwei menschliche Körper in Gelatine eingefroren, in hauchdünne Scheiben geschnitten und Teil für Teil photographiert. Die Photos wurden digitalisiert und durch Computerprogramme so bearbeitet, dass zwei digitale menschliche Körper in allen Feinheiten und Einzelheiten entstanden, die jede erdenkliche Betrachtung des menschlichen Körpers erlauben. Ein

³ Synnott, Anthony zitiert nach Bell 2001, 139

„Databody“ ist entstanden, der unendlich dupliziert und ohne Probleme nur auf ein Merkmal reduziert werden kann.

Der Körper, ursprünglich im physikalischen Raum verhaftet, hat in den Überlegungen und Theorien einen Platz im neuen Raum, dem Cyberspace erhalten. Für den Alltag des Menschen und seinen Umgang mit dem Internet ist dies jedoch zunächst noch zu weit entfernt, doch die Entwicklungen werden weitergehen.

Zu diesen Diskursen und Entwicklungen gibt es immer auch kritischere Stimmen die den „Cyberhypes“ nüchterner gegenüber stehen und die Grenzen des Internets betrachten.

Es wird festgestellt, dass das „Internet [...] mit einer unglaublichen Geschwindigkeit den Alltag erreicht [hat]. Der virtuelle Raum, den es schafft, wird zur Um- oder Lebenswelt vieler Menschen.“ (Maresch, 2001, 7) um dann einzuschränken: „Zumindest für diejenigen, die der westlichen Hemisphäre angehören oder sich ihren Werten und Prinzipien verbunden und verpflichtet fühlen und in keinem virtuellen Loch, sogenannte Exklaven, hausen.“

Dies spricht, das schon angesprochene, aus globalisierter Sicht gewichtige Problem an, das des „Digital Divide“. Eine scharfe Trennlinie zwischen ONLINE und OFFLINE stellt nicht einfach nur ein Defizit von Kommunikationsmöglichkeiten dar, denn das WWW ist, wie schon versucht wurde zu beschreiben, mehr. Trotz aller Skepsis stellen sich Maresch und Rözer in *Cyberhypes* (2001) die Frage, wie das Internet das „erste wirklich universale Medium einer globalen Gesellschaft“ werden konnte.

Bandbreite pro Kopf, IT-Kompetenz sind zu aussagekräftigen Kriterien geworden, nach dem Länder unter dem Banner der Informations- und Wissensgesellschaft betrachtet werden. Das Problem des Digital Divide definieren Wellman und Chen in ihrer aktuellen Untersuchung (2003) so: „Fundamentally, the digital divide is about the gap between individuals and societies that have the resources to participate in the information era and those that do not. This digital divide remains real worldwide.“

In dieser Studie verglichen sie acht verschiedene Länder miteinander und kommen zu dem Ergebnis das dieses Problem viele Horizonte besitzt. „Across the eight countries studied, socioeconomic status, gender, life stage, and geographic location significantly affect people's access to and use of the Internet.“

Nicht nur Geld ist eine Hürde, z.B. auch der Fakt das Englisch die dominierende Sprache, nicht nur im Webangebot, sondern vor allem auch in der Technologie dahinter ist, die das Netz möglich macht. Dies stellt eine Schwelle dar, die nicht jeder leicht überwinden kann

oder will. Doch zumindest für die entwickelten Ländern gilt: „The digital divide is narrowing in most developed countries, so that old as well as young, rich as well as poor, are frequently online. As time wears on, both women and the less privileged typically turn on, often for the perceived benefit of their children.“ (Wellman 2004a, 7)

Zu den verschiedenen Aspekten des „Digital Divide“ gibt es Artikel und Studien, auf die für eine eingehendere Beschäftigung mit diesem Thema verwiesen wird⁴.

Im folgenden Abschnitt kann überprüft werden, ob die Aussage von Barry Wellman und Bernie Hogan sich bestätigt.

5. Die Verwendung durch den Menschen

In diesem Abschnitt geht es darum einen Blick auf die Fakten zu werfen. Ich habe in den vorangegangenen Kapiteln versucht die Möglichkeiten des WWW, die neuen Räume, die es bietet, aufzuzeigen. In diesem Schritt möchte ich auf der Grundlage von Daten untersuchen welche Räume durch den Nutzer stark frequentiert werden und welche Arten von Räumen nur einige wenige Besucher aufweisen.

Das Internet ist im alltäglichen Leben der Menschen angekommen, es ist in dieser zweiten Phase weniger elitär geworden und umgibt den Menschen in seinem Alltag (Haythornthwaite 2002, 3). Die erste Phase beschreiben Haythornthwaite und Bellman folgendermaßen:

“In those early days, the Internet was exciting because it was new and special. All things seemed possible. Internet initiates became avant-garde elites. While they extolled the virtues of the great changes in human endeavour to result from the Internet, others voiced grave concerns about these same changes. The very term "Internet" became a kind of “garbage can” – a receptacle for both fame and infamy relating to any electronic activity or societal change.”

Nun hat sich das WWW als Teil des alltäglichen Lebens von Menschen in vielen Ländern etabliert. In den USA benutzten 2002 71,1 Prozent der Amerikaner das Internet im Schnitt 11,1 Stunden wöchentlich⁵. 56,3 Prozent waren schon mehr als 4 Jahre online. Die populärsten Aktivitäten im WWW waren an erster Stelle *E-mail* und *Instant messaging*, dann

⁴ Siehe dazu Castells 2001, Fong 2001, Wellman 2003, Hargittai 2003 und *It & Society* Vol.1 Issue 5 : Digital Divides: Past, Present and Future und Vol 1, Issue 4 : The Digital Divide. Online unter: <http://www.stanford.edu/group/siqss/itandsociety/>

⁵ Diese und die weiteren Angaben zu den USA aus *UCLA Center for Communication Policy, 2003*.

das Surfen und Browsen, das Nachrichten lesen, gefolgt von der Suche nach Unterhaltungsinformationen und dem *Online Shopping*.

Deutschland ist in dieser Hinsicht noch nicht so weit entwickelt. So gibt die Studie des *European Institute for the Media* (2003) an, das im Jahre 2002 „nur“ 46 Prozent der deutschen Bevölkerung zwischen 14 und 75 Jahren in Deutschland online waren.

Die Mehrheit der Nicht-Benutzer (über 80 Prozent davon) planten auch nicht in den nächsten zwölf Monaten das Internet zu nutzen. Die durchschnittliche wöchentliche Internetnutzung lag bei acht Stunden. An erster Stelle der populärsten Aktivitäten lag ebenfalls *E-mail* und *Instant messaging*.

Eine weitere interessante Aussage der Studie betrifft die lokale Nutzung des potentiell globalen Internets.

54 Prozent der Teilnehmer der Studie gaben an ausschließlich Webseiten in deutscher Sprache zu besuchen. Wenn Seiten in anderer Sprache besucht wurden dann zu 92 Prozent in Englisch. In den USA, China und Taiwan zeigt sich diese Tendenz noch verstärkt; dort wurden zu über 90 Prozent nur Webseiten in der jeweiligen Muttersprache besucht.

Es ist festzustellen, dass das globale Medium WWW nicht nur durch die Sprache „lokal“ eingeschränkt benutzt wird. In Zeiten der Globalisierung ist der Wohnort, d. h. der lokale Raum in dem ein Individuum lebt, nicht unwichtig geworden. In seinem Aufsatz hat Jan Schmidt diesen Umstand beleuchtet. „Der lokale Nahraum, [...] wird auch deswegen nicht an Bedeutung verlieren, weil in ihm dem Bedürfnis nach Orientierung und Reduzierung der gesellschaftlichen Komplexität am besten entsprochen werden kann.“ (Schmidt 2003, 3).

Auf das Internet angewendet lässt sich so ebenfalls ein „virtueller lokaler Raum“ situieren.

In diesem Rahmen wird, so Schmidt, kann das Internet für drei Arten von Handlungstypen eingesetzt werden. Es dient dazu Informationen zum lokalen Raum abzurufen. Dies ist jedem bekannt der das Internet nutzt, so zum Beispiel, um in Erfahrung zu bringen welcher Film in einem Kino drei Straßen weiter zu sehen ist. Zweitens wird das WWW für Transaktionen genutzt, die im lokalen Raum anfallen. Ein Beispiel hierfür ist das Online-Banking, dies hat dann natürlich den Vorteil auch im Urlaub in Übersee per Internet Kontrolle über das Konto zu erhalten und Überweisungen zu tätigen. Der dritte Handlungstypus stellt die interpersonale (öffentliche) Kommunikation mit Lokalbezug dar. Hier gibt Schmidt das Beispiel von Diskussionsforen oder politischer Partizipation an. Es ist also nicht so, dass durch die Möglichkeiten einer globalisierten Gesellschaft mit einer weltumspannenden Kommunikation, der Nahraum an Wichtigkeit verliert. Man ist heute allerdings nun nicht mehr nur auf ihn begrenzt. Dies bedeutet der virtuelle lokale Raum als „Bereich des

„Cyberspace“ besitzt trotz der potenziell globalen Reichweite des Mediums große Bedeutung, die mit der weiteren Integration des Internets in den persönlichen Alltag in Zukunft noch steigen wird. Um auszudrücken, dass globale und lokale Prozesse und Lebensweisen ineinander verzahnt sind hat der britische Soziologe Robertson daher den Begriff der „Glokalisierung“ geprägt (Schmidt 2003, 2). Auch Barry Wellman hat sich mit diesem Phänomen beschäftigt (Wellman 1999, 2004a, 2004b).

„With physical co-presence continuing to be important, the Internet supports “glocalization” rather than Marshall McLuhan’s imagined “global village”. In the community and at work, the Internet facilitates physically-close local ties as well as physically-distant ties.” (Wellman 2004b, 3)

Ebenfalls das Statistische Bundesamt (Pötsch, 2003) liefert Daten zur Internetnutzung in Deutschland. Demnach verfügten in Deutschland im ersten Quartal 2002 43 Prozent aller Haushalte über einen Internetzugang von zu Hause aus. Deutschland liegt damit etwas über dem EU-Durchschnitt, der im Juni 2002 bei 40 Prozent lag. Die Niederlande ist das führende EU-Land mit 66 Prozent. Der Wert für die USA wird mit 51 Prozent angegeben, das *UCLA Center for Communication Policy* gab die Internetnutzung von zu Hause aus für die USA mit 59,3 Prozent an.

Der Anstieg der Internetnutzer in Deutschland scheint sich wie in anderen Ländern allmählich abzuflachen. In 15 Prozent der Haushalte mit Internet-Zugang unterhält zumindest ein Haushaltsmitglied auch eine eigene Homepage. Die durchschnittliche Online-Zeit der Haushalte im ersten Quartal 2002 wird hier mit sechs Stunden wöchentlich angegeben, für mehr als 80 Prozent der Haushalte waren es bis zu sieben Stunden pro Woche. Die durchschnittliche wöchentliche Nutzungsdauer von Haushalten mit einer Flatrate, dies war jeder fünfte Haushalt, ist doppelt so hoch und lag bei 15 Stunden.

Ein Desktop-Computer ist das gängigste Zugangsmittel zum Internet, knapp 92 Prozent der Haushalte mit Internet-Anschluss nutzen einen solchen, an zweiter Stelle liegen Notebooks mit ca. 15 Prozent. 8 Prozent der Haushalte benutzen ein Handy um auf das Internet zuzugreifen.

Für die Zukunft wichtig ist folgender Aspekt: Es sind häufig Kinder, die einen Haushalt zum Erwerb von Computern veranlassen. So kommt es, dass über 80 Prozent der Haushalte mit Kind(ern) einen PC besitzen. Bei Paare mit Kindern liegt der Anteil 87 Prozent noch höher. Dem entgegen gesetzt besitzt nur die Hälfte (49 Prozent) der kinderlosen Paare einen PC. Bei Einpersonenhaushalten sind es sogar nur 38 Prozent die einen Computer besitzen.

Dies zeigt sich dann auch beim Internetzugang. Nur 29 Prozent der Einpersonenhaushalte besaßen im ersten Quartal 2002 einen Internetzugang. Bei Haushalten mit zwei Erwachsenen ohne eigenständige Kinder waren es 37 Prozent. Dem entgegen waren bei Haushalten mit zwei Erwachsenen und Kind(ern) 68 Prozent online. Kinder wachsen heute in der Regel also bereits mit PC und Internet auf. So wird für sie der Umgang mit den neuen Möglichkeiten natürlich und alltäglich sein.

Heute nutzen bereits 77 Prozent der Altersgruppe der 16- bis 24-Jährigen das Internet. Es ist die Altersgruppe mit der häufigsten Nutzung. Dort sind auch bereits die Nutzer-Anteile für Frauen und Männer fast gleich groß. Bei den 10- bis 15-Jährigen ist der Anteil der PC- und Internet-Nutzer bei Mädchen sogar etwas höher als bei Jungen. So dass sich über die Zeit eine Angleichung der beiden Geschlechter vermuten lässt. Heute ist der Anteil der Internet-Nutzer aller Altersklassen bei Männern mit 52 Prozent noch um 11 Prozentpunkte höher als bei Frauen (41 Prozent).

An erster Stelle der populärsten Aktivitäten stand auch hier das Senden und Empfangen von Emails (75 Prozent), gefolgt von der Suche nach Informationen über Produkte und Dienstleistungen (65 Prozent) und Informationen für Aus- und Fortbildung (42 Prozent).

28 Prozent der Internetnutzer nutzten dies auch schon für das Kaufen oder Bestellen von Waren und Dienstleistungen. Fast ein Viertel aller Internetnutzer nutzten nicht nur die Informationsräume des Internets oder das virtuelle Einkaufszentrum, sondern begaben sich auch in die Foren und Chatrooms, die, wie im vorigen Abschnitt beschrieben, zumindest potentiell ein Raum für Bekanntschaften und neue Beziehungen sind, also als ein sozialer Raum zu werten sind⁶.

Es zeigt sich das in Deutschland für die junge Bevölkerung der Umgang mit dem WWW zur Alltäglichkeit geworden ist. Es hat sich gezeigt "that the Internet is a very important thing, but not a special thing. In fact, it is being used more – by more people, in more countries, in more different ways. Use is no longer dominated by white, young, North-American men; access and use has diffused to the rest of the population and the rest of the world." (Haythornthwaite 2002, 5).

Gerade die jungen Bevölkerungsschichten sind also die tragenden Benutzer von neuen Technologien, von Technologien des Types II wie Claus J. Tully (2003) sie definiert. Technologie des Types I sind „limited to the world of labor and industry.“ Ihr Nutzen und ihre

⁶ Weitere Daten zur Internetnutzung etc. in Deutschland bei Eimeren 2003.

Benutzung ist vorgegeben und darüber hinaus auch die Organisation der sozialen Beziehungen um sie herum. So ist also die Zweckrationalität „society's guiding principle.“

Die Technologie II ist nun nicht mehr determiniert: „It can be found in industry as well as in a person's flat. Its use is not prescribed. Computers, for instance, are multioptional or universal machines of this kind.“ So fördert dieser Technologietypus die Entstandardisierung und die Individualisierung der institutionellen Umgebung. Diese Technologie ist ästhetischer und emotionaler. Sie kann zum Lifestyle werden, d.h. sie ist eine „warm technology“⁷.

Noch einmal zusammengefasst: „Technology II is more emotion and experience oriented, where as Technology I is based on rational purposes and is function-oriented.“

Die heutige Jugend wächst mit dieser neuen Technologie auf und produziert mit und durch sie neue Bedeutungen und definiert sich teilweise über sie. Ein Handy oder eine Playstation wird zum Statussymbol. Tully zitiert hier Bruno Latour⁸, der die Beziehung zwischen Technologie und postmoderner Gesellschaft als „hybrid“ bezeichnet, denn die traditionellen Grenzen zwischen Subjekt und Objekt verschwimmen. In der oben angerissenen Diskussion um den Körper im Cyberspace ist diese Problematik ebenfalls enthalten.

In seiner Untersuchung kommt Tully nun zu dem Schluss, dass die traditionellen Methoden der akademischen Forschung über Jugendliche dieser Entwicklung nicht Rechnung tragen und plädiert für neue Fragestellungen. „An information technology society, to merit that name, must examine the foundations it is built on and in particular the possibilities of negotiating its impact in terms of socialization.“ (Tully 2003, 455)

Es hat sich gezeigt, dass das WWW an erster Stelle als Kommunikationsmittel genutzt wird, Email hat sich als DIE Anwendung im WWW durchgesetzt. Den Vorteil der Email fassen Wellman und Hogan (2004b, 4) so zusammen:

“By contrast, email, like letters, allows people to communicate on their own time. Yet unlike letters, emails reach their destination within minutes. [...] What email has afforded, as an asynchronous activity, is greater individual autonomy. People can select when to turn on their computers and their email browsers, to whom they wish to respond, and who else in their network they want to include in the email interaction. The cost of this autonomy is uncertainty regarding when and if the receiver will read the message and reply.“

Email ist ein schnelles Kommunikationsmittel, überlässt aber dem Adressat die Entscheidung darüber, wann und ob er sie lesen möchte. Ein weiterer Vorteil ist, dass man gegenüber einem Brief nicht nur Text übermitteln kann, sondern auch umfangreiche Dateien jedweder

⁷ M. McLuhan zitiert nach Tully 2003, 445

⁸ Bruno Latour in Tully 2003, 445

Art als Attachment anfügen kann. Email als eine Form von CMC hat also den Vorteil asynchron und weltumspannend zu sein. Doch auch hier zeigt sich, dass die Email deshalb nicht auch lokal eingesetzt werden kann: „...although the computer scientists our group has studied work in the same office, their different work schedules leads them to use e-mail.“ (Wellman 1999a, 2). Netzwerktheoretisch betrachtet ist die Email dann vor allem auch besonders nützlich um mit “weak ties” in Kontakt zu bleiben, nach Granovetter (1973). Dazu Wellman (1999a, 3): „E-mail is especially useful for maintaining contact with “weak ties” - persons and groups with whom one does not strong relationships of work, kinship, sociability, support, or information exchange. Because weak ties are more socially heterogeneous than strong ties, they connect people to diverse social milieus and provide a wider range of information.“

Das Netz als Kommunikationsmittel, als Kommunikationsraum ist heute nicht mehr wegzudenken, als Informationsraum hat das WWW jedoch heute ebenfalls überzeugt. Es hat sich gezeigt, dass der gebotene Raum und die Freiheit, durch heutzutage einfache Mittel diesen selbst zu gestalten, z.B. durch eine Homepage, mehr und mehr genutzt wird. Und das WWW als sozialer Raum ist nicht nur Theorie, sondern wird auch im alltäglichen Leben angewandt genutzt. Instant Messaging, Chatrooms und Kontaktbörsen zeugen davon.

6. Fazit

Das WWW hat die Gesellschaft verändert und wird dies weiter tun. Ich habe versucht die Möglichkeiten, die Räume die das Internet bietet etwas zu beleuchten. Es hat sich „positiv“ gezeigt, dass das WWW eine sehr hohe Anzahl von Möglichkeiten bietet, es ist ein Zugang zu Informationen und Chancen für den jeden Einzelnen, vorausgesetzt er hat „Zugang zum Zugang“.

Ich habe versucht zu zeigen, dass es verschiedene potentielle Räume (Freiräume) im großen Raum, im Cyberspace, egal wie man es nennen möchte, gibt. Nicht jeder muss in jedem Raum vertreten sein, nicht jedem ist der eine oder andere potentielle Raum überhaupt bewusst. Oder man möchte einen speziellen Raum von Möglichkeiten nicht nutzen, braucht ihn nicht oder lehnt es für sich ab.

Ein wachsendes Problem das sich jedoch zeigt, ist die Ausnutzung des Raums und die Gefährdung, die mit seiner Benutzung einhergeht. Das eigene Territorium, der eigene PC, das eigene Intranet muss geschützt, ein Wall errichtet werden. Denn das Netz birgt die Gefahr von Viren, Trojanern und Spam, die den „Briefkasten“ verstopfen.

Dies mag ein technisches Problem sein doch, doch Nutzer müssen Vertrauen haben in eine Sache, die sie benutzen. Man möchte ja auch in einer Straße wohnen, in der man sich sicher fühlt, wenn man sich ihn ihr bewegt.

Ein anderes bestehendes Problem ist die digitale Teilung in ON- und OFF-liner, die von jeder Gesellschaft an sich und einer globalisierten Gesellschaft im Ganzen im Blick behalten werden muss.

Wohin sich das WWW und das Internet noch entwickeln werden, ist nicht abzusehen, doch es wird, wie es jetzt bei der jungen Generation schon ist, immer mehr zum Alltag einer Gesellschaft dazugehören, die die einzelnen Räume als Informationsraum, Interaktionsraum etc. in vielleicht auch ganz neuer Form nutzen wird. Barry Wellman und Bernie Hogan fassen es so zusammen (Wellman 2004a, 5):

„Attention now focuses on the broader questions of the “internet in society” rather than on “Internet societies. [...] The internet has become an important part of people's lives, but not a special part. It is has become the utility of the masses rather than the plaything of computer scientists. It has become the infrastructure for a variety of computer-supported communications media, and not just the specialized conveyor of e-mail.”

Bibliographie

- Baase, Sara**, 2003, *A gift of fire : social, legal, and ethical issues in computing and internet*.
Upper Saddle River, N.J. : Pearson Education
- Bell, David**, 2001, *An introduction to cybercultures*. London : Routledge
- Bente, Gary; Krämer, Nicole C.; Petersen, Anita (Hrsg.)**, 2002, *Virtuelle Realitäten*.
Göttingen : Hogrefe
- Castells, Manuel**, 2001, *Das Informationszeitalter -Teil 1: Der Aufstieg der
Netzwerkgesellschaft*. Opladen : Leske + Budrich
- Eimeren, Birgit van; Gerhard, Heinz; Frees, Beate**, 2003, *ARD/ZDF-Online-Studie 2003*.
Online unter:
http://www.ard-werbung.de/showfile.phtml/eimeren_verbessert_neu.pdf?foid=9433
(18.3.2004)
- Faßler, Manfred**, 2001, *Netzwerke*. München : Fink
- Faßler, Manfred; Hentschläger, Ursula; Wiener, Zelko**, 2003, *Webfictions – Zerstreute
Anwesenheiten in elektronischen Netzen*. Wien : Springer
- Fong, Eric; Wellman, Barry; Kew, Melissa; Wilkes, Rima**, 2001, *Correlates of the Digital
Divide: Individual, Household and Spatial Variation*. Online unter:
[http://www.chass.utoronto.ca/~wellman/publications/digitaldivide/digital-
report2d.PDF](http://www.chass.utoronto.ca/~wellman/publications/digitaldivide/digital-report2d.PDF) (14.2.2004)
- Granovetter, Mark S.**, 1973, *The Strength of Weak Ties*. Online unter:
<http://www.sophiology.com/lehre/hs0304/granovetter.1973.pdf> (14.3.2004)
- Haythornthwaite, Caroline; Wellman, Barry**, 2002, "The Internet in Everyday Life: An
Introduction" in *The Internet in Everyday Life*. Oxford : Blackwell. Online unter:
[http://www.chass.utoronto.ca/~wellman/publications/everdayintro/Haythornthwaite
_Wellman_intro.PDF](http://www.chass.utoronto.ca/~wellman/publications/everdayintro/Haythornthwaite_Wellman_intro.PDF) (14.2.2004)
- Hargittai, Ezster**, 2003, *The Digital Divide and What To Do About It*. Online unter:
<http://www.princeton.edu/%7Eeszter/research/pubs/hargittai-digitaldivide.pdf>
(15.3.2004)
- Henning, Peter A.**, 2001, *Taschenbuch Multimedia*. München, Wien : Hanser
- Johnson, Steven**, 2002, *Emergence*. London : Penguin Books
- Kogut, Bruce**, 2003, "Introduction: The Internet Has Borders" in Kogut, Bruce, *Global
Internet Economy*. MA : MIT Press., S. 1-40
- Maresch, Rudolf; Rötzer, Florian (Hrsg.)**, 2001, *Cyberhypes – Möglichkeiten und Grenzen
des Internet*. Frankfurt/Main : Suhrkamp

- Pöttsch, Olga; Korth, Birgit; Schnorr-Bäcker, Susanne**, 2003, *Informationstechnologie in Haushalten - Ergebnisse einer Pilotstudie für das Jahr 2002*. Wiesbaden : Statistisches Bundesamt. Online unter:
http://www.destatis.de/presse/deutsch/pk/2003/iuk_privat.pdf (14.3.2004)
- Schetsche, Michael; Lehmann, Kai (Hrsg.)**, 2003, *Netzwerker Perspektiven : Bausteine einer praktischen Soziologie des Internet*. Regensburg : Roderer
- Schmidt, Jan**, 2003, „Die deutschen Bürgernetze und der virtuelle lokale Raum“ in *kommunikation@gesellschaft*, Jg. 4, Beitrag 4. Online unter:
http://www.soz.uni-frankfurt.de/K.G/B4_2003_Schmidt.pdf (14.3.2004)
- Tully, Claus J.**, 2003, "Growing Up in Technological Worlds: How Modern Technologies Shape Everyday Lives of Young People" in *Bulletin of Science, Technology & Society*, Vol. 23(6), S. 444-456
DOI: 10.1177/0270467603260812
- UCLA Center for Communication Policy**, 2003, *The UCLA Internet Report: Surveying the Digital Future – Year Three*. Online unter:
<http://www.ccp.ucla.edu/pdf/UCLA-Internet-Report-Year-Three.pdf> (28.2.2004)
- UCLA Center for Communication Policy**, 2004, *Findings from the first UCLA World Internet Report*. Online unter:
http://www.ccp.ucla.edu/downloads/UCLA_World_Internet_Project.doc (28.2.2004)
- Utz, Sonja**, 2000, "Social information processing in MUDs: The development of friendships in virtual worlds in *Journal of Online Behavior*, 1(1). Online unter:
<http://www.behavior.net/JOB/v1n1/utz.html> (6.3.2004)
- The European Institute for the Media**, 2003, *Germany and the Digital World*. Online unter:
http://www.eim.de/DigWorld/Downloads/WIP_Report_Germany_2002.pdf (7.3.2004)
- Wellman, Barry**, 1999, *Living Networked in a Wired World*. Online unter:
[http://www.chass.utoronto.ca/~wellman/publications/livingnetworked/ieee1\[1\].4b.PDF](http://www.chass.utoronto.ca/~wellman/publications/livingnetworked/ieee1[1].4b.PDF) (6.3.2004)
- Wellman, Barry; Hampton, Keith**, 1999, "Living Networked On and Off Line" in *Contemporary Sociology*, Vol. 28 (6), S. 648-54. Online unter:
<http://www.chass.utoronto.ca/~wellman/publications/onandoffline/onandoff.pdf> (19.3.2004)
- Wellman, Barry; Chen, Wenhong**, 2003, *Charting Digital Divides: Comparing Socioeconomic, Gender, Life Stage, and Rural-Urban Internet Access and Use in Eight Countries*. Online unter:

http://www.chass.utoronto.ca/~wellman/publications/amd_ses/charting-divides_long.pdf (28.2.2004)

Wellman, Barry; Hogan, Bernie, 2004a, *The Immanent Internet*. Online unter:

<http://www.chass.utoronto.ca/~wellman/publications/immanent/immanent.pdf>
(19.3.2004)

Wellman, Barry; Hogan, Bernie, 2004b, *The Internet in Everyday Life*. Online unter:

http://www.chass.utoronto.ca/~wellman/publications/inet_everyday/inet_everyday.pdf (19.3.2004)

Whitty, Monica T.; Carr, Adrian N., 2003, "Cyberspace as potential space: Considering the web as a playground to cyber-flirt" in *Human Relations*, Vol. 56(7), S. 869-891
DOI: 10.1177/00187267030567005

Whitty, Monica Therese, 2003, "Cyber-flirting - Playing at Love on the Internet" in *Theory & Psychology*, Vol. 13(3), S. 339-357
DOI: 10.1177/0959354303013003003