

Handout zu Web 2.0

STATUS UPDATE - CELEBRITY, PUBLICITY, AND BRANDING IN THE SOCIAL MEDIA AGE von Alice E. Marwick

Definition Web 2.0

Wenn im Internet nach dem Begriff Web 2.0 recherchiert wird trifft man auf unterschiedlichste Definitionen. Eine davon beschreibt das Web 2.0 nicht als eine gewisse neue Art von Technologie, sondern als ein aus sozio-technischer Hinsicht veränderte Nutzung des Internets. Es geht hier also primär um die Art der Anwendung des World Wide Web, bei der dessen Möglichkeiten konsequent genutzt und weiterentwickelt werden. Im Vordergrund steht nicht die reine Verbreitung von Informationen, sondern die Beteiligung der Nutzer am Web und die Generierung weiteren Zusatznutzens (Siepermann, 2018).

Marwick beschreibt diese erstmals in San Francisco hervorgebrachte Entwicklung des Web 2.0 als eine revolutionäre Evolutionsstufe welche unsere Welt stark geprägt hat. Das Web 2.0 kann auch als eine imaginäre Gemeinschaft angesehen werden, auf die jedermann Zugriff hat und durch die, die Menschen ein erfolgreiches Leben anstreben können. Die im Jahre 2006 entwickelte Technologie bringt Millionen von Menschen zusammen und schreibt diesen eine enorme Bedeutung zu. Ziel des Web 2.0 ist es eine bessere, freiere Gesellschaft zu ermöglichen, in der die Transparenz und das Austauschen von Informationen die Grundsteine dieser Revolution bilden (Marwick, 2013, p. 22).

Talking about a technological Revolution

Wenn über das Web 2.0 diskutiert wird, wird meist von einer kumulativen Gemeinschaft ausgegangen und somit werden alle in den gleichen Topf geworfen. Diese Ansichtswiese ist jedoch sehr fraglich, da die Menschen ein unterschiedliches Verständnis für die Technologie besitzen und auch verschiedene Nutzungsmuster teilen. So erkennen einige in Social Media beispielsweise eine negative Form der gesellschaftlichen Entwicklung, da sich viele durch den Nutzen solcher Plattformen voneinander distanzieren und die Konzentrationsfähigkeit einer Person beeinträchtigen. Wie sich zeigt, scheinen sich die Meinungen bezüglich des Web 2.0 stark zu spalten, während es die einen als revolutionäre Möglichkeit erachten, sehen es die anderen mehr als eine weitere Problemquelle.

Not one origin, but many

Es wird ersichtlich, dass das Web 2.0 eine Vielzahl von Einflüssen aufweist. Darunter spielten vor allem die Hacker eine zentrale Rolle, welche das Monopol der Media Praktiken auslöschen wollten. Sie waren der Meinung, dass sich solche Systeme gegen das gemeinsame Interesse stellten und verfolgten daher das Ziel, alternative Möglichkeiten ausserhalb des Mainstreams zu entwickeln. Somit entstand eine Hackerkultur welche das als nicht diverse angesehene, primär weiss, männlich und technologisch deterministisch bezeichnete Web 2.0 verändern wollte (Marwick, 2013, p. 28).

Coding Freedom: Hacker and Open Source Culture

Der Informationsaustausch der Hacker, sowie deren DIY-(do it yourself) Ethik, ist der Kern der social Media Ideologie und stark verflochten mit der erstrebten, freien und öffentlichen Quellen-Bewegung (Marwick, 2013, p. 30). Öffentlichkeit und Transparenz sind die im Zentrum stehenden Termini welche durch das tagtägliche "hacking" verfolgt werden. Somit entstand eine ganze Union von Leuten, welche handgebaute Computer herstellten und gemeinsam Ideen austauschten. Diese Gemeinschaft beeinflusste die gesamte Entwicklung von Software als eine Industrie, mit dem Versuch ihre politischen Ideale hervorzubringen. Ihre geteilte Philosophie eines freien Informationszugriffs sollte die Welt verbessern und jedem von grossem Vorteil sein. So entwickelten sich auch viele Hacker zu heute bekannten Computer Pioniere, welche durch ihre neuen Technologien unsere Zukunft bestimmten. Darunter zählen Personen wie Bill Gates oder Paul Allen, aber auch andere mehr im Hintergrund stehende Leute, welche uns als Alternative kostenlose Betriebssysteme wie z.B. GNU zur Verfügung stellten (Marwick, 2013, p. 32). Während Bill Gates und Paul Allen vom Gewinn ihrer Innovation profitieren wollten, stellten sich Hacker auf der ganzen Welt zusammen und begannen alternative, kostenlose Software zu programmieren, welche allen zugänglich gemacht wurden. Bis heute findet man unzählige alternative zu Microsoft (Linux, Apache, Mozilla) und will somit dem Mainstream entkommen und die Hacker-Ethik unterstützen.

The Personal is Published: Zines and E-Zines

Die entstandene Netzwerkkultur erwies sich als ein äusserst geeignetes Medium für den individuellen Ausdruck. Somit spielte die Selbstdarstellung eine relevante Rolle, womit auch persönliche Homepages und sogenannte E-Zines an Aufmerksamkeit gelangen. Unter Zines werden photokopierte Zeitschriften verstanden, welche von Individuen geschrieben wurden und an Andere via Mail oder durch Buchhandlungen weitergeleitet werden (Marwick, 2013, p. 35). Zuerst entstanden die «paper zines» doch heute werden bereits sogenannte «e zines» herumgeschickt. Die Entstehung dieser Zines basiert auf der DIY-Ethik und soll die Menschen dazu veranlassen ihre eigene Kultur zu kreieren und sich damit von den Big Media Informationen zu trennen. Zines wollen eine Manipulation durch die Massenmedien verhindern und stellen somit eine Alternative zu den Big Media dar. Zines zu schreiben war die Möglichkeit, sich von den allgemein geltenden Ansichten der Gesellschaft zu trennen und seine eigenen Gedanken festzuhalten. Auch hier ging es um einen Fluchtversuch vom Mainstream. Zines wurden vor allem in der Punk Szene oder der Zeit des feministischen Widerstands verfasst. Durch die Entwicklung vom Web 2.0 konnten sich diese Zines technologisch entwickeln (z.B. durch Einführung von Audio und Bild) und verbreiteten sich. Dabei war das Ziel sich vom Normalen abzuheben, sich untereinander auszutauschen und seine Kreativität ausleben zu können. Gerade bei politischen Themen wie der Frauenbewegung wurden hunderte von Zines verfasst und es erwies sich somit die Möglichkeit, seine Erfahrungen untereinander auszutauschen und für Gleichberechtigung zu kämpfen. Diese DIY-Ethik und das damit verbundene lernen durch Andere, ohne dabei an Profit zu denken, wurde Teil des kreativen Web 2.0.

Battle in Seattle, IMC und Weblogs

In 1999 versammelten sich grosse Gruppen von Aktivisten für friedliche Märsche, gegen einen gemeinsamen Feind, als Teil einer anti-corporate Bewegung in Seattle. Auch wenn nur wenig Gewalt seitens der Aktivisten stattfand, antwortete die Polizei mit Tränengas und Gummischrot. Diese Ereignisse wurden als **"Battle in Seattle"** oder auch **"WTO riots"** bekannt. Was dabei entstand, war das erste Independent Media Center (IMC), zur Verbreitung von Informationen während den Protesten. Dieses Modell wurde bis

2006 in 55 Ländern, resultierend in 150 IMC Gruppen, adaptiert. Prinzipien davon waren der offene Austausch und Zugang zu Informationen, als Voraussetzung für eine freiere und gerechtere Gesellschaft. Das Bedürfnis solcher Organisationen war vor allem, Alternativen zu den wenigen Mainstream-Medien zu schaffen. Der Vorwurf gegen diese Mainstream-Medien war, dass sie voreingenommen durch gesponserte pro-Regierung und pro-Kapitalismus Abhängigkeiten waren. (Marwick, 2013, pp. 43–45)

Daraus entstandene **Weblogs** richteten sich nach dem FOSS Maxim «genügend Augen merzen jeden Fehler aus.»¹ Fehler im Sinne von falscher Berichterstattung durch die Mainstream-Medien. Schliesslich wurde der Begriff «Blog» zu Tagebuch ähnlichem persönlichem Publizieren ausgeweitet, was in der heutigen Verwendung des Begriffes oft verstanden wird. Blogs blieben nicht ohne Kritik. Ein Argument war, Blogs seien eine Art kreativer Nihilismus, der die institutionellen Strukturen der Massenmedien zerstören, ohne Alternativen anzubieten. Auch das Entstehen von Echokammern durch Blogs wurde diskutiert.

Web 2.0 intrinsisch inkompatibel

Die Hacker-Kultur und verschiedene unabhängige Publisher waren überzeugt, dass soziale Technologie in Bezug auf politische Ideale dort Erfolg haben können, wo etablierte Institutionen versagten. Die Web 2.0 Ideologie wurde aber durch die Silicon Valley Orthodoxie gedämpft. (Marwick, 2013, pp. 46–48)

Als möglicher Grund dafür beschreibt Manuel Castells die komplexe Inkompatibilität vierer Elemente der Internet Culture: die techno-meritokratische Kultur, die Hacker-Kultur, die virtuelle Gemeinschaftskultur und die unternehmerische Kultur.² (Marwick, 2013, p. 48)

Zustande kam das ganze im Silicon Valley. Der Glaube an technologische Lösungen für positive soziale Veränderungen wurde bezeichnet als «Californian Ideology.» Die Kritik daran war, dass dieser Liberalismus soziale Ungleichheiten übersieht, die unternehmerischen Kapitalismus ermöglicht. Auch der Einfluss der Regierung wurde unterschätzt. Das Silicon Valley wurde im «The Silicon Valley of Dreams» als ein Platz menschlichen Leidens und sozialer Ungleichheit beschrieben, Umstände, die aber unlängst nach Übersee (z.B. China) verschoben wurde. Die «Californian Ideology» ist demnach neoliberal.

LSD und Computer?

«They move into a state of consciousness where, as if logged onto a computer, the limitations of time, distance, and the body are perceived as meaningless.» (Rushkoff, 2002, p. 3) Um die Kultur rund um Web 2.0 zu verstehen, gilt es einige Ereignisse und Begleiterscheinungen zu untersuchen. Diese kurz zusammengefasst:

- **Cyberdelic** war ein Mischmasch aus Elektro-Musik, Neopaganismus, Ecstasy und LSD, «smart drugs», online Gemeinschaften, Computer-Hacking und Theorien über universelles Bewusstsein. Gedanken wie: «There is a Better Way and [...] I Can Do It Myself.» waren deren Motive.
- Die **Cyborganic** war eine Community, die mehr oder weniger aus Cyberdelic entsprang. Sie trafen sich, um neue Technologien zu schaffen. Daraus entstanden sind u. A. Organic.com, C|Net, Chick-Click, Apache. Cyborganic scheiterte letztlich am Versuch, die Prinzipien der Gemeinschaft und des Open-Source-Lebens mit den Werten des Unternehmertums zu verschmelzen.
- **Burning Man** war ursprünglich ein Treffpunkt für die Cyborganic Community, als Zeichen des radikalen Selbstaussdruckes (radical self-expression). Dieses Event wurde regelmässig durchgeführt und zog hunderte Leute an. Es repräsentiert in vielen Punkten die Prinzipien von Web 2.0 (Offen-

1 Frei übersetzt aus: “given enough eyeballs, all bugs are shallow” (Marwick, 2013, p. 46)

2 “the techno- meritocratic culture, the hacker culture, the virtual communitarian culture, and the entrepreneurial culture.” (Marwick, 2013, p. 48)

heit, Mitwirkung, Selbstaussdruck). Kritik ist, dass das Event vor allem von wohlhabenden, weisen, Technologieindustrie-Treiber besucht wird, heute mit zu grosser Popularität kämpft und nicht mehr alle teilhaben lassen kann.

Aus den Beispielen wird der intrinsische Konflikt von Profit getriebenen Unternehmen mit nicht-kommodifizierenden Idealen deutlich (Marwick, 2013, pp. 52–59).

Von Dotcom zu Web 2.0 (und darüber hinaus)

Während dem Dotcom Boom in 1999 und 2000 wurden grossen Summen an Risikokapital in Internet Firmen gepumpt. Diese Überschätzung der Dotcoms rächte sich im März 2000, als die Börse um über ein Drittel fiel. Viele Beschäftigte im Technologiesektor wurden dabei Arbeitslos.

Jene, die die Dotcom-Krise überstanden, investierten in Web 2.0 Firmen. Wikipedia, MySpace, LinkedIn oder Flickr sind Beispiele dafür. Teile der Arbeitskultur, die die Dotcom-Zeit hervorbrachte, überdauerten in die Web 2.0 Zeit: Flexibilität, unternehmerische Arbeitsmodelle, Kreativität und Selbstverwirklichung durch Arbeit (Marwick, 2013, pp. 59–63).

Web 2.0 liess die Dotcom-Zeit, mit dem neuen und schicken Namen, der sich klar von der Vergangenheit abgrenzt, hinter sich. Im Juni 2014 schrieb die New York Times «Silicon Valley is back.» Der Begriff Web 2.0 beschrieb Firmen die folgende Begriffe als integraler Bestandteil der nächsten Generation der Internettechnologie verstanden: Web als Plattform, kollektive Intelligenz, Datenoffenheit, iterative Softwareentwicklung, reichhaltige Benutzererfahrung und Software als Dienstleistung. Die Bezeichnung «2.0» könnte eine neue Version des Webs suggerieren, vielmehr sollte diese aber eine deutliche Abgrenzung zur Dotcom-Zeit sein. Technologien die unter Web 2.0 bekannt wurden (z.B. Wikis, Onlinezeitschriften, Blogs etc.) gab es schon vorher. Unter Web 2.0 sollte wieder an Kreativität und Innovation Raum gegeben werden, anders als im «carpet-bagger gold rush of the dot-com boom.» In Konferenzen wurden diese Ideen diskutiert, Aussagen wie «[...] doing things again, but newer and better [...]» als Treibkraft. Gruppen, Face-to-Face Treffen oder «Camps» dienten zum Austausch der neuen Ideen. Eines davon, das «BarCamp», wurde als Institutionalisierung der Web 2.0 Prinzipien³, ähnlich wie das Burning Man, bekannt. Seiten wie YouTube, Facebook, MySpace oder Digg wurden populär, deren Wert stieg enorm an, vergleichbar wie sie dies Ende der 90er taten.

Ähnlich wie in der Dotcom-Pleite, verleiteten die Ideale des Web 2.0 zur selben Ernüchterung. Die Idee von Offenheit und Mitwirkung schien naiv in Anbetracht der geschlossenen App Stores und Facebook. Fortan wurde der Begriff «social media» für diese Plattformen benutzt. Marwick beschreibt die frühen 2010er Jahren als Ende des Web 2.0. Erneut strömten «get-rich-quick wannabes» ins Silicon Valley, Leute «who don't care about the technology, only the profits.» Egal, wie das Ende des Web 2.0 sei, die technologische Elite in San Francisco wird auch in der nächsten Runde partizipieren. (Marwick, 2013, pp. 63–71)

Quellen

Marwick, A.E., 2013. Status update: celebrity, publicity, and branding in the social media age. Yale University Press, New Haven.

Rushkoff, D., 2002. Cyberia life in the trenches of hyperspace. Clinamen Press, Manchester.

Siepermann, M., 2018. Web 2.0 [WWW Document]. URL <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/web-20-51842/version-274993> (accessed 12.4.20).

3 «[...] participation, openness, transparency, and information-sharing.» (Marwick, 2013, p. 69)