

**Autor:** Faßler, Manfred.

**Titel:** Mediale Zukünfte. Auf der Schwelle zu einer neuen Epoche.

**Quelle:** medien praktisch, 24. Jg., Heft 93. Frankfurt a. M. 2000. S. 8-12.

**Verlag:** Gemeinschaftswerk der Evangelischen Publizistik.

Die Veröffentlichung erfolgt mit freundlicher Genehmigung des Autors und des Verlags.

---

*Manfred Faßler*

# **Mediale Zukünfte. Auf der Schwelle zu einer neuen Epoche**

## **1. Medien werden nie mehr das sein, was sie einmal waren**

Wer sich nicht in die Medien begibt, kommt darin um. – Es ist nicht mutig, mit diesem Satz zu beginnen, wirklich nicht. Für manchen mag er an Werbung erinnern, für andere wird es eine unbescheidene Meinung oder Übertreibung sein. Aber seien Sie versichert: Ohne Medien geht nichts mehr in komplexen Zusammenhängen – und vielleicht auch in einfachen Systemen nicht, denkt man an die E-Mails und News-Groups.

Dies wird deutlicher, bedenkt man, dass elektronische mediale Räume fürs Lernen und Lesen genutzt werden, für Produktion und Verteilung, für Ideenökonomien und Datenkonkurrenzen. Die Nutzungsspektren binärer Medien sind zu mächtigen Gliedern der Wertschöpfungsketten geworden. Nicht nur mediale Funktionen der Presse, des Rundfunks, des Tonfilms, des Fernsehens (wie informationelle Grundversorgung, Öffentlichkeit) sind eingefügt in die binäre Medienwelt. Immer mehr direkt-ökonomische und technologische Funktionen existieren nur noch als Felder medialer Fernanwesenheit. Information, jenes Etwas, das elektronisch zwischen Daten und Wissen oszilliert, ist an keine Institution, an keine Anstalt mehr gebunden. Sie kann quer durch alle Bereiche von Produktion, Meinungsbildung, Entwurf, zu Entspannung, Lernen oder Alltagsplanung geschaltet werden, über terrestrische Netze, über Notebooks, über die Mehrzweckarmbanduhr oder den Terminalrechner transportiert oder in ihnen verarbeitet werden.

---

Das Wissen darum, was Information “überhaupt” bedeutet, wird vom Herkunftswissen zum Zusammenhangswissen verändert. Medien bilden nicht mehr vorrangig Öffentlichkeit. Sie konstituieren Gesellschaften vor Ort oder ortlose Gesellschaften, verteilt in künstlichen Räumen der Netze. Gesellschaftskritik ist nur noch als Medienkritik sinnvoll. Soziale Verfassung ist überführt in die medial verfasste Ökonomie, Produktion, Distribution (Online-Vertriebe aller Art) und Individualkommunikation der Großen Zahl.

Die Korridore ins 21. Jahrhundert sind damit angesprochen: Es sind die Bandbreiten und schnellen Übertragungsraten, die künstlichen sozialen Räume, die virtuellen Unternehmen, die Zeitungen “im Netz”, die Speicherplätze und binären Diener (Server) und künstlichen Kunden (Clients), die Knowbots und Data-Miner, die elektronischen Knowledge-Scouts und Rechner mit Menschenkenntnis.

Die Elektronik entzauberte im 20. Jahrhundert die analogen Medien; die Glasfasernetze und die Photonentechnologie entzaubert die Elektronik. Faseroptik löst die elektronische Mechanik im Kampf um die Strategien und Formen des Sichtbarmachens ab. Daten und Informationen sind globale Waren geworden, ständig bereitgestellt, sofort zugänglich. Sendeanstalten und Druckhäuser behindern sich selbst, wenn sie ihr Single-Function-Modell von Medium nicht der multifunktionalen Binarität einfügen. Tun sie es nicht, so werden sie zu einem Hindernis auf dem Weg zu einer globalen Medienzivilisation, die sich in einem neuen Verhältnis von Kapital-Kultur-Kunde einzupendeln scheint. Oder ihre Medienfunktion wird zur Seite gedrängt, ignoriert von der Werbewirtschaft ebenso wie von den Kunden.

“Medien” sind nicht mehr das, was sie waren, und sie werden es nie mehr sein.

Schon länger geht es nicht mehr nur um den gerne zitierten Strukturwandel der Öffentlichkeit. Es geht um den Strukturwandel des Erhalts von Produktions-, Wissens- und Lebensbedingungen, global und lokal.

Publizistisch reservierte Medien werden nicht mehr das Monopol feinsinniger oder propagandistischer, aufklärerischer oder wissenschaftlicher Meinungsbildung besitzen, nicht mehr (nur) die hohe Lese-Kultur oder die massenmediale Berichterstattung prägen. Mediale Strukturen sind virtuelle Labors, Markt, Designbüro, Desktop-Publishing, Desk-Sharing, Produktionsraum, Arbeitsraum, Knowledge-Scouting, Materialforschung und

virtuelle Gemeinschaft, verteilt "über den Globus". Und in ihnen findet eine kommunikativ rationalisierte Form von Individualität und Informationsfreiheit ihre Realität und Wirklichkeit.

Die kleinen und feinen Medienräume der Kulturvermittlung und Meinungsbildung verschwinden in den großen Medienräumen kommerzialisierter Info-Ökonomie und Medienkonvergenz. Die nationalen Anstalten staats-hoheitlicher Lizenzierung von Kanälen, Frequenzen, von Kommunikation, Information und Wissen werden verschwinden. Sie werden dem Druck der Medienintegration weichen, dem Druck der Schlüsselindustrien des 21. Jahrhunderts: Multimedia, Internet, Biotechnologie und Mikrosysteme.

Diese sind davon gekennzeichnet, Wissen in Innovation und diese Innovation in Interesse umzusetzen. Der geisteswissenschaftlichen, mitunter philosophischen, aber unpragmatischen Bindung von Wissen und Interesse, wird in den Feldern der Netzpragmatik wenig Gewicht zukommen. Diese ist bestimmt durch Push-and-Pull-Communication, nicht mehr durch einkanaliges Broadcasting oder Presse.

Medienintegration ist das Stichwort für die mediale Zukunft.

Die Kapazitäten, komplexe Datenmengen zu erzeugen, zu verarbeiten, sie bereitzustellen, sie zu übertragen, werden in allen ökonomischen, ästhetischen, lern- und lehrspezifischen, journalistischen, künstlerischen Bereichen genutzt werden müssen. Medienintegration löst die Dominanz territorialer und mechanischer Integration der Industrie- und Büroulturen ab. Die Reproduktion dessen, was vielleicht noch zur affektiven Orientierung "Gesellschaft" genannt werden kann, wird über die Medienkapazitäten erfolgen. Medien bilden die Grundmuster einer globalen Ideenökonomie, sie bilden in sich die Verfassungen von Ökonomien und Gestaltungsinteressen aus.

## **2. Keine post-moderne Zukunft ohne modernes Märchen: Es war einmal...**

"Wir tippten also das L ein und fragten am Telefon: 'Seht ihr das L?' 'Wir sehen es', war die Antwort. Wir tippten das O ein und fragten: 'Seht ihr das O?' 'Ja, wir sehen das O!' Wir tippten das G ein ... und die Maschine stürzte ab." So beschreibt LEONARD KLEINROCK

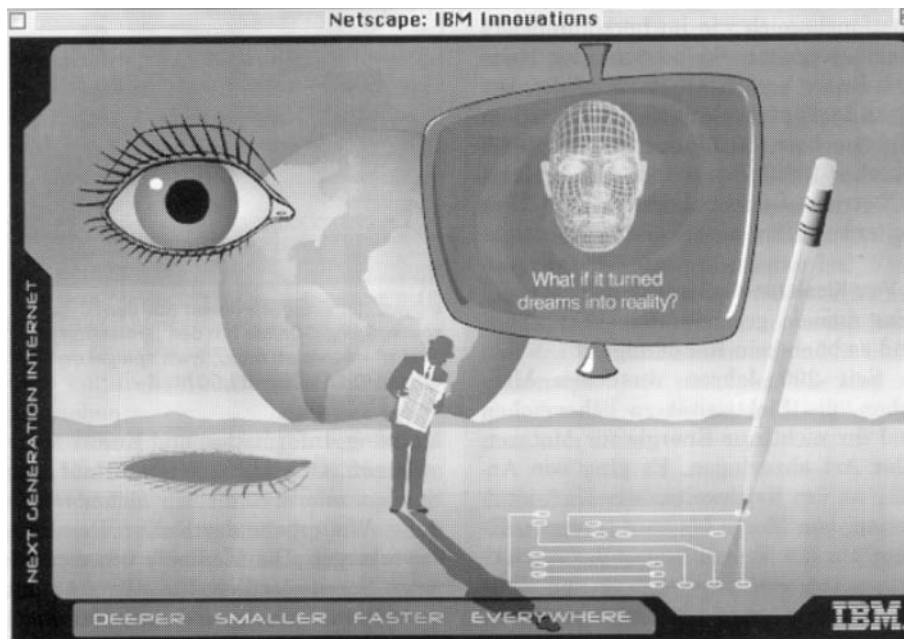
den ersten Versuch, zwischen zwei Computern eine Datenübertragung durchzuführen. Ort: Stanford Research Institute. Datum: 10.10.1969. Der Name des Projekts: Interface Message Processor/IMP.

Die ersten Schritte in Richtung der Netztechnologie waren getan. Das ist lange her. Seitdem hat binäre Medientechnologie den Alltag von Versicherungs- und Bankangestellten, von Designern, von Wissenschaftlern, Industriearbeitern, Sekretärinnen, Zeitungs-, Rundfunk- und Fernsehjournalistinnen und -journalisten, Kneipen- und Cafébesuchern, Touristinnen und operierenden Ärztinnen, Astronauten und Kleinkindern verändert.

Dass die Funktions- und die Verwendungsmuster einer einzigen Technologie alle sozialen Kommunikationsbereiche erfassen und neu zusammensetzen würde (nennen wir dies zur Vereinfachung: Netz), hatte niemand gedacht. Dafür war der Computer nicht vorgesehen.

Dass dieselbe elektronische Schaltungstechnologie sich zur Medientechnologie mausert und längst das Potenzial bietet, jede uns bekannte und in der Menschheitsgeschichte entwickelte Medienfunktion (ob Buch, Bild, Foto, Video, Dokument, Fernsehen, Fernsprechen, selbst angesichts Kommunikation) aufzunehmen (sog. Medienkonvergenz), war ursprünglich auch nicht so gedacht worden.

Stand der Dinge ist, dass durch Datentechnologien zwischen Servern, Backbones und Personal Computern weltweit unzählige mögliche Realitäten erzeugt und erhalten werden. Um ihre textlichen, tonlichen, bildlichen und räumlichen Dimensionen zu erkunden, um an ihnen beruflich, ökonomisch, künstlerisch, lernend oder lehrend teilnehmen zu können, wird die Mensch-Computer-Mensch-Interaktivität reichhaltiger, genauer, leichter nutzbar – und unumkehrbar.



IBM. Next Generation Internet: "Was, wenn Träume Wirklichkeit würden?"

Um zu verstehen, was andere Menschen unter Daten und Informationen verstehen, wie sie diese verwenden, aussuchen, verwerfen, werden immer umfangreichere, weitreichendere Medienwelten entwickelt. Längst sind alle drei Bereiche untrennbar: Datentechnologie (Infrastruktur der Netze), Informationsgesellschaft (Ideenökonomie) und künstliche Welten (Cyber Citizen, Cyber Societies, virtuelle Gemeinschaften) erzeugen, erhalten und überliefern die ihnen eigenen Formen interindividueller, sozialer, ökonomischer Zusammenhänge.

Auch das war lange Zeit nicht so gedacht worden: Die globale und lokale Veränderung der organischen Zusammensetzung der Kommunikation, der industriellen Produktion, der überlieferten Medienstrukturen und der Wissensordnungen. Dies heißt u. a., dass die Umgebungen, die medialen Umwelten immer mehr an Funktion und an Bedeutung gewinnen. Von Business-to-Business (virtuelle Unternehmen), Business-to-Consumer-Kommunikation (virtueller Markt), über elektronische Gesprächsumgebungen (virtuelle Gemeinschaften) bis zu virtuellen globalen Gesellschaften werden Umwelten neu zusammengesetzt. Der Mensch wird darin nicht bedeutungslos. Vielmehr werden unüberschaubar viele, unerwartet auftauchende, nicht selten anonyme oder pseudonyme Menschen für ein und denselben Kommunikationsverlauf wichtig.

Offene Kommunikation wird nicht geschlossen, sondern komplexer. Sie wird asynchron, zeitversetzt durch alle Zeitzonen der Welt oder über den örtlichen Tagesverlauf. Beispiele sind hierfür virtuelle Seminare, die um Mitternacht an jedem beliebigen Ort vom Uni-Server geholt werden können, oder Planungsprozesse, die mit der Sonne um den Globus "wandern". Im künstlichen globalen Raum geht die Sonne nie unter. Informationelle Umgebungen werden durch Computer verarbeitet, vorbereitet, verstärkt, erhalten, bereitgehalten, datentechnologisch ermöglicht.

Der Scheitelpunkt zu profitablen Informationsökonomien und netzintensiven Kommunikationskulturen ist überschritten, weltweit und lokal, im Produktionsbereich wie im herkömmlichen Mediensegment. So betreibt der Heinrich Bauer Verlag mit Praline Interaktiv eines der fünf erfolgreichsten deutschen Webangebote (30 Mio. Seitenzugriffe im Oktober 1999); das derzeit erfolgreichste betreibt Gruner+Jahr mit 130 Mio. Seitenzugriffen pro Monat.

### **3. Vom Kiosk zur Medienevolution**

Was damals geschah, war kein Zufall und es blieb kein Randereignis.

Seit 200 Jahren versuchen Menschen, die Elektrizität zu beherrschen und ihr nicht nur Energie für Motoren aller Art abzuringen. Es ging von Anfang an um Reichweiten der Kommunikation, von Morse bis zum Internet. Es ging um die Vergrößerung der Variationsbreiten von Übertragung und Speichern, weg vom Papier, weg vom menschlichen Gedächtnis, weg von erschöpften Postreitern. Und es ging um die Größenspektren der Informationen und ihrer Verbreitung sowie um die Beherrschung der Kommunikationszeiten. Schaut man zurück, so haben die vielen absichtlichen und unabsichtlichen Erfindungen den Charakter einer langsam beginnenden und sich im 20. Jahrhundert beschleunigenden Medienevolution.

Zu ihr gehörten bis in die Gegenwart jene Merkwürdigkeiten, die sich in Hoheitsrechten bei Post und Kommunikation, in Telegrafenamtern, Sendeanstalten, Sendelizenzen, Postministerien organisierten. Reichweiten des Denkens und der Kommunikation waren Staatsangelegenheiten, von der Universität bis zum CB-Funk. Mit Lizenzen und Anstalten wurde erfolgreich über mehr als ein Jahrhundert versucht, den elektrischen/elektronischen

Raum für Information und Kommunikation national und selten genug international zu regeln.

Und vieles sprach ja dafür, dass die Lizenz zur Meinungsbildung schön sauber im jeweiligen materialen Kanal der Presse, des Rundfunks, des Fernfunks, der Television und der Ferngespräche bleiben würde. Verlage, Rundfunkanstalten, in Gremien versammelte "gesellschaftlich relevante Gruppierungen" reservierten für sich das Recht und die Pflicht, das Verhältnis von Medien und Meinung, Information und Kultur zu bestimmen. Öffentlichkeit stand auf dem Spiel, informationelle Grundversorgung, Weitergabe der Kultur, Demokratievorsorge. "Die Medien", wie es hieß, seien verantwortlich für den (inhaltlichen, symbolischen, repräsentativen) Erhalt der Gesellschaft. "Die Medien" übernahmen ihre Rolle, als einkanalige Sende-Medien ohne Partizipations- und direkte Kommunikationschancen. Oder aber als Presse mit zeitlich versetzter und redaktionell und platzökonomisch reglementierten Leserbriefen. Viele Redaktionen versuchten dem technologischen Muster der Propaganda (einer an alle) zu entkommen. Aber das Dispositiv der hoheitlichen Meinungsmacht war damit nicht zu brechen. Untergrundzeitungen, Flugblätter, "die Straße" waren im Wortsinne (medial) "ohnmächtige" Alternativen. Die Spielregeln der Anstalten waren die Spielregeln der regulierten und kontrollierten Mündigkeit. Dass dies in postfaschistischen deutschen Verhältnissen hilfreich war, ist unbestritten. Zu betonen ist aber, dass die materiale Medienstruktur nur eine sehr begrenzte Variation der Beteiligung ermöglichte. Rückkanaligkeit besaß sie überhaupt nicht.



*E-Cyas, der virtuelle Popstar aus dem Cyberspace. Spiegel-Online hat den "grölenden Avatar" interviewt: [http://www.spiegel.de/netz\\_welt/nf/0,1518,57531,00.html](http://www.spiegel.de/netz_welt/nf/0,1518,57531,00.html)  
FOTO: SPIEGEL-ONLINE*

Diese strukturell eingeschränkte Medienrealität prägt bis heute die publizistik- oder journalismuswissenschaftlichen Ideen von Medien und Kommunikation. Kein Wunder, dass einerseits der "Rezipient" der Wunschkandidat einwegiger Kommunikation ist. Andererseits wird beim Thema direkter Kommunikation das geschönte Bild der Interaktion anwesender Menschen aufgerufen. Einkanaligkeit und die Strukturen einfacher sozialer Systeme beschreiben aber die medienkulturellen Entwicklungen nicht mehr.

Denn: Da war ja der 10.10.1969. Mit diesem Tag beginnt der unumkehrbare Prozess netztechnologischer kybernetischer Medienevolution. Was diese anfänglich örtliche, inzwischen globale Veränderung der Informationsumgebungen vor allem kennzeichnet, ist ihre Verbindung von Erfinderbörse (Linux), Open Source, weltweiter Ideen-Ökonomie und kommerzialisierter Kommunikation.

Oder etwas grundlegender formuliert: Diese Medienevolution überführt die industrielle Moderne der Fabriken, analytischen Wissenschaften, Industriestädte und Bürokratien in die kybernetische Moderne der Wissensgesellschaften, global verteilte Produktions-, Planungs-, Entwurfs- und Forschungsräume, der nichtlokalen Wissensentwicklung und der offenen Kulturmischungen.

Oder auch dies: Es ist der Übergang von einem einkanaligen zu einem mehrkanaligen Verantwortungsverständnis, von der Rezeption zur Partizipation, von der Kultur der Beobachtung zur Kultur der Beteiligung. Halt, wird da so mancher denken. Ganz schön viel ausgerufene Veränderung. In der Tat ist es genau das: die organische mediale Neuzusammensetzung von Welt, Gesellschaft und Identität.

Medienevolution ist nicht zu trennen von Informations- und Wissensgesellschaft. Massenmedialität geht in eine Global-Individual-Medialität über.

Die Individualisierung erlaubt, von Information und Wissen in einem anderen Sinne zu sprechen, als dies für Massenmedialität galt. Die unter Bedingungen der Mensch-Medien-Interaktivität erzielten Großen Zahlen haben nichts mehr mit den "Straßenfegern" (Stahlnetz, DURBRIDGE-Krimis, Wetten, dass ... ?) der Propaganda-Medien zu tun. Es sind die großen Zahlen für (individuell beauftragte) Suchmaschinen, für elektronische



Agenten, für Information Scouting, Datamining, für den Cyber Roboter Roy der Firma Artificial Life, der Kunden im Netz berät, für die digitale Cora, die als Online-Maklerin Häuser und Wohnungen verkaufen soll.

Neue Informationsberufe entstehen und bilden einen ökonomisch mächtigen Konkurrenzmechanismus gegenüber Journalisten und Journalistinnen aus. Programmiererteams, Informations- und Wissensbroker, Anbieter von Suchmaschinen haben auf dem Feld der Informationsbereitstellung Deutsche Presse Agentur, Agence France Press usw. hinter sich gelassen. Die Anbieter von Startseiten im Internet, die um die Gunst der weltweit mehr als 200 Mio. Surfer konkurrieren, weisen als Besucher und Abonnenten pro Tag in Mio. aus: Yahoo 144, Excite 50, Netscape 32, Infoseek 21, AOL 13, Lycos 11.

Das Ende der (öffentlich-rechtlichen) Anstalten wird durch die mediale Netztechnologie ausgerufen. Es ist zugleich das Ende jener gut ausgestatteten Nische "gesellschaftlich relevanter Gruppierungen" und ihrer medienkulturellen Entscheidungsmacht. Denn globale Netze setzen sich nicht durch diese ins Werk, sondern durch einen weltweit praktizierten kooperativen Individualismus und dessen Ökonomisierung.

#### **4. Das Vorzimmer zu einer neuen medialen Epoche verlassen wir gerade**

Die Einzugsbereiche der digital-elektronischen Mediensphäre werden von Monat zu Monat umfangreicher.

Medientechnologien prägen die Unterhaltungssektoren (Infotainment, Hypermedia), die betrieblichen Kommunikations- und Entscheidungshierarchien (Local Area Network, heterarchische Modelle, flache Hierarchien), die Produktplanung und Gestaltungsprozesse (Simulationsprozesse bei immer komplexeren Produkten – Stealthbomber, Boeing 777), die nahräumliche soziale oder fernräumliche transsoziale Kommunikation (prototypische und experimentelle virtuelle Gemeinschaften, virtuelle Nachbarschaften), die Lernumgebungen von Schülern und Studierenden (virtuelle Klassenzimmer, virtuelle Seminare), die Kriegführung (Electronic / Wired Soldier), die audiovisuelle Kunstproduktion.



*Urban Jungle Pack Headset, mit Kamera und Minibildschirm ausgestattete Datenbrille für den mobilen Online-Reporter der Zukunft.*

*Siehe: [http://www.spiegel.de/netzwelt/nf/0,151\\_8,30784,00.html](http://www.spiegel.de/netzwelt/nf/0,151_8,30784,00.html)*

*FOTO: SPIEGEL ONLINE*

Wir befinden uns mitten in einem weltweiten Prozess der Zivilisierung und Ökonomisierung der elektronischen Netzwerke. Die Tabuisierungen der Ökonomie im Internet, die das Internet bis Ende der, 80er Jahre seitens männerbündlerischen Campus-Communitys prägte, sind überwunden. Die Übertragungstechnischen Hindernisse, die den Spaß an übertragenen Bildern und Filmen verdarben, sind fast gänzlich abgebaut. Querverbindungen zwischen den Medienfunktionen, die in den Netzen bereitgehalten werden, also Hypermedia-Strukturen, werden immer reichhaltiger. Die kryptografisch geschützten (textlichen, bildlichen, audiovisuellen) Bewegungen im Netz, die ebenso geschützten (Konferenz-)Treffpunkte usw. schaffen Verlässlichkeit und Vertrauen und erlauben, die künstliche Mobilität in den Netzen immer stärker in die direkte kulturelle Selbstbeschreibung einzubeziehen.

Die Zusammensetzungen von Intelligenz, Wahrnehmung, Reflexion, Neugier, von Modellen der Rationalisierung, der Wissensentwicklung und der Ökonomie wurden und werden durch die informationstechnologischen Entwicklungen durcheinander gewirbelt. In großem Maßstab werden die unzähligen Elemente von Phantasie, entwerfendem Denken, von Wissens-, Reichtums- und Machtanhäufung ins Rollen gebracht - nun als weltweites Projekt künstlichen Lebens.

## **5. Es entstehen Gesellschaften mit verschiedenen Mediengeschwindigkeiten**

Es zeichnet sich ab, dass für die Herstellung, Bereithaltung, Verbreitung und Verarbeitung von Daten, Informationen und Wissen überlieferte Medien-Institutionen an Bedeutung verlieren. Dies drückt sich darin aus, dass sich Gesellschaften medial teilen:

- in die Bereiche, deren Erhalt und Bestandserweiterung in hohem Maße informationsabhängig sind und computerbasierte Medialität selbstverständlich voraussetzen (Business-to-Business-, Business-to-Consumer-Communication, Forschungsnetzwerke, globale Infogruppen);
- in die öffentliche Begleitkommentierung von politischen, technologischen, (multi-)kulturellen oder wissenschaftlichen Entwicklungen durch Zeitung, Rundfunk und Fernsehen;
- in die Bereiche, für die Medien Unterhaltung sind, ganz gleich, welches technologische Trägersystem ihnen unterlegt ist.

Man kann von einer zunehmenden medialen Ungleichzeitigkeit innerhalb unserer Gesellschaften sprechen. Zugleich erhöht sich die informationelle, wissenskulturelle, ökonomische und interkulturelle Bedeutung des Medialen für jede Gesellschaft. Sie werden medienintegriert, allerdings auf der infrastrukturellen Ebene von elektronischen Netzwerken.

Wenn derzeit Politiker und Politikerinnen den Satz nicht vermeiden können: "Unsere einzige Ressource für die Zukunft sind Informationen und Wissen", so gestehen sie indirekt zu, dass sie nicht wissen, um welche Informationen und welches Wissen es sich handelt. Genau genommen kann dies auch niemand sagen, da das, was im Rahmen der Medienevolution weltweit an Informationen erzeugt und als Wissen gebraucht wird, unvorhersagbar ist.

Die Veränderung wird anerkannt: Daten, Informationen, ja sogar das hohe Gut des Wissens lassen sich nicht mehr nationalpolitisch einhegen. Sie sind zu globaler Ware geworden. Hierüber ist man sich einig.

## **6. Medienevolution: Erbschaft der Menschheit**

Die Überlegung allerdings, dass Wissen nicht nur Ware ist, sondern dieser ökonomische Status der Ware gebunden ist an eine globale Medientechnologie, die zum Erbe der

Menschheit gehört, ist kaum geläufig. Aber gerade die globale und zugleich kulturelle Nutzung der Datenmengen als Informationen und als zu erhaltendes Wissen erfordert eine Abstraktion von Ökonomie und Technologie. Es ist keineswegs egal, wie Daten kapitalisiert und Informationen kultiviert werden. Es ist aber unsinnig, den globalen Mediensphären den Kulturstatus zu verweigern.

Menschen leben sinnlich und geistig immer in und von Vorstellungen. Selten allerdings übernehmen sie dafür selbst Verantwortung. Menschen erfinden Zusammenhänge, um sich in diesen zu beobachten, ihnen gegenüber zu beschreiben. Dabei ist Nähe keine Frage der Anwesenheit, Entfernung keine Frage der metrischen Distanz. Die Dimensionen dieser Vor-Stellungen werden durch die globale Medienevolution grundlegend verändert. Zum ersten Mal in der Geschichte der Menschheit wird auf der Grundlage weltweiter Standards und Standardisierungspolitiken eine Medienstruktur eingeführt, die nicht nur bereichsunspezifisch ist (wie im Maschinenbau oder als E-Mail), sondern auch kulturunspezifisch, oder wie man sagt: transkulturell.

Um die Daten-Ware kaufen und verwenden zu können, um "eigene Informationsware" verkaufen und um an weltweiten Prozessen teilnehmen zu können, muss sich jede nationale Kultur als abhängige Größe (oder: als dynamischer Teilsektor) dieser Entwicklungen begreifen lernen – und sich von diesen wissenskulturell unterscheiden. Sie existiert weiter als Lokalisierungen globaler Prozesse, oder wie ROLAND ROBERTSON es formuliert: als Moment der "Glokalisierung"<sup>1</sup>. Anders formuliert: Nur aus den nutzungskulturellen Zusammenhängen heraus ist eine gezielte Auswahl und Übersetzung von Daten in Informationen möglich.

Die Entstehungs- und Erhaltungsregeln für (strukturelle) Realität und (wahrgenommene) Wirklichkeit, für die Erbschaften der Menschheit, ändern sich.

## **7. "Alle werden im Netz sein." (John Patrick)**

JOHN PATRICK ist Vice-President der IBM Internet Technology und zugleich Mitglied des WWW-Consortiums (W3C). Dieses wurde 1994 am MIT gegründet und wird geleitet von Tim BERNERS-LEE. Es hat sich als Ziel die Verbesserung elektronischer Protokolle gesetzt, um die Interoperabilität innerhalb des Netzes des WWW zu verbessern. W3C ist

---

<sup>1</sup> ROLAND ROBERTSON (1998): Glokalisierung. Homogenität und Heterogenität in Raum und Zeit. in: ULRICH BECK (Hrsg.): Perspektiven der Weltgesellschaft. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 192-220.

ein Konsortium aus zurzeit 220 wissenschaftlichen und wirtschaftlichen Organisationen. Neben den Dominanzen und Konkurrenzen der Betriebssystem-Anbieter MicroSoft, IBM und Autodec bedeuten diese Schritte, dass die medialen Territorien oder die Bedingungen künstlicher Räumlichkeit und Zeitlichkeit konstruiert werden. Etwas früher, 1992, ist die Internet Society gegründet worden. Sie wird von mehr als 100 Mitglieds-Organisationen und 7.000 individuellen Mitgliedern aus über 150 Nationen getragen, bewegt sich ausschließlich auf medialem Territorium. Ihre Zielsetzung ist offene Me-dienevolution und die Führerschaft in Standardisierung, Themenstellung und Bildung, weltweit.

Schaut man sich diese Entwicklungen genauer an, vor allem die Wirkungen der Technikgeschichte auf die ausdrücklichen Modelle von Kommunikation, so kann man ohne irgendwelchen prognostischen Aufwand sagen: Geschwindigkeit, Reichweite, Menge und asynchrone Abfrage von Informationen werden jedes Unternehmen zwingen, sich Online zu präsentieren.



*Software-Roboter auf dem Vormarsch. Mehr zu den willigen Dienern im Cyberspace bei Chip online unter: [http://www.newsbytes.de/news/stories/swagent/swagent\\_1.phtml](http://www.newsbytes.de/news/stories/swagent/swagent_1.phtml)  
FOTO: CHIP ONLINE*

Die überlieferten Unterscheidungsgewinne zwischen Markt und Fabrik, Institution und Personalität, Öffentlichkeit und Privatheit, konvergieren in lokalen oder globalen Netzwerken. Die eingelebten Übergänge, also das kulturelle, ökonomische, ja auch das rechtliche und ethische Grenzmanagement zwischen den Bereichen, werden instabil, unsicher. Zugleich entstehen informationelle und kommunikative Zusammenhänge

enormer ökonomischer Macht und mit eigenen Konventionen des Vertrauens, der Verlässlichkeit, der Zurechenbarkeit von Verantwortung, der Anti-Diskriminierungsregeln u. ä.

Das "Netz", in dem "alle" sein werden, wird so zum Erklärungsansatz dafür, dass sich die Beziehungen zwischen Menschen, Institutionen, Unternehmen zwar nicht völlig verändern, sich aber medientechnologisch (also informationell und kommunikativ) neu zusammensetzen.

Die Stichworte hierfür sind neben dem Großterminus "Netz", die Ausdrücke Virtuelle Realität, Cyberspace, Herrschaft der Beschleunigung, Komplexitätszuwachs. Nun will ich mit diesen Ausdrücken nicht vom Thema ablenken, sondern auf dieses hinführen. Denn die genannten Ausdrücke beschreiben die sich mit hoher Geschwindigkeit verändernde organische Zusammensetzung von Kommunikation in Leitsektoren der Ökonomie, der informationellen Versorgung, der Wissensspeicherung. Mit ihr kann die allgemein angenommene Umformung von Industrie- zu Informations- und Wissensgesellschaften, von Bürokratie zu Cyberokratie, von Broadeasting-Medien zu Push-and-Pull-Communication beschrieben werden.

"Alle werden im Netz sein" heißt auch, dass weltweit eine völlig veränderte Medien-Nutzung entsteht. Sie beruht auf der Rationalisierung der Individualität, nicht auf der Mobilisierung der Massen. Individualität bekommt einen veränderten Stellenwert in der computergenerierten oder computergestützten Informationsumgebung. Die informationelle Bewegungsfreiheit des einzelnen Menschen wird sich erhöhen. Mit ihr entsteht ein sich mehr und mehr steigender Koordinationsbedarf unserer Wahrnehmung.

Reichweiten und Erreichbarkeiten, elektronische Adressen und elektronische Anwesenheit beherrschen die Szenen. Leitsektoren des warenwirtschaftlichen Weltmarkts verabschieden sich endgültig von dem modernen und mechanischen Prinzip der Mobilität und mit ihm vom Prinzip der Mobilisierung von Material-, Menschen- und Maschinenmassen. Das Prinzip der "fließenden Anwesenheit", das die Finanzkapitale schon länger pflegten, wird nun für die Ideenökonomien entscheidend.

Für das 21. Jahrhundert wird entscheidend, dass sich mit den binären Medientechnologien "schlagartig" die Wissens- und Deutungsumgebungen ändern lassen.

Und mit ihnen ändern sich die vertrauten Umgebungen ebenso wie die Umgebungen des Vertrauens.

Die hauptsächliche Arbeit wird darin bestehen, innerhalb der globalen Netze Fernanwesenheit zu einer neuen Dimension des generalisierten Mediums des Vertrauens zu entwickeln. Ohne dieses Vertrauen wird weder die globale Individual-Kommunikation, noch deren Nutzung in den globalen Wertschöpfungsketten dauerhaft gelingen.

*Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Rechteinhabers unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Speicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.*