

## **2. Technische Entwicklung und gesellschaftliche Erwartungen: Eine kurze politische Ideengeschichte des Internets**

Die Geschichte des Internets ist in erster Linie die Geschichte einer rasanten technischen Entwicklung. In den wenigen Jahrzehnten seit den Anfängen des Internets haben Entwickler immer neue Ideen in die Tat umgesetzt, neue Dienste geschaffen, neue Anwendungen vorgestellt. Damit sind für viele Menschen neue Möglichkeiten zur Kommunikation und Interaktion entstanden. Auch politische Akteure, seien es Politiker und Parteien, seien es Interessengruppen und Bürgerinitiativen, können aus diesem größeren Potential schöpfen. Will man die Rolle des Internets in Wahlkämpfen verstehen, sollte man daher die rapide technische Entwicklung kennen.

Eng verbunden mit der technischen Entwicklung sind Ideen, Vorstellungen und Erwartungen, die Menschen an das Internet in seinen verschiedenen Entwicklungsstufen knüpfen. Nicht selten sehen Internetvordenker und andere Kommentatoren von einer technischen Innovation weitreichende Wirkungen auf das menschliche Zusammenleben ausgehen. Solche Zukunftsszenarien, die mit der Entwicklung des Internets einhergehen, sollten nicht übersehen werden, wenn man die Rolle des Internets in Wahlkämpfen und die Diskussion darüber verstehen will. Denn sie spannen gewissermaßen den Ideenhorizont auf, vor dem das Internet genutzt wird.

Das vorliegende Kapitel verfolgt daher ein zweifaches Ziel. Zum einen zeichnen wir die technische Entwicklung des Internets in groben Zügen nach. Zum anderen stellen wir – eingebettet in die Schilderung des technischen Wandels – wichtige Deutungen des Internets und seiner gesellschaftlichen Potentiale dar. Auf diese Weise soll der technische und ideengeschichtliche Hintergrund aufgezeigt werden, vor dem Diskussionen über politische Konsequenzen des Internets und dessen Einsatz in Wahlkämpfen geführt werden.

*Die Frühphase des Internets: Virtual Communities und Cyberspace*

Der Begriff „Internet“ bezeichnet ein Netzwerk von Computernetzwerken und internetfähigen Geräten (zum Beispiel Computern und Smartphones), die durch das TCP/IP-Protokoll (Transmission Control Protocol/Internet Protocol) unabhängig von ihrer lokalen Beschaffenheit interagieren können (Comer 2006, 1). Die Anfänge des Internets lassen sich bis in die sechziger Jahre des zwanzigsten Jahrhunderts zurückverfolgen (Hafner und Lyon 1996). Sucht man nach einem Datum für den Beginn des internationalen und für größere Personenkreise zugänglichen Internets, so bietet sich jedoch das Jahr 1980 an. In diesem Jahr stellte die amerikanische Behörde DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency) die Rechner ihres seit 1962 entwickelten Forschungsnetzwerks ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network) auf das TCP/IP-Protokoll um. Teilen der Öffentlichkeit wurde das Internet ab 1983 zugänglich gemacht. Damals teilte die DCA (Defense Communication Agency) das ARPANET in ein militärisches Netz (MILNET, Military Network) und ein Forschungsnetzwerk (ARPANET). Zu dem Forschungsnetzwerk wurde in den folgenden Jahren eine wachsende Anzahl internationaler Universitäten zugelassen (Comer 2006, 6). Dies war der Beginn des heutigen Internets (Abbate 1999).

Diese frühe Form des Internets bot Nutzern nur begrenzte Interaktionsmöglichkeiten. Janet Abbate beschreibt zwei Schwachstellen dieser Entwicklungsstufe, nämlich unterentwickelte Anwendungen für das neue Netzwerk und fehlende Suchmöglichkeiten:

In the 1980s the Internet's infrastructure grew impressively, but network applications lagged behind: email and file transfer were still the most common activities, and there were few user-friendly applications to attract novices. One factor that discouraged wider use of the Internet was its drab text-only interface, which contrasted sharply with the attractive graphical interfaces found on many personal computers. [...] Another drawback to using the Internet was the difficulty of locating and retrieving online information. File-transfer programs were available, but the user had to know the names of the desired file and its host computer, and there was no automated way to get this information. (Abbate 1999, 212 f.)

Dennoch entstanden bereits auf dieser frühen Entwicklungsstufe des Internets populäre Bulletin Boards, auf denen sich Nutzer trafen und über unterschiedliche Themen diskutierten. Eines der bekanntesten dieser Bulletin Boards war „The WELL“ (The Whole Earth 'Lectronic Link). The WELL wurde bald zu einem

Beispiel einer neuen, durch Computer und Netzwerke ermöglichten Form der sozialen Interaktion. Hierfür entwickelte der Journalist und WELL-Nutzer Howard Rheingold den Begriff „virtual community“ (Rheingold 1987; Rheingold 1996 [1992]; Rheingold 2000 [1993]). Die Quintessenz von Rheingolds Vorstellung von virtuellen Gemeinschaften lässt sich folgendermaßen zusammenfassen:

he [Rheingold] described the new forms of interaction that computers made possible: Gathered together online, yet restricted to text-only interfaces, individuals could connect to one another without encountering body-based forms of prejudice. They could come together not in the random interactions that characterized life in the material world, but by choice, around shared interests. And within this space, they could engage in a new form of social interaction that was simultaneously intimate and instrumental. (Turner 2006, 159 f.)

Der Begriff „virtual community“ entwickelte sich in den folgenden Jahren zu einer der am häufigsten gebrauchten und am heftigsten umstrittenen Metaphern in der Diskussion über die gesellschaftlichen Auswirkungen des Internets (Smith und Kollock 1999).

Eine zweite, eng mit dem Begriff „virtual community“ verknüpfte Metapher, die in diesen frühen Tagen des Internets entstand, ist der Begriff „Cyberspace“. In Kurzgeschichten und Romanen entwickelten Science-Fiction-Autoren wie Vernor Vinge (2001), William Gibson (1984) und Neal Stephenson (1992) das Konzept eines durch vernetzte Computer geschaffenen virtuellen Raums, in dem Nutzer frei mithilfe beliebig gestaltbarer Avatare interagieren können. Allucquére Rosanne Stone beschreibt den Cyberspace in seiner grundlegenden Form als:

[...] passage points for collections of common beliefs and practices that united people who were physically separated. Virtual communities sustain themselves by constantly circulating those practices. (Stone 1991, 84)

In der öffentlichen Debatte stellten Kommentatoren wie zum Beispiel John Perry Barlow den Cyberspace als einen von den Zwängen und politischen Machtverhältnissen der Offlinewelt befreiten Raum dar. Die wahrscheinlich einflussreichste Formulierung dieser Sichtweise ist Barlows „A Declaration of Independence of Cyberspace“, die der Autor mit den folgenden Prämissen beginnt:

Governments of the Industrial World, you weary giants of flesh and steel, I come from Cyberspace, the new home of Mind. On behalf of the future, I ask you of the past to leave us alone. You are not welcome among us. You have no sovereignty where we gather.

We have no elected government, nor are we likely to have one, so I address you with no greater authority than that with which liberty itself always speaks. I declare the global social space we are building to be naturally independent of the tyrannies you seek to impose on us. You have no moral right to rule us nor do you possess any methods of enforcement we have true reason to fear.

Governments derive their just powers from the consent of the governed. You have neither solicited nor received ours. We did not invite you. You do not know us, nor do you know our world. Cyberspace does not lie within your borders. Do not think that you can build it, as though it were a public construction project. You cannot. It is an act of nature and it grows itself through our collective actions. (Barlow 1996)

Barlows Manifest erfüllte zwei Funktionen. Erstens entwarf Barlow mit seiner freiheitlichen Konzeption des Cyberspace eine positive Vision von durch Computer ermöglichter menschlicher Interaktion. Diese stand in scharfem Kontrast zu düsteren Prognosen, die in Computern Instrumente sahen, mit denen politische und wirtschaftliche Eliten Menschen besser kontrollieren und steuern könnten. In seiner umfassenden Ideengeschichte der Netzwerkgesellschaft „From Counter-culture to Cyberculture“ beschreibt Fred Turner diese Leistung folgendermaßen:

[...] he [Barlow] transformed a formerly dystopian vision of networked computing into an imagined space in which individuals could recreate themselves and their communities in terms set by New Communist ideals. [...] By the mid-1990s, Barlow's version of cyberspace had become perhaps the single most common emblem not only for emerging forms of computer-networked communication, but for leveled forms of social organization and deregulated patterns of commerce as well. (Turner 2006, 162)

Das zweite wichtige Element der „Unabhängigkeitserklärung des Cyberspace“ ist das darin beschriebene Verhältnis zu staatlicher Obrigkeit und Regulierungsbemühungen. Barlows Unabhängigkeitserklärung stützt sich nicht nur auf einen erklärten Freiheitswillen dieser „Civilization of the Mind“ (Barlow 1996). Wesentlich wichtiger ist die Behauptung, dass sich der Cyberspace derart von Offline-Umgebungen unterscheidet, dass Regulierung schlicht nicht möglich sei.

In „Code: Version 2.0“ beschreibt der Jurist Lawrence Lessig diese Auffassung folgendermaßen:

The claim for cyberspace was not just that government would not regulate cyberspace – it was that government could not regulate cyberspace. Cyberspace was, by nature, unavoidably free. Governments could threaten, but behavior could not be controlled; laws could be passed, but they would have no real effect. There was no choice about what kind of government to install – none could reign. Cyberspace would be a society of a very different sort. There would be definition and direction, but built from the bottom-up. The society of this space would be a fully self-ordering entity, cleansed of governors and free from political hacks. (Lessig 2006, 3)

Barlows Sicht des Internets ist heftig umstritten. Für diese Darstellung kommt es jedoch nicht darauf an, ob der Cyberspace tatsächlich ein staatlich nicht regulierbarer Raum der freien Entfaltung ist. Wichtig ist vielmehr, dass Barlows Sicht die Diskussion über gesellschaftliche Auswirkungen des Internets wesentlich beeinflusst hat. Die beiden Eigenschaften Freiheit und Nichtregulierbarkeit, die Barlow dem Internet zuschrieb, wurden in den folgenden Jahren von verschiedenen Autoren und Kommentatoren auch auf spätere Entwicklungsstufen des Netzes, neue Onlinedienste und mit dem Internet verbundene Phänomene übertragen.

Den beiden Konzepten der Virtual Communities und des Cyberspace ist gemeinsam, dass sie einen Kontrast zwischen „offline“ und „online“, zwischen realer und virtueller Welt formulieren. Diese Unterscheidung erwies sich als einflussreich und begleitet die Diskussion über die gesellschaftlichen Auswirkungen des Internets bis in die Gegenwart. Es bleibt jedoch abzuwarten, ob sich die Unterscheidung zwischen „virtuell“ und „real“ als ein Überbleibsel aus einer technischen Frühphase des Internets erweisen wird oder ob sie auch in Zukunft Teil der Diskussion über das Internet bleiben wird (Slater 2002).

### *Das World Wide Web: Steigende Popularität und verstärkte Regulierungsbemühungen*

Die nächste Entwicklungsphase des Internets begann mit der Erfindung des „World Wide Web“ (WWW). 1989 zirkulierte Tim Berners-Lee unter seinen Kollegen des CERN (Europäische Organisation für Kernforschung) ein Papier, mit dem er die Grundlage für das World Wide Web schuf (Berners-Lee 1989). Das World Wide Web ist eine Ansammlung miteinander verknüpfter

Hypertext-Dokumente. Diese Dokumente können Texte, Bilder, Videos oder andere Multimedia-Objekte enthalten. Sie können mithilfe von Hyperlinks mit anderen Hypertext-Dokumenten verknüpft werden, die wiederum über diese Links direkt aus dem jeweiligen Dokument heraus aufgerufen werden können (Berners-Lee und Fischetti 1999; Gillies und Cailliau 2000). Diese Hypertext-Dokumente lassen sich durch Webbrowser aufrufen, darstellen und navigieren. Damit erhielt das Internet ein grafisch navigierbares Interface, das die Internetnutzung deutlich vereinfachte (Abbate 1999, 216). Entscheidend für den Erfolg des Webs war sicherlich auch, dass seit 1993 einer größeren Öffentlichkeit dank dem vom NCSA (National Center for Supercomputing Applications) entwickelten und kostenlos vertriebenen Browser Mosaic der Weg ins Web offenstand (Schatz und Hardin 1994).

Das Web ist eine auf dem Internet basierende Anwendung und – zumindest vor dem Jahr 2005 – für die meisten Internetnutzer wahrscheinlich auch der erste Kontakt mit dem Internet. Mehr noch: „More people know about and use the web than any other Internet application. In fact, for many users, the Internet and the web are indistinguishable“ (Comer 2006, 487). Vor der Entwicklung des World Wide Webs wurde das Internet überwiegend an Universitäten und von Akademikern genutzt. Die steigende Popularität des Webs in den neunziger Jahren öffnete das Internet nun endgültig für eine breitere Öffentlichkeit.

Der Siegeszug des Webs führte das Internet nicht nur aus seiner bisherigen Nischenexistenz heraus, sondern brachte auch einen weiter reichenden Wandel mit sich. Das Netz wurde nun anders genutzt als in seiner Frühphase. Diente das Internet früher als ein Forschungsinstrument oder wurde als Hilfsmittel eingesetzt, um Textbotschaften auszutauschen, entstanden nun neue Funktionen: Inzwischen wird das Internet als Unterhaltungsmedium genutzt; es dient als Schaufenster, in dem Waren und Dienstleistungen verschiedenster Art angeboten werden; und Menschen setzen das Netz als Medium ein, über das sie sich einer Netzöffentlichkeit bewusst präsentieren (vgl. Abbate 1999, 213). Die Popularisierung des Netzes durch das WWW führte also zu einer Erweiterung seiner Funktionen.

Nachdem das Netz an Verbreitung gewonnen und seine gesellschaftliche Nische verlassen hatte, wurden – beinahe zwangsläufig – auch Unternehmen und staatliche Regulierer auf das Internet und den Cyberspace aufmerksam. Diese Akteure versuchen inzwischen, das Netz für ihre Zwecke zu nutzen und nach ihren Zielen und Regeln zu gestalten. Das damit verbundene Konfliktpotential ist offensichtlich. Denn kommerzielle Unternehmen und Staaten verfolgen andere Ziele und Zwecke als die frühen Innovatoren und die Verfechter der Idee

des Internets als einer utopischen, freien und nicht regulierten Gegenwelt. Diese wehren sich gegen die unerbetene Einmischung in das Internet. Sie weisen beispielsweise darauf hin, dass es zumindest zweifelhaft sei, ob diese inzwischen „largely commercial entities“ – also das Internet und das World Wide Web – von den Unternehmen hätten entwickelt werden können, die heute Regulierungsansprüche geltend machen (Gillies und Cailliau 2000, 308). Offen ist auch, ob die Regulierungsversuche die Innovationskraft des Internets gefährden, indem sie in der ursprünglichen Architektur des Netzes angelegte Gestaltungsprinzipien verletzen, auf denen die Erneuerungsfähigkeit des Internets wesentlich beruht (van Schewick 2010).

Wir erleben somit einen Konflikt zwischen Netznutzern, die nicht ohne Grund auf gesellschaftliche Errungenschaften des Internets hinweisen und diese an technischen Gestaltungsprinzipien des Netzes festmachen, und Akteuren, die ihren gesellschaftlichen Einfluss oder ihre Geschäftsmodelle in der Zeit vor dem Internet erworben bzw. entwickelt haben und diese nun gefährdet sehen. Extreme Vertreter beider Seiten fordern praktisch die Unterordnung der jeweils anderen unter die eigenen Imperative und Regeln. Technodeterministen verlangen, dass sich die Offline-Gesellschaft den neuen, im Internet entstandenen Gestaltungsprinzipien anpassen solle. Verteidiger des Status quo ante hingegen fordern, das Internet technisch so zu gestalten, dass die Regeln, die für eine Gesellschaft ohne Internet entwickelt worden sind, auch online durchgesetzt werden können. In der Auseinandersetzung zwischen diesen Extrempositionen besteht die Gefahr, dass die eigentliche gesellschaftliche Aufgabe aus dem Blick gerät, nämlich für das Verhalten der Mitglieder einer Gesellschaft unter den jeweiligen technischen und sozialen Bedingungen verbindliche Regeln zu setzen. Wenn sich diese Rahmenbedingungen ändern, müssen unter Umständen auch die gesellschaftlichen Regeln angepasst werden. Larry Downes beschreibt die Probleme derartige Anpassungsprozesse in seinem Buch „The Laws of Disruption“:

In the gap between the speed with which people respond to change and the much greater potential of the technologies we invent, the greatest conflicts in human history occur. [...] technology changes exponentially, but social, economic, and legal systems change incrementally. As the new world runs increasingly ahead of the old, social systems invariably break down, only to be dramatically reinvented to better suit the new environment to which human beings have already relocated. Periodic upheavals are unavoidable; unexpected and unintended phenomena are natural by-products. (Downes 2009, 17)

Jonathan Zittrain bietet mit seinem Buch „The Future of the Internet: And How to Stop It“ (2008) einen Überblick über diesen Konflikt, der im Laufe der Zeit an Schärfe zu gewinnen scheint.

Die gewachsene Verbreitung des Internets und des World Wide Webs zog eine Welle von Veröffentlichungen nach sich, die vorhersagten, das Netz werde Gesellschaft (Dyson 1997), Wirtschaft (Shapiro und Varian 1999), Technik (Negroponte 1995) und Politik (Davis 1999) gravierend verändern. Eine wichtige Rolle spielte dabei die Tatsache, dass mit dem World Wide Web eine neue Informationsumgebung entstand, in der jeder Internetnutzer einfach Informationen im Web finden, veröffentlichen und verlinken kann. Alle Nutzer können also zugleich als Konsumenten und als Produzenten von Informationen auftreten. Internetnutzer sind in der Lage, ihre Inhalte gleichberechtigt neben Webseiten von professionellen Informationsanbietern wie Massenmedien oder politischen Akteuren wie Parteien, Verbänden, sozialen Bewegungen und Politikern zu veröffentlichen. Dadurch schwächen sich Asymmetrien zwischen einfachen Bürgern und professionellen Anbietern von Informationen potentiell ab. Zusätzlich erfanden sich die Bulletin Boards des frühen Internets als Webseiten neu. Diese Foren gewannen an Popularität und boten dadurch einer immer größeren Zahl von Nutzern die Möglichkeit, über für sie wichtige Themen unabhängig von Zeit und Raum zu diskutieren und sich gegebenenfalls auch zu organisieren.

### *Web 2.0: Dialogizität und Kooperation*

Zwischen 2004 und 2010 gewann der Begriff „Web 2.0“ zunehmend an Popularität. Der Begriff umfasst eine Vielzahl von technischen Neuerungen, Internetdiensten und Geschäftspraktiken, die nach dem Platzen der Dot-com-Blase im Herbst 2001 entstanden waren. Angelehnt an die Konvention von Softwareentwicklern, neue Versionen eines Programms mit fortlaufenden Nummern zu kennzeichnen, weist die Bezeichnung „Web 2.0“ auf eine neue, weiterentwickelte Version des World Wide Webs hin, dessen Reputation und Markenwert, zumindest bei Investoren und Medien, unter dem Platzen der Dot-com-Blase erheblich gelitten hatten.

Die wohl einflussreichste Auslegung des Begriffs „Web 2.0“ stammt von dem amerikanischen Verleger Tim O'Reilly. Im September 2005 versuchte er sich in einem Beitrag auf dem Blog seines Verlages an einer Begriffsklärung. In seinem Text beschrieb O'Reilly eine Reihe von Designprinzipien (zum Beispiel das Web als Plattform, Software jenseits einzelner Geräte, vielfältige Nutzungsmöglichkeiten), technische Entwicklungen (zum Beispiel das Ende des Softwareentwicklungszyklus, einfache Programmiermodelle) und Geschäftspraktiken

(zum Beispiel Nutzbarmachung kollektiver Intelligenz, Daten seien das neue „Intel Inside“), die für ihn eine deutliche Weiterentwicklung zum World Wide Webs der neunziger Jahre darstellten (O'Reilly 2005).

Die Art und Weise, wie O'Reilly den Begriff „Web 2.0“ verwendete, ist nicht unumstritten. So spricht zum Beispiel der Soziologe Jan Schmidt von einem „Mythos, [...] der eine grundlegende fortschrittliche Veränderung impliziert“ (Schmidt 2009, 19). Die von O'Reilly angeführten Beispiele sieht Schmidt bereits in frühen Formen des Internets und des World Wide Webs angelegt. Für Schmidt handelt es sich bei den von O'Reilly unter dem Begriff „Web 2.0“ zusammengefassten Phänomenen sowohl in technischer als auch in ideengeschichtlicher Hinsicht um kontinuierliche Weiterentwicklungen und nicht um abrupte Entwicklungssprünge (Schmidt 2009, 21). Er schlägt daher vor, den Begriff „Social Web“ zu verwenden:

Er [der Begriff Social Web] verweist erstens ebenfalls auf das World Wide Web [...] betont aber zweitens dessen grundlegenden sozialen Charakter, der aufeinander bezogenes Handeln zwischen Nutzern fördert, also über die Mensch-Maschine-Interaktion hinausgeht. Drittens impliziert er keine Unterscheidung diskreter zeitlicher Phasen, sodass prinzipiell auch Anwendungen wie Instant Messaging oder Diskussionsforen, die nicht zum Web 2.0 gezählt werden, als Teil des Social Web erfasst werden können. (Schmidt 2009, 21 f.)

Trotz dieser Problematik verwenden Sozialwissenschaftler den Begriff „Web 2.0“ häufig, wenn sie über das Internet nach 2005 schreiben (siehe z. B. Chadwick 2009; Jackson und Lilleker 2009; Towner und Dulio 2011). Wir folgen dieser sprachlichen Konvention.

Wie bereits das World Wide Web so lösten auch die unter dem Begriff „Web 2.0“ zusammengefassten Entwicklungen eine Welle von Publikationen und Prognosen darüber aus, wie diese neue Version des Internets die Gesellschaft verändern würde. Zwei Elemente des „neuen Netzes“ (Schmidt 2009) werden in diesen Darstellungen immer wieder betont: Dialogizität und Ko-Produktion.

Schon 1999 proklamierten Rick Levine, Christopher Locke, Doc Searls und David Weinberger in ihrem einflussreichen „Cluetrain Manifesto“: „Markets are Conversations“ (2009). Was die Autoren 1999 noch in Bezug auf das World Wide Web und die Möglichkeit, eigene Webseiten anzulegen, feststellten, wurde mit der steigenden Popularität von Blogs (Weblogs), Microblogs und sozialen Netzwerken zu einem der wichtigsten Leitsätze des Web 2.0. Diese neuen Dienste ermöglichten es Nutzern, mit so geringem Aufwand wie noch nie eigene Inhalte,

seien dies Texte (zum Beispiel auf Blogs oder Microblogs), Fotografien (zum Beispiel über den Fotodienst Flickr), Videos (zum Beispiel über den Video-Sharing-Dienst YouTube) oder auch Links auf eigene oder fremde Inhalte (zum Beispiel auf persönlichen Profilen in sozialen Netzwerken), zu veröffentlichen. Die aus der Massenkommunikation wohlbekannte Kommunikation zwischen einem Sender und vielen (potentiellen) Empfängern (One-to-Many-Kommunikation) wurde somit um ein neues Kommunikationsmuster ergänzt, in dem viele potentielle Sender und viele potentielle Empfänger, die selbst wiederum zu Sendern werden können (Many-to-Many-Kommunikation), aufeinandertreffen. Im Ergebnis können so Dialoge entstehen (Shirky 2008, 86 f.).

Neue Technik ermöglicht also neue Kommunikationsformen, die stark auf Dialog – oder „conversations“ in Anlehnung an die Autoren des „Cluetrain Manifesto“ – zwischen Nutzern untereinander und zwischen Nutzern und professionellen Kommunikatoren (zum Beispiel Firmen, Medien oder Politikern) setzen. In der sozialwissenschaftlichen Literatur wird dieses Element häufig auch als Interaktivität bezeichnet (für eine Diskussion des Begriffes siehe Neuberger 2007).

Auf der Interaktivität der Web-2.0-Technik und der entsprechenden Dienste beruht auch die zweite Eigenschaft, die in der Diskussion über das Web 2.0 häufig hervorgehoben wird. Tim O'Reilly spricht hierbei von einer „Architecture of Participation“, die viele Dienste aufwies, die er für das Web 2.0 als typisch erachtet (O'Reilly 2005). Dieses gewissermaßen einprogrammierte Angebot zu partizipieren führt auch aus Sicht anderer Autoren zu einer besonderen Nutzungskultur des Web 2.0:

Sites such as YouTube, eBay, Facebook, Flickr, Craigslist, and Wikipedia only exist and have value because people use and contribute to them, and they are clearly better the more people use and contribute to them. [...] So Web 2.0, as an approach to the Web, is about harnessing the collective abilities of the members of an online network, to make an especially powerful resource or service. (Gauntlett 2011, 7)

Die neuen technischen Möglichkeiten ebnen demnach den Weg für kooperatives Verhalten einer großen Zahl weitverstreuter Nutzer, die ohne das Internet nicht zusammengefunden hätten. Schon lange vor der Diskussion über Web-2.0-Techniken und -Dienste schrieb Howard Rheingold über die zunehmende Vernetzung von Menschen durch mobile vernetzte Endgeräte: „They enable people to act together in new ways and in situations where collective action was not possible before“ (Rheingold 2002, xviii). Web-2.0-Techniken, -Dienste und -Geschäfts-



<http://www.springer.com/978-3-658-01011-9>

Das Internet in Wahlkämpfen  
Konzepte, Wirkungen und Kampagnenfunktionen  
Jungherr, A.; Schoen, H.  
2013, XI, 185 S. 16 Abb., Softcover  
ISBN: 978-3-658-01011-9