



Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg
Hamburg University of Applied Sciences

Masterarbeit

Julia Pressburger

Die Digitale Gesellschaft
Wahrnehmungen & Realitäten

Julia Pressburger
Die Digitale Gesellschaft
Wahrnehmungen & Realitäten

Masterarbeit eingereicht im Rahmen der Masterprüfung
im Studiengang Master of Science - Informatik
am Department Informatik
der Fakultät Technik und Informatik
der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg

Betreuender Prüfer : Prof. Dr. rer. nat. Bettina Buth
Zweitgutachter : Prof. Dr. rer. nat. Gunter Klemke

Abgegeben am 5. Dezember 2010

Julia Pressburger

Thema der Masterarbeit

Die Digitale Gesellschaft — Wahrnehmungen und Realitäten

Stichworte

Digitale Gesellschaft, Soziologie, Gesellschaft, Netzneutralität, Digitales Leben

Kurzzusammenfassung

Die Arbeit ist ein Blick auf die Digitale Gesellschaft. Was macht diese Gesellschaftsform aus? Wer ist Teil dieser Gesellschaft? Welchen Werten und Normen ist sie unterworfen? Die Arbeit beschäftigt sich auch mit einigen drängen Fragen dieser Zeit. Wie ist unser zukünftiger Umgang mit dem Internet in Bezug auf Netzneutralität und Internetkriminalität. Ist unsere Gesellschaft dem Fortschritt durch das Internet wirklich so schutzlos ausgeliefert und ist das Internet die Ursache für negative, soziale Entwicklungen der letzten Jahre?

Julia Pressburger

Title of the paper

The Digital Society — perceptions and realities

Keywords

society, digital society, netneutrality, sociology, digital natives, digital live

Abstract

This paper is a view upon the digital society. What is the character of this evolving society? How could she be defined? What are there rules and which are the people that live in it? It is also a view on some of the pressing questions of society today, netneutrality and cypercrime. Is the internet really the reason for some negative social changes of the past years?

Inhaltsverzeichnis

Tabellenverzeichnis	6
Abbildungsverzeichnis	7
1. Einführung	9
1.1. Motivation	9
1.2. Blickwinkel	10
1.3. Aufbau	10
1.4. Quellendiskussion	11
2. Grundlagen	13
2.1. Soziologische und gesellschaftliche Grundlagen	13
2.1.1. Allgemeine soziologische Grundlagen	13
2.1.2. Methoden der Soziologie	19
2.1.3. Soziologie in der sich globalisierenden Welt	20
2.1.4. Die Digitale Gesellschaft	21
2.2. Technische Grundlagen	26
2.2.1. Das Internet	26
2.2.2. Das World Wide Web	29
2.2.3. Das Soziale Web	29
2.3. Studien und Umfragen zur Digitalen Gesellschaft	33
2.3.1. Studie der Initiative D21	33
2.3.2. Umfrage aus Peter Kruses Vortrag	36
2.3.3. ARD/ZDF-Onlinestudie	42
2.3.4. Die Sinus Milieus - Sociovision	44
3. Die Studie	47
3.1. Warum eine eigene Studie?	47
3.2. Grundlagen für die Studie	47
3.3. Die nackten Zahlen	48
3.4. Auswertung der Freitextantworten	62
3.5. Typologie	67
3.6. Fazit	68

4. Wahrnehmungen und Realitäten zur Digitalen Gesellschaft	69
4.1. Wahrnehmungen	69
4.1.1. These 1	69
4.1.2. These 2	70
4.1.3. These 3	70
4.1.4. These 4	70
4.1.5. These 5	70
4.2. Die Fakten zur Digitalen Gesellschaft	70
4.2.1. Micro-soziologische Sicht auf die Digitale Gesellschaft	71
4.2.2. Marco-soziologische Sicht auf die Digitale Gesellschaft	75
4.2.2.1. Werte und Normen der Digitalen Gesellschaft	75
4.2.2.2. Die Digitale Gesellschaft und die Medien	81
4.2.2.3. Die Digitale Gesellschaft und die Politik	85
4.2.2.4. Die Digitale Gesellschaft und die Wirtschaft	91
4.3. Die Fakten zu Netzneutralität, Zensur und Kriminalität	93
4.3.1. Netzneutralität	93
4.3.1.1. Mögliche Gründe für das Ende der Netzneutralität	94
4.3.1.2. Zensur durch den Staat	98
4.3.1.3. Juristische Dimension	99
4.3.2. Kriminalität	99
4.3.2.1. Phishing	100
4.3.2.2. Sicherheitslücke Browser und Betriebssystem	101
4.3.2.3. Fazit	103
4.3.3. Offene gegen geschlossene Systeme	104
4.3.4. Fazit	105
4.4. Realitäten	106
4.4.1. Digital Natives sind dumm	106
4.4.2. Keine normalen Beziehungen für Menschen in sozialen Netzwerken	106
4.4.3. Der Digitalen Gesellschaft fehlt es an Werten und Moral	107
4.4.4. Offene Systeme sind gefährlich für ihre Nutzer	108
4.4.5. Das Internet ist das Allheilmittel für die modernen Gesellschaftsprobleme	109
5. Fazit und Ausblick	110
Literaturverzeichnis	112
A. Der Fragebogen	119

Tabellenverzeichnis

2.1. Umfrage Dr. Kruse: Geschlecht	37
2.2. Umfrage Dr. Kruse: Alter	37
2.3. Umfrage Dr. Kruse: Haushalts-Nettoeinkommen	38
3.1. Studien: Vergleich der Typologien	67

Abbildungsverzeichnis

2.1. Kapitalistische Klassengesellschaft	16
2.2. Bildungschancen Tillmann (2008)	17
2.3. Soziovision: Sinus Milieus 2010	18
2.4. UNCTAD : Global mobile telephone subscription	22
2.5. internetworldstats.com : World Internet Penetration Rate	27
2.6. opte.org: the internet	28
2.7. D21: Digitale Gesellschaft - Segmentierung	34
2.8. D21: Trendnutzer - Wissen	36
2.9. Kruse: Altersspezifische Verteilung	39
2.10. Kruse: Do's und Don'ts	41
2.11. ARD-ZDF: Medien - Nutzungsdauer	42
2.12. ARD-ZDF: OnlineNutzerTypologie	43
2.13. ARD-ZDF: OnlineNutzerTypologie - Dauer/Intensität	44
2.14. Soziovision: Die Sinus Milieus 2009 und 2010	45
2.15. Soziovision: Sinus-Meta-Milieus	45
3.1. Studie: Geschlecht	48
3.2. Studie: Alter	49
3.3. Studie: Abschluss	49
3.4. Studie: Fachgebiet	50
3.5. Studie: Beruf	51
3.6. Studie: Beruf – ohne Studierende	51
3.7. Studie: Internetnutzung - Woche	53
3.8. Studie: Internetnutzung - Wochenende	53
3.9. Studie: Internetnutzung - Urlaub	53
3.10. Studie: Internetnutzung - Geräte	54
3.11. Studie: Soziale Netzwerke	55
3.12. Studie: Internetverzicht	55
3.13. Studie: Internetverzicht - Dauer	56
3.14. Studie: Informieren - tägliche Ereignisse	57
3.15. Studie: Informieren - umfassend	57
3.16. Studie: Informieren - Suchverhalten	58

3.17.Studie: Informieren - Wahlen	59
3.18.Studie: Internet - Wahlen beeinflussend	59
3.19.Studie: Kommunikation - im Internet	60
3.20.Studie: Kommunikation - Angesicht zu Angesicht	60
3.21.Studie: Internetnutzung - seit wann	61
3.22.Studie: Internetnutzung - zukünftig	61
3.23.Studie: Eigenschaften - soziale Netzwerke	62
3.24.Studie: Umgangston - Internet	63
3.25.Studie: Umgangston - bewertet	65
3.26.Studie: Internet - Wahl beeinflusst	66
4.1. offenerHaushalt.de: Bundeshaushalt 2010	79
4.2. SAS Deutschland: mehr Transparenz?	87
4.3. Gizmodo: Net Neutrality Worst Case Scenario	97
4.4. BitKom: Phishing Opfer	100
4.5. Symantec Corporation: Phishing	101
4.6. Symantec Corporation: Browser Plugin	102
4.7. Symantec Corporation: Schadsoftware Signaturen	103

1. Einführung

Diese Arbeit beschäftigt sich mit der Digitalen Gesellschaft. Es wird untersucht, ob es eine Digitale Gesellschaft gibt und wer Teil dieser Gesellschaft ist. Mit einer eigenen Studie, *Das Internet - Bedeutung und Nutzung*, wird untersucht, wie die Befragten die Bedeutung des Internets und den eigenen Umgang mit dem Medium einschätzen. Außerdem werden Wahrnehmungen zur Digitalen Gesellschaft, dem Internet und den neuen Medien aufgegriffen und untersucht. Welche Realitäten stehen hinter diesen Wahrnehmungen aus der Politik, den Medien und der Gesellschaft?

1.1. Motivation

Viel wurde in den letzten Monaten über das Internet geschrieben und diskutiert. Nationale Regierungen sind bemüht, Gesetze und Regelungen für das Internet zu finden, denn Ereignisse, die im Internet stattfinden, scheinen Einfluss auf die Gesellschaft zu haben. Doch die Meinungen zum Internet sind sehr kontrovers. Auf der einen Seite stehen Befürworter der neuen Medien, die in ihnen das Allheilmittel für aktuelle Probleme der Gesellschaft sehen. Auf der anderen Seite gibt es die Meinung, dass das Internet der Auslöser für einen Werteverfall ist, der die Gesellschaft in seinen Grundfesten bedroht.

Es scheint einen Konflikt zu geben, der mitten durch die Gesellschaft geht. Gibt es Beweise für diese grundsätzlich verschiedenen Haltungen zum Internet? Und wenn es diesen Konflikt gibt, kann man die Ursachen für diese gegensätzlichen Wahrnehmungen auffinden? Kann es sein, dass es sogar Gruppen gibt, die von der Uneinigkeit der Gesellschaft beim Thema Internet und den neuen digitalen Medien profitieren?

Ziel der Arbeit ist es, diesen Fragen mit wissenschaftlichen Methoden auf den Grund zu gehen. Eine besondere Herausforderung dabei ist der Ausblick in die informatikfremden Fachgebiete, die für eine möglichst umfassende Analyse zu Rate gezogen werden. Weiterhin besteht der Anspruch, trotz der fachlichen Nähe der Informatik zum Internet und den neuen Medien, eine neutrale Analyse durchzuführen.

1.2. Blickwinkel

Es gibt keine spezielle Zielgruppe für die Arbeit. Geschrieben von einer Informatikerin wird in einigen Kapiteln verkürzt in fachene Themen eingeführt, doch nie so knapp, dass es einem fachfremden Leser nicht mehr möglich ist zu folgen. Der Anspruch ist, dass Interessierte mit unterschiedlichem Bildungshintergrund und aus unterschiedlichsten Fachbereichen die Arbeit für den eigenen Erkenntnisgewinn nutzen können.

Die Sicht der Informatikerin soll helfen, das Thema möglichst neutral betrachten zu können. Da Kenntnis über technische Möglichkeiten und den Stand der Entwicklung ist vorhanden ist. Mit Hilfe des Grundprinzips der Objektivität aus der Soziologie soll der nötige Abstand zum Thema geschaffen werden, um eine objektive Betrachtung und Analyse des Themas zu ermöglichen. Zur Entwicklung dieser Objektivität gehört das Reflektieren des eigenen Hintergrunds, der eigenen Annahmen zu einem Thema, um zu erkennen, welche Schlussfolgerungen aufgrund von sachlichen Analysen getroffen werden können (Abels (2007a)).

1.3. Aufbau

Die Arbeit besteht aus vier Teilen:

- den Grundlagen (Kapitel 2),
- der Studie (Kapitel 3),
- dem Hauptteil (Kapitel 4),
- und dem Fazit (Kapitel 5).

Im Kapitel 2 werden die **Grundlagen** der Arbeit erläutert. Die Grundlagen beinhalten drei Themenschwerpunkte. Zuerst kommt der gesellschaftswissenschaftliche Teil (Kapitel 2.1). Er setzt sich mit den Grundlagen der Gesellschaft und aus der Soziologie auseinander. Der zweite Teil der Grundlagen sind die informationstechnischen Grundlagen (Kapitel 2.2). Hier wird kurz auf die Entwicklungen in der Informatik Welt eingegangen, die maßgeblich sind und waren für die Digitale Gesellschaft. Am Schluss des Grundlagenkapitels beschäftigt sich die Arbeit mit Studien und Umfragen zur Digitalen Gesellschaft (Kapitel 2.3).

Das nächste Kapitel beinhaltet die **Studie** zur Arbeit (in Kapitel 3). Diese entstand parallel zur Recherche-Phase und hat zwei Aufgaben für die Arbeit. Sie soll helfen herauszufinden, wie Institute und Wissenschaftler aus Studien auf den Zustand der Gesellschaft ermitteln. Der zweite Teil ist die ausgewertete Studie selbst zum Erkenntnisgewinn.

Der **Hauptteil** (Kapitel 4) beschäftigt sich mit den Wahrnehmungen zur Digitalen Gesellschaft. Es werden einige als Thesen ausgewählt (in Kapitel 4.1) und ihnen wird mit Hilfe wissenschaftlicher Methoden auf den Grund gegangen. Die Ursachen werden in zwei Unterkapiteln gesucht:

Die Digitale Gesellschaft in Kapitel 4.2 und

Die Netzneutralität in Kapitel 4.3

Das letzte Kapitel des Hauptteils (Kapitel 4.4), läutet das Ende der Arbeit ein. Die gewonnenen Erkenntnisse werden für die Reflexion der Thesen aus Kapitel 4.1 herangezogen und sind ein erstes Fazit der Arbeit.

Das **Fazit** greift die Fragestellungen aus der Einleitung noch einmal auf und fasst sie zu einem Fazit zusammen.

Eine **Besonderheit** im Hauptteil ist, dass der neugierige Leser zwischen den Thesen und deren Analysen vor- und zurückspringen kann. Dies kann beim ersten Lesen der Arbeit passieren, danach werden erst Kapitel 4.2 und 4.3 betrachtet, oder wenn der Leser eine These erneut hinterfragen will und nachschauen möchte, zu welchem Schluss diese Arbeit kommt.

1.4. Quellendiskussion

Für diese Arbeit werden viele unterschiedliche Quellen zu Rate gezogen.

Einmal gibt es die **wissenschaftlichen Quellen**, die in jeder wissenschaftlichen Arbeit vorkommen.

Es gibt Quellen aus der **Presse und den Medien**. Hierbei handelt es sich sowohl um öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalten als auch um regionale und überregionale Zeitungen und Magazine. Diese Quellen werden auf Grund der Aktualität des Themas genutzt und weil sie die Wahrnehmung des Themas in Medien und Gesellschaft widerspiegeln. Sie stehen entweder als These in dieser Arbeit oder im Kontext mit anderen Quellen.

Wikipedia findet sich als Quelle wieder und wird im Rahmen der Arbeit ein paar Mal als allgemeine Einführung in ein Thema genutzt. Es finden keine Schlussfolgerungen auf Grund eines Wikipedia-Zitates statt und sie stehen nie allein und unreflektiert.

Konferenzbeiträge der **re:publica 2010** haben zum Erkenntnisgewinn der Arbeit beigetragen. Die genutzten Beiträge liegen in Bild und Ton vor und manchmal gibt es ergänzendes schriftliches Material. Diese Quellen werden an den genutzten Stellen genannt und mit dem vorhandenen Material referenziert.

Einen weiteren Teil der Recherchen macht die **Studie** *Das Internet - Bedeutung und Nutzung* aus. Die Auswertung der Ergebnisse sind Teil der Arbeit und Erkenntnisse, die auf den gewonnenen Daten basieren, werden genannt.

2. Grundlagen

2.1. Soziologische und gesellschaftliche Grundlagen

Die Soziologie ist eine junge Wissenschaft. Sie beschäftigt sich mit dem systematischen Studieren von menschlichen Gesellschaften. Der Schwerpunkt liegt zum großen Teil in den modernen Gesellschaften.

Man kann die Soziologie in Makro- und Mikrosoziologie aufspalten. **Mikrosoziologie** betrachtet das tägliche Verhalten von Menschen untereinander, direkt von Angesicht zu Angesicht. In der **Makrosoziologie** werden größere soziale Systeme bis hin zu ganzen Gesellschaften untersucht. ([Giddens \(2009\)](#) und [Abels \(2007a\)](#))

Die Arbeit beschäftigt sich mit dem Einfluss des Internets auf die Gesellschaft und will untersuchen, ob es gar eine neue Gesellschaftsform gibt, die digitale Gesellschaft oder Informationsgesellschaft, welche durch den Einfluss des Internets und der allgegenwärtigen Technologie entstanden ist. Sie schaut aber auch auf den Einzelnen und nutzt sowohl Methoden und Erkenntnisse der Makro- als auch der Mikrosoziologie.

2.1.1. Allgemeine soziologische Grundlagen

Eine Hauptaufgabe der Soziologie ist die Betrachtung der Gesellschaft. Um Gesellschaften untersuchen zu können, hat man Modelle entwickelt, die Gesellschaftsformen und Kern-Eigenschaften darstellen, anhand derer man den Zustand einer Gesellschaft bewerten kann.

Als Einstieg zuerst einige zentrale Begriffe der Soziologie aus dem dazugehörigen Wikipedia-Artikel:

Gesellschaft *Der Begriff Gesellschaft bezieht sich auf eine Summe von Beziehungen und Verhältnissen zwischen den einzelnen Menschen*

Soziales Handeln *Der Begriff Handeln bedeutet in der Soziologie (nach Max Weber) ein Handeln (Tun, Dulden oder Unterlassen), das für den Handelnden (den Akteur) subjektiv mit Sinn verbunden ist. Laut Max Weber definiert sich soziales Handeln dadurch, dass es auf Andere bezogen, sinnhaft am Verhalten Anderer orientiert ist.*

Sozialer Tatbestand *Ein sozialer Tatbestand (fait social) ist nach Émile Durkheim „jede mehr oder minder festgelegte Art des Handelns, die die Fähigkeit besitzt, auf den Einzelnen einen äußeren Zwang auszuüben; oder auch, die im Bereiche einer gegebenen Gesellschaft allgemein auftritt, wobei sie ein von ihren individuellen Äußerungen unabhängiges Eigenleben besitzt.*

Integration - Desintegration *Seit Auguste Comte wird in der Soziologie gefragt: Was trennt, was verbindet die Menschen, was sorgt für Fortschritt und zugleich Ordnung? Dieses Thema wurde vor allem im Strukturfunktionalismus - so von Talcott Parsons - behandelt. Gegenwärtig [2008] wird unter anderem die Desintegrationstheorie von Wilhelm Heitmeyer stark rezipiert.*

Sozialer Wandel *Mit dem sozialen Wandel als der umfassenden Veränderung von relativ stabilen Sozialstrukturen befasst sich die Soziologie seit ihrer Entstehungszeit; er spielt bereits im Denken Saint-Simons und Marx' eine bedeutsame Rolle. Seine konzeptionelle Fassung erhielt er durch Ogburns Schrift „Social Change“ (1922). In neuerer Zeit steht der soziale Wandel im Fokus von Modernisierungstheorien.*

Soziale Norm *Soziale Normen sind Verhaltenserwartungen an Individuen und Gruppen in spezifischen sozialen Situationen mit unterschiedlich starken Verbindlichkeiten, die durch positive und negative Sanktionen durchgesetzt werden. Die Normgebundenheit sozialen Verhaltens ist ein frühes Thema der Soziologie. Mit ihr haben sich insbesondere Emile Durkheim und Talcott Parsons, in der deutschen Nachkriegssoziologie Ralf Dahrendorf und Heinrich Popitz beschäftigt.*

©by — [Wikipedia](#) (d)

Nach Anthony Giddens ([Giddens \(2009\)](#)), ist der größte Teil der soziologischen Arbeit die angewandte Sozialforschung. Um Aussagen zum sozialen Leben zu treffen, werden explizite Fragen gestellt, die durch systematische Forschung beantwortet werden sollen. Kernfragen der Soziologie, die ungeklärt sind:

- Ist das soziale System die Ursache für das Verhalten des Individuums oder ist das Individuum durch das Umfeld beeinflusst?
- Sind in der globalisierten Welt allgemeingültige Sozialtheorien zu finden oder ist dies nicht möglich?

Die Hauptkategorien für die Betrachtung von modernen Gesellschaften sind:

- die physikalische Umgebung (die Ressourcen einer Gesellschaft, wie Flüsse, Seen und Berge (Rohstoffe))
- die politische Organisation (im speziellen die militärische Macht)
- die kulturellen Faktoren (zu denen gehört auch die Religion, die oft ein bremsender Faktor ist, sowie Kommunikationssysteme und Erfindungen (wie das Schreiben))¹

Die **Makrosoziologie** beschäftigt sich also mit der Untersuchung von größeren sozialen Systemen. Nicht immer ist das System gleich das große Bild der Gesamtgesellschaft. In den folgenden Abschnitten geht es um unterschiedliche Möglichkeiten der Fragmentierung zur Untersuchung von Teilsystemen der Gesellschaft.

Eine lange sehr erfolgreiche Methode der Fragmentierung war die der gesellschaftlichen Klassen. In der klassischen Soziologie nach Marx war das Klassensystem ein System der Unterdrückung, welches der klassenlosen Gesellschaft² gegenüber stand.

Klassen und Schichten

Am Anfang des 20. Jahrhunderts waren die Klassen ein gängiges Modell für die Beschreibung der Gesellschaft.

¹Giddens (2009)

²Klassenlose Gesellschaft - Die klassenlose Gesellschaft ist eine Theorie aus dem klassischen Marxismus. Engels stellte die Theorie auf, dass die *Urgesellschaft* klassenlos war. Erst mit dem Eintreten der Menschheit in die Ära des Acker- und Viehbaus sei es zum ersten Mal in der Menschheitsgeschichte möglich gewesen Individuen, innerhalb der Gesellschaft zu ernähren, die nicht selbst am Produktionsprozess beteiligt waren. So habe sich mit der Zeit eine Klassengesellschaft entwickelt, in der die produzierenden Kräfte, die eigentlich das Überleben der Gesellschaft sicherten, von der *herrschenden Klasse* unterdrückt und bevormundet wurden. Marx und Engels waren der Meinung, dass die einzig wahre/faire Gesellschaft wieder eine klassenlose Gesellschaft sein müsste. Dies wäre nicht ohne Gewalt erreichbar. In einem Kreislauf, der in der klassenlosen Gesellschaft endet, würde sich das Proletariat immer wieder gewalttätig gegen die Bourgeoisie auflehnen. (frei nach: Friedrich Engels - Der Ursprung der Familie, des Privateigentums und des Staats)



Abbildung 2.1.: Pyramid of Capitalist System, [Grafik:Klassengesellschaft \(1911\)](#)

Sowohl das kapitalistische Klassen-Modell als auch das feudale Klassen-System verlief pyramidenförmig. Die Basis der Gesellschaft lieferte die Produktionskraft, ob nun in der Landwirtschaft oder in der Industrie. Gesteuert und von der Arbeitskraft profitiert, wurde weiter oben in der Pyramide.

Typisch für dieses Modell ist, dass man generell aus der Schicht, der Klasse, in die man geboren war nicht aufzusteigen konnte.

Auch das mittelalterliche Ständesystem verfolgte dieses Ziel.

So kann man die Schicht, die Klasse oder auch den Stand, zu dem man gehört, als in sich geschlossene soziale Gemeinschaft ansehen. Die einzelnen Individuen müssen sich den Gesetzmässigkeiten, der *sozialen Norm*, dieser Gesellschaft unterwerfen. Das Wohl der Gemeinschaft steht über dem des Individuums.

Auch heute wird das Schichten-Modell noch weitergenutzt und sehr vereinfacht kann man

die heutige Gesellschaft so darstellen:

Oberschicht
Mittelschicht
Unterschicht

Heute wird die Zugehörigkeit zumeist an wirtschaftlichem Kapital gemessen und ist nicht, wie früher, eine Frage der Herkunft und des Berufs. Und doch spielt die Herkunft eine Rolle, denn Studien zu Aufstiegs- und Bildungschancen von Kindern bestätigen, dass Kinder aus Familien mit nicht akademischer Bildung und einem geringen Einkommen eine geringe Chance haben, ihre Bildung und damit ihr Einkommen zu verbessern (siehe Abbildung 2.2).

Gruppierung nach...	N	Anteil der Gymnasial-empfohlenen (in Prozent)	gruppenspezifischer Standard („kritischer Wert“ im KS HAM 4/5)
Bildungsabschluss des Vaters			
ohne Schulabschluss	401	15,7	97,5
Haupt-/Volksschule	2.214	26,2	82,3
Real-/Mittelschule	1.783	40,2	77,1
Fachhochschulreife	499	51,3	76,3
Abitur	2.113	69,8	65,0

Tab. 1: Prozentwerte und Standards für Gymnasialempfehlungen der Grundschule nach sozialen Gruppen (Quelle: Lehmann, R. u.a. 1997: 89)

Abbildung 2.2.: Bildungschancen Tillmann (2008)

In den letzten Jahren gab es immer Kritik an den Modellen der Klassen. Die Gesellschaft scheint mit Hilfe dieses einfachen Modells nicht mehr abbildbar zu sein. Dies scheint auch durch mit Wandel weg von der Bedeutung der Gemeinschaft hin zur Bedeutung des Individuums zusammenzuhängen. Hat doch die Selbstverwirklichung in der heutigen Gesellschaft einen hohen Stellenwert.

Eine andere Form der Abbildung von sozialen Gemeinsamkeiten ist die der **sozialen Milieus**.

Soziale Milieus

Die sozialen Milieus kann man auch als eine Verfeinerung des Schichtenmodells betrachten. Für einfache Darstellungen nutzt man noch heute die Aufteilung in **Ober-, Mittel- und**

Unterschicht. Doch gibt es beispielsweise innerhalb der Mittelschicht eine Differenzierung in Lebensentwürfe und Wertvorstellungen.

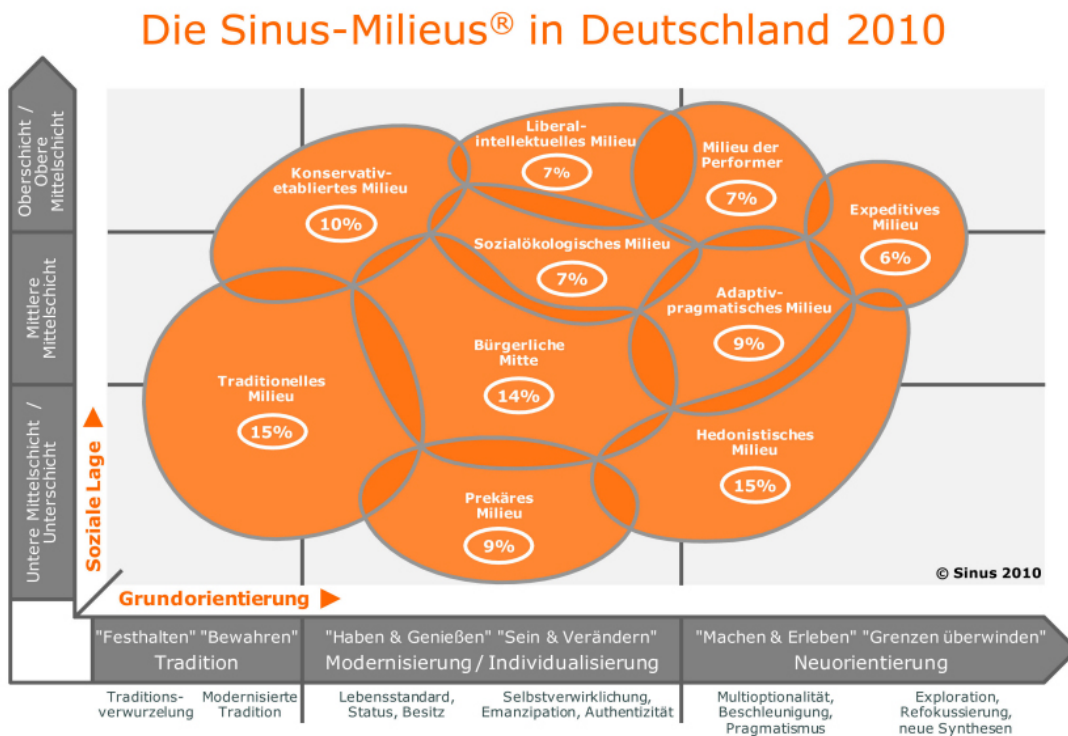


Abbildung 2.3.: Sinus Milieus© 2010, [Soziovision \(2010\)](#)

Exemplarisch am Beispiel der Sinus Milieus© entsteht dann eine Kartoffelgrafik wie in Abbildung 2.3 ([Soziovision \(2010\)](#)). Das Milieu, welches man für die Mittelschicht erwarten würde – die Bürgerlicher Mitte – findet man durchaus vor, doch versucht Soziovision auch die Entwicklungen innerhalb der deutschen Mittelschicht aufzugreifen und identifiziert noch das sozial-ökologische und das adaptiv-pragmatische Milieu,³ welche sich zum großen Teil innerhalb der Mittelschicht finden (weitere Infos zu den Sinus-Milieus gibt es in Kapitel 2.3.4).

Die Milieus entstehen durch Studien und Beobachtungen von Individuen (**Micro-Soziologie**). Durch Gemeinsamkeiten in Lebensentwürfen und Wertvorstellungen finden diese sich dann im selben Milieu wieder. Die Sortierung in Schichten kommt dann durch die Möglichkeiten der Individuen zur Verwirklichung, denn für die ist auch in der heutigen Zeit noch Geld notwendig. Jedoch ist dies nicht mehr der Hauptfaktor, auch mit weniger

³Die mobile, zielstrebige junge Mitte der Gesellschaft [Soziovision \(2010\)](#)

Geld kann ein Individuum heutzutage einen ausgefallenen Lebensentwurf haben und Teile dessen verwirklichen.

Doch mit welchen Methoden arbeiten Soziologen beispielsweise, um die sozialen Milieus zu identifizieren und diese zu untersuchen? Mit den Methoden der Soziologen beschäftigt sich das folgende Kapitel.

2.1.2. Methoden der Soziologie

Bei einer soziologischen Untersuchung geht der Forschende normalerweise so vor:⁴

1. Thema definieren
2. Literatur studieren
3. Hypothese formulieren
4. Wahl der Forschungsmethoden
5. Durchführen der Forschung
6. Interpretieren der Ergebnisse
7. Dokumentieren der Ergebnisse

Somit unterscheidet sich das wissenschaftliche Arbeiten in der Soziologie nicht vom Vorgehen in anderen Wissenschaften.

Als Forschungsmethoden stehen dem Soziologen unter anderem:

- Feldarbeit
- Umfragen und Studien
- Experimente
- und das Untersuchen und Interpretieren von vorhandenem Material

zur Verfügung.

Die **Feldarbeit** der Soziologie hat Überschneidungen mit der Anthropologie.⁵ In einem begrenzten Umfeld werden Beobachtungen gemacht sowie Menschen befragt (interviewt). Diese Untersuchungen sind oft auf eine kleine Gruppe von Menschen beschränkt, beschäftigen

⁴Giddens (2009)

⁵Der Begriff Anthropologie (gebildet aus altgr. *ánthropos* "Mensch" und -logie von altgr. *lógos* "Lehre"; deutsch: "die Lehre, Wissenschaft vom Menschen")... [Wikipedia \(a\)](#)

sich aber intensiv und tiefgehend mit dieser Gruppe. Diese Methode gehört zu den qualitativen Methoden der Soziologie. Aus Ergebnissen solcher Untersuchungen lassen sich nicht wissenschaftlich haltbare Ergebnisse für große Gruppen ableiten. Will man jedoch eine Gültigkeit für eine größere Gruppe ableiten, muss so eine Untersuchung mit einer quantitativen Methode, wie beispielsweise einer Studie, kombiniert werden.

Studien haben, für sich stehend, oft das Problem, dass sie eine Fragestellung nicht tief genug ergründen können. Sie sind darauf ausgerichtet, mit einer großen Zahl von Menschen durchgeführt zu werden und es wird versucht, die Antworten leicht auswertbar, wenn möglich maschinell, zu gestalten. Meist kann der Befragte aus einer Anzahl von Antworten wählen. Beim Entwurf des Fragebogens hat der Wissenschaftler so zumeist schon eine Vorstellung, welche Antworten er bekommen wird. Für Überraschungen bleibt bei dieser Methode wenig Platz. Wird beim Entwurf aber darauf Wert gelegt, dass der Befragte seine Antwort frei wählen kann, fällt die Auswertung viel komplizierter aus und es ist nicht garantiert, dass die Ergebnisse als wissenschaftlich fundierte Basis nutzbar sein werden.

Die Wissenschaft – Soziologie – beschäftigt sich also mit dem Menschen und seinem Zusammenleben innerhalb seiner sozialen Systeme, den großen und den kleinen. Seit den Anfängen der Soziologie am Anfang des 20. Jahrhunderts hat die Gesellschaft viele große Umwälzungen durchgemacht. Die sozialen Systeme, in denen sich der Einzelne bewegen kann, werden immer größer. Durch die Erfindungen in Verkehr und Telekommunikation ist die Welt zusammengedrückt.

Das Internet ist der bisherige Höhepunkt der Entwicklungen in der Telekommunikation.⁶ Auch mit der Globalisierung und einer globalisierten Welt beschäftigt sich die Soziologie. Ein kurzer Einblick im folgenden Kapitel.

2.1.3. Soziologie in der sich globalisierenden Welt

Globalisierung ist nicht nur, wie einige behaupten, eine rein wirtschaftliche Entwicklung. Auch kulturelle, politische, ökonomische und soziale Faktoren beeinflussen die Globalisierung und werden von ihr beeinflusst. So sind die Prozesse in einer großen globalen Gesellschaft nur komplexer als in der Gesellschaft einer Dorfgemeinschaft. Doch sind sich die Soziologen nicht einig, wie schon kurz angesprochen in Kapitel 2.1.1, ob allgemeingültige Wertvorstellungen für eine globale Welt definierbar sind, die sich dann in Kultur, Gesetz und Politik wiederfinden und das Zusammenleben und Handeln in einer so großen Gemeinschaft regeln können.

Diese kritischen Stimmen zur Globalisierung sind den kritischen Stimmen zum Internet oft sehr ähnlich.

⁶Siehe auch die Zitate in Kapitel 2.2.1

Wenn die Kritik an der Globalisierung derjenigen am Internet so ähnlich ist, dann hat vielleicht auch die globale Gesellschaft des 21. Jahrhunderts eine große Schnittmenge mit der Digitalen Gesellschaft bzw. Informationsgesellschaft.

Die Gruppe der Soziologen, die in der Globalisierung eine normale Weiterentwicklung der menschlichen Gesellschaft sieht, sagt aber, dass die Aufgabe zur Ordnung der globalen Gesellschaft die größte Herausforderung des 21. Jahrhunderts sei (Giddens (2009)).

Im folgenden Kapitel wird nun die Digitale Gesellschaft betrachtet. Was wird unter der Digitalen Gesellschaft verstanden und unter welchen Einflüssen stehen die Menschen in dieser Gesellschaft?

2.1.4. Die Digitale Gesellschaft

Laut der Studie *Die Digitale Gesellschaft in Deutschland - Sechs Nutzergruppen im Vergleich* (Infratest (2010)) sind mehr als 70% der Deutschen **online**. Weiter heißt es im Vorwort der Studie, von Dr. Ulrich Hermann, dass aus der Anzahl der Nutzer des Internets nicht auszu-lesen sei, ob es eine Digitale Gesellschaft gibt.

In der Wikipedia wird die Informationsgesellschaft folgendermaßen definiert:

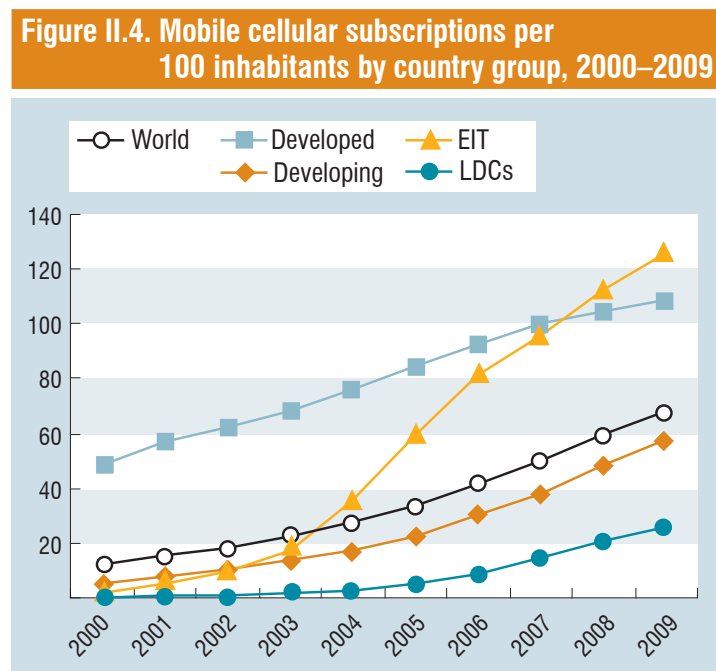
Der Begriff Informationsgesellschaft bezeichnet eine auf Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) basierende Gesellschaft. Der Prozess der Durchdringung aller Lebensbereiche mit IKT, durch den sich eine postindustrielle oder postmoderne Informationsgesellschaft bildet, wird als Informatisierung bezeichnet (Nora/Minc 1979). Der Begriff Informationsgesellschaft ist nicht starr definiert und wird oft mit dem Begriff der Wissensgesellschaft zusammen verwendet. Ob wir uns heute in einer Informations- oder Wissensgesellschaft oder beiden befinden ist nicht allgemein klar. Die beiden Begriffe werden häufig synonym verwendet.

©by — Wikipedia (b)

In der **Informationsgesellschaft** werden also alle Lebensbereiche von Informationstechnik durchdrungen und beeinflusst. Ist dies eine Ausgangsdefinition für eine Digitale Gesellschaft, dann gibt es durchaus Indikatoren für die Omnipräsenz der Informationstechnik.

70% der Deutschen nutzen regelmäßig das Internet. 59% der US-Amerikaner nutzen das **Mobile Internet** (Smith (2010)), d.h. Internet über UMTS-Stick auf dem Laptop oder über Smartphones. Der Großteil der Bürger in der westlichen Welt ist so ständig mit Informationen aus dem Internet konfrontiert.

Doch auch weltweit hält der Trend der **mobilen Internetnutzung** bzw. mobilen Informationsbeschaffung und -verbreitung an. Weltweit kommen auf 100 Bürger durchschnittlich 70 Handys (in Least Developed Countries (LDC) 25, den Developing Countries 60, den Developed Countries 110 und in den Economies in Transition (EIT) 130 Stück auf 100 Einwohner, siehe Abbildung 2.4, Nations (2010)).



Source: ITU World Telecommunication/ICT Indicators database.
See also annex table II.1.

Abbildung 2.4.: Globale Mobilfunknutzung 2000-2009 in Geräten pro 100 Personen, Nations (2010)

Nachfolgend werden noch einige Begriffe erklärt, die im Zusammenhang mit der Digitalen Gesellschaft oft genannt werden. Zuerst die beiden Typen von Individuen, die man am Anfang der Diskussion zur Digitalen Gesellschaft identifiziert hatte, den **Digital Natives** und den **Digital Immigrants**

Digital Natives

Der Begriff **Digital Natives** wurde geprägt von Marc Prensky (Prensky (2001a) und Prensky (2001b)). In der ursprünglichen Aussage zum Begriff *Digital Natives* heißt es, dass alle ab 1980 Geborenen *Digital Natives* seien.

Ihr Geburtsdatum mache sie also zu einem bestimmten Typus Mensch, da die technische Entwicklung zu diesem Zeitpunkt ein bestimmtes Level erreicht habe, bestimmte technische Geräte selbstverständlich nutzbar waren und deswegen ihr Umgang mit Technik ein anderer sei, als von Menschen die vor 1980 geboren sind.

Es ist laut Prensky sogar so, dass das Gehirn der jungen Menschen sich verändert habe, wodurch sie, anders als die Generation davor, nicht in der Konzentration gestört seien, wenn neben den Schulaufgaben auch noch Fernseher und Musik läuft. Auch spricht er davon, dass die Vokabeln der *Digitale Natives* andere sind, als die der vorher Geborenen,⁷ was eine Verständigung zwischen beiden Gruppen sehr erschweren würde.

Die vor 1980 Geborenen werden in diesem Zusammenhang als **Digital Immigrants** bezeichnet.

Digital Immigrants

Als **Digital Immigrants** werden von Marc Prensky diejenigen bezeichnet, die vor 1980 geboren sind.

Sie sollen vor einer größeren Hürde im Umgang mit digitaler Technologie stehen als die später Geborenen und so bei den Entwicklungen in den digitalen Medien und deren technischen Hilfsmittel außen vor bleiben. Prensky deutet an, dass sie mit der Medienvielfalt wohl dauerhaft überfordert sein werden, im Unterschied zu den Digital Natives.

Digitale Nutzergruppen

In den letzten Jahren der Forschung zu digitalen Nutzergruppen konnten weitere Typen identifiziert werden.

Doch auch in diesen Studien werden die einzelnen Typen oft in zwei Hauptkategorien unterteilt:

1. selbstverständlicher Umgang mit Technik und Medien, mit wenig bis keinem Wertekonflikt durch die Nutzung (nach Prensky **Digital Natives**, nach Kruse **Digital Residents** (Kapitel 2.3.2) und nach der ARD/ZDF-Onlinestudie **aktiv-dynamisch** (Kapitel 2.3.3))

⁷Was an sich aber keine neue Entdeckung ist, zumeist haben sich die Mitglieder einer neuen Generation auch durch eine andere Sprache von der Generation davor abgesetzt. In den 90er Jahren war dies ein großes Thema bei der Kultur der "Rapper" und "Hip-Hoper", die mit einer neuen Sprache auf sich aufmerksam machten, eine ganze Kultur entwickelte sich daraus.

- zurückhaltender Umgang, mit Vorbehalten gegenüber der Technik und den neuen Medien (nach Prensky **Digital Immigrants**, nach Kruse **Digital Visitors** (Kapitel 2.3.2) und nach der ARD-ZDF Online Studie **selektiv-zurückhaltend** (Kapitel 2.3.3))

In Kapitel 2.3 wird auf die Nutzertypen tiefer eingegangen. Dort werden Studien vorgestellt, die sich mit der Digitalen Gesellschaft und ihren Nutzertypen beschäftigen.

Verhalten innerhalb der Digitalen Gesellschaft

Die Interaktionen im Internet finden zum großen Teil zwischen Menschen statt. Man könnte davon ausgehen, dass die Verhaltensregeln dort dieselben seien, wie in der nicht Digitalen Welt, doch schon bei der digitalen Post (E-Mail) sieht ein Schreiben oft ganz anders aus als ein Brief, der im analogen Briefkasten landet. Der Kommunikation im Netz fehlt es oft an Formalien, diese sind für eine schriftliche Kommunikation nicht unbedingt notwendig. Doch oft fehlt es gänzlich an den allgemein gültigen sozialen Normen für die zwischenmenschliche Kommunikation.

So stellen der große Teil der Foren, Portale und sozialen Netzwerke, wo Menschen miteinander kommunizieren, Benimmregeln für das Verhalten ihrer Nutzer auf. Verstöße werden unterschiedlich geahndet. Diese Benimmregeln im Netz werden auch als **Netiquette**⁸ bezeichnet.

Für das asoziale Verhalten von Menschen im Internet gibt es viele Begriffe, hier ist eine Auswahl:

Cyber-Mobbing im englischen Cyber-Bullying, ist Mobbing mit Digitalen Medien, in sozialen Netzwerken, Foren und per SMS und Mail

Shit-Storm kann eine Form des Mobbing sein. Wenn Einzelpersonen und Themen im Netz eine Antipathie-Kampagne mit allen digitalen Mitteln erfahren. Solchen Kampagnen liegt nicht immer eine nachvollziehbare Ursache zu Grunde.

Foren-Trolle sind Benutzer, die in Foren den zielgerichteten Beitragsfluss stören. Dies kann durch Beleidigungen, irreführende Kommentare und falsche Beiträge geschehen.

Als Grund für dieses asoziale Verhalten wird oft die Aufhebung der sozialen Kontrolle durch die Möglichkeiten der Anonymität im Netz genannt.⁹

Doch bei all den negativen Beispielen gibt es zwischen Menschen im Internet auch ganz normales Verhalten. Der Hauptteil der Arbeit beschäftigt sich intensiver mit dem sozialen

⁸Net, kurz für Internet oder Network + etiquette: the customary code of polite behavior in society or among members of a particular profession or group. – New Oxford American Dictionary

⁹Im Hauptteil der Arbeit wird dies Thema wieder aufgegriffen und nach Ursachen gesucht.

Verhalten von Menschen im Netz und damit, ob es technische Lösungen gibt *normales*, soziales Verhalten im Netz zu fördern.

Das nächste Kapitel beschäftigt sich mit den technischen Grundlagen der Digitalen Gesellschaft.

2.2. Technische Grundlagen

In diesem Kapitel wird auf die technischen Grundlagen für die Digitale Gesellschaft eingegangen. Genauer, welche informationstechnischen Entwicklungen haben dazu beigetragen, dass es heute eine Debatte zur Digitalen Gesellschaft geben kann. Es geht los mit dem Internet.

2.2.1. Das Internet

Das Internet ist bereits 40 Jahre alt. Zuerst als Kommunikationsmittel zwischen entfernten Rechnern gedacht und nur von Wissenschaftlern und Militär genutzt, ist es heute das Rückgrat, auf dem die moderne Welt existiert. Schönberg schreibt schon 2003, dass die Medien und insbesondere das Internet die Wegbereiter der modernen Gesellschaft und deren unverzichtbare Stützen sind,

Es besteht kaum ein Zweifel daran, dass die Wegbereiter und für unverzichtbare gehaltene Stützen diese Gesellschaft - im positiven und im negativen Sinne - die Medien sind, und hier insbesondere der Rundfunk - also Radio und vor allem Fernsehen- sowie das Ziehkind beider: das Internet

Von der Unmöglichkeit einer Orientierung in der Fernseh- und Internet-Gesellschaft — Schönberg (2003)

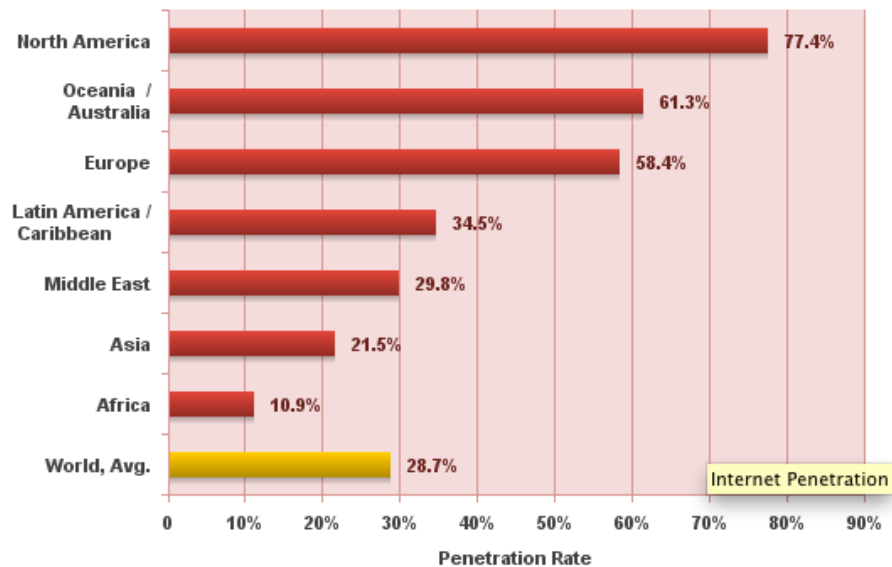
und Thiedeke schreibt vier Jahre später, dass sich die Gesellschaft in einem sozialen Wandel befindet, der "virtualisierten Vergemeinschaftung".

Wir befinden uns vielmehr in einem weltweiten Prozess, in dessen Verlauf sich das Netz in unseren Alltag "herunterlädt". Es ist ein Prozess der Veralltäglichung interaktionsmedialer Kommunikation, der gerade erst begonnen hat und in dessen Zusammenhang wir uns mit veränderten Formen sozialer Ordnungen - wie der virtualisierten Vergemeinschaftung - konfrontiert sehen

Die Gemeinschaft der Eigensinnigen. Interaktionsmediale Kommunikationsbedingungen und virtuelle Gemeinschaften — Thiedeke (2007)

Ohne das weltumspannende Kommunikationsnetz (siehe Tabelle in Abbildung 2.5 und siehe Abbildung 2.6), das heute die meisten Teile der Welt miteinander verbindet, wäre auch die globale Wirtschaft, wie sie zur Zeit funktioniert, nicht mehr möglich.

World Internet Penetration Rates by Geographic Regions - 2010



Source: Internet World Stats - www.internetworldstats.com/stats.htm
Penetration Rates are based on a world population of 6,845,609,960
and 1,966,514,816 estimated Internet users on June 30, 2010.
Copyright © 2010, Miniwatts Marketing Group

Abbildung 2.5.: Internet-Nutzer nach Kontinenten in Prozent

Die Vertriebs- und Beschaffungskanäle sowie viele unternehmensinterne Prozesse, von Gehaltsabrechnung über Budgetplanung bis zur Inventarisierung der Betriebsmittel, sind IT-gestützt.

Doch das Internet ist eigentlich nur die Verbindung von einem Punkt zum anderen. So erfolgreich ist es, weil es von Anwendungen genutzt werden kann, um Daten von einem Ort zum anderen zu übertragen. Beispiele für solche Anwendungen sind Chat, E-Mail oder das World Wide Web.

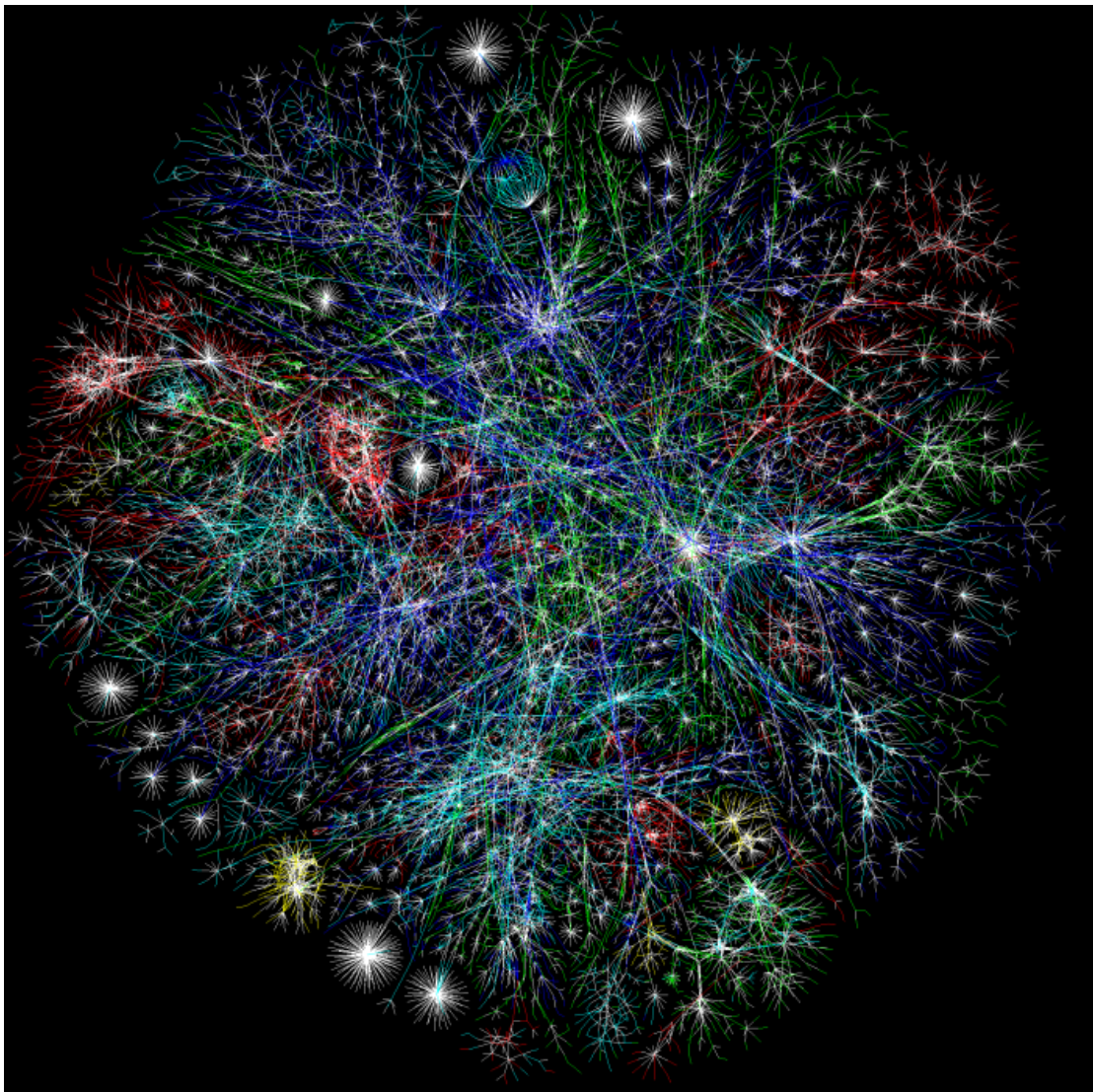


Abbildung 2.6.: The Internet © by www.opte.org

<http://www.opte.org/maps/>

Das OPTE Projekt hat versucht die Backbones/Autobahnen des Internets grafisch darzustellen. Ist der Knoten einem Kontinent zuzuordnen, wurde er in der jeweiligen Farbe gekennzeichnet. Die Darstellung ist vom 22. November 2003.

Asia Pacific - Red

Europe/Middle East/Central Asia/Africa - Green

North America - Blue

Latin American and Caribbean - Yellow

RFC1918 IP Addresses - Cyan

Unknown - White

2.2.2. Das World Wide Web

Wo das Internet zuvor nur einer kleinen Gruppe von Menschen zugänglich war, kam der Durchbruch als Massenmedium mit der Erfindung des World Wide Web (WWW). Mit vergleichbar einfacher Technik konnte man nun Inhalte auf entfernten Rechnern anschauen. Damit ist gemeint, es war nun für den Menschen interpretierbar, als menschenlesbares Dokument.

Dies war nun möglich, selbst wenn die entfernten Rechner an unterschiedliche Netzwerkinfrastrukturen gebunden waren.

Tim Berners-Lee¹⁰ erdachte sich eine Infrastruktur, die universal von allen Rechnern genutzt werden sollte, unabhängig davon, welches Betriebssystem auf dem Rechner laufen würde. Durch URI,¹¹ HTTP¹² und HTML¹³ wurde dies realisiert.

Die Eigenschaften dieser drei Technologien zusammengefasst:

URI als *eindeutige Bezeichner* eines Objektes – eines Dokumentes,

HTTP als Protokoll, das auf der Anwendungsschicht die Unabhängigkeit gegenüber der darunterliegenden Technologie gewährleistet, sowohl von der Hardware als auch vom Betriebssystem, und¹⁴

HTML als die Sprache des World Wide Web die, mit einem Browser betrachtet, die Inhalte auf dem entfernten Rechner präsentiert und durch eine URI auf weiterführende Informationen auf anderen Rechnern verweisen kann.¹⁵

2.2.3. Das Soziale Web

Das Web 2.0, oder auch das *Kooperations-Netz*, das *Soziale-Netz* sowie *das Netz der Zwei-Wege-Kommunikation*, ist *das Web von heute*.

Ubiquitous access results from interaction delivered as Web pages augmented by JavaScript to create highly reactive user interfaces. This point in the evolution of the Web is often called Web 2.0.

Web 2.0 — Raman (2009)

¹⁰<http://www.w3.org/People/Berners-Lee/>

¹¹Uniform Resource Identifier

¹²HyperText Transfer Protokoll

¹³HypertextMarkupLanguage

¹⁴<http://www.w3.org/Protocols/>

¹⁵<http://www.w3.org/html/>

Im Web 1.0 ging es noch in eine Richtung. Der Leser las, was man ihm vorsetzte und hatte keine Möglichkeit auf das Gelesene sofort zu reagieren bzw. mit dem Urheber des Gelesenen/Gesehenen zu interagieren. Oft wurde das Web 1.0 auch als reine Digitalisierung bzw. ausschließlich als neuer Vertriebsweg der klassischen Medien gesehen.

Im Gegensatz dazu brachte das Web 2.0 die Kommunikation und Interaktion ins WWW.

Diese neue Art die technischen Voraussetzungen zu nutzen, eröffneten eine neue Perspektive, die vorher ungenutzt war. Das Potenzial ist auch heute noch lange nicht ausgeschöpft.

Durch die offenen und akzeptierten Standards, die das W3C¹⁶ für das WWW verabschiedet, können alle daran teilhaben und Inhalte und Anwendungen für das WWW schreiben. Zwei Projekte, die das Prinzip des Web 2.0 gut darstellen, sind Facebook und Wikipedia.

Facebook

Facebook ist ein soziales Netzwerk und eine kommerzielle Plattform, die ihren Benutzern ermöglicht, sich über Ländergrenzen hinweg zu vernetzen, zu kommunizieren und alles auszutauschen, was das soziale Netzwerk aufnehmen kann. Ausgetauscht werden Bilder, Musik, Spielstände von Spielen innerhalb und ausserhalb der Plattform, Tagesform und vieles mehr.

Das Wissen über seine Kunden nutzt der Konzern um Geld zu verdienen. Dazu gehören die Inhalte und Daten, welche die Benutzer täglich freiwillig in das Netzwerk geben. Es entstehen genaue Zielgruppen-Definitionen für die Werbung der Konzerne und das Netzwerk stellt ihnen gezielte Werbeflächen zur Verfügung.

Die von den Kunden eingegebenen Daten bleiben zwar in deren Besitz, jedoch räumen sie Facebook nahezu unbegrenzte Rechte für ihre Inhalte ein:¹⁷

¹⁶

The World Wide Web Consortium (W3C) is an international community where Member organizations, a full-time staff, and the public work together to develop Web standards. Led by Web inventor Tim Berners-Lee and CEO Jeffrey Jaffe, W3C's mission is to lead the Web to its full potential . . .

About W3C — <http://www.w3.org/Consortium/>

¹⁷<http://www.facebook.com/terms.php?ref=pf>

Für Inhalte, die unter die Rechte an geistigem Eigentum fallen, wie Fotos und Videos („IP-Inhalte“), erteilst du uns vorbehaltlich deiner Privatsphäre- und Anwendungseinstellungen die folgende Erlaubnis: Du gibst uns eine nicht-exklusive, übertragbare, unterlizenzierbare, unentgeltliche, weltweite Lizenz für die Nutzung aller IP-Inhalte, die du auf oder im Zusammenhang mit Facebook postest („IP-Lizenz“). Diese IP-Lizenz endet, wenn du deine IP-Inhalte oder dein Konto löschst, außer deine Inhalte wurden mit anderen Nutzern geteilt und diese haben sie nicht gelöscht.

Facebook — Stand: Juli 2010

Im Klartext heißt das, dass der Nutzer keinen Einfluss auf die Verwendung (auch von Dritten) der von im eingegebenen Daten hat, solange er einen Account bei Facebook unterhält.

Wikipedia

Wikipedia ist, im Gegensatz zu Facebook, ein nichtkommerziell orientiertes Projekt. Es bezeichnet sich als eine freie Enzyklopädie, die davon lebt, dass Spezialisten und interessierte Nicht-Spezialisten gemeinsam das Wissen der Welt zusammentragen.

Imagine a world in which every single human being can freely share in the sum of all knowledge. That's our commitment.

Wikimedia Foundation — [WikimediaFoundation](#)

Das ausführliche Werk, das dabei entstanden ist, ist allen zugänglich, die einen Computer am Internet haben, auf dem ein Browser installiert ist. Das Wissen ist lizenziert mit den Lizenzen der Digitalen Gesellschaft, den Creative Commons.¹⁸ Deren Ziel ist nicht das eifersüchtige Wachen über Wissen als Besitz eines Einzelnen oder eines Unternehmens. Sie wollen ermutigen, das Wissen und Schaffen anderer zu nutzen, diese zu ehren in dem sie genannt werden, es weiterzuverbreiten und es, wenn erlaubt, auch zu verändern.

Die Vision des Erfinders der Wikipedia, Jimmy Wales, ist es, mit diesem Projekt etwas gegen den *Digitalen Graben* zu unternehmen und die Menschen auf der Welt zu befähigen, Entscheidungen aufgrund von umfassendem Wissen zu fällen (Quelle: Jimmy Wales bei [TEDGlobal \(2006\)](#)).

Am Ende des Kapitels geht es noch um ein Thema, welches bei technischen Grundlagen für die Digitale Gesellschaft nicht mehr fehlen darf: die **Netzneutralität**.

¹⁸<http://creativecommons.org/>

Die Neutralität

Das Wort neutral oder Neutralität (von lat.: ne-utrum wörtlich: „keines von beiden“; Verwendung im Sinne von: „unparteiisch, geschlechtslos, ungeladen, ausgewogen“)...

©by — [Wikipedia](#) (c)

Die **Neutralität** oder **Netzneutralität** im Zusammenhang mit der Digitalen Gesellschaft hat mehrere Aspekte und nur der kleinste Teil ist der technische und der sei hier kurz erklärt.

Die Kommunikation im Internet ist auf technischer Ebene eine Welt mit Straßen und Kreuzungen, auf der niemand Vorfahrt hat. Wer zuerst an der Kreuzung ankommt darf auch zuerst weiter, gibt es Stau, stehen alle und wird eine Straße zur Schnellstraße ausgebaut profitiert, jedes Päckchen davon.

Dies soll nun anders werden. Die Gründe für diese Änderungen seien an dieser Stelle zuerst unwichtig. Auf technischer Ebene bedeutet diese Behandlung der Pakete, dass jetzt angeschaut werden muss, was vorher unwichtig, wenn nicht gar privat war. Zu vergleichen mit einem Postboten, der jetzt in den Brief gucken muss/darf, um entscheiden zu können, ob der Brief schon heute oder erst in zwei Tagen zugestellt werden darf, oder ob der Empfänger zur Zeit überhaupt Post bekommen soll.

Die Technik, die die Router und Switches dazu befähigt, heißt **Deep Packet Inspection (DPI)**.

...DPI introduces “intelligence” into the routers and switches, (...) This could potentially have a massive impact on the free flow of information and on the end-to-end principle, which is until today regarded a founding idea of the internet ...

Global technology trends and national regulation: Explaining Variation in the Governance of Deep Packet Inspection — [Bendrath \(2009\)](#)

Im Hauptteil der Arbeit widmet sich das Kapitel [4.3](#) dem Thema **Netzneutralität**. Dort wird genauer untersucht, welche Gründe für die Aufgabe der Neutralität im Netz genannt werden.

2.3. Studien und Umfragen zur Digitalen Gesellschaft bzw. zur modernen Gesellschaft

Dieses Kapitel beleuchtet das Thema Digitale Gesellschaft etwas intensiver. Studien und Umfragen zur Digitalen Gesellschaft und zur modernen Gesellschaft sollen dabei helfen. Folgende Studien werden einführend betrachtet:

1. eine Studie der Initiative D21, im Kapitel [2.3.1](#)
2. eine Umfrage zu Peter Kruses Vortrag bei der re:publica 2010, im Kapitel [2.3.2](#)
3. die ARD/ZDF-Onlinestudie, im Kapitel [2.3.3](#)
4. und am Ende des Kapitels noch einmal die Sinus Milieus, Kapitel [2.3.4](#)

2.3.1. Studie der Initiative D21

Die Initiative D21 ist ein Verein mit Mitgliedern aus Wirtschaft und Politik. Das Ziel des Vereins ist es, laut eigener Aussage, die Entwicklung der Digitalen Gesellschaft zu fördern und den Digitalen Graben innerhalb der deutschen Gesellschaft zu verringern.¹⁹

In der Studie der Initiative D21, durchgeführt von TNS Infratest ([Infratest \(2010\)](#)), wird die Digitale Gesellschaft in sechs Untergruppen segmentiert (siehe Grafik [2.7](#)).

Die sechs identifizierten Typen sind:

1. Digitale Außenseiter
2. Gelegenheitsnutzer
3. Berufsnutzer
4. Trendnutzer
5. Digitale Profis
6. Digitale Avantgarde

¹⁹Informationen zum Verein und dessen Ziele: <http://www.initiaved21.de/ueber/struktur>

In der Grafik 2.7 sehen wir die Verteilung der Typen innerhalb der Gesellschaft.

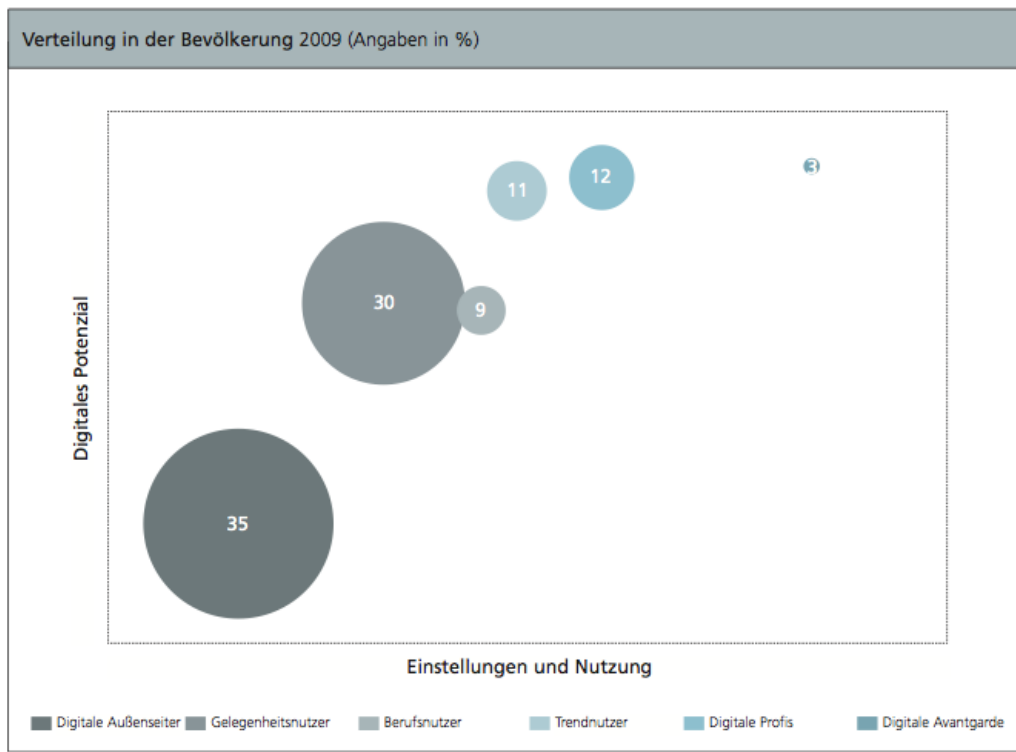


Abbildung 2.7.: Segmentierung der Digitalen Gesellschaft nach der Studie von TNS Infratest 2010 für die Initiative D21. Quelle: [Infratest \(2010\)](#)

Laut der Studie sind der größte Teil der Nutzer, etwas mehr als $\frac{1}{3}$, die **Digitalen Außenseiter**. Sie haben ein hohes Durchschnittsalter (62,5 Jahre) und sind vorwiegend weiblich. Eine weitere Gruppe, **die Gelegenheitsnutzer**, umfasst ebenfalls ca. $\frac{1}{3}$ der Nutzer. Das Durchschnittsalter liegt bei 41,9 Jahren und die Gruppe hat einen leichten Frauenüberhang.

Die restlichen 30 Prozent der Nutzer teilen sich in vier Gruppen:

Die Berufsnutzer mit 9%, Durchschnittsalter 42,2 Jahre und einem kleinen Männerüberhang

Die Trendnutzer mit 11%, Durchschnittsalter Mitte 30, stark erhöhter Männeranteil

Die Digitalen Profis mit 10%, Durchschnittsalter Mitte 30, vorwiegend Männer

Die Digitale Avantgarde mit 3%, Durchschnittsalter 30,5 Jahre, erhöhter Männeranteil

Ein paar Details zu den identifizierten Typen

Nur 28% der **Digitalen Außenseiter** besitzt einen eignen PC oder ein Notebook und nur 14% haben einen Internetanschluss zu Hause. Auch das Wissen zu Themen in Zusammenhang mit dem Internet und seiner Nutzung ist eher gering. 42% wissen immerhin, was eine E-Mail ist. Die Befragten aus dieser Gruppe sehen in der Nutzung des Internet für sich keinen Vorteil.

Dahingegen besitzen 98% der **Gelegenheitsnutzer** ein eigenes Notebook oder einen PC und 94% von ihnen haben zu Hause einen Internetanschluss. Aber nur 9% von ihnen sind privat täglich mehr als 2 Stunden im Internet unterwegs. Anders als die Digitalen Außenseiter glauben die Gelegenheitsnutzer, dass ihnen das Internet Vorteile bringt.

Die **Berufsnutzer** haben im Gegensatz zu den beiden vorher genannten Typen eine gute technische Infrastruktur am Arbeitsplatz (92% besitzen ein Notebook oder einen PC). 78% dieses Typs nutzen den Computer am Arbeitsplatz mehr als 2 Stunden täglich und der Schwerpunkt der Kompetenzen liegt bei ihnen in der Textverarbeitung und dem Suchen (Internetsuche). Doch bevorzugt dieser Nutzertyp das gedruckte Lexikon gegenüber der digitalen Form.

In der Gruppe der **Trendnutzer** besitzen 100% ein Notebook oder einen PC, 96% haben einen privaten Internetzugang, bei 83% ist dies eine DSL/Breitband-Verbindung. Ihr Wissen ist nach eigener Einschätzung in allen Bereichen sehr hoch (siehe Abbildung 2.8).

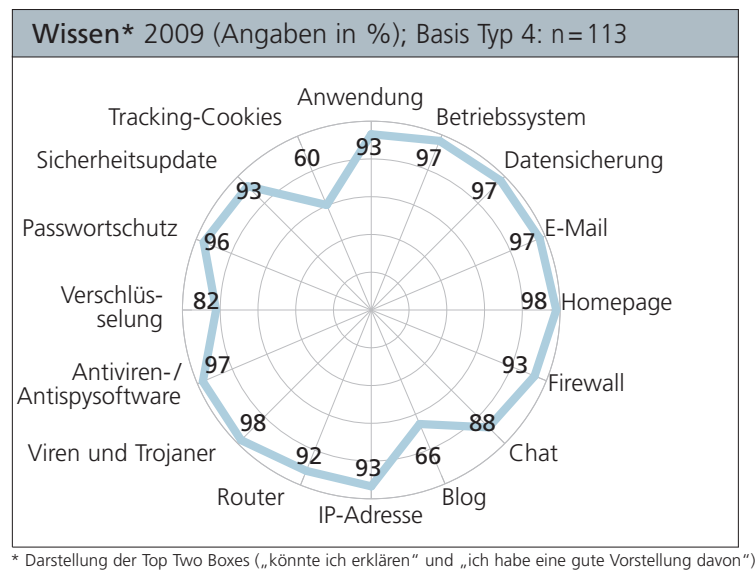


Abbildung 2.8.: Trendnutzer - selbst eingeschätztes Wissen zu informationstechnischen Themen, [Infratest \(2010\)](#)

Die **Digitalen Profis** nutzen beruflich sehr stark den Computer, aber auch zu Hause wird dieser sehr viel genutzt. Die technische Infrastruktur ist bei diesem Typ am Arbeitsplatz sehr hoch, anders als bei den vorherigen Gruppen. Bei ihnen überwiegt in der Nutzungsvielfalt die *sinnvolle Nutzung*, Online-Banking, Online-Einkäufe, Textverarbeitung usw., gegenüber der *sozialen Nutzung*, wie Chat, Communities, Hochladen von Fotos etc.

Die **Digitale Avantgarde** ist mit 3% die kleinste Gruppe in der Bevölkerung. Dieser Typ hat den höchsten Anteil an Nutzung des mobilem Internet mit 54%. Die technische Ausstattung zu Hause ist auf einem sehr hohen Niveau. Bei ihnen ist die Verwendung des Internets für die soziale Nutzung am höchsten. Diese Gruppe verbringt beruflich und privat die meiste Zeit am Computer, der Durchschnitt liegt bei 11 Stunden.

2.3.2. Umfrage aus Peter Kruses Vortrag

Dr. Peter Kruse ist geschäftsführender Gesellschafter der nextpractice GmbH. Nextpractices Geschäftsfeld ist die Unternehmensberatung. Mit ICT²⁰ gestützten Systemen wollen sie:²¹

²⁰Information and Communication Technology

²¹<http://www.nextpractice.de/unternehmen/unternehmensphilosophie/das-unternehmen/das-nextpractice-prinzip/>

... Intelligenz und Wissen in Unternehmen und Institutionen nutzbar machen ...

— nextpractise Website

Eines ihrer Werkzeuge, nextmoderator, wurde bei der Berliner Konferenz "Global Commons" der Initiative, Global Marshall Plan, genutzt, um das Wissen der Teilnehmer zu bündeln und im Nachhinein darzustellen.²²

Im April 2010 hielt Peter Kruse einen Vortrag mit dem Thema "What's Next - Wie die Netzwerke Wirtschaft und Gesellschaft revolutionieren".²³

Anders als in der Studie im Kapitel 2.3.1, liegt dem Vortrag von Dr. Peter Kruse im April 2010 auf der re:publica 2010²⁴ eine Umfrage unter 191 *Heavy Usern*²⁵ zugrunde.

Die Auswertung der schon vorhandenen Daten erfolgte mit der Fragestellung, warum die damals aktuellen Diskussionen zum Internet, nach Kruses Meinung, auf der emotionalen Ebene stattfanden und ob man innerhalb der Gruppe der Heavy User eine Ursache dafür finden könnte.

Fakten zu den Teilnehmern der Umfrage

Zuerst ein paar Fakten zum Alter (Tabelle 2.2), dem Einkommen (Tabelle 2.3) und dem Geschlecht (Tabelle 2.1) der Befragten:

Geschlecht	weiblich	männlich
Anzahl	88	103

Tabelle 2.1.: Umfrage Dr. Kruse: Geschlecht

Alter	14-19	20-29	30-39	40-49	über 50
Anzahl	50	58	40	24	19

Tabelle 2.2.: Umfrage Dr. Kruse: Alter

²²<http://www.nextpractice.de/en/references/case-studies/society/global-commons/>

²³Quelle ist: Kruse (2010), die Autorin des Beitrags im Blog fasst den Titel des Vortrags neu zusammen in "Ist die Nutzung des Internets eine Glaubensfrage?"

²⁴Quelle: Kruse (2010)

²⁵**Heavy user** - Unter die Kategorie «heavy user» fallen Personen, die das Internet täglich oder fast täglich nutzen.

Einkommen	< 1.500 €	1.500 € bis < 3.000 €	3.000 € und mehr
Anzahl	72	78	41

Tabelle 2.3.: Umfrage Dr. Kruse: Haushalts-Nettoeinkommen

Thesen und Auswertung

Bei der Auswertung der Daten konnte Kruse zwei Typen innerhalb der Heavy User identifizieren, die in ihrer Einstellung zum Internet manchmal sogar konträre Positionen einnehmen.

Kruse nennt diese beiden Gruppen:

Digital Visitors Besucher in der Digitalen Welt.²⁶

Digital Residents Einwohner der Digitalen Welt²⁷

Wie man anhand der Abbildung 2.9 sehen kann, ist nicht das Alter ausschlaggebend für die Zugehörigkeit zu entweder der einen oder anderen Gruppe.

In der Grafik sind die sogenannten **Digital Natives**, siehe Kapitel 2.1.4, kenntlich gemacht.

²⁶Haben eine reservierte innere Haltung zum Medium Internet

²⁷Haben keine innere Verweigerung dem Internet gegenüber, und geben sich dem Medium und seinen Gesetzmässigkeiten hin

Alterspezifische Verteilung der Wertepreferenzen

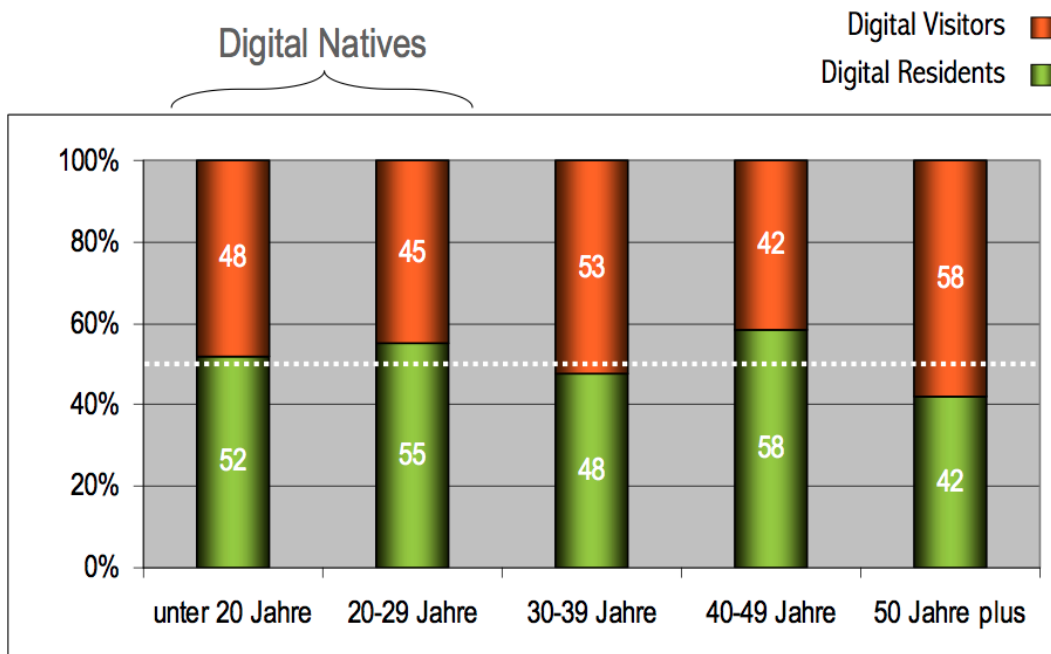


Abbildung 2.9.: Altersspezifische Verteilung - Dr. Peter Kruse [Kruse \(2010\)](#)

Kruse stellt beim Auswerten seiner Umfrage die **These** auf, dass nicht Alter, also Zugehörigkeit zu den **Digital Natives**, oder die Intensität der Internetnutzung die Offenheit gegenüber dem Medium Internet ausmacht.

Die Schärfe des Disputes pro contra Internet ist Indikator für die Existenz unzureichend reflektierter Wertedifferenzen

Dr. Peter Kruse — [Kruse \(2010\)](#)

Also beeinflussen die Werte eines Menschen seine Meinung zum und seinen Umgang mit dem Internet.

Am Beispiel des Social Web kann man die, zum Teil konträren, Positionen gegenüber dem Web 2.0 erkennen. Hier sind Beispiele für jeweils signifikante Aussagen aus der [Abbildung 2.10](#):

von den DIGITAL VISITORS:

Don't viel zu naiv mit den persönlichen Daten umgehen

Do authentische Begegnungen mit realen Personen haben

und von den DIGITAL RESIDENTS:

Don't mit Zugangsbeschränkung und Zensur mächtig sein

Do verbindliches Set von Werten und Regeln einhalten

Die beiden Gruppen haben aber auch GEMEINSAMKEITEN in der Haltung zum Web 2.0:

Geteiltes Don't zu viel Zeit mit Informationsbeschaffung vergeuden

Geteiltes Do neugierig die explodierenden Möglichkeiten erkennen



Abbildung 2.10.: Do's und Don'ts von Digital Residents und Digital Visitors - Dr. Peter Kruse

2.3.3. ARD/ZDF-Onlinestudie

Seit 1997 führen ARD und ZDF Studien zum Nutzungsverhalten ihrer Zielgruppe durch.²⁸ Als öffentlich-rechtliche Fernsehanstalten ist die Zielgruppe von ARD und ZDF breit angelegt, was die Studie interessant als Grundlage macht. Auch 2010 fand die Studie wieder statt und das Nutzungsverhalten der Zielgruppe im Internet ist mittlerweile Standard in der Studie.

Interessant für diese Arbeit ist die Nutzer-Typologie zu der die Studie kommt, sowie Fragestellungen, die in der Studie zu dieser Arbeit (siehe Kapitel 3) auch gestellt wurden.

Es gibt Daten zur täglichen Internetnutzung im Vergleich mit Radio und Fernsehen (siehe Abbildung 2.11).

Durchschnittliche Nutzungsdauer von Fernsehen, Radio und Internet 1997 bis 2010
Angaben in Minuten (jeweils Montag bis Sonntag)

	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010
Fernsehen (1)	201	198	203	209	214	221	230	231	235	225	225	228	244
Hörfunk (2)	179	209	205	204	199	195	196	193	186	185	186	182	187
Internet (3)	4	8	17	26	35	45	43	46	48	54	58	70	77

Quellen:

(1) AGF/GfK, jeweils 1. Halbjahr

(2) MA 98/I, MA 99, MA 2000, MA 2001/I, MA 2002/I, MA 2003/I, MA 2004/I, MA 2005/I, MA 2005/II, MA 2006/II, MA 2007/II, MA 2008/I, MA 2009/I, MA 2010/I

(3) ARD/ZDF-Onlinestudie 1998 - 2010, eigene Angaben der Nutzer

Abbildung 2.11.: Dauer der täglichen Nutzung von Fernsehen, Radio und Internet im Vergleich, ARD/ZDF-Onlinestudie, [Onlinestudie \(2010\)](#)

Laut dieser Tabelle nutzen die Deutschen täglich im Durchschnitt $8\frac{1}{2}$ Stunden die Medien Radio, Fernsehen und Internet. Das Internet liegt, im Hinblick auf Nutzungsdauer, mit durchschnittlich 77 Minuten täglich an dritter Stelle.

An erster Stelle steht der Fernseher mit durchschnittlich ca. 4 Stunden täglicher Nutzung.

²⁸<http://www.ard-zdf-onlinestudie.de/>

Die OnlineNutzerTypologie (ONT) der ARD/ZDF-Onlinestudien 2004 bis 2008

Basishabitus	2004	2005	2006	2007	2008	OnlineNutzerTypen	2004	2005	2006	2007	2008
aktiv-dynamisch	47,5	51,3	45,4	49,6	54,0	Junge Hyperaktive	7	7	8	13	10
						Junge Flaneure	10	12	10	7	14
						E-Consumer	13	16	13	9	15
						Routinierte	17	17	14	21	14
						Infonutzer					
selektiv-zurückhaltend	52,5	48,7	54,6	50,4	46,0	Selektivnutzer	20	19	19	21	20
						Randnutzer	23	30	36	29	26

Basis: Onlinenutzer ab 14 Jahre in Deutschland (2008: n=1186; 2007: 1142, 2006: n=1084, 2005: n=1075, 2004: n=1002)

Quellen: ARD/ZDF-Onlinestudien 2004 - 2008

Abbildung 2.12.: *OnlineNutzerTypologie* der ARD/ZDF-Onlinestudie, [Onlinestudie \(2010\)](#)

Anhand der Tabelle 2.12 ist der Anteil der Bevölkerung von 2004 bis 2008 zu den zwei Hauptgruppen der Nutzertypologie zu erkennen.

Online Nutzertypologie

Typologie der ARD/ZDF-Onlinestudie:

- aktiv-dynamisch²⁹
 - Junge Hyperaktive
 - Junge Flaneure
 - E-Consumer
 - Routinierte
 - Infonutzer
- selektiv-zurückhaltend³⁰
 - Selektivnutzer
 - Randnutzer

²⁹Die aktiv-dynamischen Nutzergruppen sind die, die mit wenig bis keiner inneren Zurückhaltung das Medium Internet nutzen. [Oehmichen und Schröter \(2005\)](#)

³⁰Die selektiv-zurückhaltenden Nutzergruppen sind die, „die eher passiv-zurückhaltend, selektiv und vorsichtig mit dem Medium umgehen“. [Oehmichen und Schröter \(2007\)](#)

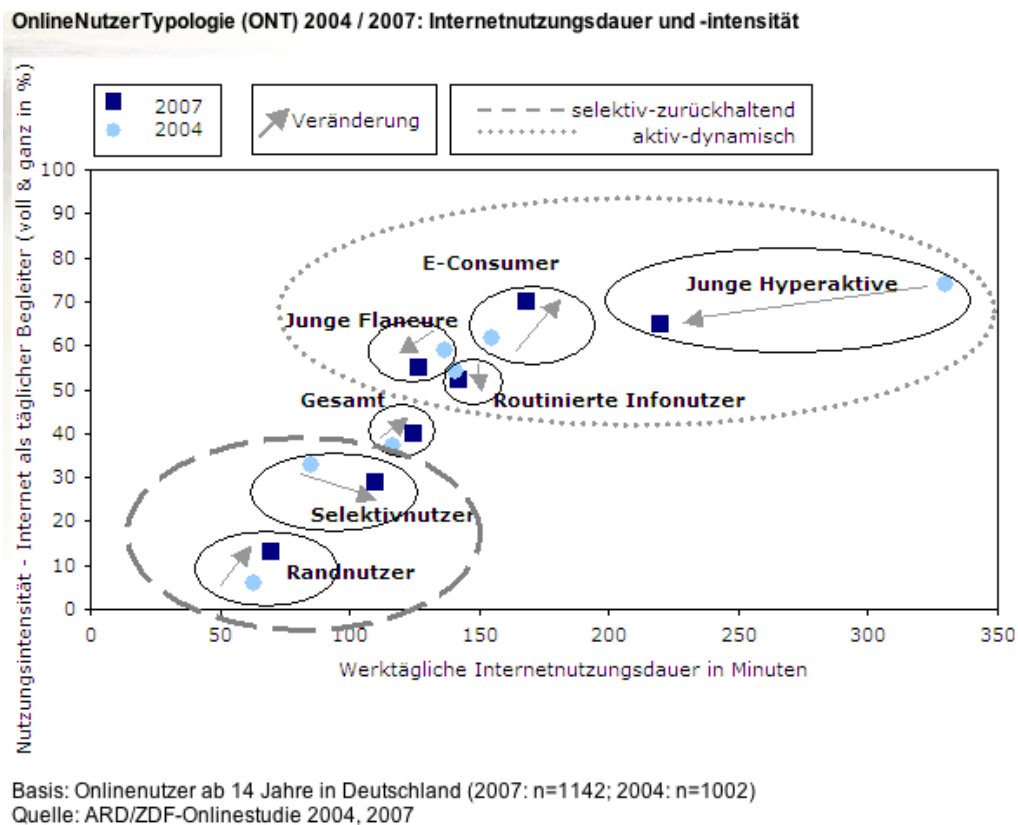


Abbildung 2.13.: OnlineNutzerTypologie der ARD/ZDF-Onlinestudie - Internetnutzungsdauer und -intensität

2.3.4. Die Sinus Milieus - Sociovision

Wie in Kapitel 2.1.1 schon kurz angesprochen, befasst sich das Institut Sociovision mit der deutschen Gesellschaft für die Zielgruppenforschung. Die Ergebnisse werden zumeist von Werbeagenturen und anderen Branchen genutzt, die ihre Arbeit an eine bestimmte Zielgruppe richten wollen.

Die Sinus Milieus werden, wie die Online-Nutzertypologie der ARD/ZDF-Onlinestudie in Abbildung 2.13, zweidimensional dargestellt. Auf der einen Achse ist die **soziale Lage** der Faktor und auf der anderen die **Grundorientierung** (also Bindung an *traditionelle* Normen- und Wertvorstellungen).

Es ergibt sich dann in etwa ein 3-Schichten-Modell auf jeder Achse. Am Nullpunkt sind die Milieus mit der schwierigsten sozialen Lage bzw. der traditionellen Grundorientierung.

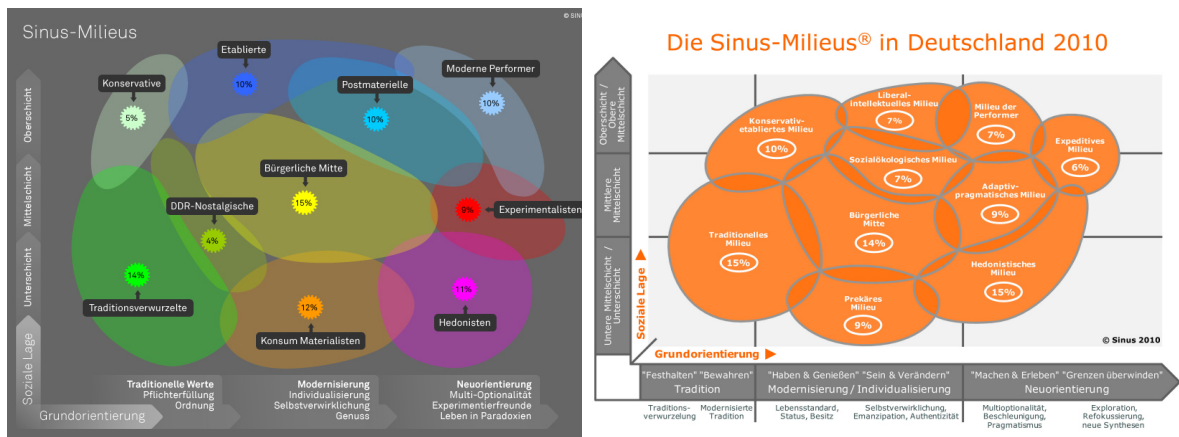


Abbildung 2.14.: Die Sinus Milieus© von 2009 und 2010, [Soziovision \(2010\)](#)

Bei der genauen Betrachtung der Milieus von 2009 fällt als Sonderfall des traditionellen Milieus das der DDR-Nostalgiker auf. In den Sinus Milieus von 2010 ist dieses Milieu nicht mehr dabei.

In [Abbildung 2.14](#) links sind die Sinus Milieus von 2009 und rechts die Sinus Milieus von 2010 zu sehen.

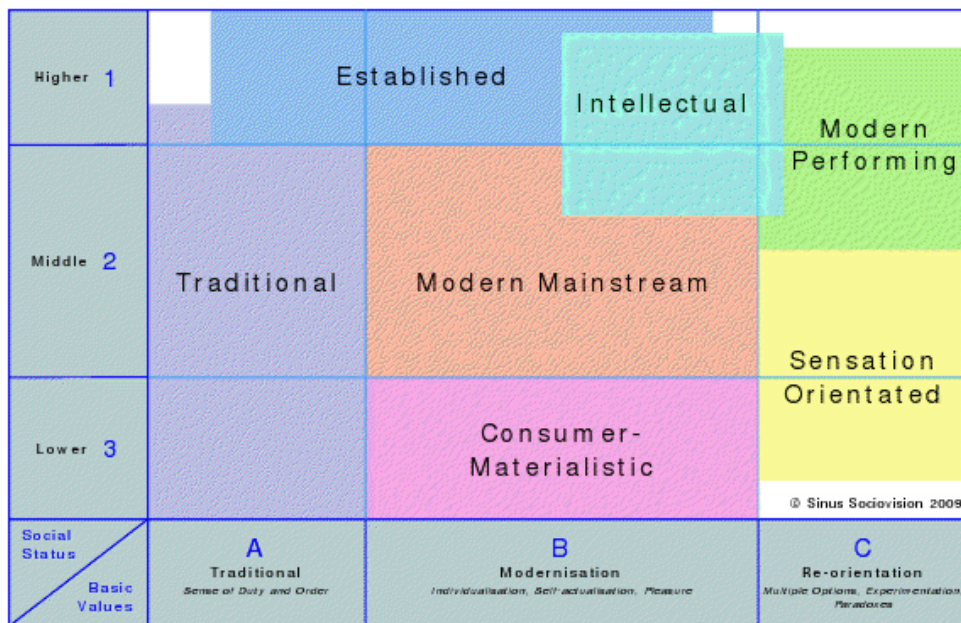


Abbildung 2.15.: Sinus-Meta-Milieus®

Die Sinus Milieus sind auf Grund ihrer Zielrichtung, Werkzeuge für die Zielgruppenbestimmung von Unternehmen und Werbeagenturen, stark auf Deutschland zugeschnitten. Vom Institut Soziovision liegt noch eine weitere Grafik als Meta-Modell für Westeuropa vor (siehe Abbildung [2.15](#)).

3. Die Studie

3.1. Warum eine eigene Studie?

In diesem Kapitel wird die Studie vorgestellt, die neben dem Erstellen der Arbeit stattgefunden hat. Sie ist als Mittel für den Erkenntnisgewinn zu sehen und steht nicht alleine als Grundlage für die Arbeit da. Sie wird auch im Kontext mit den anderen Studien und Arbeiten aus Kapitel 2.3 gesehen.

Es war vor Abschluss der Studie zu erwarten, dass sie nicht als repräsentativ anzusehen sein würde.

3.2. Grundlagen für die Studie

Die Studie¹ fand ausschließlich im Internet statt. Im Anhang A kann man diese noch einsehen. An der Studie nahmen 467 Befragte teil. Die Studie besteht aus einer Mischung von **Multiple-Choice**-Fragen und Fragen mit Freitext-Antworten.

Ziel der Studie war es, einen Überblick über die Meinung der Befragten zum Internet herauszustellen. Es gab Fragen zu allgemeinen Themen, ebenso wie zu Themenschwerpunkten aus Politik und Gesellschaft. Außerdem waren die Befragten gefordert ihr eigenes Verhalten und das Anderer im Internet einzuschätzen.

Die Umfrage wurde sowohl auf Deutsch als auch auf Englisch verfügbar, es gab jedoch nur Antworten auf die deutschen Version.

Es wurde auch nach Herkunft und derzeitigem Residence-Land gefragt. Die meisten Befragten sind aber in Deutschland geboren und leben heute auch noch in Deutschland. Die Abweichungen davon sind so gering, dass sie statistisch nicht relevant sind und deswegen hier nicht genannt werden.

¹Das Internet - Bedeutung und Nutzung, war hier zu finden <http://umfrage.pressburger.net>

3.3. Die nackten Zahlen

Teilgenommen haben **467** Befragte. Die Gruppe der Teilnehmenden bestand fast zu jeweils **50%** aus weiblichen und männlichen Teilnehmern.

Fakten zu den Befragten

Geschlecht

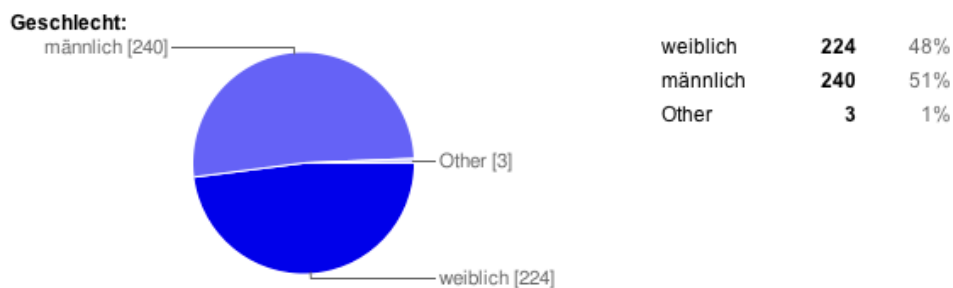


Abbildung 3.1.: Geschlechterverteilung in der Studie

Alter

Das Alter der Befragten ging von **14 bis 68** Jahren. Den größten Anteil an der Studie machen die **20 bis 30** Jährigen, sie machten **80%** der Befragten aus.

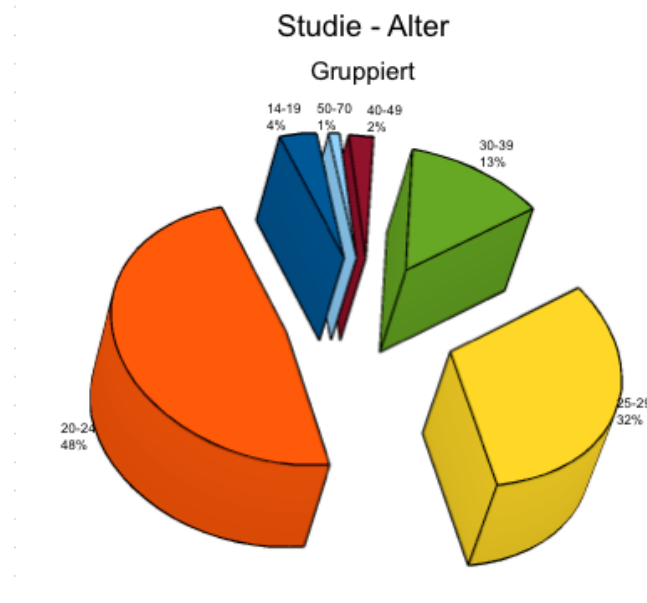


Abbildung 3.2.: Altersverteilung in der Studie

Abschluss

Die Befragten wurden gebeten ihren Bildungsabschluss anzugeben. Der Großteil der Befragten hat **Abitur** (ca. 46%).

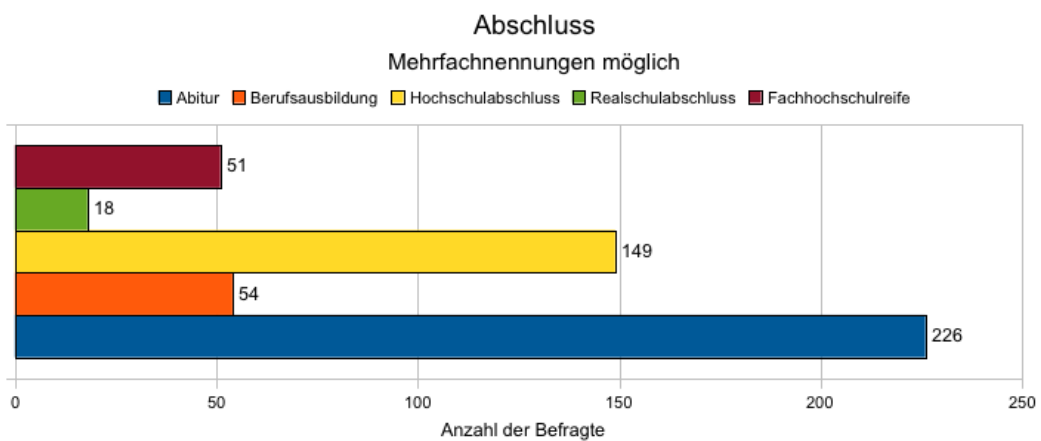


Abbildung 3.3.: Abschlüsse der Befragten – 498 Nennungen

Danach kommen die Hochschulabschlüsse mit ca. 30%, davon haben ca. 90 der Befragten den **Bachelor** erlangt und ca. 50 ein Diplom. 54 Befragte haben eine **Berufsausbildung** und fast genausoviele (51) haben die **Fachhochschulreife**.

Fachgebiet

Für eine Einsortierung der Befragten wurden diese nach dem Fachgebiet gefragt in dem sie sich beruflich bewegen. Die größten Gruppen sind beschäftigt in der **Naturwissenschaft** und der **Informatik**, dicht gefolgt von der **Wirtschaft**.

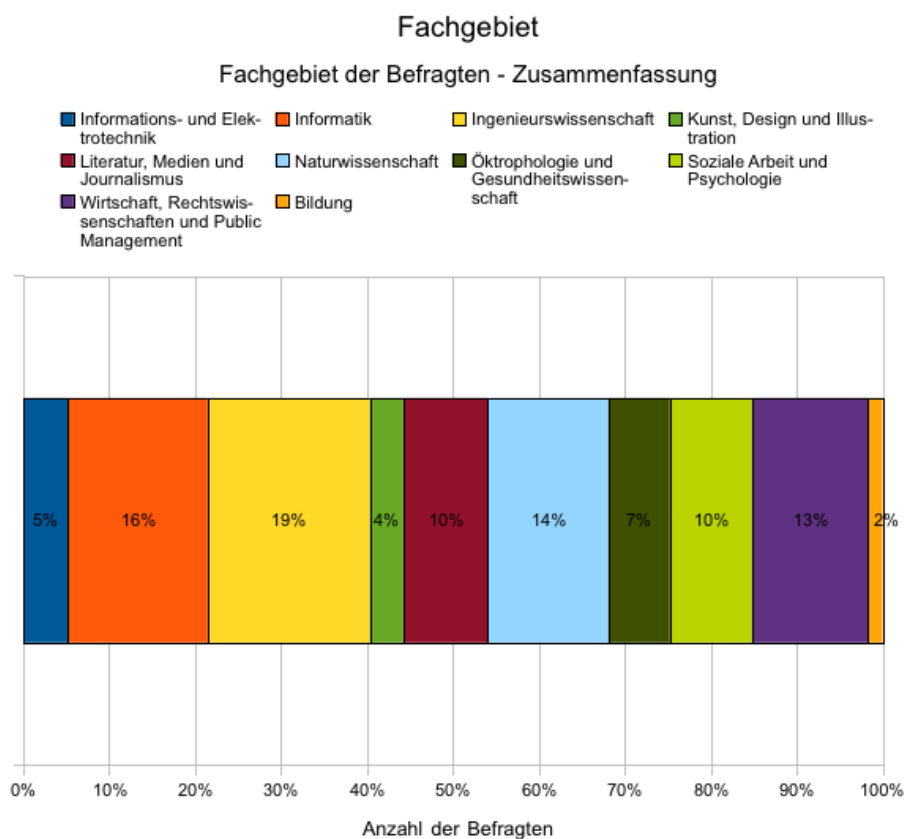


Abbildung 3.4.: Fachgebiet der Befragten

Beruf

Unter dem Punkt Beruf sollten die Befragten ihre derzeitige berufliche Situation angeben. Der überwiegende Teil der Befragten, ca 85 Prozent, waren **Studierende**.

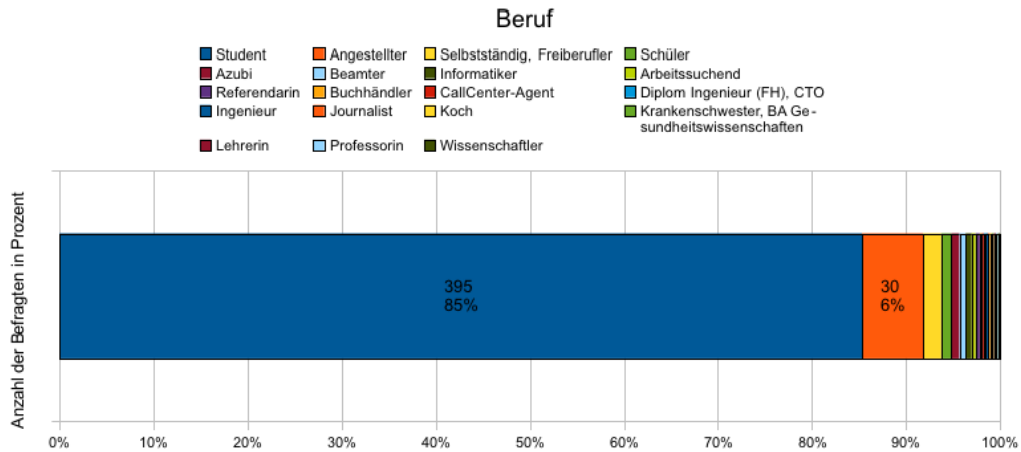


Abbildung 3.5.: Beruf der Befragten

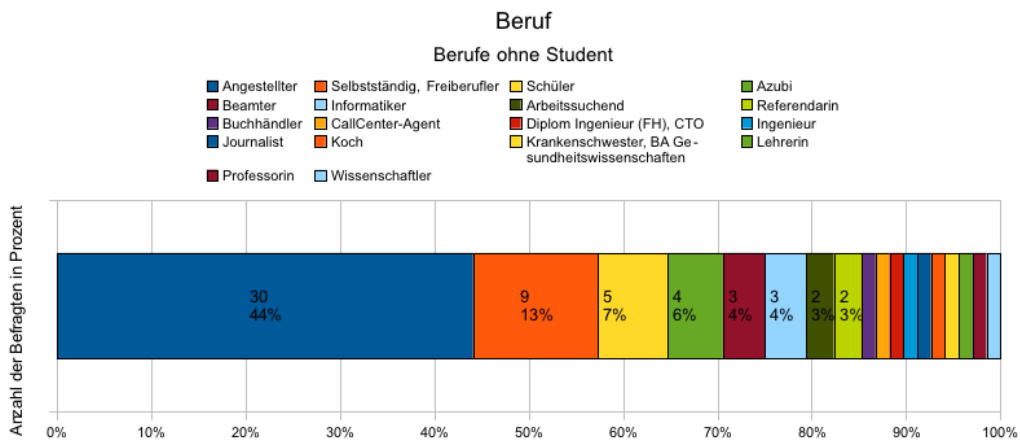


Abbildung 3.6.: Beruf der Befragten - Ansicht ohne Studierenden

Die nächst größte Gruppe sind **Angestellte** mit 30 Personen, dazu kommen noch 9 **Freiberufler** und **Selbständige**. Die restlichen Gruppen liegen unter 5 Personen (für mehr Infos siehe Abbildung 3.5).

Allgemeine und soziale Fragen

Stunden im Internet

Bei den nächsten Fragen wurde versucht herauszufinden wie viel Zeit die Befragten im Internet verbringen. Sie durften die Art der Zeitnennung selbst wählen, was zu vielen unterschiedlichen Nennungen geführt hat. In den Abbildungen [3.7](#), [3.8](#) und [3.9](#) wurden die Nennungen zusammengefasst.

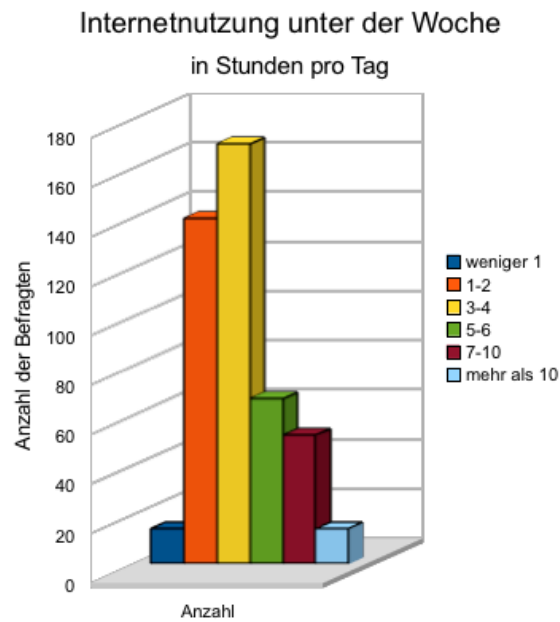


Abbildung 3.7.: Internetnutzung unter der Woche pro Tag

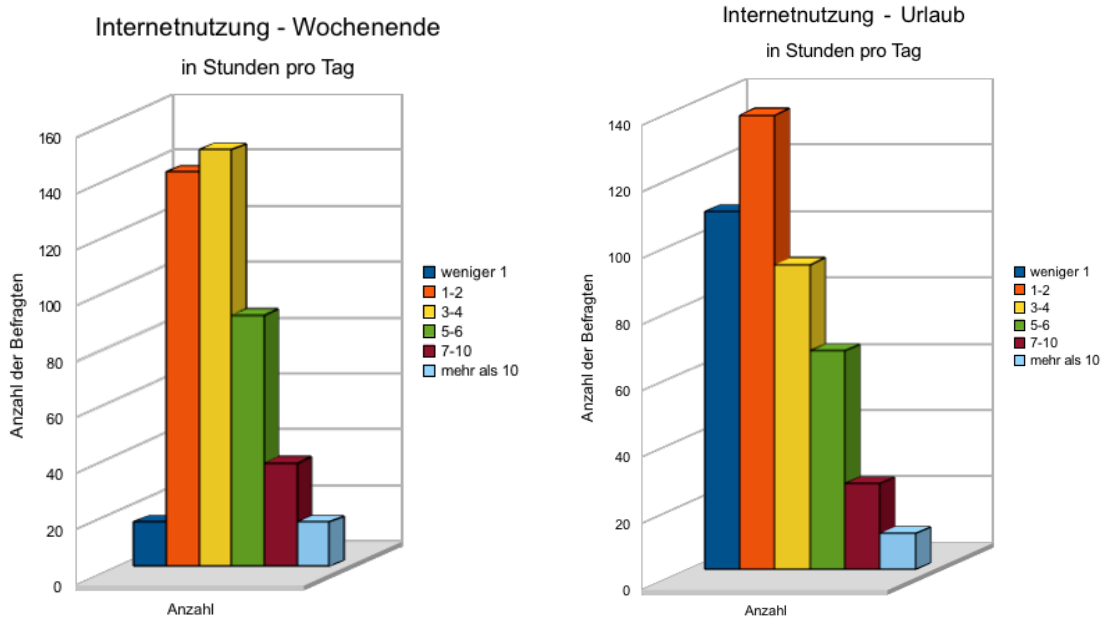


Abbildung 3.8.: Internetnutzung am Wochenen- Abbildung 3.9.: Internetnutzung im Urlaub pro de pro Tag

Geräte

Zum Einstieg wurden ein paar Fragen gestellt zur generellen Nutzung des Internets. Unter anderem wurde abgefragt mit welchen Geräten das Internet genutzt wird. Vielleicht ist es dadurch möglich eine Aussage über die Nutzung des **Mobilen Internets** in der Gruppe der Befragten treffen zu können.

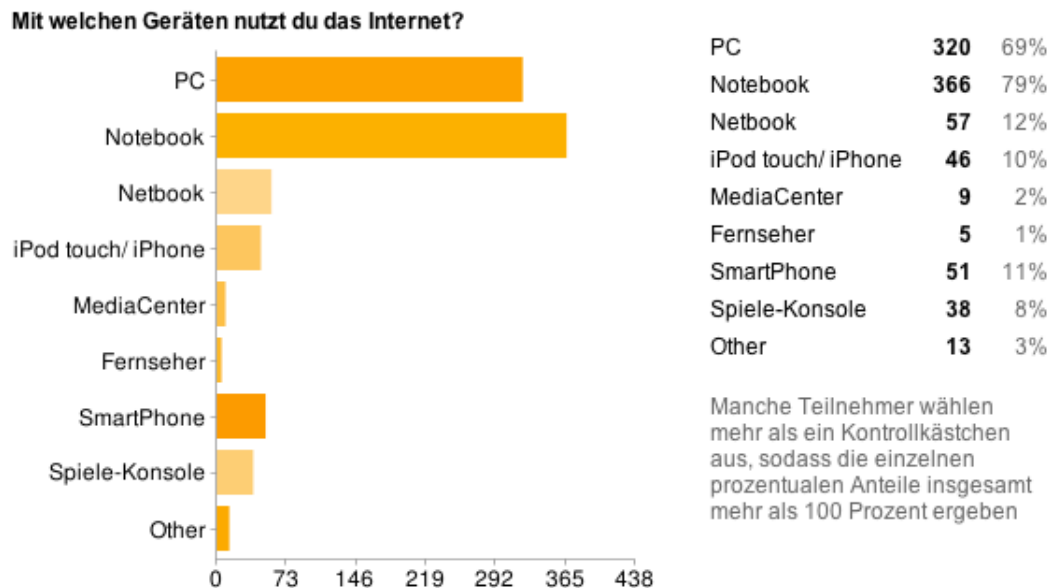


Abbildung 3.10.: Mit welchen Geräte nutzen die Befragten das Internet?

Bei der Nennung der Geräte waren Mehrfachnennungen möglich. Die meisten Befragten nutzen immer noch PC und Notebook. Wobei das Notebook in der Nutzung des Internets vor dem PC liegt.

iPhone und iPodTouch, sowie Smartphones als Geräte für das **Mobile Internet** kommen zusammen auf eine Nutzung von 21%.

Genutzte soziale Netzwerke

Um zu erfahren in welchen sozialen Netzwerken die Befragten sich bewegen, wurde ihnen eine Auswahl gegeben. Sie konnten mehrere Netzwerke auswählen.

In der Umfrage liegt StudieVZ auf dem 1. Platz mit 80% der Befragten. Facebook folgt dicht auf mit 55%. Weit abgeschlagen sind LinkedIn und Orkut mit 2 und 1%.

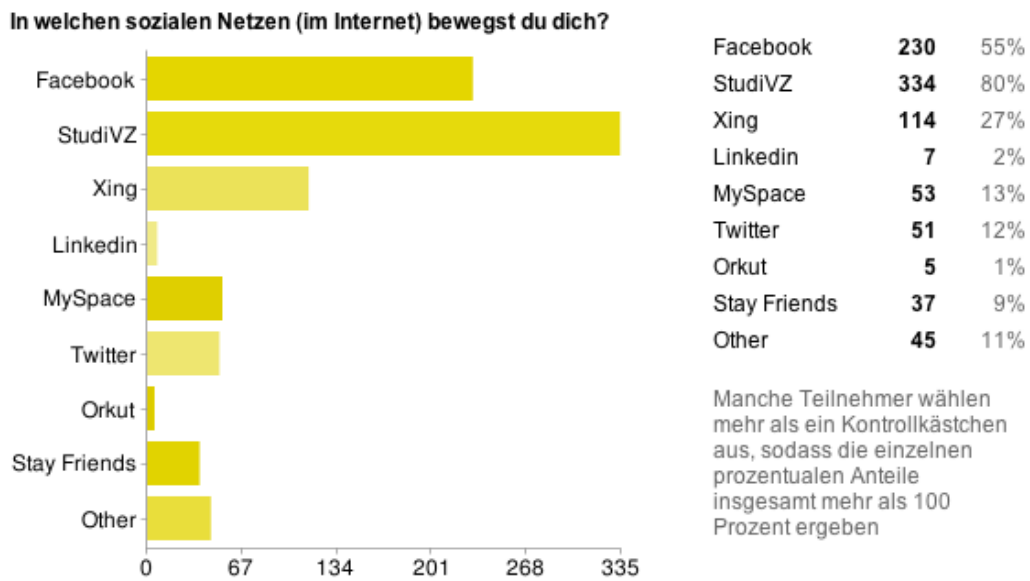


Abbildung 3.11.: Welche sozialen Netzwerke nutzen die Befragten?

Verzicht auf Internet

Bei der Frage, ob die Befragten eine Zeitlang auf das Internet verzichten könnten. Antworten fast 75 Prozent mit **Ja**.

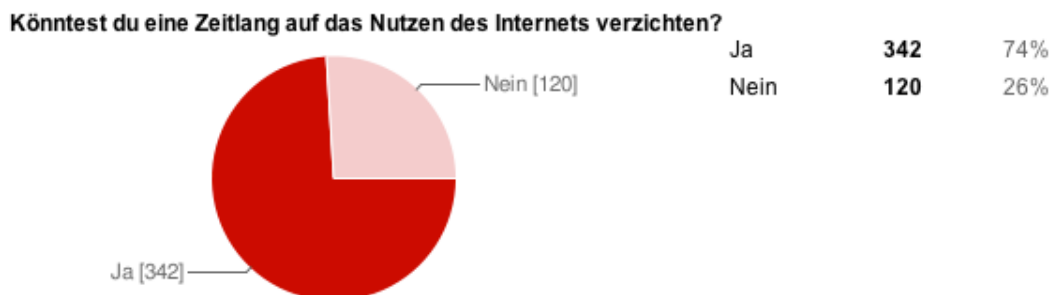


Abbildung 3.12.: Wie viel Prozent der Befragten könnten auf das Internet verzichten?

Bei der Frage nach der Dauer des Verzichtes kamen Folgendes heraus:

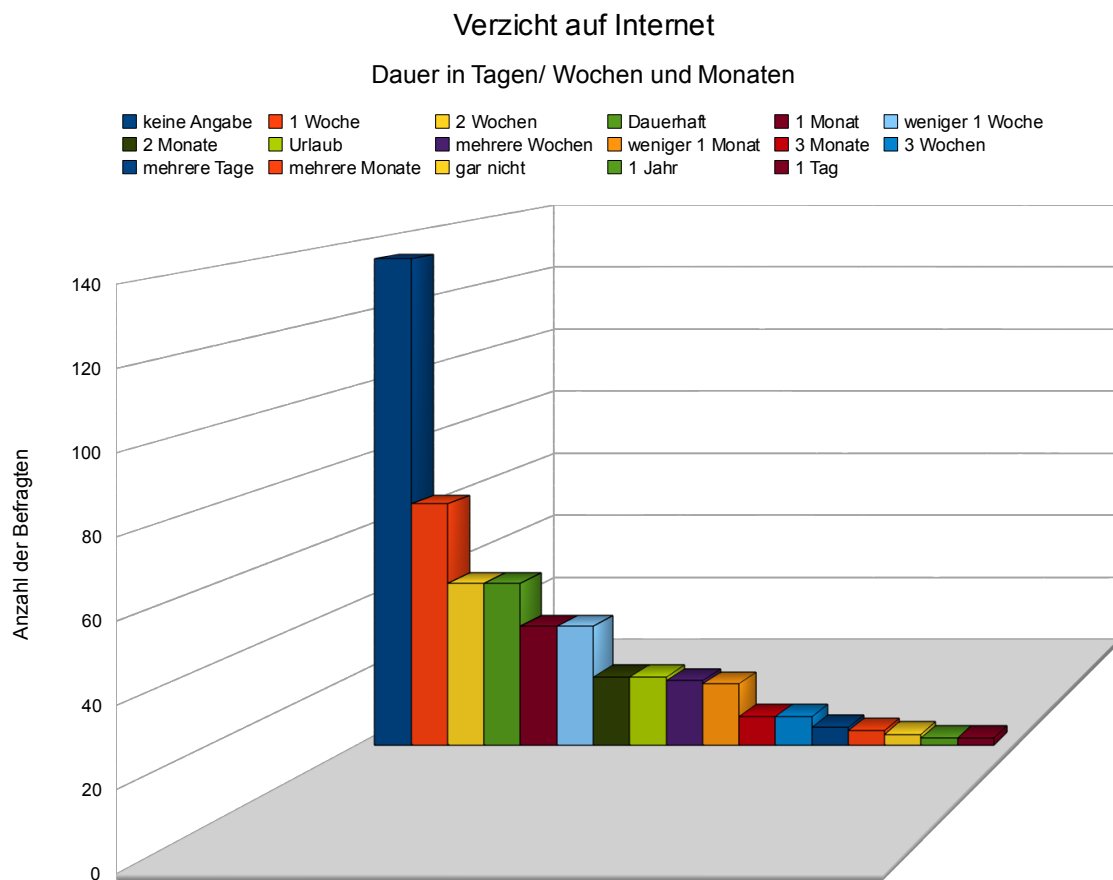


Abbildung 3.13.: Wie lange könnten die Befragten aufs Internet verzichten

Ca. 45 Befragte (ca. 10%) gaben an, dass sie **dauerhaft** auf das Internet verzichten könnten. Jeweils ca. 60 Befragte (jeweils ca. 12%) gaben an 1 Woche bzw. 2 Wochen auf das Internet verzichten zu können. Ca. 140 Befragten, das sind ca. 30%, machten bei dieser Frage **keine Angaben**.

Informieren

Um die Bedeutung des Internet für die Befragten einsortieren zu können, wurden sie gefragt, wie sie sich über tägliche Ereignisse informieren.

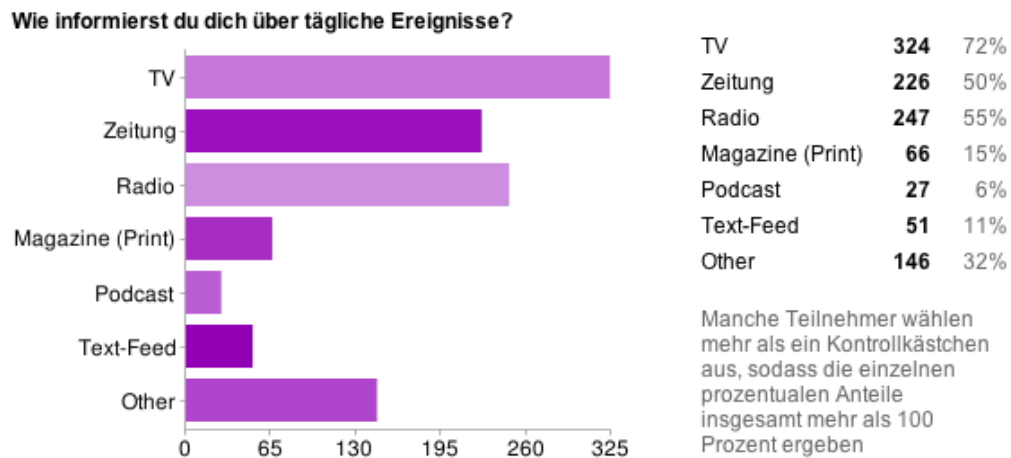


Abbildung 3.14.: Mit welchen Medien informieren sich die Befragten über Tägliche Ereignisse?

Auf den ersten Plätzen landeten:

TV, Radio und Zeitung, mit 72, 55 und 50 Prozent. Die *klassischen Medien* liegen also klar vorn.

Auf die Frage, ob sich die Befragten umfassend informiert fühlten, antworteten $\frac{2}{3}$ mit **Ja**.



Abbildung 3.15.: Fühlen sich die Befragten umfassend informiert?

Die Befragten wurden gebeten einzuschätzen wie ihr Suchverhalten im Internet aussieht. Die möglichen Antworten waren:

Eher linear: Für meine Frage suche ich eine Antwort. Sobald ich diese habe, bin ich fertig mit Suchen.

Chaotisch: Ich fange bei meiner Fragestellung an und habe dann nachher Antworten auf Fragen, die ich gar nicht gestellt habe.

Im Kreis: Ich fange an, komme ab und komme am Ende wieder zu meiner ursprünglichen Frage.

Gar nicht: Ich würde nicht im Internet suchen, wenn ich etwas suche.

Anders

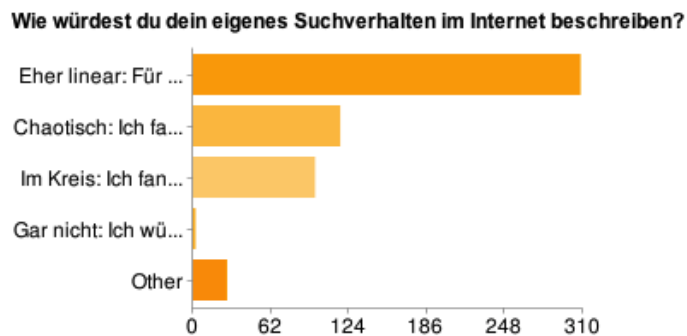


Abbildung 3.16.: Wie würden die Befragten ihr Suchverhalten im Internet beschreiben?

67 Prozent gaben an, dass ihr Suchverhalten im Internet eher Linear ist.

Gesellschaftliche Bedeutung

Informieren zu Wahlen

Bei der Frage wie sich die Befragten vor und während einer Wahl informieren, ergab sich Folgendes:

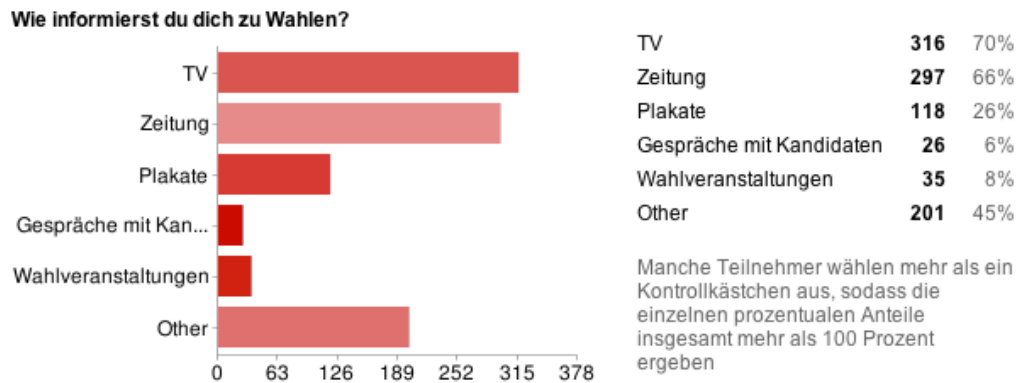


Abbildung 3.17.: Wie wird sich zu Wahlen informiert?

TV und Zeitungen lagen hier auch ganz vorn mit 70 und 66 Prozent.

Bei der Frage, ob das Internet ihre letzte Wahl beeinflusst hat gaben 43 Prozent **Ja** an.

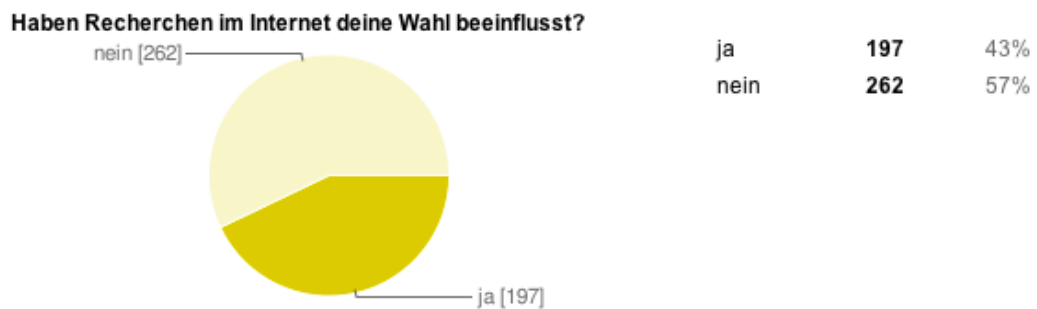


Abbildung 3.18.: Hat das Internet die letzte Wahl beeinflusst?

So sind noch etwas mehr als die Hälfte der Befragten der Meinung, dass das Internet ihre Entscheidungen zu Wahl nicht verändern konnte.

Kommunikation im Internet

Die Befragten sollten die Kommunikation im Internet einschätzen.

Welche Kommunikation fällt leichter?

Die Befragten sollten versuchen einzuschätzen, ob ihnen die Kommunikation im Internet leichter fällt als die Kommunikation von Angesicht zu Angesicht



Abbildung 3.19.: Fällt die Kommunikation im Internet leichter?



Abbildung 3.20.: Fällt die Kommunikation von Angesicht zu Angesicht leichter?

Zukunft

Am Ende der Studie wurden die Befragten gebeten einzuschätzen, wie viel Zeit sie in Zukunft im Internet verbringen würden und wie lange sie schon das Internet nutzen.

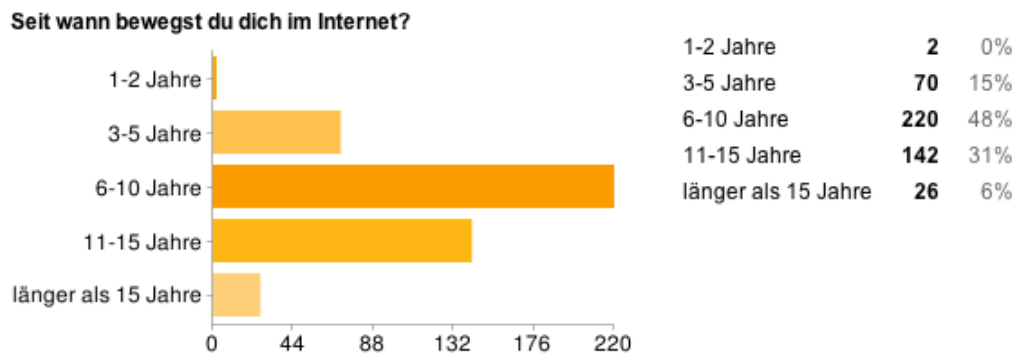


Abbildung 3.21.: Seit wann nutzen die Befragten das Internet



Abbildung 3.22.: Glauben die Befragten in Zukunft mehr oder weniger Zeit im Internet zu verbringen?

In der Frage zu [Abbildung 3.22](#) wurden sie gefragt, ob es eher mehr oder weniger Zeit sein würde, die sie in Zukunft im Internet verbringen, bzw. ob die Zeit gleich bleiben wird.

Fast die Hälfte der Befragten (46%) glaubt auch in Zukunft genausoviel Zeit im Internet zu verbringen wie heute. Jedoch glauben auch 40% der Befragten in Zukunft etwas mehr bis sehr viel mehr Zeit im Internet zu verbringen.

3.4. Auswertung der Freitextantworten

In diesem Kapitel werden die Antworten besprochen, die auf den Freitext-Fragen basieren. Diese Antworten sind mit Hilfe von Stichproben ausgewertet.²

Was sind die 3 wichtigsten Eigenschaften von sozialen Netzwerken?

Nach der Frage der sozialen Netzwerke, die die Befragten nutzten (Abbildung 3.11), wurden sie gebeten aus ihrer Sicht die 3 wichtigsten Eigenschaften von sozialen Netzwerken zu nennen. Bei einer Stichprobe wurden 140 von 450 Antworten ausgewertet.

3 wichtigsten Eigenschaften von sozialen Netzwerken

Mehrfachnennungen möglich - Stichprobe (140 aus 450)

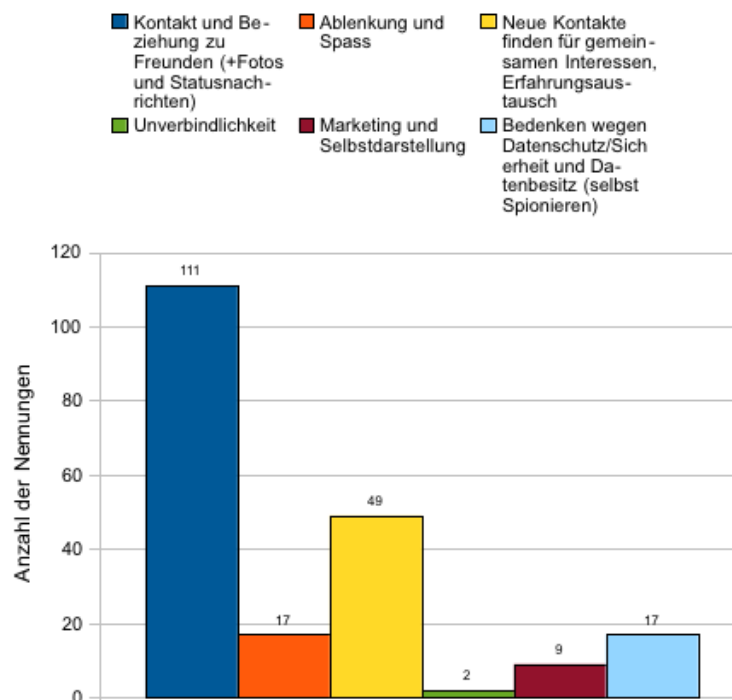


Abbildung 3.23.: Welches sind die 3 wichtigsten Eigenschaften von sozialen Netzwerken?

Das wichtigste an sozialen Netzwerken ist den Befragten die Möglichkeit zum Kontakt und Austausch mit Freunden, das sagen knapp 80%. Und auch der nächst wichtigste Punkt han-

²Nicht alle Antworten wurden ausgewertet, sondern nur ein Anteil der Antworten und diese Daten werden dann zu Aussagen herangezogen.

delt von sozialem Austausch, 35% wollen neue Kontakte knüpfen um sich über gemeinsame Interessen auszutauschen. 17 Befragten haben Bedenken zum Datenschutz im Zusammenhang mit sozialen Netzwerken und nur für 9 gehören Möglichkeiten für Marketing und Selbstdarstellung zu den 3 wichtigsten Eigenschaften.

Umgangston innerhalb der Netzgemeinschaft

Die Befragten wurden gebeten den Umgangston im Internet einzuschätzen und ob es einen Unterschied zum Verhalten "offline" gibt.

Gibt es einen Unterschied zwischen dem Internet und dem wahren Leben in der Ausdrucksweise?

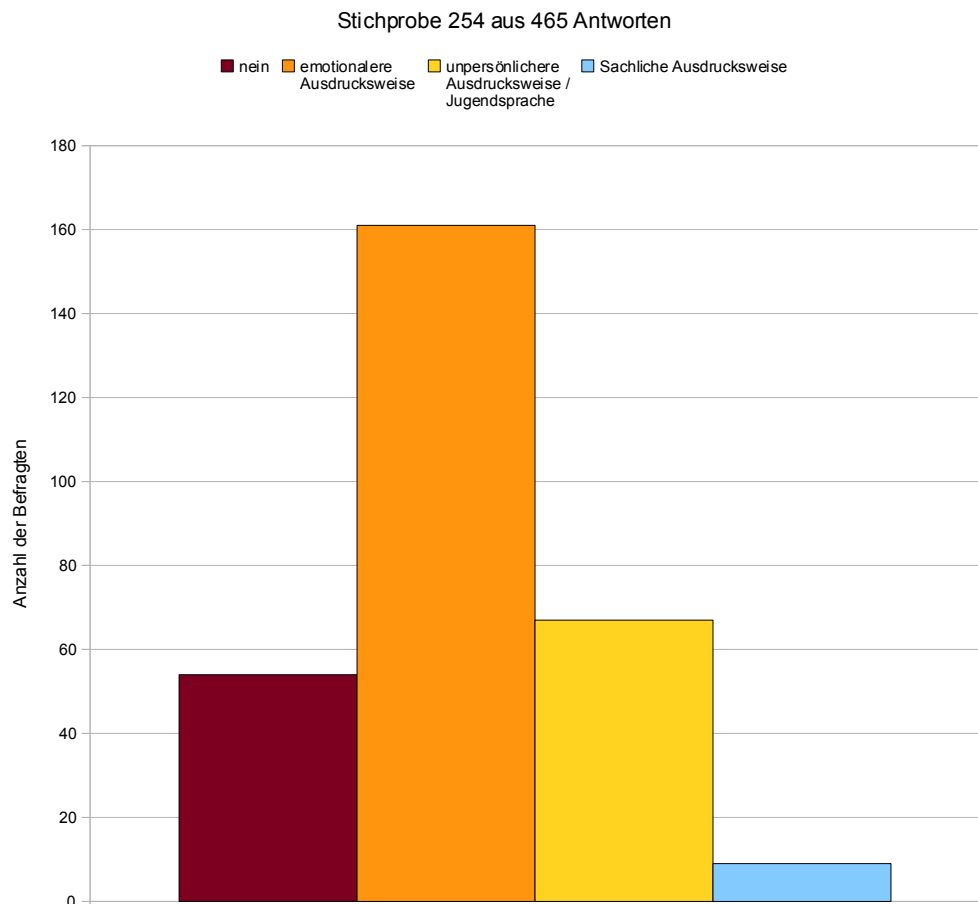


Abbildung 3.24.: Wie ist der Umgangston im Internet und gibt es einen Unterschied zum Verhalten "offline"?

Ca. **20%** aus der Stichprobe fanden den **Umgangston** im Netz **nicht anders** als in der

Kommunikation von Angesicht zu Angesicht oder den traditionellen Kommunikationsmedien wie Briefpost und Telefon.

Der Rest der Befragten glaubte an einen Unterschied in der Kommunikation. Da die Antworten im Freitext erfolgten, kam es zu Mehrfachnennungen in der Art des Unterschieds.

Von den **ca. 200** Befragten, die einen **Unterschied** feststellten, fanden mehr als **80%**, dass die Kommunikation im Netz **offener, emotionaler, weniger kontrolliert** als außerhalb des Netzes ist und glaubten, dass die Ursache dafür die Anonymität im Netz sei.

Mehr als **30%** fanden den Umgangston **unpersönlicher, ohne formale Regeln der Schriftsprache und voll mit Abkürzungen (Jugendsprache)**.

Und es gab nur **ca. 10** Nennungen dafür, dass die gewählte Sprache eher sachlicher sei als außerhalb des Netzes.

In der Abbildung 3.25 wurde versucht die Antworten der Befragten zu werten nach **negativer/positiver/neutraler** Aussage über das Verhalten im Internet. Das Ergebnis ist, dass die negative Bewertung der veränderten Ausdrucksweise überwiegt, sowohl bei emotionaleren als auch bei der unpersönlicheren Form.

Doch viele Befragten stehen der **verkürzten, knapperen Art** sich im Netz auszudrücken auch **neutral** gegenüber. In die **negativen** Wertungen, ca. **50%**,³ sind Beispiele für Kommunikationsprobleme durch fehlende non-verbale Kommunikation oder unverständliche Abkürzungen eingegangen. **Positiv** sehen bei diesem Punkt einige, dass man schneller zum Punkt kommt und sich nicht mit **unnötigen Formalien** aufhält.

³etwas mehr als die neutrale Bewertung, ca. **50%** der 70 Antworten zur unpersönlichen Ausdrucksweise

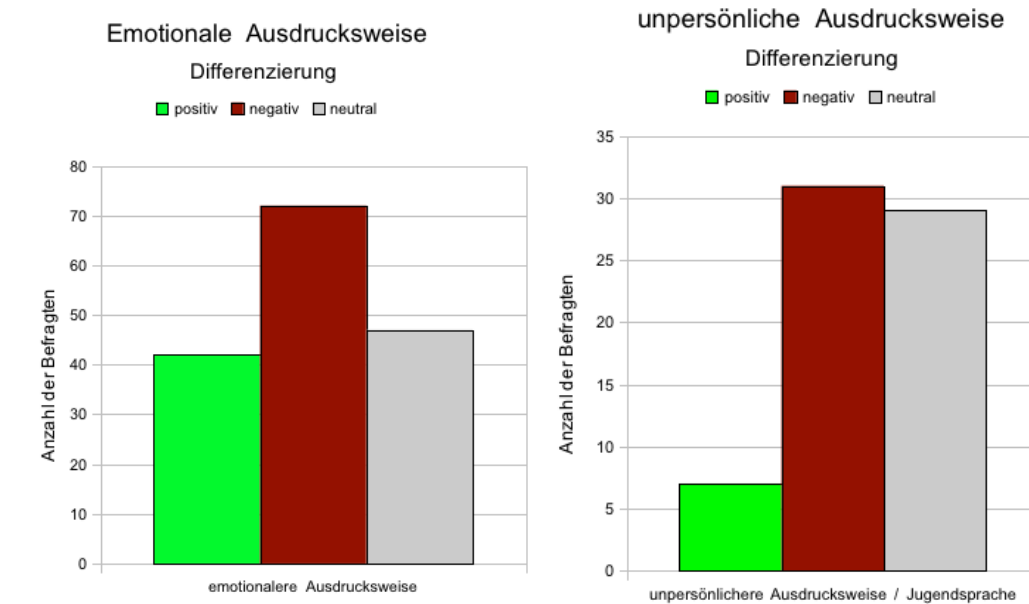


Abbildung 3.25.: Wird das veränderte Verhalten positiv/negativ/neutral eingeschätzt

Bei der Bewertung der **emotionalen Ausdrucksweise** liegen die **negativen** Eindrücke weit vorn mit **ca. 70 Befragten**.⁴ In diese Bewertung sind vor allem die Eindrücke zu **Mobbing, Beschimpfungen, Verunglimpfungen** usw. eingegangen.

Wahlbeeinflussung durch das Internet

Von 197 Befragten antworteten auf die Frage, ob das Internet ihre letzte Wahl beeinflusst hat, mit ja. 177 von ihnen gaben eine Antwort auf die Frage wie das Internet ihre Wahl beeinflusst hat, Mehrfachnennungen waren möglich. **42%** der Befragten gaben an, dass das Internet ihre Wahl beeinflusste, durch das **reichhaltige Informationsangebot**, durch die Möglichkeit auch alte Artikel immer wieder zu finden (wie in einem Archiv) und einige nannten, dass sie bewusst eine Breite Basis von objektiven und subjektiven Artikeln nutzen um sich ihre eigenen Meinung zu bilden.

⁴44% der ca. 160 Antworten zur emotionalen Ausdrucksweise

Wie hat das Internet die Wahl beeinflusst?

Mehrfachnennungen waren möglich (177 Befragte)

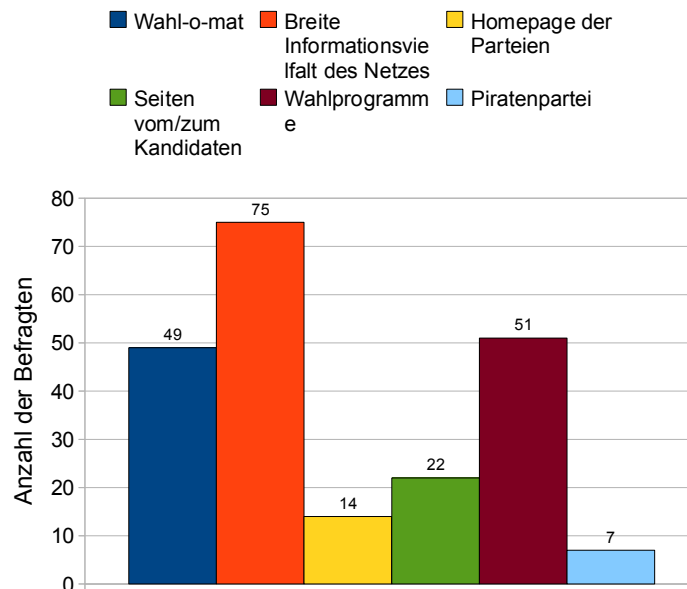


Abbildung 3.26.: Wie hat das Internet die letzte Wahl beeinflusst?

Als nächstes gab es Antworten für **Wahl-o-mat** und **Wahlprogramme** mit **49** und **51** Nennungen. In den Nennungen zu den Wahlprogrammen war nicht immer klar erkennbar, ob die Wahlprogramme von den Seiten der Parteien kamen oder es sich um die Zusammenfassungen von den Seiten des Wahl-o-mat handelte.

Noch **22** Nennungen bekam die **Seite des Kandidaten** bzw. die Kandidaten bei Twitter, Facebook und anderen sozialen Netzwerken. Die 2 Nennungen für abgeordnetenwatch.de gingen in dieser Gruppe auf.

Nur **8%** (14 Nennungen) gab es für die **Parteiseiten**, einige Befragte beschwerten sich bei der Gelegenheit über Aktualität und Aufmachung der Seiten.

7 Befragte gaben an, dass die auf Grund der Debatten zum Internet vor der Wahl und den gefundenen Informationen im Internet die **Piratenpartei** wählten.

3.5. Typologie

Viele der Studien aus Kapitel 2.3 haben eine Nutzertypologie. Hier eine Tabelle mit drei Typologien im Vergleich:

ARD/ZDF-Onlinestudie	D21	Kruse
aktiv – dynamisch		Digitale Residents
junge Hyperaktive	Digitale Avangarde	
junge Flaneure	Digitale Profis	
E-Consumer	Trendnutzer	
Routinierte	Berufsnutzer	
Infonutzer	Gelegenheitsnutzer	
selektiv – zurückhaltend	Digitale Aussenseiter	Digitale Immigrants
Selektivnutzer		
Randnutzer		

Tabelle 3.1.: Studien: Vergleich der Typologien

Die Tabelle 3.1 kann jedoch nur eine ungefähre Vergleichbarkeit darstellen. Kruses (Kapitel 2.3.2) Auswertungen liegen "Heavy User" zu Grunde. Seine Digitale Immigrants verbringen somit viel mehr Zeit im Internet als die Digitalen Aussenseiter von D21 und den selektiv-zurückhaltenden Nutzergruppen der ARD/ZDF-Onlinestudie.

Doch nicht die Dauer des Aufenthaltes im Internet gibt den Ausschlag bei der Typologie, sondern

- der Umgang mit,
- die innere Einstellung zu
- sowie das Wissen über

das Medium *Internet*.

Kann man Nutzergruppen erkennen innerhalb der Studie *Das Internet - Bedeutung und Nutzung*?

Bei den ca. 460 Befragten sind 48% weiblich und 51% männlich. Doch der Großteil der Befragten, 80% sind zwischen 20-30 Jahre alt. Die meisten von ihnen haben Abitur (Abitur und Fachhochschulreife 56%) oder einen höheren Abschluss (Hochschulabschluss ca. 30%). Über die Hälfte der Befragten, ca. 54%, sind in Ingenieur-, Naturwissenschaften oder Informatik tätig.

Im Vergleich mit den Studien aus Kapitel 2.3 könnte man so zu dem Schluss kommen, dass der Großteil der Befragten eine positive innere Einstellung zum Internet und den neuen Medien hat. Bei der Auswertung der Freitext-Antworten war bei vielen ein Bewusstsein für die positiven und negativen Seiten der neuen Medien erkennbar. Doch um eine objektiv, haltbare Aussage zu einer Typologie innerhalb der Befragten machen zu können, hätte die Studie etwas anders aufgebaut werden müssen, was eine Auswertung nach Typologie-Aspekten leichter gemacht hätte.

3.6. Fazit zur Studie

Schon in der Einleitung auf Seite 47 wurde kurz drauf hingewiesen, dass die Studie nicht mit dem Ziel durchgeführt wurde repräsentativ zu sein.

Als Fazit nach der Auswertung kann man sagen, dass die Studie nicht leicht auszuwerten war.

Die **Freitextantworten** brachten viele interessante Erkenntnisse, doch man musste aus den Antworten des öfteren die *emotionale*, innere Haltung zu einem Thema interpretieren. Ohne den Befragten sehen zu können war dies nicht einfach. Ebenfalls war es schwierig statistische Daten aus den Freitextantworten zu extrahieren, alleine auf Grund der Menge der Antworten. So sind für die statistische Darstellung Stichproben herangezogen worden.

Aus den **Multiple-Choice-Fragen** waren die Daten einfacher darzustellen. Für einen richtigen Vergleich mit den Studien aus den Grundlagen hätten die Daten in einer andere Datenrepräsentation überführt werden müssen. Eine flache Tabelle allein reicht dafür nicht aus. Am Besten wäre eine Datenbank geeignet gewesen wie man sie im **Data-Mining** benutzt. Dann wären Aussagen wie, *alle 20-30 Jährigen nutzen unter der Woche mehr als 8 Stunden das Internet* einfach überprüfbar gewesen.

Um dann aber eine Typologie der Befragten erstellen zu können, fehlen noch ein paar Daten wie z.B.:

1. Haushalts-Brutto-Einkommen (vergleich mit den Milieus)
2. Beziehungsstatus (sind alle Viel-Nutzer Single?)

4. Wahrnehmungen und Realitäten zur Digitalen Gesellschaft

Dieses Kapitel beschäftigt sich mit den Wahrnehmungen zur **Digitalen Gesellschaft**. Es wird untersucht, ob die Wahrnehmungen der Realität standhalten und ob es möglich ist bei Unterschieden die Ursachen dafür zu finden.

Aufbau des Kapitels

Einige Wahrnehmungen (**Thesen**) wurden ausgewählt aus den aktuellen Diskussionen in den Medien und der Gesellschaft zum Thema Internet und Digitale Gesellschaft (Kapitel [4.1](#)).

Dann wurde versucht diese Thesen mit wissenschaftlichen Mitteln zu untersuchen. Die dazugehörigen **Themen** finden sich wieder in:

Die Digitale Gesellschaft siehe Kapitel [4.2](#)

Netzneutralität siehe Kapitel [4.3](#)

Am Ende des Kapitels werden die Thesen wieder hervorgeholt und mit Hilfe der Kapitel [4.2](#) und [4.3](#) bewertet. Ist es möglich die **Realitäten**, Kapitel [4.4](#), hinter den Thesen zu finden?

4.1. Wahrnehmungen

Zuerst einige Wahrnehmungen (Thesen), die in der letzten Zeit durch die Medien geisterten und die emotional in der Öffentlichkeit diskutiert wurden:

4.1.1. These 1

Die Generation der Digital Natives ist dumm. Sie können sich nicht mehr auf eine Sache konzentrieren, geschweige denn ein Buch lesen. (Analyse im Kapitel [4.4.1](#))

4.1.2. These 2

Menschen, die sich viel in sozialen Netzwerken bewegen, können keine normalen Beziehungen mehr führen. (Analyse im Kapitel [4.4.2](#))

4.1.3. These 3

Die Befürworter der Internet-Neutralität wollen nur weiterhin illegal Musik und Filme runterladen. *Stoppschild*-Gegner wollen selbst Kinderpornos schauen oder haben kein Mitgefühl für die Opfer. (Analyse im Kapitel [4.4.3](#))

4.1.4. These 4

Ein unreguliertes Internet ist gefährlich, so können Cyber-Kriminelle in meinen PC einbrechen und ich komme vor lauter Spam nicht mehr dazu die richtigen E-Mails zu lesen. (Analyse im Kapitel [4.4.4](#))

4.1.5. These 5

Das Internet ist das Allheilmittel gegen Armut, Diktatur und soziale Ungerechtigkeit. (Analyse im Kapitel [4.4.5](#))

4.2. Die Fakten zur Digitalen Gesellschaft

Als Hintergrund zu den Wahrnehmungen in Kapitel [4.1](#) beschäftigt sich dieses Kapitel mit folgenden Themen:

Micro-Soziologische Sicht auf die Digitale Gesellschaft: Die Sicht auf den Einzelnen in der Gesellschaft, sein Verhalten, die Lebensrealitäten und der Einfluss der neuen Technologien auf die Gesundheit.

Makro-Soziologische Sicht auf die Digitale Gesellschaft: Die Sicht auf die Gesellschaft als Ganzes sowie auf ihre Werte, ihre Politik ([4.2.2.3](#)) und ihre Wirtschaft ([4.2.2.4](#)).

4.2.1. Das Individuum in der Digitalen Gesellschaft

DIE MICRO-SOZIOLOGISCHE UND PATHOLOGISCHE SICHT AUF DEN EINZELNEN

Eine Gesellschaft ist ein Netz von **Individuen**, die miteinander verbunden sind. Verbunden sind sie durch gemeinsame Ziele und gemeinsame Werte. Die Regeln nach der Individuen in der Gesellschaft miteinander agieren sind nicht angeboren, sie sind entstanden durch *Sozialisation* ([Abels \(2007b\)](#), Kapitel 2).

***Werte** geben einem allgemeinen Orientierungsrahmen für Denken und Handeln ab, Normen schreiben mehr oder weniger streng vor wie gehandelt werden soll.*

***Normen** sind Regeln, über deren Einhaltung die Gesellschaft wacht. Das tut sie mittels positiver und negativer Sanktionen, also Lob und Strafe. ...*

Einführung in die Soziologie 2: Die Individuen in ihrer Gesellschaft — [Abels \(2007b\)](#)

Wenn Individuen zur selben Gesellschaft gehören, müssten diese gemeinsame Werte und Normen, haben ob nun *politische*, *ethisch-moralische* oder *religiöse*. Doch auch gemeinsame Ziele lassen Individuen sich zu einer Gemeinschaft zusammenschließen und gemeinsam agieren.

Es gibt viele Studien und Berichte darüber, wie die Mitglieder der Digitalen Gesellschaft seien (siehe Kapitel 3 und 2.3). Auch die Medien haben das Thema entdeckt.

Mit der neuen Sendereihe "Tatort Internet - Schützt endlich unsere Kinder" startet ab dem 7. Oktober ein investigatives und gesellschaftlich relevantes Format, das aufrüttelt, schockiert und alle betrifft.

RTL II Presse & PR — [Christeleit](#)

neues spezial: Digital Natives Die Ureinwohner des World Wide Web

3sat.online — [3sat.online \(2010b\)](#)

... Wenn Sie sich im Netz zum Affen machen wollen, haben Sie immer ein Publikum. Aber das ist ja nichts, was eine gesellschaftliche Relevanz bekäme. ...

Interview mit Markus Reiter, Autor: Dumm 3.0 — [Die Zeit \(2010\)](#)

In vielen Formaten von Reportagen bis zu Talkshows, von den öffentlich-rechtlichen Stationen bis zu den privaten, wird über die Wirkung der massiven Nutzung des Internets berichtet und gestritten. Durch den Vortrag von Prof. Dr. Peter Kruse wird (siehe Kapitel 2.3.2 und Kruse (2010)) klar, dass die emotionalen und polarisierenden Berichte durch die nicht reflektierte Wertebasis entstehen können.

Es gibt aber auch Berichte, die sich um eine objektive Berichterstattung bemühen. Eine Co-Produktion von 3sat und ZDF beschäftigt sich mit den so genannten *Digitale Natives* (3sat.online (2010b) siehe auch Kapitel 2.1.4).

Junge Menschen aus unterschiedlichen gesellschaftlichen Schichten, wobei der Großteil aus dem sogenannten *Mittelstand* kommt, von 8 bis 25 Jahren werden begleitet. Die ältesten beiden in der Reportage sind ein Paar und haben ein gemeinsames Kind.

Der Rest der jungen Menschen geht noch zur Schule und lebt bei seinen Eltern. Bei den Eltern der Kinder fällt auf, egal ob diese aus der Mittelschicht oder aus der sogenannten *bildungsfernen Schicht* kommen, dass sie dem Zugang ihrer Kinder zur Digitalen Welt oft nicht gewachsen sind. Während den einen scheinbar selbst nichts auffällt und sie auch nichts ändern wollen, suchen die anderen von außen Unterstützung, um ihre Kinder bei dieser Reizüberflutung der Netzes begleiten zu können.

Das Internet als grenzenloser Informationspool löst nicht das Bildungsproblem, es bedarf dagegen eine neue Entwicklung in der Informationsverarbeitung. Ist der Mensch und sein Gehirn vielleicht zur Zeit nicht in der Lage die Informationen zu verarbeiten (Weinreich (2009))?

Doch was kann man über den Einzelnen sagen, der viel Zeit mit den neuen Medien verbringt und sie selbstverständlich in seinem Alltag nutzt.

Medizinische Sicht auf die Individuen der Digitalen Gesellschaft

Welche Veränderungen kann der ständige Gebrauch von digitalen Medien aus medizinischer Sicht mit sich bringen?

Stress

Stress wurde in den letzten Jahren als Hauptfaktor unter den Zivilisationskrankheiten erkannt. Nach einer Statistik der Techniker Krankenkasse aus dem Jahre 2009 leiden 8

von 10 Deutschen unter Stress und 32% sind häufig oder ständig gestresst ([Techniker.Krankenkasse \(2009\)](#)). 33% der Befragten leiden unter Stress durch Informationsüberlastung und ständige Erreichbarkeit. Ständige Erreichbarkeit ist ein Hauptfaktor der Digitalen Gesellschaft, denn die Omnipräsenz der modernen Medien gehört zu ihren Merkmalen. Was kann die ständige Erreichbarkeit und die dadurch vielleicht indizierte Informationsüberlastung mit dem Individuum machen.

Internetsucht

Ein Faktor der Veränderungen durch die ständige Nutzung des Internet ist die Sucht, die Internetsucht. Die Klassifizierung von Internetsucht ist eine immer noch kontroverse Frage. Sie wurde als Verhaltensstörung klassifiziert sowie auch als Kontrollverlust-Störung und sie hat Schlüssel-Eigenschaften die sich mit denen für stoffliche Abhängigkeit und Spielsucht überschneiden. Von Internetsucht sind unter Studierenden in etwa 8-13% betroffen. Sie wirkt sich auf deren Sozialverhalten und Leistungsfähigkeit aus ([Ko u. a. \(2010\)](#)).

Dadurch, dass die Klassifizierung der Internetsucht noch nicht abgeschlossen ist, hat sie bis jetzt auch noch keinen Platz auf der Liste der chronischen Krankheiten der WHO. Die Aufnahme in diese Liste ist von Bedeutung für die Erstattung von Therapien und Behandlungen im Zusammenhang mit der Internetsucht. In Verbindung mit verhaltenstherapeutischen Behandlungen gibt es Erstattungen, doch spezielle Programme müssen privat finanziert werden oder leben von Spenden.

Aus **technologischer Sicht** gibt es keine Lösungen gegen die Internetsucht. Das Internet kann nicht verändert werden, um weniger süchtig zu machen. Als Auslöser und Ursachen für die Sucht gelten die selben Faktoren wie für andere Kontrollverlust-Süchte oder stoffliche Süchte. Nur ist ein Leben nach der Sucht für einen Internetsüchtigen in der heutigen Zeit sehr problematisch. Es kann sein, dass er dem Computer und dem Internet für immer fern bleiben muss.

Neurologische Veränderungen

Bei den Individuen in der Digitalen Gesellschaft hat es Anpassungen ihrer Gehirne an die neuen Anforderungen durch die mediale Dauerbefeuerung gegeben.

In der Shell-Studie aus dem Jahre 2010¹ wurde die Reaktionsfähigkeit der Jugendlichen getestet. Gegenüber der vorherigen Generation hat die Beherrschung der Feinmotorik enorm

¹Die Shell-Studie ist leider nicht frei verfügbar, deswegen eine Sekundärquelle: [Redaktion.Quarks.und.Co \(2010\)](#)

zugenommen, dem gegenüber steht der Verlust von grobmotorischen Fähigkeiten, den sportlichen Fähigkeiten.

Was ebenfalls anders ist als früher ist die Übergangsphase zwischen Kindheit und der Pubertät. Aus neurologisch-psychologischer Sicht passiert in der Zeit ganz viel. Alte Verbindungen im Gehirn werden verworfen und neue Verbindungen aufgebaut. Der Aufbau in der Pubertät ist ein besonderer, mit einer hohen Aktivität und vielen neuen Verbindungen zwischen den Nervenzellen. Besonders ist, dass dieser Prozess heute länger dauert als früher. Wissenschaftler vermuten, dass dieser bei einigen über die 20er hinaus anhalten könnte. Es ist nicht klar, ob diese Veränderung mit dem hohen Konsum der Digitalen Medien zusammenhängt. Doch man hat festgestellt, dass anders als die Generationen davor die **Digitale Natives** keine Konzentrationseinbußen bei der gleichzeitigen Nutzung von unterschiedlichen Medien haben.

Übergewicht

Wie im Kapitel davor schon kurz angesprochen überwiegen die feinmotorischen Fähigkeiten den grobmotorischen. Ursache dafür ist zu wenig Bewegung durch den hohen Medienkonsum und als Folge davon kann es zu Übergewicht kommen. Das Nutzen des Internets ist nicht die alleinige Ursache, doch laut der ARD/ZDF-Onlinestudie zur Mediennutzung, nutzen die Deutschen im Durchschnitt 8 ½ Stunden am Tag Medien (siehe Abbildung 2.11). Nach einer Studie des IfD Allenbach ([Haumann \(2009\)](#)) gaben **75%**, bei der Frage nach wahrgenommenen Erziehungsproblemen, **zu wenig Bewegung** und **68% Übergewicht und schlechte Ernährung** an.

Aus **technologischer Sicht** hat die Spieleindustrie auf die Kritik an ihrer Beteiligung an der wenigen Bewegung der Kinder und Jugendlichen reagiert. Sie haben Konsolen und Technologien entwickelt, mit der Spiele und Software durch Bewegungen des Nutzer bedient werden. Doch diese Entwicklungen sind nicht in erster Linie dem Interesse der Industrie an der Gesundheit ihrer Kunden geschuldet, sondern ihrem Absatzmarkt. Diese Technologien der Konsolensteuerung sind außerdem Vorstufen auf dem Weg der Human-Computer-Interaktion der Zukunft ohne zusätzliche Eingabegeräte.

Fazit

Dieses Kapitel gibt einen kleinen Einblick in die microsoziologische Sicht auf die Individuen in der Digitalen Gesellschaft. Der Einfluss den die Veränderungen der letzten 20-30 Jahre und aktuell auf jeden Einzelnen haben sind Thema aktueller Forschungen. Auch das Verhalten von Menschen untereinander im Internet. Doch sowohl für das gute als auch das unangemessene Verhalten von Menschen finden sich täglich Beispiele im Alltag, dieses Verhalten

findet nicht nur im Internet statt. Ursachen dafür können vielfältig sein. Viele Schulen beklagen z.B., dass sie immer mehr erzieherische Aufgaben der Eltern übernehmen müssen.

4.2.2. Wer oder was ist die Digitale Gesellschaft

EINE MACRO-SOZIOLOGISCHE SICHT AUF DIE GESELLSCHAFT

In Kapitel 4.2.1 wurde gesagt, dass gemeinsame Werte und Normen oder gemeinsame Ziele eine Gesellschaft ausmachen. In Kapitel 2.1.3 wurde vermutet, dass die globale Gesellschaft und die Informationsgesellschaft sich ähnlich sind und Giddens schreibt, dass die Soziologen sich nicht einig sind, ob es für die globale Gesellschaft gemeinsame Werte und Normen geben kann (Giddens (2009)).

4.2.2.1. Werte und Normen der Digitalen Gesellschaft

Kann man gemeinsame Werte und Normen innerhalb der Digitalen Gesellschaft ausmachen und was wären diese?

Geld als gemeinsame Wertebasis

Allgemein, in der globalisierten Welt, scheint Geld eine große Bedeutung zu spielen. Geld bedeutet Unabhängigkeit und die Möglichkeit zur Selbstverwirklichung, denn in den letzten Jahrzehnten nahm die Bedeutung der individuelle Lebensgestaltung zu (Fröhlich und Mörth (1994)) und nimmt manchmal fast religiöse Züge an. Reichtum ist an die Stelle des Status durch die Herkunft getreten und die wirtschaftlich-liberalen Ideale propagieren die freie Entfaltung durch ein Minimum an Regulierung, die Macht des Stärkeren/Reicheren.

Einen perversen Höhepunkt dieser Geldgier gab es 2008 zur großen **weltweiten Finanzkrise**.

Diese wäre so nicht möglich gewesen vor dem Zeitalter der Digitalen Gesellschaft. Da Geld heute nicht erst physikalisch von einem Ort zum anderen transferiert werden muss und die Computer diese großen weltweiten Datenmengen mühelos in *Nullzeit* darstellen, Kommunikation zwischen Kontinenten in einem Wimpernschlag erfolgt, steht der Mensch vor einer Übermacht an Informationen. Und auch wenn die Börsenmakler und Devisenbänker dies vermutlich nie zugeben würden ist ihr Gehirn ist dieser Informationsflut nicht gewachsen. Es fehlt die Zeit der Reflexion der Informationen um eine Meinung, ein interpretiertes Bild der Informationen zu bilden, auf Basis derer Entscheidungen getroffen werden sollten (Weinreich (2009)). Ihr Instinkt kann nicht auf schon einmal dagewesene ähnliche Erfahrungen zurückgreifen, so komplex wie heute war es noch nie.

Die Folgen dieser Krise sind weltweit zu spüren. Der Hunger in den sich entwickelnden Ländern, vor allem in Afrika, hat wieder zugenommen.² In den Industrienationen stehen die Kassen der öffentlichen Hand für die Verluste gerade und damit die Bürger, die Gesellschaft in den jeweiligen Nationen.

Aus **technologischer Sicht** gibt es einige Ideen für die Begleitung der Finanzmärkte, die Vor-Filterung der Informationen (zur Verlangsamung der Informationstaktung, bzw. Filterung von nicht relevanten Informationen und dadurch ebenfalls die Verlangsamung der Informationstakte). Eine andere Idee war die technische Überprüfung zur Einhaltung von Regeln oder die Risikoanalyse im Hintergrund und die Nicht-Freigabe von zu risikobehafteten Transaktionen. Doch schon jetzt stehen den Bänkern Simulationswerkzeuge zur Verfügung, doch eine Simulation ist nur so gut wie, die Informationen mit der sie gespeist wurde (III (2009)). Je genauer das Abbild der Wirklichkeit, umso genauer die Simulation, doch einige Wissenschaftler sagen, dass das Verhalten auf den Märkten zu komplex ist um mit heutigen Modellen simuliert werden zu können.

Wissen als gemeinsame Wertebasis

Das Kapitel 2.1.4 wird unter anderem mit einem Ausschnitt aus der Wikipedia zur **Informationsgesellschaft** eingeleitet. Dort steht, dass die Informationsgesellschaft auch oft mit der Wissensgesellschaft gleich gesetzt wird. Jimmy Wales sagt bei TEDGlobal (2006), dass er die Wikipedia erfunden hat, weil er die Menschen auf der ganzen Welt an dem **Wissen der Welt** teilhaben lassen will.

Wissen und Bildung gelten als Schlüsselfaktoren der Entwicklung. Wie schon in Kapitel 2.1.1 kurz angesprochen legt Bildung den Grundstein für die Zukunftschancen eines jungen Menschen, dies gilt auch Weltweit. Das Wissen und die Bildung eines Menschen legt den Grundstein für die dessen Möglichkeiten innerhalb der globalen Gesellschaft.

Doch muss dass Wissen nicht frei zugänglich sein, um den Graben zwischen Arm und Reich nicht weiter zu vergrößern? Wikipedia ist nur eine Möglichkeit zu Information, denn die Kritik an der Wikipedia, dass es keine Qualitätsgarantie für deren Inhalte gibt, mag für einige Artikel durchaus richtig sein. Doch was sind anerkannte Informationen in Sinne von wissenschaftlich korrekt, das sind wissenschaftliche Arbeiten. Freier Zugang zu wissenschaftlichen Arbeiten (OpenAccess) ist ein Aspekt einer Bewegung, der **Open-** Bewegung.

²Ursache hierfür ist unter anderem die Umorientierung der Märkte hin zu den Termingeschäften, die Spekulation mit Getreide und anderen Rohstoffen für die Nahrung hat zu deren Preissteigerung geführt.

Die *Open*-Bewegung

ODER WIE FREIES WISSEN DIE WELT VERÄNDERN KÖNNTE

Eine nennenswerte Bewegung mit **gemeinsamen Werten**, die man der Digitalen Gesellschaft zuordnen kann, ist die *Open*-Bewegung.

Dahinter steckt die Vorstellung, dass sich durch den freien Zugang zu Wissen eine Wissensgesellschaft entwickelt. Die Bewegung hat viele Fachbereiche, die sich mit den unterschiedlichen Wissensbereichen beschäftigen. Zu den Anfängen der **Open**-Bewegung gehört die **OpenSource**-Bewegung.

OpenSource

With the advance of the Internet, open-source software has grown into a social movement.

The Biotope Model An Open-Source Cyberlearning Model and Its Impact on Social Evolution — [Sawa u. a. \(2005\)](#)

Am Ursprung dieser Bewegung stand die *OpenSource* Bewegung. Die OpenSource Initiative wacht seit ihrer Gründung 1998 über die OpenSource Definition, die wie folgt lautet:

1. *Free Redistribution*
2. *Source Code*
3. *Derived Works*
4. *Integrity of The Author's Source Code*
5. *No Discrimination Against Persons or Groups*
6. *No Discrimination Against Fields of Endeavor*
7. *Distribution of License*
8. *License Must Not Be Specific to a Product*
9. *License Must Not Restrict Other Software*
10. *License Must Be Technology-Neutral*

OpenSource Initiative (OSI) — [OpenSourceInitiative](#)

Die Idee dahinter ist **nicht**, wie sie oft verstanden wird, dass Software die OpenSource ist auch gleich **umsonst** ist. Die Idee ist, dass die Software quelloffen ist. Heißt, dass der *SourceCode* der Software offen ist. Softwareentwickler oder interessierte Laien, sind also in der Lage sich anzuschauen, wie die Software geschrieben ist und können diese verändern.

In welchem Rahmen die Veränderung stattfinden kann und ob die Veränderung dann weitergegeben werden und gar damit Geld verdient werden kann, hängt von dem Lizenzmodell ab unter der die Software lizenziert ist. Für *Opensource* gibt es eine Menge Lizenzmodelle³ und es braucht manchmal einen Advokaten, um diese zu durchblicken. Leider ist eine Lizenzierung aber notwendig, was die immer mehr auftretenden Klagen von Softwareunternehmen untereinander zeigen. Hat man eine gute Idee und stellt diese nicht unter eine Lizenz, kann es einem passieren, dass man später von einem Unternehmen für das Nutzen der eigenen Idee zur Kasse gebeten wird.

Was alle *Open*-Bewegungen gemeinsam haben ist, dass sie die Überzeugung haben, dass zur Wissensgesellschaft dazugehört, dass die Menschen ihr Wissen miteinander teilen. Diese Entwicklung scheint notwendig als Gegengewicht zu globalen Konzernen deren Geschäftsmodell Wissensmonopole sind (Piedra u. a. (2009) und Giddens (2009)).

Je nach Firma handelt es sich bei diesen Monopolen um Wissen aus beispielsweise der Softwarewelt aber auch für wissenschaftliche Erkenntnisse wie solche aus Biotechnologie und Medizin oder journalistisch bearbeitete und verbreitete Informationen⁴

Als nächste werden die Projekte betrachtet, die im Geiste der *OpenSource*- Bewegung entstanden sind und sich mit speziellen **Domänen von Wissen** beschäftigen.

OpenData

Open Data ist eine Philosophie und Praxis, die zur Grundlage hat, dass Daten frei für jedermann verfügbar und frei von Copyrights, Patenten oder anderen Kontrollmechanismen sind.

©by — wikipedia

Hinter OpenData liegt die Idee, dass Daten, im Sinne von Informationen, im Internet frei zugänglich sein sollen. Es geht dabei um die Verfügbarmachung von Daten, die bereits vorhanden sind, auch oft schon in einer Datenbank-Struktur. OpenData soll dabei helfen ein umfassendes Bild über ein Thema zu bekommen mit dem freien Zugang zu den Informationen über dieses. Um den Zugang zu diesen Daten zu erleichtern, gehört zu diesem Thema

³GNU GPL, CC sind eine Auswahl, auf der Seite: <http://www.opensource.org/licenses/alphabetical> finden sich die Lizenzen die die Open Source Initiative (OSI) als getreu dem Prinzip von OpenSource anerkennt

⁴Das Monopol kann im Journalismus einmal im Zugang (Zugangerschwerung) zu den Informationen liegen, oder in der Marktmacht des Monopols – einem eingefärbten und manipuliertem Journalismus

auch wie die Daten repräsentiert sein sollten um *lesbar* für den Menschen oder *computierbar* – maschinell verarbeitbar für Computer zu sein.

Unter dem Begriff **Open Government Data** fallen alle Daten von Regierungen, die bei ihrer Arbeit anfallen und diese für ihre Arbeit nutzen. Das W3C hat eine Definition in Entwurfsphase,⁵ die sich mit der Repräsentation dieser Daten beschäftigt, damit diese von Mensch und Maschine weitergenutzt werden können. Ein Beispiel für die Nutzung von Daten, die maschinell weiterverarbeitet wurden um Zusammenhänge darstellen zu können, findet sich auf der Website: bund.offenerhaushalt.de



Abbildung 4.1.: Datenrepräsentation des Bundeshaushalts von 2010, [offenerHaushalt](http://bund.offenerhaushalt.de)

Im Zusammenhang mit Politik geht es hier vor allem um die Daten die beim Regieren anfallen. Von Steuergeldern in Auftrag gegebene Studien, Berichte der Behörden und Institutionen der öffentlichen Verwaltung, alles was die Arbeit der Politiker und Beamten betrifft. Natürlich keine Daten, die den Datenschutz von Bürgern verletzen.⁶

⁵<http://www-mit.w3.org/TR/2009/WD-gov-data-20090908/>

⁶Ein gutes Beispiel für die Bedeutung der grundsätzlichen Klärung im Umgang mit Daten der öffentlichen Behörden, ist die Klage der Stadt Duisburg gegen einen Blogger. Dieser hatte ein, von der Stadt beantragtes, Gutachten mit samt Anhang zur Loveparade 2010 in seinem Blog veröffentlicht. Dem Untersuchungsausschuss zu dem Loveparade-Unglück selbst lag nur das Gutachten vor. Die Argumentation zur Veröffentlichung war, dass ohne den Anhang des Gutachtens keine objektive Entscheidung zu den Vorfällen getroffen werden könne.

Die Stadt klagte wegen *Urheberrechtsverletzung* und bekam recht, der Blogger musste die Dokumente von der Seite nehmen. Zu dem Zeitpunkt waren die Dokumente im Netz vielfach verbreitet und die Klage der Stadt ad absurdum geführt worden. Quelle:<http://www.sueddeutsche.de/politik/loveparade-katastrophenzensur-duisburg-schurigelt-blogger-1.989594>, <http://www.netzpolitik.org/2010/lovepared-stadt-duisburg>

OpenAccess

Etwas anders als OpenData ist OpenAccess gelagert.

"Open Access meint, dass diese [= die wissenschaftliche, Anm. d. Red.] Literatur kostenfrei und öffentlich im Internet zugänglich sein sollte, so dass Interessierte die Volltexte lesen, herunterladen, kopieren, verteilen, drucken, in ihnen suchen, auf sie verweisen und sie auch sonst auf jede denkbare legale Weise benutzen können, ohne finanzielle, gesetzliche oder technische Barrieren jenseits von denen, die mit dem Internet-Zugang selbst verbunden sind. In allen Fragen des Wiederabdrucks und der Verteilung und in allen Fragen des Copyright überhaupt sollte die einzige Einschränkung darin bestehen, den jeweiligen Autorinnen und Autoren Kontrolle über ihre Arbeit zu belassen und deren Recht zu sichern, dass ihre Arbeit angemessen anerkannt und zitiert wird."

©by-nc — open-access.org

Hierbei geht es um den Zugang zu wissenschaftlicher Literatur. Dazu gehören Abschlussarbeiten, Doktorarbeiten, Seminararbeiten und alle weiteren Dokumente, die im Forschungsalltag an Hochschulen auf der ganzen Welt entstehen.

Aus Sicht der OpenAccess-Befürworter sind diese Dokumente schließlich Wissenskapital, das allen gehört. Es sei nicht mehr Zeitgemäß seine Vormachtstellung dadurch zu behalten, dass man sein Wissen für sich behält. In einer Wissensgesellschaft gehört allen das Wissen.

Es gab eine ePetition, die sich mit dem Thema OpenAccess beschäftigte.⁷

Fazit zur *Open*-Bewegung und Werte und Normen der Digitalen Gesellschaft

Die **Open**-Bewegung hat noch viel mehr Projekte. Von Open-Education über OpenGeoData zu den Creative Commons (CC).⁸ Diese Bewegung hat im Internet ihren Ursprung und die Ideen, die hinter diese Bewegung stehen sind als allgemeingültige, globale **Werte** der Digitalen Gesellschaft zu sehen (Wolf u. a. (2009)). In der Vergangenheit wurde von Menschen

untersagt-blog-veroffentlichung-von-dokumenten/, <http://www.xtraneews.de/2010/08/16/loveparade-gutachten-die-sache-mit-den-fluchtwegen/>

⁷Petition: **Wissenschaft und Forschung - Kostenloser Erwerb wissenschaftlicher Publikationen** vom 20.10.2009

– <https://epetitionen.bundestag.de/index.php?action=petition;sa=details;petition=7922>
mehr zu ePetitionen auf Seite 88

⁸Den Lizenzen der Kreative-Branche, die die Möglichkeiten der globalen Gesellschaft nutzt und es den Künstlern ermöglicht zu entscheiden, ob und wie ihre Werke kreativ weiterentwickelt werden können, siehe auch <http://de.creativecommons.org/was-ist-cc/>

mit weniger Internetaffinität oft angemerkt, dass die Sprache dieser Initiativen zu **nerdig**⁹ sei. Dadurch wären die Ideen einem breiten Publikum, das die Vokabeln des Internets nicht selbstverständlich spricht, nicht zugänglich. Sowohl der Zugang zum Internet und dem Wissen zu informationstechnischen Themen und Vokabeln ist in der breiten Gesellschaft heutzutage besser als noch vor 10 Jahren, als auch die Bereitschaft und Fähigkeiten, der **Ur-Einwohner** des Internets, zu allgemeingültigen Formulierungen hat zu einem besseren Verständnis auf beiden Seiten geführt.

Die Organisationsstruktur von *Open*-Projekten kann auch einige Schwächen haben. In der ursprünglichen Form, gibt es keine hierarchische Struktur. So sind Entscheidungen manchmal sehr langwierig und es kann der Eindruck entstehen, dass es an jemandem fehlt der ein *Machtwort* spricht. Bei der Wikipedia wurden Zwischenstrukturen eingeführt und im Zweifel hat der Gründer, Jimmy Wales, das letzte Wort.

4.2.2.2. Die Digitale Gesellschaft und die Medien

Ein weiterer Aspekt der Entwicklungen der letzten Jahre durch das Internet, ist der der journalistischen Medien. Es gibt Weblogs, auch kurz Blogs, die durchaus journalistische Qualität haben, oft von Journalisten gemacht. Und es gibt die Blogs die voll sind mit belanglosem Inhalt oder mit dem oft zitierten *Seelenstripties*, denn so etwas erzählen Tagebücher auf Papier vermutlich auch. Doch das Potenzial ist groß:

The Internet as a worldwide 'network of networks' could enable people to inform and educate themselves, express their views, and participate in civil society and democratic processes to an extent never before possible.

Freedom of Connection – Freedom of Expression — [Dutton u. a. \(2010\)](#)

Zwei Beispiele stellen die Möglichkeiten der neuen Medien für den Journalismus gut da. Die Beteiligung der sozialen Medien und Netzwerke bei der **grünen Revolution** im Iran 2009 und **Wikileaks** als Quelle für investigativen Journalismus.

⁹Wikipedia definiert einen Nerd folgendermaßen: **Nerd** (engl. für Langweiler, Sonderling, Streber, Außenseiter, Fachidiot); steht für besonders in Computer oder andere Bereiche aus Wissenschaft und Technik vertiefte Menschen. Manchmal wird auch ein überdurchschnittlicher Intelligenzquotient (IQ) als begleitende Eigenschaft genannt; oder New American Oxford Dictionary: **nerd** – a foolish or contemptible person who lacks social skills or is boringly studious – an intelligent, single-minded expert in a particular technical discipline or profession; das Oxford Dictionary lässt in den beiden Bedeutungen den Wandel erahnen, den der Nerd in der gesellschaftlichen Wahrnehmung durchgemacht hat

Twitter & Co im Iran

Als Beispiel für die politische Bedeutung der Digitalen Medien und das Wiederentdecken der politischen Interessen wird immer wieder die *grüne Revolution* im Iran 2009 genannt. Der Einsatz der sozialen Medien hat sich auch als **Twitter Revolution**¹⁰ in das Mediale Gedächtnis eingebrannt.

Twitter, Facebook und Youtube, nicht schnell genug vom Regime unerreichbar für die Bewegung gemacht, ließen miterleben, einblicken und mitfühlen. Die Revolutionäre benutzten Handys, Twitter und Facebook, um sich zu organisieren und zu verabreden. Youtube strahlte die Geschehnisse im Iran in die Welt, trotz Ausgangssperre der internationalen Medien ([Dutton u. a. \(2010\)](#)). Doch das Regime brauchte nicht lange um darauf zu reagieren und anders als vielleicht erwartet, blockierte es nicht einfach die Verbindung zu den sozialen Netzwerken und zum Internet, sondern schaltete auch das Mobilfunknetz aus. Das passierte zuerst, dann implementierte das Regime seine eigenen Leute.

SMS und Anrufe aus dem Mobilfunknetz wurden ausgewertet¹¹ und die Leute mit den eigenen Waffen geschlagen. Auch der E-Mail-Verkehr wurde ausgewertet und später vor Gericht für die Verurteilung genutzt. Und die Bekanntmachungen und Verabredungen im Netz wurden nun auch vom Regime gelesen und es konnte so neue Versammlungen gleich ausheben und stören und Festnahmen vornehmen.

Die Brutalität mit der das Regime gegen die *grüne Revolution* vorging war groß. Viele Menschen wurden gebrochen und es kam zu vielen Todesurteilen. Der Traum von der friedlichen Revolution, die im Internet ihren Ursprung hat, ist ausgeträumt. Revolution bleibt genauso gefährlich wie eh und je. Beide Seiten haben ein paar mehr Werkzeuge für den *Medialen Krieg*, doch das Rennen macht der, der das Werkzeug besser beherrscht. Zum Leidwesen der Verurteilten und aller anderen, die Hoffnung in die *grüne Revolution* gesetzt hatten, hatte die iranische Regierung auf ihrer Seite auch Kenner der neuen Medien.

¹⁰ laut Evgeny Morozov von ihm selbst geprägt, wurde der Begriff aus dem Zusammenhang heraus von den Medien aufgegriffen. Er hätte den Begriff als Reizung nutzen wollen, die den Begriff selbst ad absurdum führen sollte, denn eine Revolution würde nicht virtuell stattfinden, die Konsequenzen für den Widerstand sind noch genauso real wie zur Zeit der französischen Revolution und kosten den Kopf (14. April 2010, re:publica 2010)

¹¹ Mit deutscher und finnischer Hilfe in Form von Siemens und Nokia im Join-Venture Nokia-Siemens-Networks. Sie stellten der Regierung ein Kontrollcenter für Mobilfunk und Internet zur Verfügung mit der (vermutlich durch Deep-Package-Inspection) die Datenströme überwacht und ausgewertet werden konnten

Wikileaks

Wikileaks ist eine Plattform für **whistleblowing**¹² und hat sich, laut eigener Aussage, dem investigativen Journalismus und der Pressefreiheit verschrieben.

Gegründet 2007 will die Organisation die Möglichkeiten des Internets nutzen um geheime Informationen zu veröffentlichen, ohne die Quellen dieses Materials der Gefahr der Enttarnung auszusetzen. Ihre Idee ist, dass Öffentlichkeit und die Freiheit der Informationen einen grundlegenden Beitrag zur globalen Demokratie beitragen. Dass die Weltbevölkerung Verbrechen und Betrug nicht gutheißt wüssten sie darüber bescheid und die potenziellen Täter würden vielleicht nicht zur Tat schreiten wenn nicht Garantiert ist dass ihr Handeln geheim bleibt.

Der damalige Pressesprecher von Wikileaks, Daniel Schmitt ist der Name den er für diese Arbeit verwendete, erklärte auf dem Podium der re:publica 2010 unter anderem wie Wikileaks funktioniert.

Hinter Wikileaks steht ein Netzwerk von Freiwilligen aus Journalisten, IT-Spezialisten und Rechtsspezialisten. Diese Freiwilligen sind technisch angebunden an Wikileaks, kennen sich untereinander aber nicht, dies soll zu ihrem Schutz beitragen.

Die Eingabe von Dokumenten könne auf unterschiedlichem Weg anonym an Wikileaks gehen. Mit einem Mittel aus der OpenSource, dem CrowdScourcing¹³, würden die Informationen von Freiwilligen auf der ganzen Welt überprüft. Die Überprüfung würde auf mehreren Ebenen stattfinden, nach Richtigkeit der Dokumente, rechtlicher Absicherung und Schutz von Unbeteiligten, bzw. Informantenschutz. Erst wenn diese Analyse abgeschlossen sei würden die Dokumente veröffentlicht.

Bis zu diesem Jahr, 2010, hatte Wikileaks so einige Dokumente ans Licht gebracht, die durch ihre Veröffentlichung bei Wikileaks in der Presse auftauchten und so von der Masse der nachrichteninteressierten Bürger global wahrgenommen wurden. Selten tauchte Wikileaks als Quelle der Leaks¹⁴ in der Presse auf.

Dann kam die Veröffentlichung eines Videos, das den Mord an einem BBC-Reporter und seinem Mitarbeiter durch US-Soldaten im Irak zeigen soll. Es wurde eine journalistisch bearbeitete Version des Videos und das Rohmaterial veröffentlicht. Die journalistisch bearbeitete

¹²**whistleblowing** – a whistleblower is a person who informs on someone engaged in an illicit activity – New Oxford American Dictionary, **whistleblower** sind Menschen die sich über Missstände äußern, aus der Situation heraus dass diese die Situation aus erste Hand kennen

¹³**crowd** – a large number of people gathered together, typically in a disorganized or unruly way – New Oxford American Dictionary, **crowdsourcing** oder **Schwarmintelligenz** bezeichnet das gemeinsame arbeiten einer Gruppen von Menschen an einem Thema (Wikipedia), einer Software oder einer Problemlösung

¹⁴**leak** – accidentally lose or admit contents – New Oxford American Dictionary, **leak** – ein Leck

Version wurde bekannt unter dem Namen *Collateral Murder*¹⁵ und bekam weltweite Aufmerksamkeit. Der Eindruck wurde erweckt, dass die journalistische Version des Videos auch von Wikileaks veröffentlicht wurde und wenn man aktuell (November 2010) die Seite der Veröffentlichung des Videos aufsucht (collateralmurder.org), dann prangt ein Logo von Wikileaks auf der Seite mit der Info, dass die Seite technisch überarbeitet wird.¹⁶

Dieses Vorgehen widerspricht aber der Rolle die Wikileaks, laut Daniel Schmitt auf der re:publica 2010, einnehmen will. Die Infos sollen möglichst uninterpretiert an die Öffentlichkeit gehen. Analyse, Interpretation und Meinungsbildung sollen jedem Einzelnen (bzw. der Crowd) und den Journalisten überlassen sein. Schmitt ist seit etwa Mitte des Jahres 2010 nicht mehr für Wikileaks aktiv und hat im September des selben Jahres das Pseudonym, das er für die Arbeit bei Wikileaks angenommen hatte, aufgegeben.

Bei einem Interview zu einer Retrospektive über seine Zeit bei Wikileaks (bei netzpolitik.org [Markus Beckedahl \(2010\)](#)) spricht er einige Dinge an, die auch bei anderen Projekten nach dem Vorbild des Crowd-Sourcing des OpenSource Prinzip als kritisch genannt werden (siehe Seite 81). Flache Hierarchien, keine klare Verantwortlichkeit für das Projekt oder Teilbereiche des Projektes. Doch hat diese Unklarheit bei Wikileaks zu einem anderen Problem geführt. Es gab Positionen die nicht mehr zueinander passten. Scheinbar wurde diese Meinungsverschiedenheiten dann autokratisch gelöst. Es sieht so aus als wird das Projekt daran zerbrechen.

Fazit zu den Medien in der Digitalen Gesellschaft

Die sogenannte Twitter Revolution oder Wikileaks sind nur zwei Beispiele für neue Medienmacht und Formen davon in der Digitalen Gesellschaft. Der Wandel der Medien, auch der traditionellen, in dieser Zeit ist viel intensiver. Fast jeder Zeitung und jeder Fernsehsender hat heute eine Webseite. Und anders als zu Web-1.0-Zeiten sind diese Webseiten nicht mehr nur noch eine Visitenkarte für das jeweiligen Medienunternehmen. Die Repräsentation im Netz hat an Bedeutung stark zugenommen, das erklärt sich auch durch die Zahlen. Etwa 70% der Deutschen sind im Netz unterwegs.

Auch die **öffentlich-rechtlichen** Rundfunkanstalten haben in den letzten Jahren einen Teil ihres Budgets in den Aufbau von Seiten mit enormen Inhalten gesteckt. Die Kunden können schon Gesehene und Verpasste Inhalte im Netz anschauen oder nachlesen. Diese Angebote entsprechen der selben Qualität wie in Rundfunk und Fernsehen und wirken einem anderen Vorurteil zum Internet entgegen, dass keine oder nur schwer eine objektive Informationsbeschaffung möglich sei, da sich im Netz vor allem extreme Meinungen sammeln.

¹⁵Kollateraler Mord

¹⁶eine whois Abfrage im November 2010 auf den Domains wikileaks.org und collateralmurder.org zeigen den selben Registrant-, Admin- und Tech-Eintrag bei den beiden Domains

Doch seit Mitte des Jahres 2010 gibt es in dem Bereich einen großen Rückschritt.

"Websites must live forever" – das Ideal eines unbegrenzten und stetig wachsenden Wissens- und Informationsspeichers im Internet wird durch diese gesetzlichen Regelungen ad absurdum geführt.

Depublizieren — [Sadrozinski und blog.tagesschau.de \(2010\)](#)

Die öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalten müssen, auf Grund des Rundfunkstaatsvertrages, ihr Engagement im Netz zurückschrauben. Es ist nun genau festgelegt wie lange Inhalt online sein darf. Dieses Vorgehen ist auch als **Depublizierung** bekannt geworden. Dagegen gab es einen Aufschrei, doch leider vor allem in der Web-Gemeinde und bei den Verantwortlichen in den Rundfunkanstalten. Das Depublizieren verstößt gegen Grundsätze des Internets, dass das Wissen dort allen zur Verfügung steht und auch nicht verschwindet.¹⁷ Die Verantwortlichen in den Rundfunkanstalten sehen ihren Auftrag in Information und Bildung der deutschen Bevölkerung und es ist für sachliche Schlussfolgerung und ein objektives Gesamtbild zu einem Thema wichtig, dass nicht immer nur noch ein Ausschnitt der Berichterstattung zugänglich ist. Sind alte Artikel, Bilder und Filmmaterial nicht mehr zu finden kann es zu einer ganz anderen Einschätzung einer aktuellen Situation kommen.¹⁸

4.2.2.3. Die Digitale Gesellschaft und die Politik

Wie sieht die Rolle der Politik in der Digitale Gesellschaft aus oder spielt Politik gar keine Rolle, da die jungen Menschen von heute ja politikverdrossen sein sollen.

Vor der Bundestagswahl 2009 tauchte in Deutschland die Piratenpartei auf. Motiviert durch den großen Erfolg der schwedischen Piratenpartei zur Europawahl, wurde aus der vormals sehr kleinen Partei eine spürbare Entwicklung. Es tauchten Vergleiche mit der Partei die Grünen in den 80ern auf, die damals als Nischenpartei für Umwelt, Naturschutz und gegen Atomenergie entstand ([taz die tageszeitung \(2010\)](#)).

Als Grund für den Zuwachs zur Piratenpartei wurde die mangelte Kompetenz der traditionellen Parteien mit den Fragen und Problemen der Digitalen Gesellschaft genannt.¹⁹

¹⁷Die negativen Seiten dieser Aspektes werden für diese Kapitel beiseite gelassen.

¹⁸Eine öffentliche Person ist bei einem Vergehen erwischt worden, ohne nachlesen zu können, weiß man jedoch nicht, dass dies nicht das erste Mal ist, sondern die Person bei diesem Vergehen schon mehrmals erwischt wurde und jedes Mal Besserung gelobt hat, bei einem einmaligen Ereignis hätte man vielleicht eine nachsichtige Haltung eingenommen?

¹⁹Auch ein Teil der Befragten, der Studie zu dieser Arbeit, bedauern die mangelnde Internetkompetenz der traditionellen Parteien und einige wechselten deswegen zur Piratenpartei (siehe Seite 65)

e-governance & e-government in Deutschland

WIE DIGITAL IST DIE DEUTSCHE POLITIK UND WELCHE BEDEUTUNG HAT OPENDATA FÜR DAS VERTRAUEN DER BÜRGER IN IHRE POLITIKER?

Wenn die Gesellschaft im zunehmendem Maß die digitalen Medien nutzt, dann fordert das auch von der Politik neue Kompetenzen. Um die Möglichkeiten der neuen Medien auch in Verwaltung und politischem Leben nutzen zu können, müssen die Regierung und die Verwaltungen digitale Möglichkeiten und Medien zur Verfügung stellen.

Um einen kurzen Überblick über die Möglichkeiten der neuen Medien in der Politik zu bekommen werden die folgenden Bereiche kurz betrachtet:

Information OpenData, bzw. transparenten Information für die Bürger

Partizipation die Möglichkeit der direkten Demokratie für Bürger, Themen für ihre Politiker auf die Tagesordnung zu setzen, wenn eine ausreichende Anzahl das Thema auch für wichtig hält

Digitale Verwaltung die Möglichkeit für die Bürger ihre Behördengänge, Zeit und möglicherweise Geld sparend, von zu Hause aus zu erledigen

Information

In einer Forsa Studie für SAS Deutschland,²⁰ befürworteten 88% der Befragten Veröffentlichungen von nicht-personenbezogenen Daten durch die Behörden.

²⁰SAS Institute – großes Standardsoftware-Haus

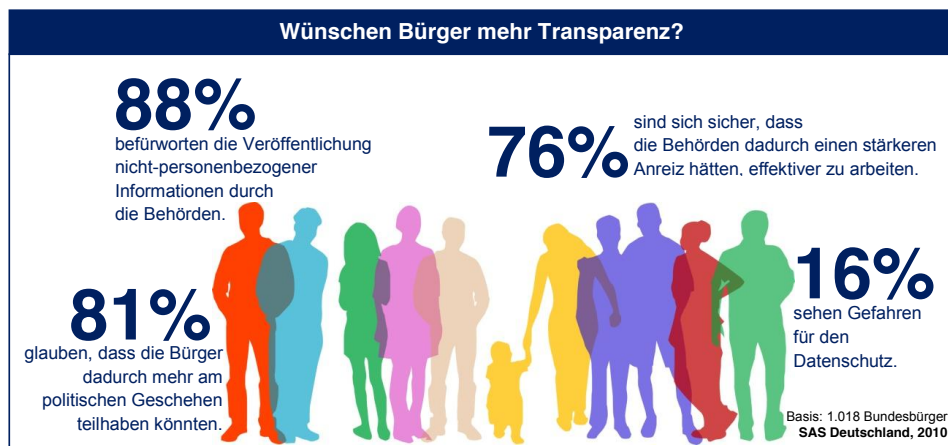


Abbildung 4.2.: Wünschen die Bürger mehr Transparenz, [forsa Gesellschaft für Sozialforschung und statistische Analyse mbh \(2010\)](#)

In Kapitel [4.2.2.1](#) auf Seite [78](#) wird das Thema OpenData schon einmal beleuchtet. Die Studie der Forsa ([forsa Gesellschaft für Sozialforschung und statistische Analyse mbh \(2010\)](#)) versuchte zu ergründen, was die Bürger bei solchen Veröffentlichungen interessieren würde. Im Durchschnitt 60% der Befragten haben Interesse an der Mittelvergabe aus Konjunkturpaketen für Städte und Gemeinden.

Das Interesse an den Ausgaben des Staates zeigt sich auch an den Protesten zu **Stuttgart 21** oder der starken Anti-Atomkraft-Bewegung, wo viele schon von einer neuen Protestkultur der deutschen Mitte sprechen ([3sat.online \(2010a\)](#) und [FAZ.Electronic.Media \(2010\)](#)).

Partizipation

Es gäbe mehrere Wege den Bürgern Möglichkeiten zur Teilnahme an demokratischen Prozessen in Deutschland zu geben. Der Wunsch nach mehr Mitsprache und mehr Information tritt bei einigen populären Themen stark hervor. Beispiele dafür sind die Anti-Atomkraft-Bewegung, die Bewegung um Stuttgart 21 und auch die Debatten um Datenschutz und Staatsausgaben im Allgemeinen finden ein großes Echo.

Doch wie steht es um ein Instrument der digitalen Bürgerbeteiligung, das es schon seit einigen Jahren gibt, den e-Petitionen der Bundesregierung.

Digitale Bürgerbegehren

Seit einigen Jahren sind e-Petitionen, auf den Internetseiten der Bundesregierung möglich. Große Berühmtheit erlangten die Petitionen 2009, als eine junge Frau eine Petition online stellte – **Internet - Keine Indizierung und Sperrung von Internetseiten**²¹ – und diese Petition über 120 000 Zeichner erreichte. Der Bundestag musste daraufhin über die Petition debattieren und aus einem Thema, welches auf den ersten Blick nur vom Schutze von Kindern und Jugendlichen handelt, wurde eins der großen Themen der Bundestagswahl 2009.

Die Zeichner waren nicht, wie zuerst *propagandistisch* von Politikern abgetan,²² gegen den Schutz von Kindern und Jugendlichen im Netz, sie fürchteten die Einführung eines Zensurmechanismus unter dem Deckmantel des Kinder- und Jugendschutzes.

Es entstand der Eindruck, dass die Politikern, die die Entscheidungen zum Gesetz im Bundestags treffen würden, nicht die genügende technische Kompetenz hätten um eine objektive Entscheidung zum Gesetz treffen zu können und dass sie diesen Mangel überspielen würden, indem sie die Argumente der Gegner nicht anhörten oder als unzutreffend bezeichneten.

Doch bis auf diese Ausnahme, finden die Bürgerbegehren, die in den e-Petitionen ihren Ausdruck finden, selten ihren Weg in die traditionellen Medien. Nur durch Mundpropaganda, die in der heutigen Zeit unter anderem mit Hilfe von Twitter, Facebook & Co. stattfindet, und durch Interesse in bestimmten Themen finden die Bürger ihren Weg auf die Seite der e-Petitionen des deutschen Bundestages und zeichnen.

Doch eine positive Entwicklung aus der Diskussion um die **Netzsperrungen** im Jahr 2009 ist die Enquete-Kommission des Deutschen Bundestages. Diese Kommission soll sich mit dem Internet und der Digitalen Gesellschaft befassen. Im Protokoll der konstituierenden Sitzung wird die Aufgabe wie folgt beschrieben:

²¹**Internet - Keine Indizierung und Sperrung von Internetseiten**

<https://epetitionen.bundestag.de/index.php?action=petition;sa=details;petition=3860>

²²Minister zu Guttenberg gab in einem Beitrag der Tagesschau an:

"Es macht mich schon sehr betroffen, wenn pauschal der Eindruck entstehen sollte, dass es Menschen gibt, die sich gegen die Sperrung von kinderpornografischen Inhalten sträuben", sagte er. "Das ist wirklich eines der wichtigsten Vorhaben in vielerlei Hinsicht."

Blogosphäre gegen "Guttenzweg" — [taz die tageszeitung \(2009\)](#)

Auch Frau von der Leyen, die damals als Familienministerin verantwortlich für das Gesetz war, äußerte sich zuerst nur in der Form, dass Gegner des Stoppschildes nicht mit den Opfern mitfühlen würden und dass nur ein Stoppschild deren Leiden im Internet beenden könne.

So erscheine etwas der Artikel 5GG verbriefte Grundrecht auf Press- Meinungsfreiheit in einem völlig anderen Licht (...) Chancen und Risiken seien auszuloten, neue Fragen seien politisch und rechtlich zu beantworten. (...)

Enquete-Kommission – Internet und Digitale Gesellschaft:
Protokoll der konstituierenden Sitzung — [Bundestag \(2010\)](#)

So scheint die Diskussion, die in der Gesellschaft zum Thema Netzsperrern gegeben hat, ihren Weg in die Politik gefunden zu haben und man kann hoffen, dass der Rat der geladenen Sachverständigen ihren Weg in die Untersuchung und Empfehlungen der Kommission findet.

Digitaler Personalausweis

Ein Projekt der Bundesregierung zur Digitalisierung der Gesellschaft ist der **digitale Personalausweis**. Seit dem 1. November diesen Jahres ist er für alle Bürger, die einen neuen Ausweis beantragen, Pflicht. Neben dem offensichtlichen Nachteil, Kosten von 28,80€ für über 24 jährige und 22,80€ für Personen unter 24 Jahren (Quelle: [Das.Bundesministerium.des.Inneren \(2010\)](#)), gab es im Vorwege einige sicherheitstechnische Bedenken.

Nicht die Karte macht den Bedenkenträgern Sorge, sondern wie sie benutzt werden soll. Den Bürgern wird suggeriert, dass sie mit diesem Ausweis jetzt bedenkenlos im Internet einkaufen oder sich ausweisen können, und ihre Daten wären sicher. Jedoch hängt die Sicherheit ihrer Daten von dem Zustand ihres Computers ab. So sicher der Computer, mit Virenschutz, Firewall und einem Benutzer mit Medienkompetenz vor dem Bildschirm und an der Tastatur, so sicher auch die privaten und sensiblen Daten.

Um den Ausweis für Identifikation im Netz nutzen zu können, braucht man ein Lesegerät. Das gibt es nur mit zusätzlichen Kosten. Auf der Seite des Bundesministeriums für Inneres für den neuen Personalausweis ([Das.Bundesministerium.des.Inneren \(2010\)](#)) werden vier Lesegeräte empfohlen, das günstigste der Lesegeräte liegt bei etwa 30€. Doch verfügt dieses Basisgerät nicht über einen eigenen Display und eine numerische Tastatur für die Eingabe des Pins, die Abfrage des Pins muss damit über die Software der Behörde erfolgen, und in dieser wurden nur wenige Tage nach der Veröffentlichung erste Sicherheitslücken gefunden, die nach dem heutigen Stand der Technik vermeidbar gewesen wären ([janschejbal \(2010\)](#)).

Wer den neuen Ausweis erst einmal nur wie den alten benutzen möchte, bis die Software und die Anwendungsfälle sich im Alltag bewährt haben, hat einen Ausweis in Chipkarten-Größe der fast 5 Mal so teuer ist, wie der alte, aber ansonsten in Funktion und Handhabung diesem entspricht.

Die Entscheidung wie man den neuen Ausweis nutzt oder ab wann man ihn auch als Identifikationsmittel im Netz nutzen möchte, muss jeder Bürger wohl selbst treffen, denn ein 100-prozentig, sicheres System gibt es nicht.

Digitale Verwaltung

Für die Digitale Verwaltung ist der Digitale Ausweis in Zukunft wohl nötig. Mit der Digitalen Verwaltung soll Zeit und Geld gespart werden und dem Bürger sollen Behördengänge erspart bleiben. Die Anwendung kann gehen von Steuererklärung über das Vorbereiten von Hochzeit hin zu Anmelden und Ummelden.

Unter dem Namen **Deutschland Online** gibt es einen Aktionsplan der Bundesregierung, nach dem die Verwaltungsprozesse in neue IT-gestützte Formen überführt werden sollen ([Deutschland-Online \(2010\)](#)). In diesem Aktionsplan wird von der Modernisierung von folgenden Bereichen gesprochen:

KFZ-Wesen: möglichst durchgängig online ausführbare An-, Ab-, und Ummeldung soll möglich sein.

Personenstandswesen: Die Möglichkeit zum Austausch von Personenstandsinformationen zwischen Behörden soll möglich sein und eine Online-Registerrückmeldung von Personenstandsurkunden für Bürgerinnen und Bürger.

Meldewesen Modernisierung des Meldewesens

Nationales Waffenregister: Waffenregistrierungsprozesse sollen *medienbruchfrei* elektronisch ausführbar sein, Nachweis über Erwerb, An-, Ab- und Ummeldung.

Zum großen Teil bereits möglich ist:

Steuererklärung Die Steuererklärung kann mit einer Software für Windows digital übertragen werden. Danach tütet man die Steuererklärung mitsamt Anhang in einen Briefumschlag und marschiert zum Briefkasten. Nach Bearbeitung durch das Finanzamt, bekommt man eine E-Mail, dass man bald Post bekommt, echte Post in den echten Briefkasten. Man kann dann sich dann mit der Steuerklärungssoftware die Berechnungen des Finanzamts anschauen. Ausführlicher ist der Bescheid, der per Post kommt.

4.2.2.4. Die Digitale Gesellschaft und die Wirtschaft

Wie ist die Sicht der Wirtschaft auf die Digitale Gesellschaft, bzw. die wirtschaftliche Situation der neuen Eliten. Das Internet, als einer der größten Wirtschaftsfaktoren der globalisierten Welt, weckt viele Interessen. Vor 10 Jahren zur Zeit der Dot-Com-Blase wollten alle ins Internet investieren. Als der Markt zusammenbrach, wollte zuerst niemand an eine neue Chance des Netzes glauben und noch heute propagieren Kritiker, dass sich mit dem Internet kein Geld verdienen lässt. Das dies nicht wahr ist, zeigt der Erfolg von Google und Facebook, die beide mit Werbung ihre Ausgaben decken und nicht nur decken, sondern auch gute Ergebnisse erzielen. Auch hier warnen Kritiker, dass dies nur auf Kosten der Privatsphäre der Verbraucher möglich ist.

Arbeiten in der Digitalen Gesellschaft

Ein weiterer Mythos der neuen Gesellschaft ist die Revolution der Arbeitsräume. Ewig mobil sollen sie sein, die neuen Kreativen und Produktiven, ohne feste Verpflichtung und doch ständig beschäftigt. Sie brauchen nur ihren Laptop und ihr Smartphone und sind überall zu Hause.

Klingt in erster Linie wie der Himmel auf Erden für Arbeitgeber, die seit der letzten Wirtschaft- und Finanzkrise eine Flexibilisierung des Arbeitsmarktes fordern. Eine hohe Mobilität innerhalb einiger Milieus ist durchaus vorhanden. Es gibt neue Arbeitsräume, die sich in Deutschland etablieren, diese Räume bieten Platz für Menschen die oft freiberuflich oder selbständig sind und sich kein eigenes Büro leisten können oder wollen und solche Räume aber zum auch zum Austausch von Ideen nutzen. Ein quasi De-Virtualisierung eines think tank.²³ Die Nutzung der Schwarmintelligenz²⁴ an einem echten Ort, für produktiven Austausch und Zusammenarbeit.

Auf der anderen Seite heißt es aber, dass bei der jetzigen Generation der jungen Erwachsenen wieder traditionelle Güter und Werte, wie Familie, Haus und Garten, Einzug gefunden haben. Als Ursache für die Rückbesinnung auf diese Werte oder feste Strukturen, wird das Bedürfnis nach Stabilität im Zuge der größeren Unsicherheit in der heutigen, globalisierenden Welt vermutet ([Lantermann \(2008\)](#)).

So stellt sich die Frage, ob in einem Land wie Deutschland, mit dem komplexen, unflexiblen und kostenintensiven Sozialsystem, auf die Flexibilisierung des Arbeitsmarktes eingegangen werden kann. Sind dort vielleicht die Grenzen der Möglichkeiten von Einzelstaaten erreicht?

²³**think tank** – a body of experts providing advice and ideas on specific political or economic problems – New American Oxford Dictionary

²⁴schon kurz besprochen im Kapitel auf Seite [83](#)

Kommt der Wunsch nach einem sicheren Arbeitsplatz an dem man dauerhaft beschäftigt ist, durch die Angst vor späterer Armut?

Als eine mögliche Lösung für diese Sorgen, wird ein neues Einkommenskonzept propagiert, das des bedingungslosen Grundeinkommens,²⁵ doch darauf geht diese Arbeit nicht weiter ein.

Der Digitale Graben

WIRTSCHAFTSINTERESSEN, GLOBALISIERUNG UND DIGITALE GESELLSCHAFT

In der Arbeit **Chancen und Risiken durch Informationstechnik im Zeitalter der Globalisierung** (Pressburger (2006)) wurde der Digitale Graben²⁶ ausführlich untersucht. Damals lag der Fokus auf dem Graben zwischen Nord und Süd, stellvertretend für die Graben zwischen Arm und Reich.²⁷ Die Schlussfolgerung damals war, dass es einen Graben zwischen Süd und Nord gibt, der sich vor allem durch die geringeren Investitionen in Infrastruktur im Süden äußerte. Man konnte jedoch auch einen Graben innerhalb der Gesellschaft finden, der in erster Linie nicht mit dem Einkommen korrelierte. Es schien mit dem Alter zusammen zu hängen und der Bereitschaft neue Technologien auszuprobieren bzw. der Fähigkeit dazu sich auf Neues einzulassen.

Wie in den Kapiteln 2.1.4 und 2.3 zu lesen ist, entwickelte sich diese Beobachtung in den vergangenen Jahren weiter. Unter anderem dazu, dass es eine neue Generation der nach 1980 geboren gibt und diese seien alle *Digitale Natives* und dies ist nur eine Lesart.

Doch nach den Recherchen zu dieser Arbeit, muss nun ergänzt werden, dass es mehr als nur noch einen Graben gibt, der die Menschen in zwei Lager teilt. Es gibt unterschiedliche Nutzertypen, welche nicht nur durch Herkunft und Einkommen oder Bildung und Lebensziele gesteuert werden, sondern durch die Möglichkeiten die zur Verfügung stehen.

Beispielsweise war die Entwicklung des Handy-Marktes in Afrika im Jahre 2006 so nicht abzusehen. Damals herrschte unter anderem noch die Meinung, dass nur Intervention der Industrienationen einen Fortschritt bringen könnten. Im Fazit der Arbeit²⁸ wird die Empfehlung gegeben, den technologisch weniger entwickelten Nationen die Chance zu geben ihre eigenen Wege für die Nutzung von ICT²⁹ zu finden und zu versuchen wirtschaftliche und politische Interessen nicht zu vermischen und die Förderung von nationalen Firmen in den Industrienationen als Entwicklungshilfe zu verkaufen. Man solle sich auf die Lösungen einlassen die die Menschen vor Ort für sich für richtig halten und ihnen beim Aufbau dieser,

²⁵weitere Infos zum bedingungslosen Grundeinkommen Boes (2010)

²⁶Digital Divide

²⁷Developed and Developing Countries

²⁸**Chancen und Risiken durch Informationstechnik im Zeitalter der Globalisierung** (Pressburger (2006))

²⁹Information-Communication-Technology

wenn nötig, zur Seite stehen, ihnen aber die Bildung von eigenem Technologiewissen ermöglichen. Diese Empfehlung gilt weiterhin, Überraschungen garantiert.

Denn so unterschiedlich die Bedienungen vor Ort, so vielfältig der Umgang der Menschen mit den neuen Medien, in Formen die sich die Europäer oder die Angel-Sachsen erst einmal nicht vorstellen kann.

4.3. Netzneutralität, Zensur, Kriminalität

UND WENN MÖGLICH DIE TECHNISCHEN FAKTEN DAZU

In diesem Kapitel geht es um das aktuelle Thema der *Netzneutralität*. Was bedeutet Netzneutralität und welche möglichen Gründe liegen hinter der Debatte rund um **Netzneutralität, Datenschutz, Zensur und Internet-Kriminalität**?

4.3.1. Netzneutralität

Eine große Debatte, die vermutlich weltweit einen großen Einfluss auf das Internet der Zukunft haben wird, ist die Debatte zur Netzneutralität. In Deutschland ist sie Teil der Diskussion in der Enquete-Kommission.³⁰ Und es ging das Gerücht, dass in den USA Google und Verizon die Welt vor vollendete Tatsachen stellen und die Netzneutralität aushebeln würden.

Google and Verizon, two leading players in Internet service and content, are nearing an agreement that could allow Verizon to speed some online content to Internet users more quickly if the content's creators are willing to pay for the privilege.

Google and Verizon Near Deal on Web Pay
Tiers — [New.York.Times.online](#) (2010)

Google selbst äußert sich zu solchen Vorwürfen und sagt:

³⁰zu Enquete-Kommission siehe auch Kapitel [4.2.2.3](#) ab Seite 88

FACT: Google has been the leading corporate voice on the issue of network neutrality over the past five years. No other company is working as tirelessly for an open Internet. But given political realities, this particular issue has been intractable in Washington for several years now. (...) Here are some of the tangible benefits in our joint legislative proposal:

- *Newly enforceable FCC standards*
- *Prohibitions against blocking or degrading wireline Internet traffic*
- *Prohibition against discriminating against wireline Internet traffic in ways that harm users or competition*
- *Presumption against all forms of prioritizing wireline Internet traffic*
- *Full transparency across wireline and wireless broadband platforms*
- *Clear FCC authority to adjudicate user complaints, and impose injunctions and fines against bad actors*

Facts about our network neutrality policy proposal —
<http://googlepublicpolicy.blogspot.com/2010/08/facts-about-our-network-neutrality.html>

Das Thema Netzneutralität, welche Aspekte es beinhaltet und was eigentlich versucht wird zu schützen, ist also sehr umstritten. Im Kapitel 2.2.3 auf Seite 32 widmet sich diese Arbeit schon einmal dem Thema und geht kurz auf einen **technischen Part** hinter dem Thema ein, der Deep-Paket-Inspection (**DPI**).

4.3.1.1. Mögliche Gründe für das Ende der Netzneutralität

Doch was sind die möglichen Gründe für das Ende der Netzneutralität:

- Profitgedanken,
- geht es um Überwachung und Kontrolle der Nutzer – der Bürger,
- oder stecken wirklich technische Bedenken dahinter,
 - durch Restriktion bessere Regulierung der Kosten für die Anbieter und die Nutzer
 - oder tatsächlich ein besserer Service für die Kunden (**QoS – Quality of Service**)?

Die Diskussionen zum Thema Netzneutralität finden auf mehreren Ebenen statt. Der Großteil der Befürchtungen der Befürworter der Netzneutralität haben eine große **philosophische** und **ethische** Ebene. Es geht um die Befürchtungen, dass **Kontrolle der Netzwerke** den Missbrauch dieser Kontrolle unweigerlich mit sich bringt.

... many people worried that ISPs will incur discriminatory actions and online content will therefore not be accessible to everyone in the same way, possibly creating a two- or multi-tiered Internet.

Freedom of Connection–Freedom of Expression — [Dutton u. a. \(2010\)](#)

They want to tax content providers to guarantee speedy delivery of their data. And they want to discriminate in favor of their own search engines, Internet phone services and streaming video – while slowing down or blocking services offered by their competitors.

FAQ - Who wants to get rid of Net Neutrality? — <http://www.savetheinternet.com/faq>

Tim Wu,³¹ spricht auf seinem Vortrag – Net Neutrality and free Speech³² – bei der re:publica 2010 davon, dass die Freiheit zur eigenen Wahl notwendig ist, um die eigene Persönlichkeit frei entwickeln zu können und er sieht dies bedroht wenn eben diese freie Wahl im Internet nicht mehr möglich wäre. Er warnt vor Kontrolle von Wenigen über Medien für Viele und bringt als Beispiel die Zensur der Filmindustrie in den USA, dort hätten nur 5 Menschen, die Bose der 5 großen Studios, überzeugt werden müssen und die ganze US-amerikanisch Filmindustrie war der Zensur unterworfen. Diese Art von **Zensur der Medien** nennt er **private censorship**.

Es geht unter anderem um die Brisanz Konzerne entscheiden zu lassen, welcher Inhalt es verdient hat angezeigt zu werden oder eben in *normaler, langsamer* oder in *turbo* Geschwindigkeit durch das Datennetz transportiert zu werden. Wu empfiehlt eine Trennung zwischen ISP und Inhalt-Providern, die Kontrolle über beides sollte nicht in einer Hand vereint sein und die Welt sollte sich weniger um nationale Gesetze kümmern, als vielmehr einen Dialog über internationale Werte und Normen anstoßen.

Die Inhalts-Vermarkter³³ versuchen die Verantwortung für Konsum ihrer Inhalte auf die Netz-anbieter abzuwälzen. Sie sind nicht in der Lage mit der neuen Situation umzugehen und neue Vertriebs- und Einkommens-Strategien zu entwickeln. Am alten System festhaltend versuchen sie ein System zu verankern, bei dem der Provider verantwortlich und haftbar zu machen wären für den *illegalen* Konsum von Inhalten entweder zu Kasse gebeten werden können, bzw. die eigenen Kunden für Inhalt zu Kasse bitten. Dies soll die Provider zwingen, mit den Inhaltsvermarktern Allianzen zu bilden. Eine mögliche Zukunftsvision bei weiterem

³¹ **Tim Wu** – Professor an der Columbia Law School

³² der Vortrag bei Youtube: <http://www.youtube.com/watch?v=fCUTogbAuoA>

³³ Zu denen gehören Filmindustrie, Musikindustrie, Zeitungs- und Medienkonzerne.

Fortschreiten solcher Ideen zeigt *gizmodo.com*, siehe Abbildung 4.3. Dies wäre die Total-Bremung des Innovationsmotors Internet bzw. der Tod des freien Internet wie es zum großen Teil noch heute ist. Konzern und monetäre Interessen wären dort die einzige Macht; die sich durchgesetzt hätte.

Unterschiedliche "Internet's" mit unterschiedlichem Inhalt wären die Folge, sowohl für den Verbraucher als auch für die Distributorenseite. Es läuft aufs Zahlen hinaus. Zahlen um Inhalte im Premium-Internet anbieten zu können³⁴ und zahlen um sich Inhalte im Premium-Internet angucken zu dürfen.

Als Gründe für die Bestrebungen solche Zusatzpakete für *Mehrwertdienste* zu entwickeln, nennen die Konzerne neben dem Unterbinden der *illegalen* Nutzung die ständig **steigenden Kosten und die Auslastung des Netzes** und im Speziellen des Mobilfunknetzes.

Doch in Europa wurden die Mobilfunkunternehmen in den vergangenen Jahren wiederholt von der europäischen Kommission zur Senkung ihrer Preise gezwungen, da ihre Preise unverhältnismäßig hoch seien.³⁵

Und sollen nicht die Nutzer selbst entscheiden können, ob sie die Kontrolle von Daten, mit Hilfe von Deep-Paket-Inspection, gegen eine mögliche, propagierte Verbesserung von Geschwindigkeit und Zuverlässigkeit des Netzes eintauschen wollen?

³⁴Wenn man nicht Vertragspartner der Provider ist und unbegrenzt Inhalt am sub-Internet anschließen kann.

³⁵Nur ein Beispiel: [Europäische-Kommission \(2010a\)](#)

TELCO ADSL
Your email. Your world wide web. Your imagination.
\$29.95
Includes 500 MB of free transfers to non-peering websites at full speed. Limited to 128 kbps thereafter.

Google, Blogger, Ask, Yahoo! SEARCH, bing, WordPress.COM, flickr, YouTube, Wikipedia
+\$5 pathfinder
Includes a massive extra 1000 MB a month to non-peering and non-visited websites. Limited to 256 kbps thereafter.

Baidu, Яндекc, WEB.DE, BBC, indiatimes, news.com.au
+\$5 international
Includes the top 200 services from over 30 countries.

digg, The New York Times, msnbc, THE WALL STREET JOURNAL, FOX NEWS channel, Los Angeles Times, THE HUFFINGTON POST
+\$5 news
News Freak? Get your fix. Includes free online access to your local news site.

YouTube+, hulu, tv.com, Joost, NETFLIX, ESPN
+\$10 hollywood
Includes free Hulu subscription. Enjoy exclusive content from your favourite networks. \$15 after September

twitter, facebook, AOL, bebo, msn, myspace.com, YAHOO!, friendster.
+\$0 the social
All social networks. All your friends. Includes all your dating sites. Just \$5 after three months

last.fm, Pandora, Spotify, emusic, Napster, Rhapsody
+\$10 the beat
Listen to your favourite music. Includes three months of emusic.

amazon.com, newegg.com, PayPal, Overstock.com, skype, ebay
+\$5 marketplace
Save money. Shop online. All your favourite things, secure and fast. Includes Internet Banking from over 20 financial institutions. Access to services not pictured here may incur additional costs.

STEAM, EA ELECTRONIC ARTS, WORLD OF WARCRAFT, realArcade, FULL TILT POKER, GAMETAP
+\$5 playground
Game? We hear you. Unwind, relax and play hard.

Recharge
Your full-speed quota wasn't enough?
A massive 2000 MB for access to your company's VPN at full speed.
For accessing your friends' non-peering websites at full speed.
For getting your emails faster and the included limit didn't cut it.
Or if you're a web designer and need some extra buffer.
+\$5 recharge
Whether it be the world wide web, VPN or email, we have you covered.

Abbildung 4.3.: Das Ende der Netz-Neutralität, Quelle: <http://gizmodo.com/5391712/net-neutrality-worst-case>

4.3.1.2. Unterwanderung durch den Staat

AM BEISPIEL DEUTSCHLANDS

Eine andere Dimension der möglichen Aufhebung der Netzneutralität, ist die Quasi-Aufhebung durch Gesetze des Staates.

1. Zum Eingriff in die Privatsphäre der Bürger (**Vorratsdatenspeicherung**)
2. und der Strategie lieber zu zensieren als zu löschen (**Netzsperrern**).

Auch hier treibt die Kritiker bei beiden Punkten die Angst vor Missbrauch an. Denn Offenheit und Transparenz im Gesetzgebungsprozess wurde immer wieder vermisst. Und das Gesetz zur **Vorratsdatenspeicherung** konnte erst vom Bundesverfassungsgericht gestoppt werden,³⁶ da es gegen das Grundgesetz verstoße, was im Vorwege oft angemahnt worden war. Eine Speicherung von persönlichen Daten ohne Anlass und richterlichen Beschluss und ohne die Zustimmung des betroffenen Bürgers, unterwandert die rechtsstaatliche Kontrolle. Wer kontrolliert die Kontrolleure?

Dies gilt auch für das Gesetz zu **Netzsperrern** – Zugangerschwerungsgesetz vom 17. Februar 2010 (BGBl. I S. 78) – ([Deutscher-Bundestag und Rat \(2010\)](#)). Wie in Kapitel 4.2.2.3 auf Seite 88 schon beschrieben, gab es große Proteste gegen das Gesetz zum Sperren von Inhalten im Netz. Die Kritiker befürchteten eine Zensur von Inhalten durch die Hintertür. Eine rechtsstaatliche Kontrolle der Sperrliste, die in Eigenregie vom BKA an die Netzprovider ausgegeben werden sollte, wurde bezweifelt und die Furcht vor Willkür war groß. Nach den Neuwahlen im Herbst 2009 änderte die neue Koalition ihre Haltung zu dem Gesetz, die Justizministerien unterstützte die Bedenken der Gesetzgegner zur Zensur und sprach sich für die Strategie *Löschen statt Sperren* aus.

Die Europäische Kommission hat im November 2010 eröffnet, dass sie das EU-Datenschutzrecht 2011 überarbeiten will und damit auch die Richtlinie 2006/24/EG über

36

"Die verfassungsrechtliche Unbedenklichkeit einer vorsorglich anlasslosen Speicherung der Telekommunikationsverkehrsdaten setzt voraus, dass diese eine Ausnahme bleibt. Dass die Freiheitswahrnehmung der Bürger nicht total erfasst und registriert werden darf, gehört zur verfassungsrechtlichen Identität der Bundesrepublik Deutschland, für deren Wahrung sich die Bundesrepublik in europäischen und internationalen Zusammenhängen einsetzen muss. Durch eine vorsorgliche Speicherung der Telekommunikationsverkehrsdaten wird der Spielraum für weitere anlasslose Datensammlungen auch über den Weg der Europäischen Union erheblich geringer."

Karlsruhe kippt Vorratsdatenspeicherung — Quelle: Bundesverfassungsgericht zur Vorratsdatenspeicherung; [tagesschau.de \(2010\)](#)

die Vorratsspeicherung von Daten ([Europäische-Kommission \(2010b\)](#)), auf der das Gesetz der Bundesregierung zur Vorratsdatenspeicherung basiert.³⁷

4.3.1.3. Juristische Dimension

Die **rechtliche Ebene** ist etwas komplexer und wird in dieser Arbeit nicht umfassend behandelt.

Doch, wie schon im vorigen Kapitel anklang, müssen Gesetze geschaffen werden, die die jetzigen Freiheiten und Möglichkeiten des Internets und dessen Prinzip der Neutralität, gesetzlich schützen und untermauern. Aber auch der Bürger soll geschützt sein. Schützen ohne ihn in seiner Freiheit einzuschränken.

Also ist es wichtig, dass die Gesetzgeber im Prozess der Gesetzgebung viele Stimmen zu Wort kommen lassen und sich nicht alleine von Profitinteressen der Konzerne auf der einen und einem übertriebenen Sicherheitsbewusstsein auf der anderen Seite beeinflussen lassen.

4.3.2. Kriminalität

WIE WICHTIG IST IT-SECURITY ODER MEDIENKOMPETENZ?

Ein weiteres großes Thema, neben Regulierungs- und Zensurbestrebungen, ist die Sicherheit der Benutzer vor Kriminalität im Internet. Das Internet ist nicht nur ein großer Wirtschaftsfaktor für Unternehmen im legalen Sektor, auch Kriminelle und das organisierte Verbrechen haben das Internet als Handlungsbereich entdeckt.

Doch was kann Benutzer im Internet vor Kriminalität schützen? Gibt es überhaupt einen 100-prozentigen Schutz? Gibt es Technik die diesen Schutz bieten kann oder braucht es auch Medienkompetenz? Vielleicht kann dieses Kapitel einige dieser Fragen beantworten, doch zunächst werden die Gefahren im Netz näher beleuchtet.

³⁷ doch auch in der EU-Richtlinie 2006/24/EG heißt es unter Artikel 4 Zugang zu Daten:

Die Mitgliedstaaten erlassen Maßnahmen, um sicherzustellen, dass die gemäß dieser Richtlinie auf Vorrat gespeicherten Daten nur in bestimmten Fällen und in Übereinstimmung mit dem innerstaatlichen Recht an die zuständigen nationalen Behörden weitergegeben werden.

4.3.2.1. Phishing

Phishing³⁸ im Internet nimmt zu (siehe Abbildung 4.4). Phishing funktioniert also so, dass die Täter eine Seite online stellen, die der Original-Firmenseite zum Verwechseln ähnlich sieht. Jetzt müssen die Opfer nur noch auf die Seite gelockt werden.

Dies geschieht mit **E-Mails** die den Kunden auffordern auf Grund von neuen Gesetzen oder Gewinnspielen oder tausend anderen Möglichkeiten jetzt schnell die Seite der Bank, des Online-Shop oder der Online-Community zu besuchen. Oder **Schadsoftware** auf dem Rechner verändert beispielsweise den Browser und leitet den Benutzer beim Besuch einer Seite automatisch auf die falsche Seite weiter. Dort soll man dann seine Nutzerdaten eingeben oder gar die Tan-Liste, die man von der Bank zur Sicherung des Onlinebanking bekommen hat.

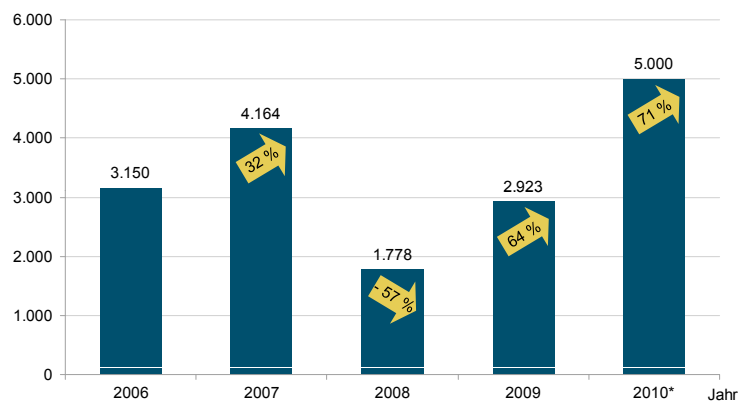


Abbildung 4.4.: Phishing-Opfer in Deutschland, Kempf (2010)

In der Studie von Symantec sind die Phishing-Seiten nach Branche dargestellt (siehe Abbildung 4.5), 78% der Seiten sind, laut der Studie, Seiten aus dem Finanzsektor.

³⁸Phishing laut dem Symantec Report

phishing is an attempt by a third party to solicit confidential information from an individual, group, or organization by mimicking (or spoofing) a specific brand, usually one that is well known, often for financial gain. phishers attempt to trick users into disclosing personal data, such as credit card numbers, online banking credentials, and other sensitive information, which they may then use to commit fraudulent acts.

Symantec Global Internet Security Threat - Report trends for 2009 — Symantec-Corporation (2010)

Phishing –the activity of defrauding an online account holder of financial information by posing as a legitimate company – New American Oxford Dictionary

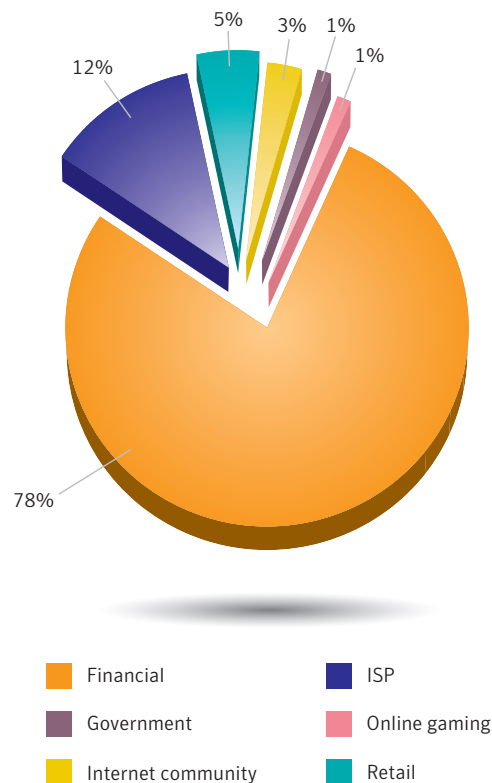


Figure 13. Phished sectors by volume of phishing URLs

Source: Symantec

Abbildung 4.5.: Phishing-Seiten nach Branche, Quelle: [Symantec-Corporation \(2010\)](#)

Das Ausspähen von Bankdaten ist ein lukratives Geschäft. Doch meist ist der Benutzer derjenige, der sich "Austricksen" lässt. Die Mail wird gelesen, oder angelesen, der Inhalt wird als glaubhaft identifiziert und den Anweisungen in der Mail wird Folge geleistet.

Viele Banken sind in der letzten Zeit dazu übergegangen ihre Kunden vor solchen E-Mails zur warnen. Oder sie bieten ihren Kunden ein neues Tan-Verfahren an, wo für jeder Transaktion eine neue Tan generiert wird, die dann, per SMS, an ein verifiziertes Handy gesendet wird.

4.3.2.2. Sicherheitslücke Browser und Betriebssystem

Von Informatikern wird oft scherzhaft behauptet, dass das größte Sicherheitsrisiko vor dem Rechner sitzt, es sei der Benutzer. In den letzten Jahren haben die Beschwerden der Nutzer

zugenommen, dass das eigene System zu komplex sei. Andere überschätzen oft ihr IT-Wissen und bringen so die eigenen Daten in Gefahr.

Schwachstellen eines Systems sind Anwendungen die mit dem Internet kommunizieren, allen voran der Browser. Kein Browser kommt heute noch ohne Plug-in³⁹ aus und ein großer Teil der täglich besuchten Seiten im Netz, des Social-Web, sind nicht mehr nur noch einfach aus HTML, sie beinhalten unter anderem Code, der auf der Client-Seite, auf dem Rechner des Benutzers, ausgeführt wird. Zu diesen Inhalten gehören unter anderem **Flash, Java, Javascript** und **ActiveX** Elemente, die Liste ist lang.

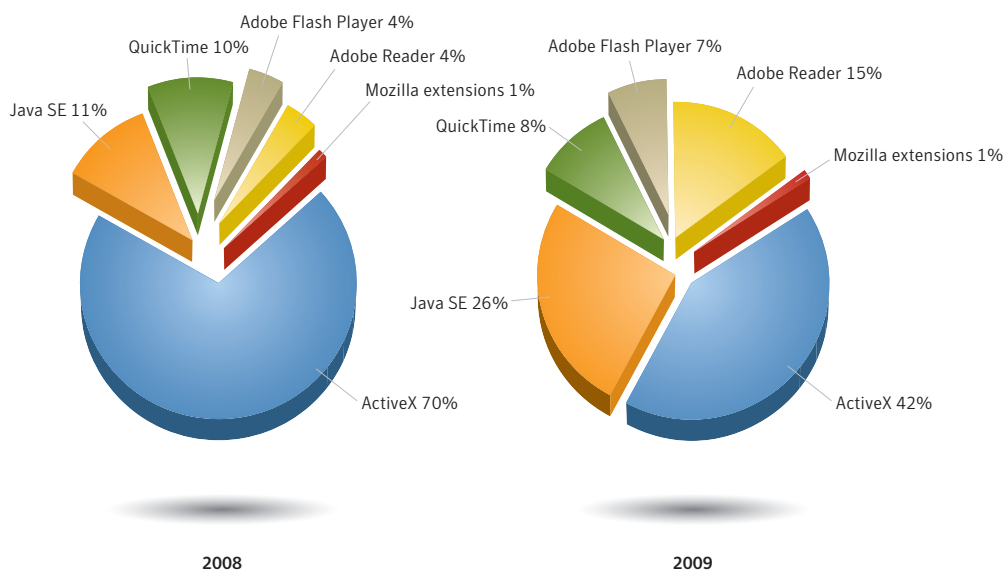


Figure 9. Web browser plug-in vulnerabilities
Source: Symantec

Abbildung 4.6.: Sicherheit von Browser-Plugin nach Typ, Quelle: [Symantec-Corporation \(2010\)](#)

Nach der Abbildung 4.6 aus dem Symantec-Studie, führt Microsoft ActiveX die Liste der unsicheren Browser-Plugin mit 42% an, gleich danach Java – Standard Edition – mit 26%.

Doch auch das Betriebssystem ist ein Angriffspunkt für Schadsoftware. Diese kommt über E-Mail, USB-Stick oder über Anwendungen die im Browser ausgeführt wurden auf den Rechner. Die Betriebssystemhersteller versuchen zu reagieren, keine Software soll sich installieren ohne das der Benutzer aktiv zustimmt. Doch welche Software ist Schadsoftware? Da

³⁹**plug-in** – Computing (of a module or software) able to be added to a system to give extra features or functions
– New American Oxford Dictionary

sollen die Virens Scanner helfen. Sie sollen erkennen, wenn eine Software sich als harmloser ausgibt als sie ist, oder etwas gar im Hintergrund versucht aktiv zu werden.

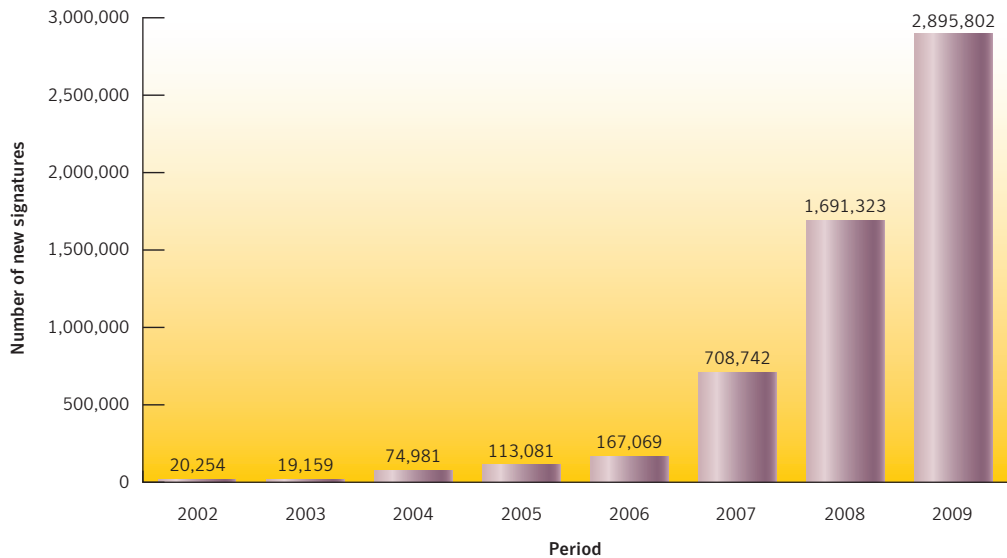


Figure 10. New malicious code signatures
Source: Symantec.

Abbildung 4.7.: Anzahl der neuen Signaturen für Schadsoftware nach Jahren, Quelle: [Symantec-Corporation \(2010\)](#)

In Abbildung 4.7 ist die Anzahl der neuen Signaturen für Schadsoftware dargestellt. Die Zahlen lassen erahnen, dass der Kampf gegen Schadsoftware mit Virens Scannern alleine kaum beizukommen ist.

4.3.2.3. Fazit zur Kriminalität

Der IT-Kriminalität ist nicht allein mit Schutzsoftware, Virens Scannern und Firewalls, und der veränderten Haltung der Betriebssystemhersteller zu Sicherheit beizukommen. Ohne den Benutzer ist der Rechner nicht von Missbrauch sicher. Der Nutzer ist gefragt, es geht um seine **Medienkompetenz**.

Auch die Europäische Union hat dort Handlungsbedarf entdeckt und einen Plan aufgelegt, wie die Medienkompetenz der europäischen Bürger gefördert werden soll.

Doch es gibt auch Stimmen die andere Vorschläge haben, sie fordern einen Paradigmenwechsel, ein zurück zu geschlossenen Systemen.

4.3.3. Offene gegen geschlossene Systeme

Es gibt einige Stimmen, die sagen dass der große Erfolg des iPhones von Apple nicht das Design und die Markentreue ausmacht, sondern dass die Benutzer sich wieder nach der Einfachheit in der Bedienung von Technik sehnen (Zittrain (2008)). Apple ist nicht nur Moralapostel für schlüpfrige Inhalte, versprochen wird auch eine vorherige Prüfung von Software bevor sie überhaupt für die Installation auf dem iPhone zur Verfügung steht.

Das dies nicht immer klappt, dafür gibt es Beispiele, auch auf dem iPhone können Daten der Benutzer ausgespäht werden und an Dritte weitergegeben werden ohne die Bestätigung oder Ablehnung der Benutzers. Doch solche Anwendungen "verschwinden" manchmal nach Beschwerden aus dem Anwendungs-Geschäft (**AppStore**), welches unter der Kontrolle des Apple-Konzerns steht.

Steve Jobs⁴⁰ äußert sich zu Vorwürfen über Zensur und in-transparente Entscheidungskriterien, dass Anwendungen, die gegen eine allgemein-anerkannten **ethischen Kodex** verstoßen, nicht akzeptiert werden. Ebenso wie Anwendungen die in unmittelbarer **Konkurrenz** zu von Apple angeboten Anwendungen stehen oder den hohen Anforderungen an **Benutzerfreundlichkeit** (Usability, User-Interface und Energieeffizienz) nicht entsprechen.

Wenn die Benutzerfreundlichkeit mal beiseite gelassen wird, was bedeuten die anderen Gründe? Es handelt sich um Zensur. Erstens mit dem Ziel keine Konkurrenz zuzulassen und Zweitens auf Grund von Werten und Normen die ein Konzern festlegt (siehe auch private-zensorship Seite 95).

Dies gilt nicht nur für Firmen bei denen Hardware und Software aus einer Hand kommt wie bei Apple. Auch **Facebook** ist auf dem besten Weg ein geschlossenes System zu werden. Noch vor kurzer Zeit wurde vor der Macht der Suchmaschine Google gewarnt, da sie für den Großteil der Internetnutzer der Einstieg ins Netz war, doch Facebook holt auf und nimmt den Datenschutz nicht so ernst, ebensowenig wie Zensur.

⁴⁰**Steve Jobs** is the CEO of Apple, which he co-founded in 1976,
Quelle: <http://www.apple.com/pr/bios/jobs.html>

Die Fan-Page von Lamebook innerhalb von Facebook wurde gelöscht, und von außen war es nicht mehr möglich, die Website zu mögen, der Like-Knopf war abgeschaltet. Wer in Facebook zu der Website verlinken wollte, konnte das nicht. Wer in einer Statusmeldung den Begriff verwenden wollte, konnte das nicht. Wer in einer Facebook-Mail den Namen benutzte, bekam eine Fehlermeldung: "Diese Nachricht enthält gesperrten Inhalt, der als missbräuchlich oder als Spam gekennzeichnet wurde."

Facebook schmeißt Konkurrenten raus — [Die.Zeit \(2010\)](#)

Wie Apple, versteht Facebook keinen Spaß wenn es sich einem Konkurrenten, besser gesagt einem Kritiker, gegenüber sieht.

Doch noch sind die geschlossenen Systeme nicht die einzigen Systeme. Es gilt aufmerksam zu bleiben und nicht Konzerne dem Benutzer ungefragt die Entscheidungen abnehmen zu lassen.

4.3.4. Fazit

Ob der Fokus mehr auf dem Thema Netzneutralität liegt oder man sich näher mit Zensur und Kriminalität im Internet beschäftigt, es wird deutlich, dass bei allen technischen Lösungen heute, immer noch der Mensch, als Bedienender der Geräte und Software und Einschätzer der Situation, eine große Rolle spielt.

Doch ein großer Teil der Benutzer wünscht sich weniger Komplexität bei den Geräten die sie in ihrem Alltag ständig begleiten. Zum jetzigen Zeitpunkt lässt sich nicht sagen welche Seite das Rennen um die Benutzer machen wird.

Auf der einen Seite **weniger Komplexität**, dafür Konzernkontrolle und weniger Auswahl.

Auf der anderen Seite **maximale Vielfalt und Freiheit**, dafür größere Gefahr ein Opfer von Kriminalität zu werden, sowie viel Zeit die man in die Sicherung der eigene Systeme investiert und ein hohes Mass an Eigenverantwortung. Eine gute Medienkompetenz ist erforderlich.

Und die Aufmerksamkeit, die man den Produzenten der Software- und Hardware widmet um private **Zensur** zu erkennen und anzuprangern, muss man zur Zeit auch der eigenen Regierung widmen, die scheinbar auch lieber den einfachen Weg gehen will ohne sich die erforderliche Medienkompetenz anzueignen, für Gesetze die dem Grundgesetz entsprechen und nicht die Rechte der Bürger beschneiden.

4.4. Realitäten

Was sind nun die Realitäten hinter den Thesen aus Kapitel 4.1? Konnten die Fakten aus den Kapitel 4.2 und 4.3 genug Informationen liefern und haben vielleicht die Daten aus der Studie (Kapitel 3) Antworten gebracht?

Die Analyse der Thesen in den folgenden Kapiteln ist ein erstes Fazit der Arbeit. Sie spiegeln den Erkenntnisgewinn aus den Recherchen zur Arbeit wieder und doch sind sie keine absolute Wahrheit. Den Lesern steht es frei ihre eigenen Antworten zu den Thesen zu haben, denn dies was auch eine Motivation für die Arbeit, die Leser in das Thema einführen und ihnen die Möglichkeit geben sich eine eigene Meinung zu bilden, in dem ihnen unterschiedliche Sichtweisen präsentiert wurden.

4.4.1. Digital Natives sind dumm

Zur These (in Kapitel 4.1.1), dass Digitale Natives dumm sind und nicht einmal ein Buch lesen können, kann man folgende Fakten nennen.

Wie Prensky in seinen beiden Artikel von 2001 schreibt, ist das Verhalten der Digital Natives in der Schule nicht mit Dummheit zu vergleichen (Prensky (2001a), Prensky (2001b)). Nach der JIM-Studie (Jugend, Information, (Multi-)Media) von 2009 nutzen 90% der Befragten täglich oder mehrmals die Woche den Fernseher und genauso viele das Internet. Aber 41% der Befragten lesen täglich oder mehrmals die Woche in Büchern und 42% eine Tageszeitung (Südwest (2009)).

4.4.2. Keine normalen Beziehungen für Menschen in sozialen Netzwerken

Die These (in Kapitel 4.1.2), dass Menschen die sich viel in sozialen Netzwerken bewegen, zu keiner *normalen* Beziehung mehr fähig sind, kann man mit folgenden Fakten widerlegen.

Alleine aus den Antworten zur Studie zu dieser Arbeit, kann man die wichtigsten Eigenschaften von sozialen Netzwerken für ihre Nutzer ziehen (siehe Abbildung 3.23). 80% der Befragten nutzen soziale Netzwerke um sich mit Freunden auszutauschen. Es gab bei der Stichprobe nur 2 Nennungen für Unverbindlichkeit als wichtige Eigenschaft eines sozialen Netzwerken und für die Selbstdarstellung, die von Kritikern gerne als Merkmal von sozialen Netzwerken genannte wird, sprachen sich nur 9 von 140 Befragten aus.

Des Weiteren gibt die Shell-Studie Auskunft darüber, dass unter Jugendlichen weiterhin *Zeit mit Freunden verbringen* ganz oben steht auf der Liste der beliebten Aktivitäten von Jugendlichen. In der JIM-Studie führt *Mit Freunden/Leuten treffen* die Liste der non-medialen Freizeitaktivitäten an, mit durchschnittlich 88%. In der Studie von 2004 stand *Mit Freunden/Leuten treffen* ebenfalls schon mit 88% an der Spitze der Liste. Mit Blick auf Sozialkontakte kann mit Hilfe der JIM-Studie keine Veränderung in den letzten 5 Jahren festgestellt werden, wobei die Internetnutzung in den letzten Jahren unter den Jugendlichen aber gestiegen ist (Südwest (2009)).

In der Studie *Das Internet - Bedeutung und Nutzung*, konnte man lesen, dass einige der Befragten das Internet sogar als fördernd für Sozialkontakte sehen, räumliche Entfernung könne überwunden werden und Schüchternheit spiele eine kleinere Rolle.

Diese Aussage gilt für sich gesund verhaltene Jugendliche. Sind das Internet, der Computer und Computerspiele das Sucht-Mittel eines Menschen, verändert sich sein Verhalten. Wie schon in Kapitel 4.2.1 auf Seite 73 angesprochen, kann ein Internetsüchtiger sowohl Symptome einer Kontrollverlust-Störung als auch einer stofflichen Abhängigkeit zeigen. Bei beiden Kategorien kommt es zu Störungen im Sozialverhalten.

4.4.3. Das Moral- und Rechtsverständnis von Mitgliedern der Digitalen Gesellschaft ist nicht mit dem *allgemeinen* Verständnis vereinbar

Die These (in Kapitel 4.1.3), dass das Moral- und Rechtsverständnis der Digitalen Gesellschaft so verschieden ist, mit dem allgemeinen Verständnis beispielsweise in Deutschland,⁴¹ steht für den inneren Konflikt, vor dem unsere Gesellschaft durch den aktuellen Wandel steht.

Wie in Kapitel 4.2.2.1 schon angedeutet, ist es nicht einfach, allgemein gültige Werte der Digitalen Gesellschaft fest zu machen. Es wäre aber zu einfach, den Mitgliedern Werte- und Moralvorstellungen ganz abzusprechen. Als Grundprinzipien könnte man Entscheidungsfindung auf Grund von Transparenz und umfassender Information nennen.

Die Digitale Gesellschaft verfügt über ein Gerechtigkeitsbewusstsein, welches nicht vor wirtschaftlichen und politischen Tabus halt macht.

So ist der Kampf gegen **Kinderpornografie** etwas wofür sich diese Gesellschaft einsetzen will, sie mahnt jedoch auf Grund ihres Wissens über Informationstechnologie an, dass der Kampf nur durch das Löschen und das Nutzen schon bestehender rechtsstaatlicher Mittel

⁴¹ Stellvertretend dafür sind die Debatten um Deep-Packet-Inspection, das Stoppschild und das Kappen der Internetverbindung bei Verdacht/Nachweis von *illegalen* Downloads.

gegen Nutzer und Verarbeiter von Kinderpornografie gewonnen werden kann. Doch fehlt es den Ermittlungsbehörden an Personal um das gesammelte Material auszuwerten⁴² und die Tatverdächtigen vor Gericht zu bringen (MITTELDEUTSCHER.RUNDFUNK (2010)). Und so lange diese Menschen nicht nach der gültigen Rechtslage der Prozess gemacht wird, besteht die Gefahr, dass sie weitere Straftaten begehen, ob mit oder ohne Stoppschild.

Die Frage nach dem **Urheberrecht** und welche Mittel man einsetzen darf um das Urheberrecht durchzusetzen, ist noch einmal komplexer. Im Kapitel 4.2.2.1 wurde versucht einen Einblick in die Werte und Normen der Digitalen Gesellschaft zu geben. Eines der Grundsätzlichen Prinzipien ist, dass geistiges Eigentum auch eine Form von Allgemeingut ist, von dem die Menschheit profitieren⁴³ können soll, ohne vor gesellschaftlichen Grenzen wie Herkunft und Einkommen halt zu machen. Es geht nicht darum, dem Urheber der Idee die (finanzielle) Existenzgrundlage zu entziehen. Aber es geht sehr wohl darum zu hinterfragen wer von der Idee finanziell profitieren soll und ob die gewachsenen Konzerne, die das geistige Eigentum von Menschen kommerziell ausschachten, in der Form heute noch zeitgemäß sind. Und sie verwehren sich dagegen, dass **akademisches Wissen** nur einer zahlenden Minderheit zugänglich sein soll. Mit dem Urheberrecht beschäftigen sich eine Menge schlauer Menschen, die zum Teil selbst aus der Kreativwirtschaft kommen. Mit Sicherheit wird es irgendwann in der Zukunft eine neue, allgemeine, globale Regelung für geistiges Eigentum geben. Die Creative Commons (CC) sind eine eigene Lösung der Digitalen Gesellschaft. Auch die öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalten nutzen diese Lizenz für Teile ihres Materials. Vielleicht wird dies noch zunehmen, mit der Regelung der Depublizierung.

4.4.4. Offene Systeme sind gefährlich für ihre Nutzer

Die These (in Kapitel 4.1.4), dass ein unreguliertes Internet und offenes System für seine Benutzer nicht einschätzbare Risiken und Ärgernisse birgt, berührt mehrere Seiten.

Einmal geht es darum Angst zu schüren um den Bürgern die Einführungen von Gesetzen, die ihre Freiheit einschränken würden, als Schutz zu verkaufen. Ein weiterer Aspekt ist, dass es bei einigen Nutzern von Technologie durchaus eine Überforderung durch die Komplexität der Systeme gibt und die These im Raum steht, dass durch Kontrolle der Systeme der Nutzer von außen, von einer prüfenden Instanz, diese Komplexität reduziert werden kann.

Mit dem Konflikt zwischen offenen und geschlossenen Systemen beschäftigt sich schon das Kapitel 4.3.3. Es gibt keine Empfehlung zu entweder der einen oder anderen Sichtweise. Grundsätzlich ist die Kontrolle von Information durch Dritte immer eine kritischer Punkt. Eine

⁴²Die Auswertungen müssen auch in ausreichender Zeit stattfinden, oft verfallen Fristen bevor die Auswertungen abgeschlossen werden können.

⁴³Die Menschheit soll profitieren können, intellektuell, der Einzelne soll die Gelegenheit haben dieses Wissen zur Bildung und zur Persönlichkeitsentwicklung nutzen zu können.

Empfehlung für die Zukunft kann so nur sein, dass noch eine Menge Arbeit in der Mensch-Computer-Interaktion wartet. Hoffentlich bringen die Forschungen und Entwicklungen in dem Bereich Systeme hervor, die weniger komplex in der Bedienung sind, so dass der Benutzer sich auf die wichtigen Dinge konzentrieren kann, die Informationen.

Für den Schutz der Bürger und ihrer Systeme ist eine intuitivere, einfachere Bedienung nur ein Schritt. Ein weitere Schritt ist die Bildung. Um ein Werkzeug bedienen zu können, hilft natürlich das Ausprobieren. Doch bei einem komplexen Werkzeug, das mit sensiblen Daten seines Besitzer gefüttert wurde, sollte man auch die Gebrauchsanweisung lesen. Um etwas deutlicher zu werden, es fehlt vielen Nutzern an Medienkompetenz. Die gilt es sich selbst anzueignen, doch auch Bildungseinrichtungen, wie die Schule, oder der Staat, z.B. mit Aufklärungskampagnen oder Bildungsprogrammen, müssen sich auf die Situation einstellen. Die Technologie ist im Alltag angekommen und sie wird nicht mehr verschwinden.

4.4.5. Das Internet ist das Allheilmittel für die modernen Gesellschaftsprobleme

So wie es Wahrnehmungen gibt, dass das Internet eine Gefahr für die Gesellschaft darstellt, gibt es auch die These (in Kapitel [4.1.5](#)), dass das Internet die Ursache für einen neuen sozialen Wandel ist, der die Welt etwas gerechter und etwas besser machen wird.

Leider ist auch diese These so nicht haltbar, denn der soziale Wandel kann nur von der Gesellschaft kommen. Wie in Kapitel [4.2.2.2](#) auf Seite [82](#) schon einmal angesprochen, wird eine Revolution durch die Hilfe der Digitalen Medien nicht weniger grausam und blutig. Doch fällt es immer schwerer die Grausamkeit zu vertuschen. Die globale Gesellschaft schaut mit, fühlt mit und macht ihrem Unmut gegen Grausamkeit und Ungerechtigkeit Luft. Die Dinge passieren immer noch zu meist am anderen Ende der Welt, doch Twitter, Youtube und Co. bringen die Bilder zu den Menschen nach Hause. Das lässt die Menschen zusammenwachsen. Und vielleicht kommt so irgendwann der ersehnte Wandel.

5. Fazit und Ausblick

Wir alle sind Teil der Digitalen Gesellschaft. Die Einen sind voller Elan und probieren jede neue Möglichkeit aus. Die Anderen sind voll Misstrauen, haben Angst vor unbekanntem Konsequenzen und sind vielleicht nie ganz glücklich mit dem Fortschritt. Und doch sind auch sie mittendrin, denn die Informationstechnik ist allgegenwärtig und die Entwicklungen werden sich nicht mehr zurückdrehen lassen.

Das Internet ist im Grunde nur eine logische Fortsetzung der Entwicklungen die mit der Erfindung des Rats begonnen haben und weiter gingen mit der Eisenbahn und dem Flugzeug. Der Unterschied zwischen dem Internet und einem Fahrrad ist, dass der Mensch nun nicht mehr körperlich reisen muss. Mit dem Computer besuchen Menschen Freunde oder erforschen Orte an denen sie noch nicht persönlich waren. In einer Zukunftsvision von Charles Stross¹ bereist die Menschheit körperlos das Universum in einem Raumschiff mit genug Speicher für ein Abbild der Gehirne der Passagiere. Doch soweit sind wir noch nicht.

Wir stehen vor großen Herausforderungen. Es braucht internationale Gesetze, die das Internet schützen und regeln, denn wir brauchen ein Internet, das frei und unzensuriert zu jedem nach Hause kommt. Der Schutz der Nutzer im Internet muss von internationalen Gesetzen geregelt sein, die auch international umgesetzt werden können. Diese Gesetze sollten den Bürgern auch vor kommerziellen Interessen von großen Konzernen schützen. Der Schutz der Informationen muss im Vordergrund stehen. Der Rundfunkstaatsvertrag, der die öffentlich-rechtlichen Medien zwingt Informationen wieder offline zu stellen, muss überdacht werden. Ist das Urheberrecht heute noch zeitgemäß? Die einzelnen Staaten und Regierungen müssen lernen, dass die Lösungen für die dringendsten Probleme der Menschheit nur gemeinsam gefunden werden können. Nicht nur das Internet verbindet alle Kontinente miteinander. Unser Klima, die Lebensmittelpreise, die Fragen der Energie der Zukunft, nichts davon kann noch von einem Land alleine geregelt werden, ohne sich mit den anderen abzustimmen.

Und im Kleinen? Wir müssen lernen unsere Werkzeuge zu benutzen. Neben all den technischen Möglichkeiten und den Lösungen die Unternehmen uns anbieten werden, um weniger Spam zu empfangen, unseren Rechner vor Angriffen sicherer zu machen, muss der Benutzer entscheiden was er seinem Computer anvertraut oder was er einem Anbieter im Internet über sich anvertraut. Für uns Informatiker heißt das, bei der Entwicklung von Lösungen an

¹Ein britischer Science-Fiction-Autor in seinem Roman **Accelerando**

alle Nutzer zu denken, denn ist es wirklich erstrebenswert, wenn nur eine Elite mit einer Lösung umgehen kann oder wenn Daten missbraucht werden können, weil die AGBs zu versteckt und kompliziert sind?

Die ethischen und moralischen Grundsätze, die für das Internet gefordert werden, sollten dann auch für Konzerne und Banken gelten, sowie für Politiker. Denn dort fing der moralische Verfall an. Durch die Möglichkeiten des Internets haben wir Transparenz zurückgewonnen. Mit diesem Wissen funktioniert der soziale Druck wieder. Er wirkt nun auf moralische Sünder ein und nimmt im Netz vorher nicht gekannte Dimensionen an.²

In **Zukunft** könnten moralische und ethische Fragen Teil der Informatikausbildung werden. Die Informatik als Wissenschaft, auf der ein großer Teil des momentanen Fortschritts aufbaut, sollte sich nicht nur mit dem Mensch als Kunden und Interaktionspartner beschäftigen. Die Verantwortung, einen großen Einfluss auf die Gesellschaft nehmen zu können, muss gelernt sein.

²Umsatzeinbrüche nach der Anti-Nestle Kampagne Greenpeace

Literaturverzeichnis

- [Grafik:Klassengesellschaft 1911] URL <http://www.erzwiss.uni-hamburg.de/Personal/Lohmann/Materialien/capyr.jpg>. – Zugriffsdatum: 19. Oktober 2010
- [3sat.online 2010a] *Auf den Barrikaden - Forscher streiten über eine neue Protestkultur.* – URL <http://www.3sat.de/page/?source=/nano/gesellschaft/148860/index.html>. – Zugriffsdatum: 11.11.2010. 3SAT.ONLINE
- [3sat.online 2010b] *neues spezial: Digital Natives - Die Ureinwohner des World Wide Web.* – URL <http://www.3sat.de/page/?source=/neues/sendungen/magazin/141624/index.html>. – Zugriffsdatum: 11.11.2010. 3SAT.ONLINE
- [Abels 2007a] ABELS, Heinz: *Einführung in die Soziologie 1: Der Blick auf die Gesellschaft.* VS Verlag für Sozialwissenschaften, Jan 2007. – 401 S. – URL <http://books.google.com/books?id=QHqznXaz6zIC&printsec=frontcover>. – ISBN 978-3-531-43610-4
- [Abels 2007b] ABELS, Heinz: *Einführung in die Soziologie 2: Die Individuen in ihrer Gesellschaft.* 3. Aufl. Wiesbaden : VS Verl. für Sozialwiss., 2007. – ISBN 9783531436111
- [forsa Gesellschaft für Sozialforschung und statistische Analyse mbh 2010] ANALYSE MBH forsa Gesellschaft für Sozialforschung und statistische: Wünschen Bürger mehr Transparenz? In: *Studie* (2010), Sep, S. 1–12
- [Bendrath 2009] BENDRATH, Ralf: Global technology trends and national regulation: Explaining Variation in the Governance of Deep Packet Inspection / Delf University of Technology. r.bendrath@tu-delft.nl, März 2009. – Forschungsbericht
- [Boes 2010] *Bürgerinitiative bedingungsloses Grundeinkommen e.V. (BbG).* – URL <http://www.buergerinitiative-grundeinkommen.de/>. – Zugriffsdatum: 22.11.2010. BOES, Ralph
- [Bundestag 2010] *Enquete-Kommision – Internet und Digitale Gesellschaft: Protokoll der konstituierenden Sitzung.* – URL <http://www.bundestag.de/internetenquete/dokumentation/2010/Sitzungen/20100505/index.jsp>. – Zugriffsdatum: 11.11.2010. BUNDESTAG, Deutscher

- [Christeleit] CHRISTELEIT, Lisa: *RTL II: München (ots) - Mit der neuen Sendereihe "Tatort Internet - Schützt endlich unsere Kinder" startet ab dem 7. Oktober ein investigatives und gesellschaftlich relevantes Format, das.* – URL http://www.presseportal.de/pm/6605/1695111/rtl_ii. – Zugriffsdatum: 11.11.2010
- [Das.Bundesministerium.des.Inneren 2010] *Der neue Personalausweis stellt sich vor.* – URL http://www.personalausweisportal.de/cln_164/DE/Home/home_node.html. – Zugriffsdatum: 22.11.2010. DAS.BUNDESMINISTERIUM.DES.INNEREN
- [Deutscher-Bundestag und Rat 2010] DEUTSCHER-BUNDESTAG ; RAT: *Zugangerschwerungsgesetz vom 17. Februar 2010 (BGBl. I S. 78).* Februar 2010. – URL <http://www.gesetze-im-internet.de/zugerschwg/index.html>. – Zugriffsdatum: 22.11.2010
- [Deutschland-Online 2010] *Deutschland-Online – die nationale E-Government-Strategie von Bund Ländern und Kommunen.* – URL http://www.deutschland-online.de/DOL_Internet/broker. – Zugriffsdatum: 22.11.2010. DEUTSCHLAND-ONLINE
- [Die Zeit 2010] *Dumm 3.0: "Wenn Sie sich zum Affen machen wollen..." | Digital | ZEIT ONLINE.* – URL <http://www.zeit.de/digital/internet/2010-03/markus-reiter-dumm-3.0>. – Zugriffsdatum: 11.11.2010. DIE ZEIT, Germany
- [Die.Zeit 2010] *Zensur: Facebook schmeißt Konkurrenten raus | Digital | ZEIT ONLINE.* – URL <http://www.zeit.de/digital/internet/2010-11/facebook-lamebook>. – Zugriffsdatum: 23.11.2010. DIE.ZEIT, Germany
- [Dutton u. a. 2010] DUTTON, W ; DOPATKA, A ; HILLS, M ; LAW, G ; NASH, V: *Freedom of Connection–Freedom of Expression.* In: *Report prepared for UNESCO's Division for Freedom of Expression, Democracy and Peace* (2010), August. – URL http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1654464
- [Europäische-Kommission 2010a] *No more bill shocks for using mobile internet abroad.* – URL http://ec.europa.eu/unitedkingdom/press/press/2010/pr1065_en.htm. – Zugriffsdatum: 22.11.2010. EUROPÄISCHE-KOMMISSION
- [Europäische-Kommission 2010b] EUROPÄISCHE-KOMMISSION: *Stärkung des EU-Datenschutzrechts: Europäische Kommission stellt neue Strategie vor.* Digitale. 2010. – URL <http://europa.eu/rapid/pressReleasesAction.do?reference=IP/10/1462&format=HTML&aged=0&language=EN&guiLanguage=en>. – Zugriffsdatum: 22.11.2010
- [Europäisches-Parlament und Rat 2006] EUROPÄISCHES-PARLAMENT ; RAT: *Richtlinie 2006/24/EG des Europäischen Parlaments und des Rates vom 15. März 2006 über die*

Vorratsspeicherung von Daten, die bei der Bereitstellung öffentlich zugänglicher elektronischer Kommunikationsdienste oder öffentlicher Kommunikationsnetze erzeugt oder verarbeitet werden, und zur Änderung der Richtlinie 2002/58/EG. Richtlinie. märz 2006

- [FAZ.Electronic.Media 2010] *Revolte unter deutschen Dächern.* – URL <http://www.faz.net/s/RubCD175863466D41BB9A6A93D460B81174/Doc~EDFA900EAD6B445EDBDF32C68CEC94859~ATpl~Ecommon~Scontent.html>. – Zugriffsdatum: 11.11.2010. FAZ.ELECTRONIC.MEDIA
- [Fröhlich und Mörth 1994] FRÖHLICH, G ; MÖRTH, I: Lebensstile als symbolisches Kapital? Zum aktuellen Stellenwert kultureller Distinktionen. In: *Mörth, Ingo, Gerhard Fröhlich, Hg., Das symbolische Kapital der Lebensstile. Zur Kulturosoziologie der Moderne nach Pierre Bourdieu, Frankfurt, New York (1994)*
- [Giddens 2009] GIDDENS, Anthony: *Sociology 6th edition.* Polity, 2009. – URL <http://www.polity.co.uk/giddens6/>. – Zugriffsdatum: 4.11.2010. – ISBN 9780745643588
- [Haumann 2009] HAUMANN, Wilhelm: *Generationen-Barometer 2009.* Forum Familie stark machen, 2009. – URL http://www.familie-stark-machen.de/index.php?article_id=43. – Zugriffsdatum: 11.11.2010. – ISBN 978-3-86991-167-0
- [III 2009] III, Ernest W. D.: Prototyping a Computer-Based Simulation of the Finance Sector. In: *Conference For Homeland Security, Cybersecurity Applications & Technology 0 (2009)*, S. 319–324. ISBN 978-0-7695-3568-5
- [Infratest 2010] INFRAATEST, TNS: Die digitale Gesellschaft in Deutschland – Sechs Nutzertypen im Vergleich. In: *Studie der Initiative D21 (2010)*, Mar, S. 1–24. – URL <http://www.initiatived21.de/category/digitale-gesellschaft>
- [janschejbal 2010] *AusweisApp gehackt – Malware über Autoupdate.* – URL <http://janschejbal.wordpress.com/2010/11/09/ausweisapp-gehackt-malware-uber-autoupdate/>. – Zugriffsdatum: 22.11.2010. JANSCHAJBAL
- [Kempf 2010] KEMPF, Prof D.: IT-Kriminalität in Deutschland. In: *Bitkom (2010)*, Sep, S. 1–14
- [Ko u.a. 2010] KO, Chih-Hung ; HSIAO, Sigmund ; LIU, Gin-Chung ; YEN, Ju-Yu ; YANG, Ming-Jen ; YEN, Cheng-Fang: The characteristics of decision making, potential to take risks, and personality of college students with Internet addiction. In: *Psychiatry Research 175 (2010)*, Nr. 1-2, S. 121 – 125. – URL <http://www.sciencedirect.com/science/article/>

- B6TBV-4XVHS46-1/2/e65091c47a334751dbbbaf480ca18f37. – ISSN 0165-1781
- [Kruse 2010] *What's next?*. – URL <http://blog.whatsnext.de/2010/04/ist-die-nutzung-des-internets-eine-glaubensfrage/>. – Zugriffsdatum: 3.11.2010. KRUSE, Dr P.
- [Lantermann 2008] LANTERMANN, E: Gesellschaftliche Antworten auf allgegenwärtige Datenverarbeitung. In: *Digitale Visionen* (2008), Jan, S. 185–194. – URL <http://www.springerlink.com/index/u911363751p05726.pdf>
- [Markus Beckedahl 2010] *NPP102: Daniel Domscheit-Berg – Inside Wikileaks*. – URL [NPP102:DanielDomscheit-Berg\T1\textendashInsideWikileaks](http://www.npp102.de/DanielDomscheit-Berg/T1/textendashInsideWikileaks). – Zugriffsdatum: 18.11.2010. MARKUS BECKEDAHL, netzpolitik.org
- [MITTELDEUTSCHER.RUNDFUNK 2010] *Neue Strategie im Kampf gegen Kinderpornografie*. – URL <http://www.mdr.de/mdr-info/7182276.html>. – Zugriffsdatum: 22.11.2010. MITTELDEUTSCHER.RUNDFUNK
- [Nations 2010] NATIONS, United: *Information Economy Report - ITC, Enterprises and Poverty Alleviation*. United Nations Publication. 2010
- [New.York.Times.online 2010] *Google and Verizon Near Deal on Pay Tiers for Web*. – URL <http://www.nytimes.com/2010/08/05/technology/05secret.html>. – Zugriffsdatum: 22.11.2010. NEW.YORK.TIMES.ONLINE
- [Oehmichen und Schröter 2005] OEHMICHEN, Ekkehardt ; SCHRÖTER, Christian: Junge Nutzertypen: Aktiv-dynamischer Umgang mit dem Internet. In: *Media Perspektiven* (2005), Aug, Nr. 8, S. 1–11
- [Oehmichen und Schröter 2007] OEHMICHEN, Ekkehardt ; SCHRÖTER, Christian: Zur typologischen Struktur medienübergreifender Nutzungsmuster. In: *Media Perspektiven* 8 (2007), Aug, S. 1–16
- [offenerHaushalt] OFFENERHAUSHALT: *offener Haushalt*. – URL <http://bund.offenerhaushalt.de/>. – Zugriffsdatum: 11.11.2010
- [Onlinestudie 2010] *ARD-ZDF Onlinestudie 2010*. – URL <http://www.ard-zdf-onlinestudie.de/>. – Zugriffsdatum: 14. Oktober 2010. ONLINE-STUDIE, ARD-ZDF
- [OpenSourceInitiative] *Open Source Initiative*. – URL <http://www.opensource.org/>. – Zugriffsdatum: 11.11.2010. OPENSOURCEINITIATIVE

- [Piedra u. a. 2009] PIEDRA, Nelson ; CHICAIZA, Janneth ; LÓPEZ, Jorge ; TOVAR, Edmundo ; MARTÍNEZ, Oscar: Open educational practices and resources based on social software, UTPL experience. In: *EATIS '09: Proceedings of the 2009 Euro American Conference on Telematics and Information Systems: New Opportunities to increase Digital Citizenship* (2009), Jun. – URL <http://portal.acm.org/citation.cfm?id=1551722.1551756>
- [Prensky 2001a] PRENSKY, Marc: Digital Natives, Digital Immigrants - Part1. In: *On the Horizont, MSB University Press* 9 (2001), Dec, Nr. 5, S. 1–6
- [Prensky 2001b] PRENSKY, Marc: Digital Natives, Digital Immigrants - Part2. In: *On the Horizont, MSB University Press* 9 (2001), Dec, Nr. 6, S. 1–9
- [Pressburger 2006] PRESSBURGER, Julia: *Chancen und Risiken durch Informationstechnik im Zeitalter der Globalisierung*. Berliner Tor7, 20099 Hamburg, HAW Hamburg, Fakultät TI, Department Informatik, Bacherlorthesis, Oktober 2006
- [Raman 2009] RAMAN, T: Toward 2W, beyond web 2.0. In: *Communications of the ACM* 52 (2009), Feb, Nr. 2. – URL <http://portal.acm.org/citation.cfm?id=1461928.1461945>
- [Redaktion.Quarks.und.Co 2010] *Generation Internet: wie und was sie denkt*. – URL http://www.wdr.de/tv/quarks/sendungsbeitraege/2010/0907/uebersicht_generation_internet_3.jsp. – Zugriffsdatum: 22.11.2010. REDAKTION.QUARKS.UND.CO
- [Sadrozinski und blog.tagesschau.de 2010] *Depublizieren*. – URL <http://blog.tagesschau.de/?p=8089>. – Zugriffsdatum: 20. Juli 2010. SADROZINSKI, Jörg ; BLOG.TAGESSCHAU.DE
- [Sawa u. a. 2005] SAWA, Ginji ; OSAKI, Masaya ; KUNII, Toshiyasu L.: The Biotope Model An Open-Source Cyberlearning Model and Its Impact on Social Evolution. In: *Proceedings of the 2005 International Conference on Cyberworlds*. Washington, DC, USA : IEEE Computer Society, 2005, S. 383–387. – URL <http://portal.acm.org/citation.cfm?id=1111684.1111937>. – ISBN 0-7695-2378-1
- [Schönberg 2003] SCHÖNBERG, Matthias M.: *Von der Unmöglichkeit einer Orientierung in der Fernseh- und Internet-Gesellschaft*, Universität Flensburg, Dissertation, 2003
- [Smith 2010] *Mobile Access 2010*. – URL <http://www.pewinternet.org/Reports/2010/Mobile-Access-2010.aspx>. – Zugriffsdatum: 07. Juli 2010. SMITH, Aaron
- [Soziovision 2010] *Sinus Milieus*. – URL <http://www.sinus-institut.de/>. – Zugriffsdatum: 15. Oktober 2010. SOZIOVISION

- [Südwest 2009] SÜDWEST, Medienpädagogischer F. ; SABINE FEIERABEND (SWR MEDIENFORSCHUNG), Thomas Rathgeb (LFK) Thomas Rathgeb (. (Hrsg.): *JIM 2009 : Jugend, Information, (Multi-)Media*. 2009
- [Symantec-Corporation 2010] SYMANTEC-CORPORATION: Symantec Global Internet Security Threat Report / symantec. April 2010 (Volume XV). – report
- [tagesschau.de 2010] *Regelung verstößt gegen Grundgesetz: Karlsruhe kippt Vorratsdatenspeicherung*. – URL <http://www.tagesschau.de/inland/bundesverfassungsgericht144.html>. – Zugriffsdatum: 22.11.2010. TAGESSCHAU.DE
- [taz die tageszeitung 2009] *Blogosphäre gegen "Guttenzweg"*. – URL <http://www.taz.de/1/politik/schwerpunkt-ueberwachung/artikel/1/blogosphaere-gegen-guttenzweg/>. – Zugriffsdatum: 11.11.2010. TAGESZEITUNG taz die
- [taz die tageszeitung 2010] *Die Kernis und die Anderen*. – URL <http://www.taz.de/1/netz/netzpolitik/artikel/1/die-kernis-und-die-anderen/>. – Zugriffsdatum: 11.11.2010. TAGESZEITUNG taz die
- [Techniker.Krankenkasse 2009] TECHNIKER.KRANKENKASSE ; MANAGEMENT, Markt-und Medieninformationen G. F.A.Z.-Institut für (Hrsg.): *Kundenkompass: Stess*. 2009
- [TEDGlobal 2006] *Jimmy Wales on the birth of Wikipedia | Video on TED.com*. – URL http://www.ted.com/talks/jimmy_wales_on_the_birth_of_wikipedia.html. – Zugriffsdatum: 25. Oktober 2010. TEDGLOBAL
- [Thiedeke 2007] THIEDEKE, U: Die Gemeinschaften der Eigensinnigen. Interaktionsmediale Kommunikationsbedingungen und virtuelle Gemeinschaften. In: *Internet—Bildung—Gemeinschaft* (2007), S. 45–73. – URL <http://www.springerlink.com/content/j3765455x7k04858/>
- [Tillmann 2008] TILLMANN, Klaus-Jürgen: Viel Selektion – wenig Leistung: Der PISA-Blick auf Erfolg und Scheitern in deutschen Schulen. In: BÖLLERT, Karin (Hrsg.): *Von der Delegation zur Kooperation*. VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2008, S. 47–66. – URL http://dx.doi.org/10.1007/978-3-531-90846-5_3. – ISBN 978-3-531-90846-5
- [Weinreich 2009] WEINREICH, Jochen: *Globalisierung und Wissensgesellschaft: historische und neurophysiologische Metaformate der Entwicklung von Neuerungen (Innovationen)*. URL http://books.google.com/books?id=Fkgeul_RM2oC&printsec=frontcover, Jan 2009. – 334 S

- [WikimediaFoundation] *Wikimedia Foundation - Home*. – URL <http://wikimediafoundation.org/wiki/Home>. – Zugriffsdatum: 25. Oktober 2010. WIKIMEDIAFOUNDATION
- [Wikipedia a] *Anthropologie*. – URL <http://de.wikipedia.org/wiki/Anthropologie>. – Zugriffsdatum: 04.11.2010. WIKIPEDIA
- [Wikipedia b] *Wikipedia - Informationsgesellschaft*. – URL <http://de.wikipedia.org/wiki/Informationsgesellschaft>. – Zugriffsdatum: 25. Oktober 2010. WIKIPEDIA
- [Wikipedia c] *Wikipedia - Neutral*. – URL <http://de.wikipedia.org/wiki/Neutral>. – Zugriffsdatum: 25. Oktober 2010. WIKIPEDIA
- [Wikipedia d] *Wikipedia - Soziologie*. – URL <http://de.wikipedia.org/wiki/Soziologie>. – Zugriffsdatum: 19. Oktober 2010. WIKIPEDIA
- [Wolf u. a. 2009] WOLF, Marty ; MILLER, Keith ; GRODZINSKY, Frances: Free, source-code-available, or proprietary: an ethically charged, context-sensitive choice. In: *SIGCAS Computers and Society* 39 (2009), Jun, Nr. 1. – URL <http://portal.acm.org/citation.cfm?id=1565795.1565797>
- [Zittrain 2008] ZITTRAIN, Jonathan L.: *The future of the Internet and how to stop it*. Yale University Press and Penguin Book, 2008. – URL <http://books.google.de/books?id=NiATs-C6nlQC>. – ISBN 978-0-141-03159-0

A. Der Fragebogen

Das Internet -- Bedeutung und Nutzung

Dieser Fragebogen ist Teil einer Masterarbeit an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften in Hamburg.

Die Masterarbeit findet statt an der Fakultät Technik und Informatik im Department Informatik.

Die Umfrage ist anonym. Außer dem Abgabezeitpunkt und den abgegebenen Antworten werden keine Daten gespeichert.

Das Ausfüllen dauert ca 15 Minuten.

Bei Anmerkungen und Rückfragen nutze bitte das Kontaktformular.

* **Erforderlich**

Beruf: *

z.B.: Angestellte/r, Studierende/r, Schüler/in, Fachkraft, Wissenschaftler/in, usw.

Fachgebiet: *

z.B.: Naturwissenschaft, Wirtschaft, Soziale Arbeit, Kunst, Medien, usw.

Abschluss: *

z.B.: Realschulabschluss, Bachelor, Berufsausbildung, usw.

Geschlecht: *

weiblich

männlich

Sonstiges:

Alter: *

Land --Geburt-- : *

Land --Wohnsitz -- : *

Allgemeines und soziale Bedeutung

Wie viele Stunden bewegst du dich "täglich" im Internet? :: Wochentags

Wie viele Stunden bewegst du dich "täglich" im Internet? :: am Wochenende

Wie viele Stunden bewegst du dich "täglich" im Internet? :: im Urlaub oder in den Ferien

Mit welchen Geräten nutzt du das Internet?

- PC
- Notebook
- Netbook
- iPod touch/ iPhone
- MediaCenter
- Fernseher
- SmartPhone
- Spiele-Konsole
- Sonstiges:

Könntest du eine Zeitlang auf das Nutzen des Internets verzichten?

- Ja
- Nein

Wenn ja, wie lange?

In welchen sozialen Netzen (im Internet) bewegst du dich?

- Facebook
- StudiVZ
- Xing
- LinkedIn
- MySpace
- Twitter
- Orkut
- Stay Friends
- Sonstiges:

Was sind für dich die drei wichtigsten Eigenschaften von sozialen Netzwerken?

Könntest du eine Zeitlang auf das Nutzen von Sozialen Netzwerken verzichten?

- Ja
- Nein

Wenn ja, wie lange?

Wofür nutzt du das Internet noch?

...außer für soziale Netzwerke...

Wie informierst du dich über tägliche Ereignisse?

- TV

- Zeitung
- Radio
- Magazine (Print)
- Podcast
- Text-Feed
- Sonstiges:

Hast du das Gefühl umfassend und objektiv informiert zu sein?

- Ja
- Nein

Wenn nicht, warum?

Wie gehst du vor, wenn du eine bestimmte Information suchst?

Wie würdest du dein eigenes Suchverhalten im Internet beschreiben?

Versuche zu beschreiben, wie du dich beim Suchen durch die Informationen bewegst.

- Eher linear: Für meine Frage suche ich eine Antwort. Sobald ich diese habe, bin ich fertig mit Suchen.
- Chaotisch: Ich fange bei meiner Fragestellung an und hab dann nachher Antworten auf Fragen, die ich gar nicht gestellt habe.
- Im Kreis: Ich fange an, komme ab und komme am Ende wieder zu meiner ursprünglichen Frage.
- Gar nicht: Ich würde nicht im Internet suchen, wenn ich etwas suche.
- Sonstiges:

Gesellschaftliche Bedeutung

Wie informierst du dich zu Wahlen?

- TV
- Zeitung
- Plakate
- Gespräche mit Kandidaten
- Wahlveranstaltungen
- Sonstiges:

Haben Recherchen im Internet deine Wahl beeinflusst?

z.B.: zur Bundestagswahl und/oder bei anderen Wahlen?

- ja
- nein

Wenn ja, inwiefern?

Fallen dir Situationen oder Ereignisse ein bei denen das Internet, deiner Meinung nach, eine Bedeutung gespielt haben könnte?

z.B.: wie bei der grünen Revolution im Iran nach den Wahlen im Sommer 2009

Wie schätzt du den Einfluss des Internets auf solche zivilgesellschaftliche Bewegungen ein?

Kommunikation im Internet

Wie schätzt du den Umgangston im Internet ein und gibt es einen Unterschied zum Verhalten "offline"?

Fällt dir das Kommunizieren mit deinem Gegenüber im Internet leichter als von Angesicht zu Angesicht?

- ja
 nein

Oder fällt dir das Kommunizieren mit deinem Gegenüber von Angesicht zu Angesicht leichter?

leichter als am Telefon oder im Internet

- ja
 nein

Oder macht das für dich keinen Unterschied?

Kommunikation im Internet, am Telefon und von Angesicht zu Angesicht ist gleich einfach/schwer

- ja
 nein

Wenn es im Internet leichter ist, was macht das Kommunizieren für dich einfacher?

Wenn es von Angesicht zu Angesicht leichter ist, was macht es für dich einfacher?

Vergangenheit und Zukunft

Seit wann bewegst du dich im Internet?

- 1-2 Jahre
- 3-5 Jahre
- 6-10 Jahre
- 11-15 Jahre
- länger als 15 Jahre

Welche Dienste hast du benutzt, als du anfingst das Internet zu nutzen?

Wie hätte es sich auf dein Leben ausgewirkt wenn das Internet nicht frei zugänglich gewesen wäre?

z.B.: in deiner Berufswahl, deinem Bildungsweg, deinem Alltagsverhalten?

Wird das Internet in Zukunft mehr oder weniger Zeit in deinem Leben einnehmen?

Versuche einzuschätzen wie viel Zeit du in Zukunft im Internet verbringen wirst. 1 = sehr viel weniger; 4 = genauso viel wie Heute; 7 = sehr viel mehr

1 2 3 4 5 6 7

weniger	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mehr
---------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	------

Was für Dienste im Internet fehlen dir?

Meinst du die dir fehlenden Dienste wären zu realisieren?

- ja
- nein
- Sonstiges:

Sonstiges

Gibt es Aspekte, die dir zum Thema "Internet - Bedeutung und Nutzung" einfallen, die in der Umfrage zu kurz kamen oder vergessen wurden?

... Bitte ergänze was zu dem Thema zusätzlich von Bedeutung ist ...

Senden

Powered by [Google Text & Tabellen](#)

[Missbrauch melden](#) - [Nutzungsbedingungen](#) - [Zusätzliche Bestimmungen](#)

Versicherung über Selbstständigkeit

Hiermit versichere ich, dass ich die vorliegende Arbeit im Sinne der Prüfungsordnung nach §24(5) ohne fremde Hilfe selbstständig verfasst und nur die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe.

Hamburg, 5. Dezember 2010

Ort, Datum

Unterschrift