

Web X.0

Peter Schlobinski, Torsten Siever & Jens Runkehl (Hgg.)

DAS INTERNET IN 10 JAHREN

53

NET.WORX
DIE ONLINE-SCHRIFTENREIHE DES PROJEKTS SPRACHE@WEB



NET.WORX

REDAKTION

www.mediensprache.net | networx@mediensprache.net
Die genauen Anschriften und E-Mail-Adressen siehe weiter unten

HERAUSGEBER Jens Runkehl, Peter Schlobinski, Torsten Siever
EDITORIAL-BOARD Prof. Dr. **Jannis Androutsopoulos** (King's College, London) für den Bereich Websprache & Medienanalyse;
Prof. Dr. **Christa Dürscheid** (Universität Zürich) für den Bereich Handysprache;
Prof. Dr. **Nina Janich** (Technische Universität Darmstadt) für den Bereich Werbesprache;
Prof. Dr. **Ulrich Schmitz** (Universität Essen) für den Bereich Websprache.
ISSN 1619-1021
ANSCHRIFT **Niedersachsen:** Universität Hannover, Deutsches Seminar, Königsworther Platz 1, 30167 Hannover
Hessen: Technische Universität Darmstadt, Institut für Sprach- und Literaturwissenschaft, Hochschulstraße 1, 64823 Darmstadt
Internet: www.mediensprache.net/networx/
E-Mail: networx@mediensprache.net

Zu dieser Arbeit

AUTOR & TITEL Peter Schlobinski, Torsten Siever & Jens Runkehl (Hrsg.): Web X.0. Das Internet in 10 Jahren.
VERSION 1.0 (2008-08-21)
ZITIERWEISE Schlobinski, Peter, Torsten Siever und Jens Runkehl (Hrsg., 2008). Web X.0. Das Internet in 10 Jahren.
<<http://www.mediensprache.net/networx/network-53.pdf>>. In: Networx. Nr. 53. Rev. 2008-08-21. ISSN: 1619-1021.

Zitiert nach Runkehl, Jens & Torsten Siever (©2001). Das Zitat im Internet. Ein Electronic Style Guide zum Publizieren, Bibliografieren und Zitieren. Hannover.

Manuskripte

EINSENDUNG Die Einsendung von Beiträgen und Mitteilungen sind an folgende E-Mail-Adresse zu richten:
networx@mediensprache.net oder an die Postadresse: Jens Runkehl, Institut für Sprach- und Literaturwissenschaft der Technischen Universität Darmstadt, Hochschulstraße 1, Darmstadt.

AUTORENHINWEIS Mit der Annahme des Manuskripts zur Veröffentlichung in der Schriftenreihe Networx räumt der Autor dem Projekt sprache@web das zeitlich, räumlich und inhaltlich unbeschränkte Nutzungsrecht ein. Dieses beinhaltet das Recht der Nutzung und Wiedergabe. Ein Recht auf Veröffentlichung besteht nicht.

BEGUTACHTUNG Die Begutachtung eingesandter Beiträge wird von den Herausgebern sowie den Vertretern des Editorial Board vorgenommen.

Networx

ist die Online-Schriftenreihe des Projekts sprache@web. Die Reihe ist eine eingetragene Publikation beim Nationalen ISSN-Zentrum der Deutschen Bibliothek in Frankfurt am Main.

» Einsenden?

Möchten Sie eine eigene Arbeit bei uns veröffentlichen? Dann senden Sie uns Ihren Text an folgende E-Mail-Adresse:

networx@mediensprache.net

» Homepage

Alle Arbeiten der Networx-Reihe sind kostenlos im Internet downloadbar unter:

<http://www.mediensprache.net/networx/>



» Copyright

© Projekt sprache@web.

Die Publikationsreihe Networx sowie alle in ihr veröffentlichten Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne ausdrückliche Zustimmung des Projekts sprache@web unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere fürervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

» Informationsstand

Stand der hier angegebenen Informationen – soweit nicht anders vermerkt – ist:

01. Februar 2008

HINWEISE FÜR DEN BENUTZER

Dieses Internet-Dokument ist zitierbar! Diese wichtige Eigenschaft für wissenschaftliche Dokumente wird durch den vom Projekt sprache@web erarbeiteten Leitfaden   »Das Zitat im Internet« erreicht. Die bibliografische Aufnahme für dieses Dokument ist   hier verzeichnet; einen   ShortGuide für alle wichtigen weiteren Fragen sowie nützliche Tipps zum Zitieren stehen kostenlos zum   Download zur Verfügung.

Obwohl die NETWORX als PDF-Dokumente für die Lektüre auf Papier besonders geeignet sind, unterstützen sie als Netzarbeiten natürlich auch Hyperlinks:

-   : Link, der auf eine Textstelle innerhalb des vorliegenden Dokuments verweist. Bei einem Klick auf den Pfeil bzw. den dahinter stehenden Begriff wird zu der entsprechenden Textstelle *innerhalb* der NETWORX gesprungen.
-   : Link, der auf eine Quelle im Internet verweist. Wird *bei einer bestehenden Internetverbindung* auf den Pfeil bzw. den dahinter stehenden Begriff geklickt, wird der Nutzer mit der Quelle im Internet verbunden.

Bei direkten oder indirekten Verweisen auf fremde Internetseiten (»Links«) gilt, dass sich das Projekt sprache@web ausdrücklich von allen Inhalten aller gelinkten/verknüpften Inhalte distanziert und auch nicht für deren Inhalt verantwortlich ist. Für illegale, fehlerhafte oder unvollständige Inhalte und insbesondere für Schäden, die aus der Nutzung oder Nichtnutzung solcherart dargebotener Informationen entstehen, haftet allein der Anbieter der Seite, auf welche verwiesen wurde, nicht derjenige, der über Links auf die jeweilige Veröffentlichung lediglich verweist. Im Übrigen gelten die   Nutzungsbedingungen des Projekts sprache@web. **Bitte beachten Sie auch die Benutzungshinweise im Editorial.**

Die Herausgeber, 2008

INHALTSVERZEICHNIS

	<i>Peter Schlobinski, Torsten Siever & Jens Runkehl</i>	
	WEB X.O – SERVICE PACK 1: ANWENDUNGSHINWEISE	5
1	<i>Ulrich Schmitz</i>	
	BEXT UND TILD IM GLOCAL NET	7
2	<i>Gundolf S. Freyermuth</i>	
	DIE ZUKUNFT DES BUCHS. REDE ZUM TYPOTAG 2018	13
3	<i>Roberto Simanowski</i>	
	DIE ZUKUNFT DER DIGITALEN LITERATUR	22
4	<i>Katrin Lehnen</i>	
	DIE ZUKUNFT DES HYPERTEXTES.	
	WIE MAN ANDERE ZUM ARBEITEN BRINGT	30
5	<i>Jürgen Spitzmüller</i>	
	NEVER ENDING STORY?	
	DER ANGLIZISMENDISKURS IM JAHR 2018	38
6	<i>Philomen Schönhagen & Joachim Trebbe</i>	
	VON CYBORGS UND BIOPORTS.	
	MENSCH-COMPUTER-INTERAKTION	46
7	<i>Fotis Jannidis</i>	
	ONLINEWELTEN FÜR JÄGER UND KRITIKER	55
8	<i>Gabriel S. Dorta</i>	
	NETZIDENTITÄTEN	63
9	<i>Manabu Watanabe</i>	
	MOBILES FON, HANDY UND KEITAI	72
	<i>Service</i>	
	AUTORENVERZEICHNIS	80

WEB X.0

Service Pack 1: Anwendungshinweise

Versionsnummern zeigen einen Fortgang an. Im Idealfall handelt es sich dabei sogar um einen Fortschritt: Alles wird besser. Mit dem Reden über Web 2.0 wurde ein solcher Fortschritt des Internets suggeriert. Was ist dann aber von einer Arbeit zu erwarten, die keine konkrete Nummer, sondern nur einen Platzhalter in ihrem Titel trägt?

In diesem Jahr feiert mediensprache.net sein zehnjähriges Bestehen. Das Online-Angebot, das verschiedenste Informationen rund um Sprache und Kommunikation im Internet anbietet, hat sich erfreulicherweise zu einer breit genutzten Plattform entwickelt. Die Website wäre aber nichts und hätte sich nicht so gut entwickeln können, wenn nicht – ganz in der Intention von Web 2.0 – viele Kolleginnen und Kollegen, Studierende und Interessierte mitgeholfen hätten: als Gastautoren, als Beiträger, als Gutachter. Dieser Geburtstag wird daher als Anlass für eine Networx-Publikation der besonderen Art genommen: Ist eine Prognose für die Entwicklung des Internets, wie dieses in 5 oder gar in 10 Jahren aussehen könnte, möglich?

Mit Prognosen ist das ja bekanntermaßen so eine Sache. Per definitionem soll mit ihnen – auf der Basis von Fakten – eine Vorhersage hinsichtlich der Wahrscheinlichkeit zukünftiger Entwicklungen ermöglicht werden. Die Prognose als solche ist also an real vorfindliches Datenmaterial gebunden, welches mit formalisierten Methoden verdichtet und interpretiert wird – mithin also vernunftgeleitet in eine Aussage gegossen wird. So hat die Prognose mit einem Orakel oder einem Propheten nur eines gemein: Alle drei sind auf Zukünftiges gerichtet. Der fundamentale Unterschied zwischen ihnen besteht jedoch darin, dass die beiden Letztgenannten von ihrer Idee her an göttlich mitgeteiltes Wissen gebunden sind, welches wiederum nur ausgesuchten Zeitgenossen zuteil wird. Ferner müssen sich Propheten

nicht an der Wirklichkeit bewähren und ihnen eignet der Vorteil, dass der Grad zwischen Wissen und Glauben ja bekanntermaßen schmal ist; da werden Wünsche schon eher mal Wirklichkeit.

Will man demgegenüber die Entwicklung gesellschaftlich-technischer Prozesse tatsächlich prospektiv *prognostizieren*, begibt man sich also auf ausgesprochen unsicheres Terrain. Gesicherte Daten sind nicht

oder kaum vorhanden, die innovative Kraft neuer Erfindungen ist schwer einzuordnen und die Dynamik von Entwicklungen kaum abzuschätzen. So mancher hat Fehleinschätzungen von historischem Ausmaß schon bitter büßen müssen, wenn man sich einige der folgenschwersten Irrtümer bei der Einschätzung sozio-technologischer Entwicklungen vor Augen führt: Die Firma AT & T vergab sich die Entwicklung – und damit den monetären Gewinn wie auch die Kontrolle – der Infrastruktur eines möglichen Internets, weil sie der Idee von dezentralen Kommunikations-Netzen keine Zukunft einräumte. IBM prognostizierte einen langfristigen Rechnerbedarf von – weltweit – 5 Supercomputern (Fehleinschätzung 1), um dann das Geschäftsmodell lizenzierter Betriebssysteme auf den eigenen PCs (Fehleinschätzung 2) einem Zulieferer zu überlassen: Bill Gates. Dessen dadurch prosperierende Firma Microsoft bewertete ihrerseits das Internet lange als Nebenschauplatz digitaler Entwicklungen und büßte dies mit einem millionenschweren ›Browserkrieg‹.

Wenn also Fakten derart unsicher zu deuten und Entwicklungslinien nur so schwer zu erkennen sind, ist es möglicherweise zielführender, den Pfad der Empirie zu verlassen, um unverhohlen die reizvolle Kraft der Phantasie walten zu lassen. So ist auch die im Ungefähren verharrende Versionsnummer des Titels zu verstehen: Das Interesse dieser Arbeit ist darauf gerichtet, wie sich geschätzte Kolleginnen und Kollegen das Netz in 10 Jahren vorstellen. Es wurde nicht die Erstellung eines wissenschaftlichen Beitrages gewünscht, sondern ein phantasievoller Essay. Entscheidend für Web X.0 ist also nicht

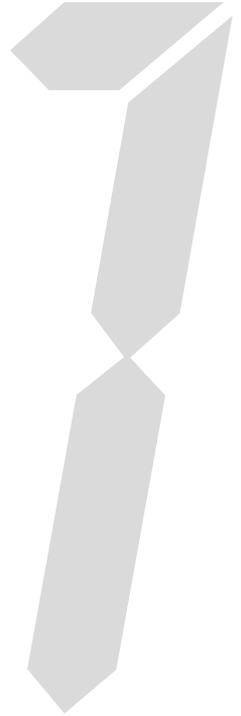
die realistische Wahrscheinlichkeit des Eintreffens dieser oder jener Perspektive; vielmehr deren *denkbare Möglichkeit*. In diesem kategorischen Konjunktiv liegt aber noch ein zweiter, ganz eigener Reiz: Es ist vielleicht auch interessant und amüsant zu lesen, wie profilierte Wissenschaftler ganz unakademisch über die Zukunft *denken können!* Dies zu zeigen ist den Herausgebern jedenfalls allemal eine – ungefähre – Versionsnummer wert :-)

ULRICH SCHMITZ (ESSEN)

BEXT UND TILD IM GLOCAL NET

8. Mai 2008. Fast hätte ich die Mail mit dem seltsamen Titel gerade aus dem Spam-Ordner gelöscht, wenn nicht das magische Absendedatum »08-05-2071« mich aufmerken ließe. Vermutlich ist der Kalender des Absenders falsch eingestellt. Nachrichten aus der Zukunft sind unserer Welt glücklicherweise verschlossen. Gäbe es Zeit nicht, geschähe alles gleichzeitig; und überhaupt niemand blickte mehr durch, was uns trotz linearer Zeit jetzt ja schon kaum gelingt. Doch als Zeitgeordneter mag ich auch nicht an puren Zufall glauben: Kapitulation Deutschlands und Befreiung vom Nationalsozialismus liegen genau heute exakt so weit zurück wie diese Mail voraus. Also doch eine Botschaft aus der Zukunft? Ich öffne und staune. Hier gebe ich den Text wieder; mag jede(r) selbst beurteilen, was davon zu halten ist.

»Die Eule der Minerva beginnt erst in der Nacht ihren Flug. Weil wir das von euren Vorfahren gelernt haben, liebe Urgroßeltern, haben wir all unseren technischen Sachverstand darangesetzt, dass diese Botschaft euch wirklich erreiche, und all unsere bifurkale Intelligenz darauf verwendet, ihren Inhalt hyperextrem komplexzureduzieren, damit ihr sie möglichst klar verstehen könnt. Siebenundsechzig Teragilliarden ECTS haben wir investiert, um uns auf eure archäologisch lineare monomodale Schrift herunterzulernen. Helft uns! Mit euren Mitteln schreibt bitte



zurück in die Zukunft! Gegenseitig könnten wir uns dann vor den schlimmsten Fehlern bewahren, die ihr historische nennt.

In diesem ersten Kontaktversuch möchten wir euch lediglich mitteilen, wie eure Kommunikationsweisen sich in euren nächsten zehn Jahren und danach entwickeln. Wir hoffen, über diesen Weg eine technische Grundlage für wechselseitige Verständigung finden zu können. Vielleicht läuft es auf etwas hinaus, das eure Denkweise ›quasihypersynchronen Megachat‹ nennen könnte. Witzbolde mögen an Chit for Chat (Tit for Tat) denken. Den ältesten Wikipedia-Versionen, die wir mit extrem enigmatischem Aufwand noch teilweise entziffern konnten, entnehmen wir, dass ihr die Zeit, in der diese Botschaft ankommt (wenn sie denn ankommt), »2008« nennt. Wir leben, wie Herder es visionär schon für seine enge Zeit 1772 behauptete, in unzählbar vielen Zeiten. Sprechen wir für eure einfach strukturierte Ordnung also von 2018. (Wir arbeiten weder dezimal noch digital, sondern kontext-trigesimal, und zwar in all unseren Techniken, Denkformen, Lebensweisen und Genomen.)

2018 also seid ihr noch weit entfernt von intermolekularen Kommunikationstechniken, von unserer transtemporalen Existenz zu schweigen. Auch ahnt ihr noch nichts von präsynchrone Kommunikation. Sie erlaubt Datenaustausch schneller als Licht. Wir können also schneller quasseln als sehen. Das alte Diktum »denk nicht, sondern schau«, über das ihr noch immer nachdenkt, beruht auf einem historisch bedingten hermeneutischen Missverständnis. Wo es keine Horizonte gibt, kann und braucht man sie nicht zu verschmelzen. Deshalb hoffen wir, euch auf diese technische Weise zu erreichen. Wie ihr den Strukturalismus überwunden habt (im Gefolge von Deleuze/Guattaris Seufzer »wir sind des Baumes müde«), so wir eure so genannten pragmatischen, kommunikativen, interaktiven und multivirtuellen Wenden hin zu einem posttraumatischen Rhizomismus: Wir sind des Netzes müde.

Aber ihr seid auf dem Wege – sehr langsam noch, doch ihr empfindet das bereits als Beschleunigung. Wenn ihr besorgt darüber seid, so bedenkt, dass der Schwindel

gerade erst beginnt. 2018 trägt nur ein knappes Drittel der Erdbevölkerung flexible Bildschirme ähnlich wie einige Ältere immer noch Armbanduhr oder Tattoos. Apple, eine der wenigen Firmen aus der alten Industrie, die überlebt haben, bietet iNeurons an, ein etwas übertriebener Name für hypermolekulare Kommunikationsimplantate, die jedoch nur unter besonders günstigen Umständen Signale empfangen (z.B. nicht beim herkömmlichen Tsunami-Surfen im Indischen Ozean). »Bildschirm« und »Implantat« sind natürlich nur hilfsweise Bezeichnungen für Geräte, zunehmend auch Körperteile, deren n-Dimensionalität jenseits der semiotischen Möglichkeiten eurer alten Sprache liegen. Immerhin könntet auch ihr ohne weitere Ausbildung damit sprechen, schreiben, diktieren, übersetzen (leider erst in 31 verschiedene Sprachen), malen, musizieren, automassieren, erhebliche Teile des Weltwissens recherchieren und (in passwortgeschützten Bereichen) verändern sowie – das ist im Sommer 2018 der letzte Schrei unter megastädtischen Yuspies – fuzzykonstruieren, aber eben noch nicht beispielsweise euch vollautomatisch gastronomisch und medizinisch versorgen, proalgorithmisch phantasieren, subterrestrisch fliegen und euch an verschiedenen Orten und Zeiten diasynchron aufhalten wie wir.

Bleiben wir also auf dem Boden der medienspießigen Tatsachen eures Jahres 2018 und konzentrieren uns der didaktischen Reduktion halber auf ein konkretes Beispiel. Auf einer 7-D-Projektionsfläche der *cooperative aussichtsreich* zoomt Google Birth euch hyperfiktiv zum Koordinatenpunkt ZZ (Zeche Zollverein zentral in der Europa-Metropole Ruhr, next to Wissensgesellschaft Neanderthal minus 42.000 anni). Das seit knapp drei Jahren erprobte rich image format (rif) erlaubt jeder Nutzerin grenzenlose Streifzüge durch globale Visiotypen und deren permanente interaktive Manipulation (in vorerst nur zwei kontinuierlich changierenden Modi: *subiectivus & obiectivus*). *Paint global, think local* lautet der durchschlagend visiographierte Slogan wie überall auf der hyperaktiv vernetzten Welt. Das an diesem Ort

erst anderthalb Jahrzehnte zuvor ausgerufenen Zeitalter der tertiären Schriftlichkeit (in der Schrift & Bild angeblich metamorphierten) ist längst überholt. Was früher *Bild* und was *Text* hieß, sind ununterscheidbar miteinander verschmolzen und standardmäßig tonal grundiert. Sehflächen wurden – außer in Stätten zur Kultivierung bzw. Detemporalisierung des historischen Erbes – von Schräumen abgelöst. Die Entwicklung panaromatischer Sehwelten steckt überall noch in den Kinderschuhen. Doch in mindestens zweien davon arbeiten nanokrypte Planktoninformatiker bereits an QVCs, also QuasiVirtuellenCampi (Informationswerker sagen QuantenVir-geneCircularii, Computerwissenschaftler QuasiVisuelleCephire) für pentasensuelle Proaktiv-Kommunikation – ohne ahnen zu können oder wollen, dass auch dies in eine Sackgasse der kommunikativen Evolution führt.

Fundamental wegweisend allerdings ist die Erfindung der doppelten Artikulation im Bildbereich. Aus einer weltweit begrenzten Anzahl von derzeit 155 Pixemen lassen sich nach multiflexiblen Regeln unbegrenzt viele Viseme erzeugen, die mit pho-nembasierten Morphemen koaguliert werden können. In pertikulär augmentierter Form verwenden wir diese Technik auch heute noch. 2018 allerdings treten noch zahlreiche Kollisionen im (damals noch notwendigen) Transferbeschleuniger sowie kollaterale Domänenschäden im Bitpartikelfilter auf. So werden die alten mono- und bimedialen Kommunikationsformen noch eine ganze Weile weitergepflegt, sogar von der jungen Generation, die übrigens schon wegen ihrer geringen Zahl an Einfluss verliert, von den Älteren aber umso mehr hofiert wird.

Deshalb halten sich beharrliche Tendenzen in den Kommunikationsweisen stärker als bei Neuerungen ohnehin üblich. Noch kann man wählen zwischen humanistischen (alphabetisierenden) und realistischen (bildbildenden) Schulen. In kleinen gallischen Dörfern werden Bücher gelesen. Dort bleiben primärschriftliche E-Mails bekannt aus den Eulen der Harry-Potter-Romane. Auch andernorts setzen sich alt-europäische Minderheiten für Griechisch als – wie sie es unklug nennen – lingua

franca in der 1st- und 2ndweltweiten Kommunikation 4.0 ein. Als erste Fremdsprache fürs Quintuple-Net jedoch lernen tatsächlich mehr Menschen standardisiertes Olymp-Chinesisch als eines der Englishes. Anglizismen wirken hoffnungslos altmodisch und sind fast nur noch in traditionell hochkulturellen Sphären anzutreffen, auch wenn sich ein kürzlich gegründeter Club for Support of Anglophone Images wachsenden Mitgliederzulaufs erfreut. Wirklich im Kommen sind intervisuelle Pidginismen & Hybride.

Deren fotolinguistischer Erforschung widmet sich schon seit 2013 ein bildschönes neues Department an der University of Hanover. Pietätvollerweise beließ man den alten Titel *networxx*, für die nächste Generation lediglich erweitert um ein drittes x. Selbstbewusst verwendet man .gov als einzige Arbeits- und Publikationssprache. Das ist eine selbst entwickelte chipbasierte Verknüpfung von Griechisch, Olymp-Chinesisch und Visiospeak. Trotz ihrer in mancher Hinsicht genialen interlingualen Architektur hat sie langfristig gegen die vielfach leistungsfähigeren doppelt-artikulierten Multimodalsemiosen jedoch nur eine museale Überlebenschance.

Die höchst produktive interdisziplinäre Forschergruppe bearbeitet visiolinguistische Eigenschaften der Kommunikate im Web X.0. Weltweit führend (gemessen an der addierten Zahl der Publikationen und der mit 0,01 multiplizierten Zahl der Zitationen) ist sie bei der Erforschung von Inflektiven & Invektiven sowie – zusammen mit einer chaostheoretisch orientierten Arbeitsgruppe im Allgäu – des Einflusses von Erikativen und Schlobitiven auf den Klimawandel in der nördlichen Hemisphäre. Außerdem arbeiten die *networxxxxer* mit an der Erstellung des hypermedialen Varietäten-Atlas der 3-D-Emoticons. Man hofft auf eine Projektverlängerung für die 4-D-Ära. Die alten SMS-Projekte sollen bis Jahresende vollständig abgeschlossen werden, weil diese Technik weltweit nur noch in der Region um Mt. Hagen in Papua Niugini sowie (angeblich) in Feuerland verwendet wird.

Wie geht es weiter? Angesichts der wachsenden Integration von E-Science und U-Science und in der Folge rapide sinkender Login-Quoten wird man sich in wenigen Jahren gezwungen sehen, *networxxx* grundlegend umzugestalten und als *rhizzLeisure* zu relaunchen. Die gute alte *LINSE* bei Zollverein bleibt *LINSE*, jedoch mit Gastro-Additiv und neu entwickeltem Riech-Schmeck-Kanal. Beide Projekte kooperieren bei der Pflege von *hyperimage*. Das ist eine korporal-ambulante Linkdatenbank, vorzustellen wie ein virtuell begehrter Kleiderschrank mit Portemanteau-Visemen. Sie kann multimodal bedient werden durch Berühren, Sprechen oder Anblicken (statt Anklicken). Angedacht ist ein neuer ergonomischer Zugang durch intelligente Imagination. Aus Spiegelneuronen werden dafür Beamerneuronen gezüchtet und in einer zweiten Linie sicherheitshalber alternativ adulte Stammzellen zu rif-Neuronen reprogrammiert. Die Experimente im praktischen Einsatz drohen allerdings an der beschränkten Grundintelligenz der Versuchspersonen zu scheitern, obwohl sie sämtlich über einen B.A.-Abschluss verfügen. Anträge auf zusätzliche Forschungsgelder für M.A.- oder Ph.D.-Absolventen werden leider mehrfach abgelehnt.

Langfristig wird die virtuelle Realität diese akademischen Bemühungen ohnehin überholen. Zwar wird Wirklichkeit im Jahre 2018 erst zu 89,7 % medial erfahren; für 2010 prognostiziert waren 93,6 %. Doch die angestrebten (und von Luhmann vorzeitig fehldiagnostizierten) 99,9 % werden mit einigen Jahrzehnten Verspätung erreicht, kurz bevor der Umbruch in unsere für euch völlig unvorstellbare multi-komplex-revirtuelle Irrealität sämtliche althergebrachten Kommunikationsweisen als einfältig erscheinen lässt. Präminervatische Formulierungen wie *Bext & Tild im Glocal Net* sind längst paläologisch geworden. Wir haben historic, present und science fiction polypräsent integriert. Wir sind eure schwarzen Löcher der Antikommunikation. Ihr seid unser Neanderthal. Bitte meldet euch! Wir brauchen dringend eure Hilfe! Mayday!«

GUNDOLF S. FREYERMUTH (KÖLN)

DIE ZUKUNFT DES BUCHS REDE ZUM TYPOTAG 2018

Sehr geehrte Damen und Herren, fast auf den Tag elf Jahre sind vergangen, seit Sie mich zum ersten Mal eingeladen haben, um über die Zukunft des Buchs zu sprechen.¹ Ich danke Ihnen sehr, dass Sie mir nun die Gelegenheit geben, meine Vorhersagen zu überprüfen und zu korrigieren.

Allzu oft verraten Zukunftsprognosen viel über die Ängste und Hoffnungen der Zeitgenossen und verkennen dabei, wie und wo sich in der Gegenwart Zukünftiges formiert. Umso froher bin ich, dass meine zentralen Thesen zum *Buch 2.0* – wie wir es nannten – dem Test der Zeit leidlich standgehalten haben. Bevor ich sie rekapituliere und am tatsächlichen Geschehen messe, möchte ich Ihnen kurz die damalige Situation in Erinnerung rufen.

Das Ende der Nullerjahre unseres Jahrhunderts kennzeichnete Ungleichzeitigkeit und Unentschiedenheit. Einerseits erkannte eine Vielzahl von Experten den Niedergang des gedruckten Buches. Mein damaliger Vortrag war ja nur eine kleine

¹ »Das obscure Objekt digitaler Begierden – Buch 2.0. Oder: Von der doppelten Zukunft des Buchs«, Präsentation beim 4. Münchner Typotag, veranstaltet von der Typographischen Gesellschaft München e. V. am 12. Juli 2007. Erweitert und modifiziert erneut gegeben bei der Jahrestagung des Internationalen Arbeitskreises Druck- und Mediengeschichte im Berliner Museum für Kommunikation am 2. November 2007 und im Studiengang Angewandte Literaturwissenschaft der Freien Universität Berlin am 21. Januar 2008.

unbedeutende Stimme in diesem Chor. Bereits 2006 hatte Kevin Kelly, langjähriger Chefredakteur des Magazins *Wired* und erfolgreicher Sachbuchautor, in dem *New York Times*-Artikel »Scan This Book« prognostiziert: »In the clash between the conventions of the book and the protocols of the screen, the screen will prevail.« Ein Jahr später war sich Adobe-CEO Bruce Chizen sicher, dass es gedruckte Bücher bald nur noch in Museen zu besichtigen geben werde. Und Jeff Gomez verkündete in seinem Buch *Print is Dead* (2007) den Niedergang just der Branche, in der er als US-Internet-Manager des Holtzbrinck-Verlags seinen Lebensunterhalt verdiente.

Einen Schritt weiter noch ging Jason Epstein, der Grandseigneur des amerikanischen Verlagswesens und Begründer der *New York Review of Books*. Er beschrieb nicht nur in dem Aufsatz »Books@Google« die dramatische Bedeutung der Digitalisierung für die Buch- bzw. Schriftkultur: »What seems to me certain is that these technologies will soon overwhelm the obsolescent Gutenberg system and confront us once again with unprecedented risks and opportunities.« Er ließ seinen Worten auch Taten folgen und investierte in eine Firma, die einen hybriden Buchautomaten entwickelte. Diese so genannte Espresso-Maschine konnte unter Hunderttausenden von digital gespeicherten Texten auswählen und binnen fünf Minuten ein gedrucktes, gebundenes und bei Bedarf auch aus Elementen neu zusammengestelltes Buch ausstoßen. Prototypen standen 2007 in der New York Public Library und der Bibliothek von Alexandria.

Auch in Europa waren diese Jahre des Übergangs eine Zeit wirtschaftlicher wie künstlerischer Experimente. Der Brockhaus stellte – Jahre nach der *Encyclopedia Britannica* – seine Druckausgabe ein. E-Papier-Neugründungen wie das britische Plastic Logic erhielten Hunderte von Millionen als Startkapital. Deutsche Bibliotheken stellten ein paar Zehntausend Bücher online. Die Nobelpreisträgerin Elfriede Jelinek veröffentlichte einen Roman ausschließlich online. Und ganz allmählich

breitete sich auch Amazons E-Paper-Buch Kindle von den USA aus über die hiesige Bücherwelt aus.

All diese Schritte in Richtung der uns vertrauten digitalen Gegenwart wirkten damals freilich noch avantgardistisch-angestrengt, wenn nicht gar skurril. Nahezu jeder Song, der je aufgenommen worden war, ließ sich 2007 herunterladen, dazu rund 50 000 abendfüllende Filme, ein Zehntel des Gesamtbestands. Amazons und Googles Scan-Bemühungen zum Trotz aber war, wie Kevin Kelly schätzte, höchstens ein Buch von zwanzig online. Seit den neunziger Jahren des vergangenen Jahrhunderts hatten Forscher, Firmen und Verlage viel Geld in die Entwicklung digitaler Buch-Hardware und Buch-Software gesteckt – und dieses Geld mehr oder weniger verloren. Demgegenüber wuchs die Zahl der gedruckten Bücher weiterhin jährlich, die Buchbranche blieb, von einigen Krisenbereichen wie Lexika und wissenschaftlichen Publikationen abgesehen, erträglich ertragreich. War es also ein Wunder, dass nicht nur eingefleischte Traditionalisten glaubten, die Digitalisierung werde das analoge Buch und die Branchen, die von ihm lebten, allenfalls marginal verändern?

Elmar Krekeler, Chef der Literaturbeilage der Tageszeitung *Der Welt*, schrieb etwa 2008 – mit der seit Hegel so manchem Berliner Denker eigenen Neigung, den Stand der Gewohnheiten als Ende der Geschichte anzusehen: »Das alte, langweilige, vollkommen gimmickfreie Tote-Bäume-Buch hat eine Zukunft, auch und gerade in Zeiten sich zunehmend ins Netz verlierender, verpodcasteter, vermultitaskter Medien ...« Und auch Rüdiger Wischenbart wunderte sich im Online-Portal *Perlentäucher*: »Denn, einmal ehrlich, das Erstaunlichste an Büchern ist doch, wie wenig ihnen die tiefgreifendste Medienrevolution seit Gutenberg in den vergangenen zwei Jahrzehnten anhaben konnte – bislang jedenfalls ...«

Dieses »bislang« endete bekanntlich erst vor drei, vier Jahren, als der Wandel umso schneller, ja geradezu lawinenartig kam. Überraschen konnte das nur jene, denen die Verlaufskurve exponentieller Entwicklungen fremd war. Denn seit der Frühzeit

des Hypertextes, als vor einem Vierteljahrhundert Robert Coover »The End of the Book« verkündete, war mit jedem Jahr langsam, aber stetig die Gemeinde derjenigen gewachsen, denen analog gespeicherte Texte schlicht eine Last waren – schwer zu transportieren, schwer zu rezipieren, unmöglich zu verarbeiten, zu exzerpieren und zu zitieren. Um die Mitte unseres Jahrzehnts brach so schließlich die alte Ordnung zusammen und die Zukunft digitaler Textlichkeit an – wie zuvor um 2000 im auditiven Bereich, in der Musik, und wie zuvor um 2010 im audiovisuellen Bereich, in Film und Fernsehen.

Womit ich zur Rekapitulation und Re-Evaluierung dessen komme, was ich vor einem Jahrzehnt zur Zukunft des Buchs prognostizierte. Was immer das durchschnittliche Buch in der Zukunft sein wird, sagte ich damals: Dem Prinzip nach wird es eine vernetzte Von-Neumann-Maschine sein, ein Computer also, dessen funktionale Basis die Trennung von Hard- und Software ist und der permanent mit anderen solchen Computern interagiert. Aus dieser ersten These ergab sich für das analoge Artefakt Buch eine doppelte digitale Zukunft – als Hard- und als Software.

Zur zukünftigen *Hardware Buch* stellte ich drei Thesen auf. Erstens, dass sie arbiträr sein werde, also nach Belieben substituierbar. Zweitens, dass an die Stelle des Papiers multiple Hardware treten werde. Möglich werde also alternativ oder sukzessiv die Nutzung derselben Software Buch mittels verschiedener Hardware-Monitoren etwa von PCs, Laptops, mobilen Kommunikatoren oder Tablets, Lesebrillen und Varianten von Mini-Beamern, die auf äußere Oberflächen oder direkt auf die Retina projizieren, schließlich mittels verschiedener Spielarten elektronischen Plastikpapiers.

Zum Dritten hielt ich das Fortdauern hybrider Textlichkeit für wahrscheinlich. Zumindest zu Lebzeiten von Lesern, die mit Holzpapier aufwuchsen, werde das Mediensystem Text, obwohl in Produktion, Speicherung und Distribution komplett

digitalisiert, noch an seinem Ende, auf der letzten Meile sozusagen, die Alternative einer analogen Ausgabe bieten; wenn diese auch zunehmend auf Abruf erfolgen und damit personalisierbar sein werde.

Diese drei Thesen zur *Hardware Buch* erfordern, denke ich, keine weitere Erläuterung, denn in der Tat ist die Entwicklung *cum grano salis* so gelaufen. Nicht ganz so viel Glück hatte ich mit meinen drei weiteren Thesen zur *Software Buch*.

Ihren theoretischen Ausgangspunkt bildeten die generellen Konsequenzen technischer Virtualisierung, das heißt die funktionale Ersetzung von Hard- durch Software. Mit ihr werden bekanntlich zuvor analog gespeicherte Gehalte – ob nun Texte oder Töne, Fotos oder Videos – beliebig multiplizierbar und distribuierbar. Darüber hinaus verlieren sie virtualisiert ihre feste Gestalt. Sie werden flüssig, lassen sich von Produzenten wie Nutzern arbiträr und interaktiv verändern.

Meine erste These zur Zukunft der Software Buch lautete folglich, dass es – wie damals schon im auditiven Bereich geschehen – zu eskalierender Privatisierung arbiträrer Verfügung über größere Textbestände kommen werde, ob sie nun urheberrechtlich geschützt sind oder nicht. Das historische Vorbild für diese Prognose gab die Industrialisierung, als etwa die privaten Buchsammlungen von Adel und Klerus zugunsten öffentlicher Bibliotheken verstaatlicht und die Verlage der urheberrechtlichen »Schrankenregelung« des Bibliotheksverleihs unterworfen wurden. Die Digitalisierung erforderte eine vergleichbare Adaptation der juristischen Rahmenbedingung an die von ihr eröffneten sozialen und kulturellen Potenziale.

Dieser Software-Privatisierung von Hunderttausenden von Werken, die zuvor bestenfalls als Hardware in öffentlichen Bibliotheken bereitstanden, so meine zweite These, werde eine sukzessive Personalisierung ihres Gebrauchs korrelieren, von der Zurichtung ihrer ästhetischen Gestalt für die persönliche Rezeption bis zu interaktiven Nutzungsweisen wie Annotation, Kompilation, Remix etc.; wiederum dem zeitgenössischen Vorbild digitaler Nutzungsweisen von Musik und Video folgend.

Ich erinnere mich – und die eine oder der andere von Ihnen, verehrte Damen und Herren, saß vielleicht vor elf Jahren auch schon im Publikum –, dass es zu heftigen Einwänden kam. Wie sollten bei einer solchen offenen, das heißt kopierschutzfreien Distribution die Institutionen der Buchkultur, insbesondere die Zwischenhändler (Verlage, Grossisten, Buchhandel), aber auch die Autoren ökonomisch überleben? Was sollte aus der Kunst der Buchgestaltung werden, wenn die Nutzer ihre »Kopien« nach Belieben modifizierten? Und was aus der fiktionalen wie nonfiktionalen Literatur, wenn aus dem Zusammenhang gerissene Passagen nach Belieben verlinkt und mit anderen Texten, Tönen, Bildern montiert würden?

Aus heutiger Sicht haben diese Befürchtungen sich so oder so erledigt; teils als unbegründet; teils als nur zu begründet. Insbesondere die Rolle von Verlagen und Buchhandel hat sich ja nicht minder radikal gewandelt als etwa die des Fernsehens: Sie wurden von Institutionen medialer Grundversorgung zu Zulieferern diverser Supplementierungen.

Offen aber ist, wie weit ich mit meiner dritten These danebenlag. Ihren theoretischen Ausgangspunkt bildete der Umstand, dass die medientechnische Basisinnovation der Digitalisierung in der Aufhebung der tradierten Vielfalt analoger Speichermedien bestand. Hinzu kam die Beobachtung der Demokratisierung audiovisueller Ausdrucksmittel. Technisch jedenfalls war damals schon die hierarchische Trennung in Sender und Empfänger aufgehoben: Jeder Laptop- oder Handy-Besitzer konnte überall und zu jeder Zeit Audiovisuelles nicht nur nach Belieben konsumieren, sondern auch selbst produzieren und weltweit anbieten. Meine dritte These zur Software Buch lautete daher: In der Kombination mit interaktiver Navigation wird die kreative, in ihren Details noch nicht absehbare Verschmelzung von Schrift und Ton, stehenden und laufenden Bildern sowohl Kunst und Unterhaltung als auch die populären Informationsweisen und den akademischen Wissenstransfer revolutionieren. Die überkommenen rein textuellen Formen von Wissensvermitt-

lung und Narration würden, da sie sich vorrangig der Not analoger Medien bzw. deren medientechnischer Trennung verdanken, bald obsolet erscheinen wie einst der schwarzweiße nach der Einführung des farbigen Films.

Unbestreitbar, meine Damen und Herren, hat sich diese Prognose heute, im Jahre 2018, noch nicht bewahrheitet. Wobei ich die Betonung auf »noch« lege, denn die Tendenzen zur Verzahnung und Verschränkung von Schriftlichkeit mit akustischen und visuellen Elementen sind unübersehbar – nicht nur in künstlerischen Experimenten, sondern auch im Bereich des populären Sachbuchs und der Reportage; wie ja auch umgekehrt das, was einmal Film und Fernsehen hieß und den Text mied wie der Teufel das Weihwasser, heute viel Lesestoff bietet. Dennoch, mit meiner These zur Durchsetzung einer neuen transmedial-interaktiven Software Buch habe ich mich zweifelsfrei verschätzt. Die Gewohnheit der Medientrennung, der Separation insbesondere von textuellen und audiovisuellen Diskursen, dominiert unsere Kultur weiterhin.

Richtiger lag ich schließlich mit meiner letzten Prognose zu den Konsequenzen digitaler Vernetzung. Da das Buch der Zukunft als Von-Neumann-Maschine permanent vernetzt sein werde, so die erste These, resultiere daraus der Übergang zu einer Echtzeit-Distribution der Software Buch, wie sie seit Ende des 20. Jahrhunderts im Bereich der Computersoftware erprobt und dann zu Beginn des 21. Jahrhunderts auch für auditive und audiovisuelle Werke etabliert worden war.

Wesentlicher aber noch, meinte ich, müsse eine permanente Vernetzung die Entstehungsprozesse und die Gestalt dessen verändern, was wir analog als literarisches Werk beziehungsweise als Buch kannten. Denn mit einer gewissen Zwangsläufigkeit werde sich interaktive Kollaboration zwischen Autoren und ihren Lesern herstellen, mehr oder weniger intensive Formen der P2P-Textproduktion. In der Konsequenz, das war meine zweite These, müssten alternative Formen der Autorenschaft wie auch

neue Varianten der Software Buch entstehen, neue Gattungen und Genres von Fiction und Nonfiction.

Im Juli 2007 löste ich mit dieser Prognose noch einige Skepsis aus, doch wenige Monate später, im November, brachte Amazon mit Kindle das permanent vernetzte Hardware-Buch auf den Markt. Und nur wenige weitere Wochen vergingen, bis der erste Schriftsteller – der Bestseller-Autor und frühere Microsoft-Programmierer Daniel Oran – seinen unfertigen nächsten Roman *Believe*, sozusagen die Beta-Version, Kindle-Lesern als Download zur Kommentierung und Verbesserung anbot. Die heute selbstverständliche Praxis kollaborativer Text- und Wissensproduktion nahm damit ebenso ihren Anfang wie der Aufstieg von Mikropublishing und Mashups.

Womit ich in unserer Gegenwart und beim letzten Teil meines Vortrags angelangt bin – einer neuen Prognose. Sie lautet: Die Digitalisierung wird in die Ablösung des Kodex als Standardform des Buchs münden.

Lassen Sie mich diese These abschließend erläutern: Einst verdrängte der Kodex die kulturell dominierende Schriftrolle dank technologischer Überlegenheit. Der Kodex konnte weitaus größere Textmengen speichern, ließ sich besser transportieren und war im Gegensatz zur Rolle, die nur beidhändig zu lesen war, bequemer und schneller von Einzelnen zu bearbeiten. Was in der analogen Schriftlichkeit von Vorteil war und seine Durchsetzung bewirkte, schlägt in der digitalen nun jedoch in einen Nachteil um – wie jeder nachvollziehen kann, der sich nur durch ein paar Dutzend Seiten klicken musste statt bequem scrollen – rollen – zu können.

Mit digitaler Schriftlichkeit kehrt also die vormoderne Schriftrolle auf höherem technologischen Niveau zurück. Virtuell geworden und daher dem Prinzip nach endlos, entspricht sie den Anforderungen einer nonlinearen, vernetzten und für interaktive Modifikationen offenen Schriftlichkeit weit besser als die entsprechende Software-Simulation des auf lineare Rezeption ausgelegten Kodex. Der Weg von der separaten Seite des Hardware-Kodex zur fortlaufenden Software-Rolle mit all

seinen Konsequenzen für die innere wie äußere Form des Buchs – dies also ist meine Prognose fürs nächste Jahrzehnt. Vielleicht sehen wir uns 2028 wieder, um auch diese Zukunftsvision zu überprüfen?

Ich danke Ihnen recht herzlich für Ihre Aufmerksamkeit.

ROBERTO SIMANOWSKI
(PROVIDENCE – USA)

DIE ZUKUNFT DER DIGITALEN LITERATUR

Als ich mich der Tür näherte, hörte ich Grace und Trip streiten. Peinlich berührt von meiner Zeugenschaft klopfte ich schnell, was die beiden verstummen ließ. Trip öffnete die Tür und begrüßte mich herzlich. Sie hatten mich schon erwartet. Der Streit musste ihnen dazwischengekommen sein. Ich fragte Trip, wie es ihm ginge. »Great«, war die Antwort, und Trips Stimme überschlug sich dabei fast. Natürlich. Diese Amerikaner! Dann kam Grace aus der Küche, rief mir zu, dass sie sich freut, mich endlich wiederzusehen, und dass ich fabulös aussehe. Trip fragte mich, wie ich die Wohnung finde, wies auf das große Urlaubstoto aus Italien an der Wand und fragte, was ich trinken wolle. Ich sagte Martini. Das fand er great und wählte auch für sich. Er prahlte mit seinen Bartenderqualitäten, was Grace mit einem entsprechenden Kommentar quittierte. Die Situation zwischen den beiden blieb gespannt bzw. wurde immer unerträglicher. Ich sah mich zwischen den Fronten stehen, aufgefordert, Partei zu ergreifen. Ich wollte nicht, denn beide waren gleichermaßen meine Freunde. Ich war es ja, der sie einst zusammengebracht hatte. Als ich mein Projekt gescheitert vor mir liegen bzw. streitend vor mir stehen sah, entschied ich, die beiden im Ärger auf mich zu vereinen. So fragte ich Grace und Trip, wie ihr Sexleben sei? Trip stockte, sagte: »Oh Jesus, look, I'm not going to talk about sex



... Or our lack thereof.« Diese Bemerkung war Grund genug, nachzuhaken. Der Ertrag aus Trips Mund: »Look, I'm sorry, sex is ... it's really just more trouble than it's worth.« Das hatte ich mir gedacht. Was ich mir bei der nächsten Aktion dachte, weiß ich allerdings nicht mehr. Ich ging auf Grace zu und umarmte sie. Sie räusperte sich und stammelte: »Oh, heh, you're hugging me...« Trip rief herüber: »Oh, well that was nice, I'm sure Grace appreciates that.« Nach einer Weile ging es wieder um die Agonie ihrer Ehe. Also umarmte ich Trip. Der rettete sich in eine witzige Bemerkung: »Okay, well, I was worried there for a bit you were on Grace's side tonight, heh, heh, heh.« Grace indessen entschied, mein seltsames Verhalten mit einem Angriff auf Trip zu decken: »You know, ever since we got married, Trip is forever trying to get me to buy new furniture, and redecorate ... and -- and it's true, I kind of enjoy it but ...« Weiter kam sie nicht, denn nun hatte ich sie geküsst und war gespannt, was sie damit tun würde. Ich hörte eine Menge »uuh...«, »wha...«, »heh, ha ha ...« von beiden Seiten, bevor Trip sagte: »You're out of control, man ...!« Da hatte er wohl recht. Als ich nun ihn küsste, gab es wieder Uuhs und Whas und »heh heh, you're crazy, you know that?«, bis Grace sagte: »It just occurred to me ... uh... We've got to take an -- a, a look at the ... um ... that -- that electric socket in the -- in the hallway ...«, woraufhin Trip meinte: »Right ... we should get that looked at ...« Das war die Höhe, ich küsste sie nacheinander ab und sie sprachen über die Steckdose im Hausflur. Ich nahm die Vase aus dem Schrank und warf nach Trip, aber es gelang mir nicht, sie loszuwerden. Sie klebte an mir, bis ich sie an ihren alten Platz zurückgestellt hatte. Ich wollte aus dem Fenster springen, aber auch das ging nicht. Aus Verzweiflung lief ich zu Trip und küsste ihn dreimal hintereinander. Da hieß es: »Alright, Adam, that's it, you've got to leave.« Er schob mich zur Wohnungstür, wogegen ich völlig wehrlos war, und sagte noch: »We'll be fine -- you should just go.« Und schon stand ich allein im Hausflur.

Später rekapitulierte ich den Gang des Abends. Die Unterhaltung war insgesamt recht seltsam verlaufen, schon vor der Küsserei. Grace muss sehr abgespant und überreizt gewesen sein, denn sie missverstand regelrecht den Sinn meiner Worte. Als ich Trip zur Bar zurief: »Martini works with me«, meinte sie zum Beispiel: »Don't let's talk about work!« Es gab andere absurde Momente. Als Trip zu Grace sagte: »See, I don't think you really want to be an artist. This is all just«, unterbrach ich ihn mit der Frage »How did you two meet?«. Ich gebe es zu, das war absurd, hatte ich die beiden doch selbst zusammengebracht. Aber irgendwie verlangte der Abend nach Absurditäten. Grace fragte dann nur ungläubig (oder hilflos) zurück: »How?«, um sogleich auf Trips Unterstellung zu reagieren: »Oh my God ... you think I'm lying!« Ich hatte gehofft, die beiden betrachten mich als verrückt und solidarisieren sich in der Sorge um mich. Aber sie ignorierten meinen absurden Zwischenruf und wandten sich wieder ihrem Streit zu. So musste ich sie schließlich gemeinsam gegen mich aufbringen.

Ich druckte mein Gespräch mit Grace und Trip aus und betrachtete es noch einmal in Ruhe. Es gab eine ganze Menge absurder Passagen, oft einfach deswegen, weil ich mit dem Tippen meiner Fragen oder Antworten nicht hinterherkam. Insgesamt war das Programm, das hinter Michael Mateas' und Andrew Sterns audiovisuellem »interactive drama« *Façade* stand, erstaunlich leistungsfähig. Jedenfalls für das Jahr 2005. Die Graphik ist zwar recht simpel und Grace und Trip laufen ein bisschen eckig durch ihre Wohnung, aber es erfüllt den Zweck der Illusion. Die Tonqualität war ebenfalls überzeugend, weil die Sätze von Schauspielern gesprochen wurden und nicht vom Computer, der die gespeicherten Aufnahmen nur nach Bedarf zusammenstellte. Ich kann mir vorstellen, im Jahr 2015 wird der Mitspieler, Koautor, schreibende Leser (wie immer man ihn nennen will) nicht mehr tippen müssen, sondern seine Beiträge sprechen können und einem Spracherkennungspro-

gramm den Rest überlassen. Das wird dem Gespräch zwischen ihm und den beiden Computerfiguren mehr Gleichberechtigung geben.

Dass die Unterhaltung ausgefeilter, offener im Ausgang und treffsicherer in den Anschlüssen sein wird, ist ebenfalls zu erwarten. In zehn Jahren wird Grace gewiss nicht mehr »works« als »Arbeit« missverstehen, obgleich ich diese Stelle eigentlich sehr amüsan fand. Aber das Ziel solch interaktiver Dramen ist natürlich, derlei Schnitzer zu vermeiden. Denn was dem absurden Theater eines Becketts erlaubt ist, wird im Falle des automatisch erzeugten Textes zweifellos dem Programm(ierer) als Unzulänglichkeit angehängt werden. Das Experiment auf der Ebene der Textproduktion ist umso überzeugender, je traditioneller und stilistisch unauffälliger das Ergebnis auf der Textebene ist. Deswegen will diese avantgardistische Form der Literaturproduktion im Endeffekt so konservativ wie möglich sein. Es wird den Mitspielern überlassen, die Sache ins Absurde zu wenden. Und die werden sich nicht zweimal bitten lassen. Schließlich kann man sich hier einmal ohne persönliche Konsequenzen richtig gehen lassen. Das interaktive Drama als unmoralische Anstalt betrachtet, als Experimentierfeld für das Unerhörte: der spontane Kuss, die absolute Beleidigung und andere Bodenlosigkeiten. Der Ehrgeiz der Programmierer wird sein, die Angriffe jeweils parieren zu können. Und zwar logisch, nicht absurd, denn Letzteres würde ja wieder nur als Grenze des Programms verstanden werden. Das bedeutet: nach dem ersten Kuss Räuspern und Befremden, bei wiederholter Tat energischer Rauswurf. Es werden also eine Menge Leute über die Struktur unrealistischer Dialoge nachdenken, die sich dann auf interaktiven Bühnen allerorten ereignen. Man wird nachdenken über die Spielarten absurder Äußerungen und die Bandbreite angemessener, glaubwürdiger Reaktionen. Der Wettstreit zwischen dem interaktiven Publikum und den programmierenden Autoren wird ein Wettstreit sein zwischen absurdem Theater und (post-bürgerlichem) Realismus. Es wird Charts der besten (also absurdesten und realistischsten) Dialoge geben und man wird, auf den

Fansites der jeweiligen interaktiven Dramen, Coverversionen, Remixe und Fortetzungen der erfolgreichsten Dialoge finden.

Die Selbstbeteiligung des Publikums bei der Erstellung der Texte ist *das* Zukunftsmerkmal digitaler Literatur. Dabei wird das Publikum von seiner Autorschaft mitunter gar nichts wissen. Denn die Suchmaschine wird alle möglichen Teile des Internets (Blogs, Chats, Online-Zeitschriften, Social-Networks wie MySpace und Facebook und virtuelle Räume wie *Second Life*) sekundenschnell nach bestimmten Texten durchsuchen. So passiert es heute schon, wenn Texte gesucht werden, die mit »I am« beginnen (*Listening Post*) oder mit »I feel« (*We Feel Fine*) oder von Trennungen berichten (*Dumpster*). Diese Sammlungen von O-Tönen repräsentieren freilich keine schöne Literatur im Sinne einer sorgfältig komponierten Geschichte, sondern gehören eher in die Rubrik der Dokumentarliteratur. Aber vielleicht liegt die Zukunft der digitalen Literatur in der Reality-Literatur, deren Figuren echte Menschen sind mit authentischen Problemen.

Solche Projekte wird es in jeder Spielform geben, wobei die Texte auch in Sound- oder Videoform erscheinen. Die Suchmaschinen werden den Cyberspace nach Todesnachrichten, Todesdiagnosen, Erbschaftserklärungen, Eheversprechen, Glücksspielmeldungen usw. durchforschen und ihren Fund ohne Zeitverzug zusammenstellen. Legionen an Literaturagenten werden von diesen Projekten ihre Reise durch das Internet starten, immer auf der Suche nach den Helden des Tages, die sie schließlich auf deren Blog oder *Second-Life*-Grundstück oder auch ganz altertümlich in der Wohnung aufsuchen werden. Tragische Helden und glückliche, deprimierte und komische; spannend und lustig genug für das Publikum, das noch vor dem Schlafengehen die ganze Geschichte bekommen wird. Und da alles so schnell geht und alles so hautnah passiert, kann der Leser auch gleich Kontakt zu den Beteiligten aufnehmen, Ratschläge geben, die Geschichte weiterspinnen. Ehe der Mor-

gen graut, wird es ein Happy End geben, zu dem man beigetragen hat. Die ganze Geschichte steht dann in der Morgenzeitung online.

Die Leser der Zukunft werden Spieler, Akrobaten und Detektive sein. Sie werden die Wörter in die Hand nehmen, sie glatt ziehen, durch sie hindurchgehen, den Raum nach ihnen absuchen. Die Anfänge sind gemacht, in virtuellen Räumen wie in realen Landschaften. Zum Beispiel die *Geo-Fiction* oder *lokative Fiction* wie etwa Stefan Schemats *Wasser* (2004), wo der Teilnehmer, ausgerüstet mit Kopfhörern, Computer und GPS-Technologie, Hafen, Strand und Wattenmeer von Cuxhaven nach Texten durchsucht, die faktisch in der Luft liegen. Je nach eingenommener Position hört er Texte, die ihm mehr oder weniger helfen, den Fall einer verschwundenen Frau aufzuklären. Es gibt vergleichbare Projekte, bei denen die Geschichten für einen bestimmten Ort an diesem abgerufen werden können. Das *Yellowarrow*-Projekt zum Beispiel, eine Art »geographisches Blogging«, bei dem man an einem Haus, einer Mauer, einer Laterne einen gelben Pfeil mit einem bestimmten Code anbringt und eine Geschichte dazu auf yellowarrow.org hinterlegt, die ein Passant per Code und Handy abrufen kann. In zehn Jahren wird eine Mischung dieser beiden Erzählformen die Regel sein. Man wird einen Pflasterstein mit gelbem Pfeil sehen, sich die Geschichte per Code ins Telefon laden und über GPS-Feinerkennung den Platz abschreiten, um genau dort, wo die Polizei stand, deren Gespräch zu hören und dort, wo der Stein den Arbeiterjungen Gustav B. traf, das Zerbersten der Schädeldecke. Die Wege von A nach B werden auf diese Weise zweifellos interessanter sein – und auch unendlich länger.

Neben den Geschichten, die auf der Straße liegen, wird es Texte geben, die abseits vom Weg darauf warten, dass man sie aufsucht, um sie zu berühren und zu durchschreiten. Im sogenannten *Cave* – einem Raum mit Computerprojektionen auf drei Wänden und Fußboden, in dem man sich mit 3-D-Brillen und »Datenhandschuhen« ausgerüstet bewegt – fallen heute die Wörter eines Textes über den Verlust unserer

Erinnerungen wortwörtlich von den Wänden und kommen auf den ›Leser‹ zu, der sie mit dem Datenhandschuh zurückschlagen kann, bis es zu viel wird und er im Textsalat versinkt. Wenn man Wörter zurückschlagen kann, kann man auch durch sie hindurchgehen, um dahinter auf neue Textlandschaften zu stoßen, die wieder Fenster sind zu weiteren Texten. Schlagen kann man den Text in *Screen* von Noah Wardrip-Fruin und anderen aus dem Jahr 2004, durchschreiten kann man ihn in John Cayles *Lens* von 2006. Was heute noch mehr oder weniger geheim in den teuren Computer-Höhlen der Universitäten passiert, wird man in zehn Jahren am eignen tragbaren Computer imitieren können, der dann schon in der Grundausstattung Datenbrille, -handschuh und -anzug enthalten wird.

In jedem Falle geht der Trend weg vom Lesen in Richtung spielerische Interaktion. Man tut irgendwas mit den Texten. Zum Teil, um sie überhaupt erst einmal lesen zu können, wie in *Still Standing* (2005) von Bruno Nadeau und Jason Lewis, wo die Kamera die Bewegung des Besuchers vor einer Leinwand beobachtet, und wenn dieser in absoluter Stille verharret, dessen Silhouette auf der Leinwand mit einem Text füllt (der sinnvoller Weise von der Rastlosigkeit unserer Zeit handelt). Auch in Angela Veomotts Installation *Pulling Like Time* (2007) muss man den Text erst erzeugen, in diesem Fall aber gerade nicht durch Bewegungslosigkeit: Der Bildschirm präsentiert vier Linien mit zusammengestauchtem, unentzifferbarem Text, den man durch ein reales Seil, das unter dem Bildschirm hängt, bis zur Lesbarkeit gerade ziehen kann. Weniger auf Lektüre als aufs Spiel zielt *Text Rain* (1999) von Camille Utterback und Romy Achituv, wo es Buchstaben auf einer Leinwand regnet, und die auf der Silhouette der Besucher, die durch eine Kamera auf die Leinwand projiziert wird, landen. Da die Buchstaben so programmiert sind, dass sie vor Objekten von bestimmter Dunkelheit stoppen, kann man sie aufhalten, nach oben bewegen, sammeln und sogar zu Wörtern fügen, denn sie sind einem richtigen Gedicht entnommen, das man in dieser Form allerdings nicht mehr richtig lesen

kann. Der Text als Anlass zum Spiel, das ist die vielversprechende Zukunft einer Literatur, die nicht mehr ausschließlich, vorrangig oder überhaupt aufs Lesen aus ist. Die bildenden Künstler (oder: Programmierer) der digitalen Medien lieben es, Texte in ihre Werke zu integrieren. Als wollten sie sich schmücken mit dem, dem sie den Garaus machen.

Die Zukunft solcher Attacken auf die Lektüre erhält gewissermaßen ihre Absolution durch die Sachverwalter der Lektüre selbst, wenn der Deutsche Buchhandel entscheidet, den Friedenspreis des Jahres 2008 an einen bildenden Künstler zu vergeben, in dessen Werk Texte nur so erscheinen, dass man sie nicht lesen kann. Anselm Kiefers bleierne Bücherstapel (*XXI Claudia Quinta*) oder Bücherregale (*Volkszählung*) handeln alle vom Text, aber immer als visuelles, nicht-lesbares Objekt. Man wird sich in zehn Jahren wundern über den Weitblick des Buchhandels – und spekulieren über die masochistische Komponente seiner Entscheidung.

KATRIN LEHNEN
(GIESSEN)

DIE ZUKUNFT DES HYPERTEXTES. WIE MAN ANDERE ZUM ARBEITEN BRINGT.

Wie denkt man über die Zukunft von Internet und Hypertext nach? Man lässt andere darüber nachdenken (Kapitel I). Man lässt eine eigene Beobachtung einfließen (Kapitel II). Man wendet eine zukunftsorientierte Schreibstrategie an (Kapitel III). Man spekuliert über die Zeit nach Hypertext (Kapitel IV).

Kapitel I: Andere darüber nachdenken lassen

Die Anfrage, einen »phantasiereichen« Essay zum Thema »Hypertext und Hypermedia in 10 Jahren« zu schreiben, gefiel mir und ich leitete sie gleich weiter. Ich bat die TeilnehmerInnen meines Seminars zu »Medienspezifischen Schreibprozessen« einen kurzen, ein- bis zweiseitigen Essay zum Thema »Das Internet in 10 Jahren« zu schreiben. Ich bat sie, ihrer Phantasie freien Lauf zu lassen. Ich war sicher, dass Menschen unter 25, die mit dem Internet aufgewachsen sind, interessante Ideen hätten, denen ich weiter auf den Grund gehen könnte, um zu meinem Text zu gelangen. Ich wollte auf diese Weise eine sehr moderne, zukunftsweisende und dem Thema des Textes angemessene Schreibstrategie nutzen: Cut, Copy und Paste. Ich

bekam 30 kurze Essays und stellte fest, dass Seminare offensichtlich keinen geeigneten Kontext darstellen, um über die Zukunft von Internet und Hypertext nachzudenken. Zwei Drittel der Texte beschrieben Entwicklungen, die längst eingetreten sind, etwa die Hälfte der AutorInnen vermutete, dass das Web in den nächsten Jahren noch kommerzieller werde. Zwei Auszüge:

Ein zweiter Weg, den das Internet einschlagen könnte, wäre eine extrem starke Kommerzialisierung. Schätzungsweise haben sich einige Seiten in 10 Jahren so weit etabliert, dass sie eine Art Monopolstellung innehaben. Man denke heutzutage schon an Google, Ebay und Co., die sich durch ihr Konzept so weit gefestigt haben, dass sie wahrscheinlich keine andere Internetseite mehr ablösen wird (Student, Auszug Kurzessay: Das Internet in 10 Jahren).

Durch die Wikis, in denen jeder User seine eigenen Informationen verbreiten kann und auf denen nicht nachgeprüft wird, ob diese Informationen den Tatsachen entsprechen, haben wissbegierige Menschen, wie beispielsweise Schüler oder Studenten, ein Problem. Wenn sie einen Artikel oder eine Definition zu einem bestimmten Thema suchen, zeigt die Suchmaschine immer mehr Treffer an. So wird die Differenzierung zwischen nutzbaren Informationen und den überflüssigen Informationen bei diesem Informationsüberschuss, der in zehn Jahren vorherrschen wird, nicht sehr einfach sein (Studentin, Auszug Kurzessay: Das Internet in 10 Jahren).

Was kann man aus diesen Texten lernen? Man lernt, dass Schüler und Studenten wissbegierige Menschen sind und dass man Schreibaufgaben in Seminaren anders stellen muss. Vielleicht hätte man einen semesterbegleitenden Blog einrichten sollen, damit sich die Gedanken entfalten und im wechselseitigen Kommentar weiterentwickeln können. Ein Blog hätte die Chance geboten, hypertextbasierte Schreibpro-

zesse online zu beobachten und daraus ihre Zukunft abzuleiten. Aber dafür war es zu spät, das Semester ging zu Ende. Ich reichte die Anfrage abermals weiter und bat jetzt Freunde und Bekannte per E-Mail, sich Gedanken über die Zukunft von Internet und Hypertext zu machen. Keiner antwortete, einzig eine Freundin reagierte auf meine Anfrage und vermutete eine Diskrepanz zwischen meiner Aufgabenstellung und meinem fachlichen Hintergrund:

Sprachwissenschaftler sind natürlich nicht unbedingt Science-Fiction-Autoren, und irgendwie läuft die Frage ja darauf hinaus. Und soweit ich sehen kann, ist eine beliebte Technik dieser Autoren, leise und laute Tendenzen aufzugreifen und zu verstärken.¹

Dieser Hinweis erschien mir nützlich, denn von da an fragte ich mich, ob ich der Aufgabe überhaupt gewachsen war. Immerhin formulierte die Antwort ein Schreibprogramm: leise und laute Tendenzen aufgreifen und verstärken. So weit zu der Idee, andere über meine Aufgabe nachdenken und schreiben zu lassen. Copy und Paste – hinfällig.

Kapitel II: Eine Zwischenbeobachtung

Eine Tendenz, sozusagen ein Begleitgeräusch des Internets, besteht darin, sich Gedanken über Tendenzen zu machen. Seit das Web nicht mehr nur Web, sondern 2.0 ist, sind Reflexions- und Selbstverständigungsprozesse in- und außerhalb des Netzes weit verbreitet. Sammelbände und Monographien, Zeitschriften, Tages-, Wochenzeitungen und Blogs fragen sich, was gerade passiert und wie das tendenziell weitergeht.

¹ Ich danke Pia Kolwe für eine E-Mail, die mir sehr geholfen hat.

Web 2.0 und kein Ende? Man kann es kaum noch hören. Sklavenarbeiter der Wolke kommen einem die Tage gern mit einem klagenden »Puh, ich mach mir jetzt meine dritte MySpace-Seite«. Seinen Platz in der Community zu finden, wer hätte gedacht, dass das so anstrengend sein kann. [...] Aber da war doch was. Das sollte doch weitergehen. Wer zwei null sagt, muss doch an drei null denken, und man will ja auch nicht den Mobile-Konzernen hinterherlaufen, die jetzt schon flott 3G auf 3.5 oder 3.75 raufschrauben. Eigentlich weiß man auch schon, wo das sein soll, das nächste neue Netz. Es hat, passend zur 3.0-Thematik, drei große Parameter. Ähnlich wie bei der Wucherung von iBlabla ist einer davon ein Präfix. Open. Passt immer. Der zweite ist Mobile. Das kann man auch koppeln. OpenMobile. Hurra. Und der dritte, schon lange als 2.0-Nachfolger geklärte Terminus ist: Semantisches Web.²

Seit Web 2.0 lässt sich das Netz endlich in Versionen und Generationen denken. Das funktioniert ähnlich wie bei elektronischen Textverarbeitungsprogrammen, die die Idee ihrer Zukunft seit ihrem Aufkommen in Versionsnummern ausdrücken. Seit wir Web 2.0 haben (eigentlich schon seit vier Jahren), bekommen Trends und Tendenzen geräuschvolle Namen: Social Web, Ubiquitous Computing, Semantic Web, Web 3.0. Offensichtlich hat das gefehlt. Was bedeutet es, wenn an verschiedenen Stellen über das *Heute und Morgen* nachgedacht wird? Oder man das so wahrnimmt? Dann gibt es das Bedürfnis, Dinge, die vorher nur »da« waren, zu beschreiben, einzuordnen und dabei zu sein, wenn etwas passiert. Andere sehen das skeptisch und gehen davon aus, dass das, was jetzt 2.0 heißt, »von vornherein im Internet angelegt (war)«, und dass »neue Technologien (...) bestimmte Trends erleichtert und verstärkt (haben)«. ³ So betrachtet bliebe für die weiteren Ausführungen nur zu klären, wel-

² Sascha Kösch: Open über alles. In: DE:BUG Magazin für elektronische Lebensaspekte. www.de-bug.de/texte/5311.html, 09.01.2008

³ Florian Rötzer, zitiert in: Web 2.0: Phantom oder Phänomen? DW-World Deutsche Welle, <http://www.dw-world.de/dw/article/0,2144,1790308,00.html>, 28.11.2005

che Trends sich verstärken werden. Die weiter oben zitierte Antwort auf meine E-Mailanfrage (vgl. Kapitel I) vermutet folgende Entwicklung:

Interessant ist doch eher, in welcher Weise sich neue Formen der »Kommerzialisierung« mit technologischen Neuerungen und sozialen Vorgaben vermischen. Sagen wir mal, eine gewisse Pflicht zur medialen Selbstdarstellung über Profileseiten wie Myspace, Facebook et al., wo sich alles Mögliche mit kommerziellen Aspekten verbindet. Damit wären wir bei Web 2.0, womit neben einer bestimmten Art von Programmierung vor allem die Einbindung (oder Ausnutzung) der Benutzer gemeint ist. Die ideale Web-2.0-Zeitung z.B. bräuchte keine Redakteure mehr, weil die »Leser« alles selber schreiben und korrigieren (müssen), wie bei Wikipedia (das bereits »2.0« war, bevor das so hieß, wenn man die technischen Aspekte mal auslässt). [Auszug E-Mail, 22.02.2008]

Ein interessanter Trend und guter Ansatz, um über die Zukunft des Hypertextes nachzudenken. Dass die Leser im Internet demnächst *alles selber schreiben und korrigieren (müssen)*, liefert ein tragfähiges Prinzip, mit dem sich das nächste Kapitel beschäftigt. Damit die Auseinandersetzung nicht in der Theorie verhaftet bleibt, wird das Prinzip gleich angewendet. Beginnen wir bei der Überschrift.

Kapitel III: Überschrift bitte selber schreiben

Nachdem Copy und Paste als Schreibstrategie in Kapitel I gescheitert ist – es gab nichts zu kopieren –, konzentrieren sich die folgenden Überlegungen auf das, was nach den bisherigen Ausführungen noch übrig bleibt und eine extrem große Zukunft für den Hypertext verspricht:

Leser, die alles selber schreiben und korrigieren (müssen).

Dass man sich bei Hypertexten nicht mehr zurücklehnen kann, sondern mitmachen muss, ist schon lange bekannt. Für den Erwerb von Mitmachkompetenzen (auch Internetführerschein genannt) gab es bis vor kurzem ein Trainingslager, das Web

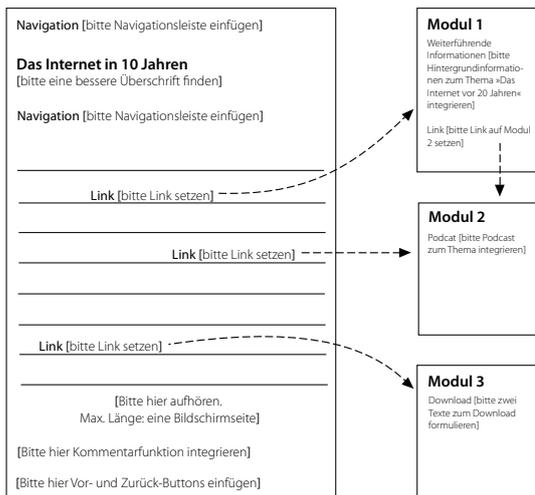


Abb. 1: Anwendung des Zukunftsprinzips Leser, die alles selber schreiben und korrigieren müssen.

1.0. Dort mussten sich Menschen durch schlecht strukturierte Websites kämpfen, missverständlichen oder toten Links folgen, auf sinnfreie Sucheinträge reagieren und blinkenden oder laufenden Bildern zuschauen. Das Web 1.0 war eine gute Vorbereitung, um das Mitmachen von da an peu à peu zu steigern. Die Sache nennt sich jetzt Web 2.0: Andere schreiben

Texte, die man selbst kommentieren darf. Was bei 1.0 pauschal *Leser* oder *User* hieß, wird bei 2.0 zum *Wreader*. Man sieht an diesem unentschlossenen Begriff, dass es sich hierbei nur um ein Zwischenstadium handeln kann, und es liegt in der Natur der Sache, dass der Nutzer in Zukunft richtig ran muss. Um keine Zeit zu verlieren, wird das oben angeführte Prinzip im Folgenden sofort angewendet (Abb. 1).

Kapitel IV: Nach Hypertext

Der Hypertext der Zukunft hat wie gesehen den Autor gleich übersprungen. Damit eröffnen sich für zukünftige AutorInnen neuartige Freizeitmöglichkeiten. Andererseits bleibt auch mit dem leserorientierten Schreibkonzept des zukünftigen Hypertextes eine wesentliche Schwäche bestehen. Nach wie vor sind Menschen zentrale Faktoren im Produktionsprozess und kümmern sich um die Kommunikation. Schon

heute weiß man aber, dass menschliche Kommunikation hochgradig störanfällig ist. Das gilt insbesondere für schriftliche Kommunikation, mit der wir es bei Hypertexten nach wie vor zu tun haben. Ein falsches Wort kann in der geschriebenen Sprache schnell zu weitreichenden Konsequenzen führen. Überdies ist das Schreiben nicht selten eine Quälerei. Da wäre es hilfreich, wir könnten das Sprechen und Schreiben in Zukunft auf ein Mindestmaß reduzieren und die »Dinge«, um die es geht, gleich selber sprechen lassen. Das Ganze hat schon jetzt einen Namen und nennt sich »Internet der Dinge«.

Wie muss man sich das vorstellen? Entsprechend der in Kapitel III beschriebenen Strategie überlasse ich eine abschließende, kurze Ausführung zu diesem Trend der Leserin meiner E-Mail, die – wir erinnern uns – als Einzige auf meine Anfrage reagiert hatte und damit automatisch *alles selber schreiben und korrigieren (muss)*:

Dann kann man sich auch noch fragen, wo und wie sich das Internet qua »ubiquitous computing« überall ausbreitet: Wie man so hört, sollen sich ja demnächst Kühlschränke und Waschmaschinen, vielleicht auch Kleidungsstücke mit dem Internet verbinden. Dann bekommst Du vielleicht eine Mail oder SMS von der Waschmaschine, dass Du Deinen Pulli waschen sollst, weil sie von diesem eine Nachricht bekommen hat, dass Du ihn schon drei Tage hintereinander trägst und zwischendurch auch noch in einer »Raucherkneipe« warst. Und eine Werbung für Wollwaschmittel, weil Du beim Kauf Deiner Discount-Waschmaschine einer Weitergabe Deiner Daten nicht widersprochen hast und diese weitergegeben hat, dass Du Wollpullis trägst. Überhaupt, bei der Kombination von Dingen, die Benachrichtigungen versenden können, GPS, RFID und anderen »wireless« übertragenen Informationen kann man seiner Phantasie freien Lauf lassen. [Auszug E-Mail, 22.02.2008]

Das klingt vielversprechend. Demnächst immer saubere Kleidung. Das mit der „Raucherkneipe“ ist allerdings schon wieder Vergangenheit.

JÜRGEN SPITZMÜLLER (ZÜRICH)

NEVER ENDING STORY? DER ANGLIZISMENDISKURS IM JAHR 2018

»Wie steht es aber mit der nationalen Identität der User? Faul steht es damit. Wie sie sich bezeichnen, wie sie reden und schreiben und wie sie sich vergnügen. Von nationaler Identität ist da nicht mehr viel zu spüren. Sie reden sich mit dem ›kosmopolitischen Charakter des World Wide Web‹ heraus. Aber New York und London sind doch gewiss ›kosmopolitisch‹: Sind sie deswegen so abhängig vom Ausland, laufen sie so den Fremden nach wie ihr ›Geeks‹? [...] Wenn du durch das Weltnetz ziehst, verehrter Zeitgenosse, kannst du deine englischen Sprachkenntnisse erweitern. Immer wieder bleibt das Auge an einer englischen Aufschrift hängen. Nicht allein Anbieter von Virenfiltern, die meinen, eine deutsche Firma könnte sie in Misskredit bringen, und sich also ›NetClean‹ oder ›Virus Death‹ nennen oder ›Web Doctor‹ – die Inhaber solcher Firmen sind nicht etwa Amerikaner, sondern Deutsche (soweit man davon reden darf): Sie heißen Rixrath, Landeck und Friedmann, diese Krampfamerikaner, und ›Doctor Clean‹ hört auf den nicht eben englischen Namen ›Petra Seifert‹ – es gibt auch eine ›Hall of Books‹ und einen Hersteller von Dienstrechnern, der keinen passenderen Namen gefunden hat als ›The Server Master‹. Habt ihr es erlebt, dass sich Engländer und Amerikaner in ihrer Heimat *deutsche* Firmennamen zugelegt hätten? Kaum ... Sind uns etwa die Amerikaner so weit voraus? [...] Es ist zum Lachen. [...] Das ›globale‹ Girl geht nachmittags in seinem Rechner Einkäufe machen? – nicht doch: Es geht ›Web-Shopping‹. Es ist entweder ›angeturnt‹ oder ›angefixt‹ von dieser Beschäftigung. Zur ›After Hour‹ betritt es ein ›hippes‹ Internetcafé, über dessen Türen man liest ›Web to go‹ und ›Instant Surfing‹. Dann, nach dem Besuch einiger ›Virtual Citys‹ und nach der Lektüre der neuesten ›Weblogs‹ (oder ›WebLogs‹

oder ›Web Logs‹) simst sie, der Partner möge den Van aus dem ›Carport‹ holen. [...] So weit haben wir's gebracht ...«

Same procedure as every year? Wie werden die um die ›Zukunft des (und der) Deutschen‹ besorgten Zeitgenossen das Internet und den Sprachgebrauch im Internet im Jahr 2018 wahrnehmen? Und wie wird der Sprachgebrauch im Internet in zehn Jahren tatsächlich sein? Gesicherte Antworten auf diese beiden (nicht notwendigerweise zusammenhängenden) Fragen wird von diesem Text hoffentlich niemand erwarten, denn Prognosen hinsichtlich der Entwicklung des Sprachgebrauchs und metasprachlicher Diskurse sind heikel. Sprachwissenschaftlerinnen und Sprachwissenschaftler, die dieser Versuchung nachgegeben und sich aus dem Fenster der Sprachgeschichte und der Gegenwartssprachbeschreibung gelehnt haben, sind in der Regel grandios gescheitert. Das verdeutlichen sehr schön entsprechende Aussagen einer Fachvertreterin und eines Fachvertreters, die zweifellos zu den besten Kennern der Sprachbewusstseinsgeschichte bzw. spezifischer sprachreflexiver Diskurse zählen. Annette Trabold, heute Pressesprecherin des *Instituts für Deutsche Sprache*, hat sich in ihrer Dissertation mit sprachkritischen Diskursen in den 1980er-Jahren auseinandergesetzt. Damals – in Erinnerung geblieben ist als prototypischer Text eine *Spiegel*-Titelgeschichte aus dem Jahr 1984 (vgl. *Der Spiegel* 1984) – wurde im Feuilleton allerorten ein drohender, durch den Fernsehkonsum mitverantworteter vollständiger Verlust der Sprachkompetenz Jugendlicher prognostiziert. Vergeblich haben Sprachwissenschaftlerinnen und Sprachwissenschaftler versucht, mit ›deskriptiven‹ Analysen und mit Berufung auf empirische Befunde dagegenzuhalten (vgl. bspw. Kolb 1989, Sitta 1990, Hoberg 1990), und vergeblich versuchen sie heute, mit Verweis auf diesen ein Vierteljahrhundert alten Text zu zeigen, auf wackeligen Füßen die Prognosen der Sprachkritiker stehen. Trabold ihrerseits hat im Fazit ihrer Untersuchung selbst eine Voraussage gewagt, eine Voraussage hinsichtlich des

Verlaufs sprachkritischer Diskurse in den 1990er-Jahren. Angesichts des gerade neu vereinten Deutschlands schreibt sie:

»Inzwischen ist nun aber seit dem 3.10.1990 Deutschland vereint und daher vielleicht auch ein Teil der irrationalen Angst vor Verfall oder Verlust ›der‹ deutschen Sprache etwas gewichen. Erste Anzeichen dafür scheinen deutlich zu werden [...].« (Trabold 1993: 124)

Ganz ähnlich sah dies, ebenfalls vor dem Hintergrund der Wiedervereinigung und mit Blick auf puristische Diskurse, Peter von Polenz in seiner im wahrsten Sinne des Wortes ›großen‹ *Deutschen Sprachgeschichte*:

»Auch in der Zeit der ›konservativen Wende‹ in den 1980er Jahren und der Suche nach ›nationaler Identität‹ seit der Neuvereinigung 1990 konnte sich keine neue fremdwortpuristische Tendenz entwickeln. Es gab zwar gelegentliche Mahnungen einzelner Politiker, z. T. im Zusammenhang mit der Forderung nach mehr Deutsch in der EG [...], einzelne Verdeutschungsbemühungen, z. B. bei der Bundesbahn, bei der Lufthansa, in der Bundestagsverwaltung [...]. Aber die Zeit für eine allgemeine nationalistische Ideologisierung mit metasprachlichen Mitteln scheint in dieser stark westlich orientierten, pluralistisch und permissiv gewordenen Gesellschaft vorüber zu sein. [...] Das ganze Problem der Sprachmischung und der Fetischisierung von Sprache als zu ›hütendem‹ nationalen ›Schatz‹ ist in der modernen Kommunikationsgesellschaft endlich einige Pflöcke tiefer gehängt worden. Nach einem Jahrhundert der Intoleranz ist man gegen den Sprachgebrauch anderer etwas unbekümmerter geworden.« (von Polenz 1999: 287–288)¹

Inzwischen wissen wir es besser: Im Verlauf der 1990er-Jahre ist die Sprachkritik nicht etwa leiser geworden – im Gegenteil: Vor allem ab der Hälfte dieses Jahrzehnts hat sich ein sprachkritischer Diskurs (nun vollends auf Anglizismengebrauch fokussiert) entwickelt, wie es ihn in den Jahrzehnten zuvor nicht gegeben hat (vgl. dazu ausführlich Spitzmüller 2005). Und ausgerechnet das Ereignis, das Trabold und von Polenz zur Stützung ihrer Voraussagen angeführt haben, hat entscheidend zu dieser

¹ Vgl. auch von Polenz 1999: 264–265.

gerade gegenläufigen Entwicklung beigetragen, denn der gegenwärtige Anglizismendiskurs ist vom Diskurs um nationale Identitäten, wie er durch die Wiedervereinigung in Deutschland katalysiert wurde, nicht zu trennen (vgl. Spitzmüller 2007).

Voraussagen sind also schwierig und setzen sich immer der Gefahr aus, von der Geschichte eingeholt zu werden. Das gilt auch für die folgende Prognose hinsichtlich der Zukunft des Anglizismendiskurses, die sich auch der Verfasser des vorliegenden Textes nicht verkneifen konnte:

»Erweitert man jedoch den Blick über den Anglizismendiskurs und den Untersuchungszeitraum hinaus, so ist es auch nicht unwahrscheinlich, dass sich in Zukunft neben dem Anglizismendiskurs (wieder) weitere metasprachliche und sprachbewertende Teildiskurse werden etablieren können und ihn vielleicht sogar überflügeln. Ein potenzieller Kandidat zu Beginn des neuen Jahrhunderts ist (wieder einmal) der Diskurs um Sprach- und Bildungskompetenz, der durch die PISA-Studie neuen Auftrieb bekommen hat. Doch für verlässliche Prognosen ist es auch hier noch zu früh. Nur eines scheint auf dem Hintergrund der metasprachlichen Diskursgeschichte sicher voraussagbar: Die metasprachlichen Diskurse werden wohl auch in Zukunft tendenziell sprachpessimistische Diskurse sein, Diskurse also, die den Sprachwandel kritisch und mit Sorge reflektieren. Diese Geschichte muss jedoch noch geschrieben werden.« (Spitzmüller 2005: 147)

Das einzig Gesicherte an diese Aussage ist der letzte Satz. Denn die Faktoren der Diskursgeschichte sind zu komplex, als dass ihr Fortgang auf der Grundlage des Geschehenen bestimmt werden könnte. Nicht zuletzt deswegen, weil auch die Diskursgeschichte, wie die Sprachgeschichte, mitunter wie von einer »unsichtbaren Hand« (Keller 1994) gesteuert zu sein scheint. Frühestens 2018 werden also erste ernstzunehmende Aussagen zum Anglizismendiskurs 2018 gemacht werden können.

Man könnte es sich also als »seriöser« Diskurslinguist einfach machen und an dieser Stelle abbrechen. Das wäre nun aber etwas zu billig. Fragen wir uns also zumindest dies: Könnte der zu Beginn dieses Beitrags abgedruckte Text ein typischer Beitrag aus dem sprachkritischen Diskurs des Jahres 2018 sein? Die Antwort: teils (vermutlich) ja, teils (vermutlich) nein. (*Vermutlich*) ja deswegen, weil sowohl die

Argumentationsstrategien, die im Text entfaltet werden, als auch die darin zu findenden Argumente »langdauerstabil« (Link 2006: 53) sind: Der Vorwurf des »Impioniergehabes«, der »Pseudo-Kosmopolitität« und die Angst vor dem damit verbundenen (nationalen) »Identitätsverlust« lassen sich in sprachreflexiven Texten über eine ebenso lange Zeit zurückverfolgen wie die argumentativen Strategien des parodistischen Aneinanderreihens möglichst vieler Entlehnungen, die den kritisierten Sprachgebrauch lächerlich machen und den eigenen Sprachgebrauch kontrastierend aufwerten sollen (vgl. Gardt 2001, Stukenbrock 2005). Freilich sind die Klagen dennoch nicht als »zeitlos« zu bezeichnen. Zwar gibt es langdauerstabile Diskurse, doch »zeitlose Diskurse« gibt es nicht. Ein »zeitloser Diskurs« ist, zumindest wenn man vom Foucault'schen Diskurskonzept ausgeht, eine *Contradictio in Adjecto*.

(*Vermutlich*) *nein* nun aber deswegen, weil die kritisierten Phänomene in zehn Jahren vermutlich nicht die sein werden, die in dem Textausschnitt angesprochen werden. So ist es angesichts der Entwicklungsgeschwindigkeit des Internets fraglich, ob man 2018 noch über »Virtual Worlds« und »Weblogs« viele Worte verlieren wird. Vermutlich werden es andere Phänomene sein, über die wir heute nur spekulieren können, zumindest aber werden diese beiden Kommunikationsformen, wenn es sie in dieser Form noch gibt, ihre Novität und damit auch ihre Exotik verloren haben.² Die sprachlichen Praktiken werden sich vermutlich ebenfalls verändert haben. Einige der im Text angeführten Anglizismen werden (wie es auch in der bisherigen Geschichte des Computerfachvokabulars der Fall war) durch indigene Formen ersetzt worden sein, andere werden durch Assimilation und durch den Sprachgebrauch ihre Fremdheitsmarkierung verloren haben. Vielleicht wird sich auch, wie im obigen Zitat angedeutet, der Fokus der Kritik verschieben. Zwar sind Entlehnungen gewissermaßen ein »Dauerbrenner« der Sprachkritik, es ist aber keineswegs klar, dass der (an-

² Auch die Heilsutopien, die sich von virtuellen Welten wie *Second Life* nicht nur die Lösung aller alltagspraktischen, sondern auch aller kommunikativen Probleme erträumen (»Sprachbarrieren gibt's [im *Second Life* 2015] so gut wie keine mehr«; Menges 2008: 45) werden vermutlich Ernüchterung – oder aber neuen Utopien – gewichen sein.

gebliche) Anglizismen- und Englischgebrauch in Internet (vgl. dazu die Analysen von Schlobinski 2000) und Werbung (vgl. Androutsopoulos u. a. 2004) in dem Maß Hauptziel der Kritik bleibt, wie er es gegenwärtig ist. Auch dies zeigt die Diskursgeschichte: Waren es in den 1980er-Jahren noch vornehmlich Jugendliche, die im Zentrum der Kritik standen, sind sie es seit Mitte der 1990er-Jahre keineswegs mehr – im Gegenteil: Ein Großteil der sprachkritischen Texte der 1990er-Jahre nimmt Jugendliche dezidiert aus ihrer Kritik aus und bewertet die früher als Paradebeispiel ›verlotterter‹ Sprache stigmatisierte so genannte ›Jugendsprache‹ sogar dezidiert positiv, als Beispiel kreativen Sprachgebrauchs (vgl. Spitzmüller 2006).

Prototypisch wäre der besprochene Textausschnitt also allenfalls für den Anglizismendiskurs des Jahres 2008, da er Phänomene thematisiert, welche die (ebenfalls langdauerstabile und historisch gewachsene) Wertewelt der Sprachkritiker gegenwärtig offenbar infrage stellen. Allerdings ist der Text kein authentisches Beispiel aus dem gegenwärtigen Diskurs. Es handelt sich vielmehr um einen hinsichtlich der besprochenen sprachlichen Phänomene und Gegenstände modifizierten, argumentativ aber unveränderten Text aus dem Jahr 1928. Wenn es dort auch selbstverständlich noch nicht um den Anglizismengebrauch im Internet gehen konnte, so ging es sehr wohl bereits um den Gebrauch von Entlehnungen (wobei der Text sehr schön den Wechsel des Diskurskerns von Gallizismen zu Anglizismen markiert), um nationale Identität (die freilich 1928 noch »Deutschtum« genannt wurde), um »Foreign Branding«, also die Nutzung sozialsemiotischer Potenzen ›fremder‹ Zeichen (vgl. Gierl/Großmann 2006) sowie um die Konstruktion nationaler Identitäten. Hier ist das Original:

»[...] Wie steht es aber mit dem Deutschtum der *Berliner*? Faul steht es damit. Wie sie sich kleiden, wie sie reden und schreiben, und wie sie sich vergnügen. Vom Deutschtum ist da nicht mehr viel zu spüren. Sie reden sich mit dem ›kosmopolitischen Charakter der Weltstadt‹ heraus. Aber Paris und London sind doch gewiß ›Weltstädte‹: sind sie des-

wegen so abhängig vom Ausland, laufen sie so den Fremden nach wie ihr ›Balina‹? [...] Wenn du über den Kurfürstendamm gehst, verehrter Zeitgenosse, kannst du deine französischen Sprachkenntnisse erweitern. Immer wieder bleibt das Auge an einer französischen Aufschrift hängen. Nicht allein Putzgeschäfte, die meinen, eine deutsche Firma könnte sie in Mißkredit bringen und sich also ›Maison Angèle‹ oder ›Salon Marguerite‹ nennen oder ›Maison de Paris‹ – die Inhaber solcher Häuser sind nicht etwa Franzosen, sondern Deutsche (soweit man davon reden darf): sie heißen Rixrath, Landeck und Friedmann, diese Krampfpariser, und ›La Corsetière‹ hört auf den nicht eben gallischen Namen ›Wanda Seifert‹ – es gibt auch eine ›Maison du livre‹ und eine Fabrik elektrischer Kühlanlagen, die keinen passenderen Namen gefunden hat als ›Frigidaire‹. Habt ihr es erlebt, daß sich Engländer und Franzosen in ihrer Heimat *deutsche* Firmenschilder zugelegt hätten? Kaum ... Sind uns etwa die Franzosen so weit voraus? [...] Es ist zum Lachen. [...] Nicht allein Frankreich ist Trumpf, sondern neuerdings auch England und Amerika. [...] Die ›mondäne‹ Dame geht nachmittags in ihrem ›Trotteur‹-Kleidchen Einkäufe machen? – nicht doch: sie geht ›shopping‹. Sie hat entweder ein ›Faible‹ oder einen ›Penchant‹ für diese Beschäftigung. Zum ›Five o clock‹ betritt sie ein ›fashionables‹ Café, über dessen Türen man liest ›Confiserie‹ und ›Pâtisserie‹. Dann, nach dem Genuß einiger ›Sandwiches‹ und nach der Lektüre der neuesten ›Communiqués‹ (oder ›Kommuniqués‹ oder ›Kommuniquées‹) telephonierte sie, der Chauffeur möge den Chrysler aus der ›Box‹ holen. [...] So weit haben wir's gebracht ...« (Langmut 1928: 374–376; Hervorhebungen im Original)³

Wie weit haben wir's gebracht? Wie bereits 1928 sehen auch 2008 noch viele Zeitgenossen in der Vielfalt sprachlicher und kultureller Praktiken eine Gefährdung ihrer nicht zuletzt sprachlich konstruierten Lebenswelt, die sie dadurch abzuwenden versuchen, dass sie die Lebenswelt und die damit verbundenen eigenen sprachlichen Praktiken zu der kollektiven Identität und der (guten) deutschen Sprache pauschalisieren. Das vermutlich wird 2018 nicht anders sein. Widerlegung folgt.

³ Vgl. zu diesem und ähnlichen Texten ausführlich Spitzmüller im Druck.

Literatur

- Androutopoulos, Jannis u. a. (2004): Sprachwahl im Werbeslogan. Zeitliche Entwicklung und branchenspezifische Verteilung englischer Slogans in der Datenbank von [slogans.de](http://www.mediensprache.net/networx/networx-41.pdf) (= Networx 41). Online unter <http://www.mediensprache.net/networx/networx-41.pdf>.
- Gardt, Andreas (2001): Das Fremde und das Eigene. Versuch einer Systematik des Fremdwortbegriffs in der deutschen Sprachgeschichte. In: Stickel (2001), 30–58.
- Gierl, Heribert/Großmann, Tina (2006): Foreign branding. In: *Planung & Analyse Market Research* 34, 18–23.
- Hoberg, Rudolf (1990): Sprachverfall? Wie steht es mit den sprachlichen Fähigkeiten der Deutschen? In: *Muttersprache* 100, 233–243.
- Keller, Rudi (1994): Sprachwandel. Von der unsichtbaren Hand in der Sprache. Tübingen/Basel, 2. überarb. u. erw. Aufl. (UTB 1567).
- Kolb, Stefan (1989): Verfällt die Sprache? Metaphern für die Deutung von sprachlichen Symptomen des kulturellen Wandels. In: *Osnabrücker Beiträge zur Sprachtheorie* 40, 177–185.
- Langmut, Christoph (1928): Sind wir noch Deutsche? In: *Deutsches Volkstum. Monatsschrift für das deutsche Geistesleben* 12, H. II, S. 951–952 [zitiert nach dem Wiederabdruck in: Peter Longerich (Hg.) (1992): *Die Erste Republik. Dokumente zur Geschichte des Weimarer Staates*. München/Zürich, 374–376].
- Link, Jürgen (2006): Versuch über den Normalismus. Wie Normalität produziert wird. 3., ergänzte, überarbeitete und neu gestaltete Aufl. Göttingen.
- Menges, Matthias (2008): Die ganz reale virtuelle Pizza. Second Life im Jahre 2015 – eine vorsichtige Utopie. In: *SLM. Das Second Life Magazin* 2, H. 3, 44–45.
- von Polenz, Peter (1999): *Deutsche Sprachgeschichte vom Spätmittelalter bis zur Gegenwart*. Bd. III: 19. und 20. Jahrhundert. Berlin/New York (De Gruyter Studienbuch).
- Schlobinski, Peter (2000): Anglizismen im Internet. (= Networx 14). Online unter <http://www.mediensprache.net/networx/networx-14.pdf> [auch in: Stickel (2001), 239–257].
- Sitta, Horst (1990): Defizit oder Entwicklung. Zum Sprachstand von Gymnasialabsolventen und Studenten. In: *Deutsche Gegenwartssprache. Tendenzen und Perspektiven*, hg. v. Gerhard Stickel, Berlin/New York, 233–254 (Institut für deutsche Sprache; Jahrbuch 1989).
- Der Spiegel [Ohne Verfasser] (1984): »Eine unsäglich scheußliche Sprache«. Die westdeutsche Industriegesellschaft verliert ihre Schriftkultur. In: *Der Spiegel* 28 (9.07.1984), 126–136.
- Spitzmüller, Jürgen (2005): *Metasprachdiskurse. Einstellungen zu Anglizismen und ihre wissenschaftliche Rezeption*. Berlin/New York (Linguistik – Impulse & Tendenzen; 11).
- Spitzmüller, Jürgen (2006): Der mediale Diskurs zu Jugendsprachen: Kontinuität und Wandel. In: *Perspektiven der Jugendsprachforschung/Trends and Developments in Youth Language Research*, hg. v. Christa Dürscheid u. Jürgen Spitzmüller, Frankfurt/M. u. a., 33–50 (Sprache – Kommunikation – Kultur; 6).
- Spitzmüller, Jürgen (2007): Staking the Claims of Identity: Purism, Linguistics and the Media in post-1990 Germany. In: *Journal of Sociolinguistics* 11, H. 2, 261–285.
- Spitzmüller, Jürgen (im Druck): »Sind wir noch Deutsche?« Der deutsch-englische Sprachkontakt als Thema des öffentlichen Diskurses in der Gegenwart. In: *Das Deutsche und seine Nachbarn. Über Identitäten und Mehrsprachigkeit*, hg. v. Ludwig M. Eichinger u. Albrecht Plewnia, Tübingen (Studien zur deutschen Sprache; 47).
- Stickel, Gerhard (Hg.) (2001): *Neues und Fremdes im deutschen Wortschatz. Aktueller lexikalischer Wandel*. Berlin/New York, 30–58 (Institut für deutsche Sprache; Jahrbuch 2000).
- Stukenbrock, Anja (2005): Sprachnationalismus. Sprachreflexion als Medium kollektiver Identitätsstiftung in Deutschland (1617–1945). Berlin/New York (Studia Linguistica Germanica; 74).
- Trabold, Annette (1993): *Sprachpolitik, Sprachkritik und Öffentlichkeit, Anforderungen an die Sprachfähigkeit des Bürgers*. Wiesbaden.

PHILOMEN SCHÖNHAGEN & JOACHIM TREBBE
(Freiburg)

VON CYBORGS UND BIOPORTS. MENSCH-COMPUTER-INTERAKTION IM WEB X.0



Wie wird die Interaktion zwischen Mensch und Computer in 10 Jahren aussehen?
Wie wird sich die Rolle von Computer und Internet entwickeln? – Bevor wir dazu
Zukunftphantasien ausbreiten, wollen wir zuerst einmal zurückschauen, was vor 10
Jahren für heute vorhergesagt wurde ...

Cybersex und Cyborgs waren Mitte der 90er Jahre angesagte Phantasien, wenn es um die Zukunft der Mensch-Computer-Interaktion ging. Demnach wäre heute virtueller Sex oder »Tele-Petting« (Rötzer 1996: 125) mit Datenanzug, -helm und -handschuh oder gar »Robokopulation« (Dery 1997: 207), also Sex mit Robotern, an der Tagesordnung – Pygmalions Galatea lässt grüßen. Derartige Phantasien haben eine lange Geschichte (vgl. Dery 1997: 209ff.), so findet man z. B. im Science-Fiction-Film *Westworld* von 1973 humanoide Roboter zum Ausleben sexueller Phantasien, ebenso wie im Film *Frauen von Stepford* (1975, 2004). Zwar rechnete z. B. Howard Rheingold erst für Anfang bis Mitte des 21. Jahrhunderts mit der Verwirklichung der sog. »Teledildonik« (vgl. 1995: 331). Trotzdem erscheinen solche

Zukunftsprognosen heute doch eher belustigend, obwohl Pornographie das Internet überschwemmt und aus dem Second Life Vergewaltigungen gemeldet werden. Neuerdings wird allerdings eine Weste für Gamer angeboten, »die alle Schläge und Schüsse hautnah spüren wollen« (Die wilde Weste, 2008). Diese simuliert, mittels USB an den Rechner angeschlossen, über Druckluftkammern auf dem Bauch und Rücken Körpertreffer – ein Gadget, das sich vielleicht eher durchsetzen könnte als hautenge Datenanzüge für virtuellen Sex.

Roboter sind auch sonst im Alltag deutlich weniger präsent, als man aufgrund vieler Prognosen erwarten müsste. Schon in den 1950er Jahren phantasierten Science-Fiction-Geschichten über vollautomatische Roboterfabriken und Roboterbausätze für Hausdiener (vgl. Huhtamo 1996: 198). Zwar sind Ersterer heute längst Realität, und auch in manch anderen Einsatzbereichen wie der Raumfahrt oder dem Militär bedient man sich Robotern, z. B. zur Erkundung, Minensuche etc. Aber Roboter als Diener im Haushalt sind nach wie vor eher Zukunftsmusik – sieht man von einzelnen Prototypen wie Roboterstaubsaugern oder Spielzeugen wie Roboterhunden einmal ab, die im Alltag auch nicht gerade allgegenwärtig sind. Insbesondere humanoide Roboter stellen jedoch eine Konstante in Zukunftsszenarien dar: Es wird erwartet, dass langfristig Roboter nicht nur das Rasenmähen, sondern auch Pflegedienste, Unterricht und andere Aufgaben des Alltags übernehmen werden (Echterhoff et al. 2006: 220). Als Beispiel diente dabei bislang vor allem der Prototyp der Firma Honda, Asimo, den der japanische Premierminister Koizumi manchmal zu Staatsempfängen mitbrachte, um den Gästen die Hand schütteln zu lassen (vgl. Echterhoff et al. 2006: 220). Neuerdings setzt ein japanisches Kaufhaus einen Roboter zur Kinderbetreuung ein: Er unterhält sich mit diesen »in einfachen Dialogen« und erkennt anhand eines elektronischen Badges, den die Kinder tragen, deren Alter und Namen (Neidhardt 2008). Tatsächlich schreiten in diesem Gebiet die Entwicklungen also

voran, aber doch in vergleichsweise langsamem Tempo, wenn man dies mit anderen IT-Bereichen wie etwa dem Mobilfunk oder der Prozessortechnologie vergleicht.

Ähnliches gilt für die Verschmelzung von Mensch und Computer oder Roboter (Cyborgs wie z. B. im Film *Robocop* von 1987, 1990, 1993), die ebenfalls konstant die Phantasie von Science-Fiction-Autoren, aber auch von Wissenschaftlern beschäftigt. Dabei gehen die Vorstellungen heute nicht mehr dahin, das Hirn mit Stecker und Kabel an einen Computer anzuschließen, wie es im Science-Fiction-Film *Matrix* (1999) die Phantasie war. Vielmehr erscheint es vor dem Hintergrund der Entwicklungen in der Bio-, Nano- und Medizintechnologie sowie von flexiblen Silikonchips realistischer, dass uns in der Zukunft direkt ins Gehirn implantierte Chips mit Computern bzw. Netzwerken verbinden. Dann wäre also das direkte ‚Herunterladen‘ ins bzw. der unmittelbare ‚Empfang‘ diverser Informationen und Daten im Gehirn erreicht, ohne Geräte, Bildschirme etc. Wir könnten also unmittelbar ins ‚Second Life‘ eintauchen, ohne mühsame Bedienung von Tastaturen etc. Auch Gamer-Westen u. Ä. würden dann überflüssig. Damit würden wir uns womöglich einem Zustand der »Welt als Benutzeroberfläche« nähern, die Norbert Bolz schon 1993 im Prinzip realisiert sah (vgl. Bolz 1993: 111), bzw. würde das Szenario aus dem Film *eXistenZ* (1999) Realität, in dem die Menschen sich mit Hilfe eines »Bioports‘ (...) ein Computerspiel in ihren Körper ‚herunterladen‘ und dieses als Realität erleben (Meckel 2000: 11).

Tatsächlich gibt es zu derartigen Visionen immerhin erste Versuchsreihen: Der britische Kybernetik-Professor Kevin Warwick etwa experimentiert seit 1998 mit Chips, die er sich selbst und neuerdings auch seiner Frau implantiert und mit denen es u. a. möglich sein soll, Signale seines Gehirns an den Arm seiner Frau zu senden (vgl. Désbrosses 2008). Allerdings erscheint es aufgrund der doch noch eher einfachen Versuchsanordnungen kaum wahrscheinlich, dass wir mit solchen Szenarien schon in der näheren Zukunft zu rechnen hätten. Dies gilt wohl nicht nur

wegen technischer Probleme, sondern auch aufgrund der damit verbundenen Manipulationspotenziale und Ängste, die typischerweise auch in SciFi-Filmen solche Visionen prägen. So werden z. B. im oben erwähnten Film *Matrix* Menschen von ameisenähnlichen Robotern wie Nutztiere in Nährlösung gezüchtet, um Energie zu produzieren. Währenddessen wird in ihren Gehirnen, an ein Computernetzwerk angestöpselt, ein virtuelles Leben simuliert, um sie ruhigzustellen.

Gegen Szenarien einer vollständigen Vermischung von realem und virtuellem Leben sprechen auch jüngste Analysen zum ‚Second Life‘, wonach dessen vermeintlich rasante Ausbreitung tatsächlich nur gebremst stattfindet und das auch in absehbarer Zukunft nur einen relativ kleinen Benutzerkreis haben wird (vgl. Stöcker 2008).

In anderen Bereichen hat die Realität die Phantasie jedoch bereits überholt, insbesondere was die Alltäglichkeit von Interaktionen mit Computern sowie die Miniaturisierung und Multifunktionalität von (mobilen) Empfangsgeräten betrifft. Die Mobiltelefone und Headsets im Film *Matrix* etwa erscheinen uns heute schon wie aus einer IT-Steinzeit. Deutlich wird das auch an der folgenden Vision des Kommunikationswissenschaftlers Hans J. Kleinsteuber aus dem Jahre 1999: »Spannend wird es, wenn reisegeeignete interaktive Medien zur Verfügung stehen, ein buchähnliches *Hand-Held-Device* etwa, das an Navigationssysteme angeschlossen ist und den Weg zu weisen vermag, wie derzeit schon die digitalen Verkehrsleitsysteme in Fahrzeugen« (Kleinsteuber 1999: 219).

Interaktionen mit Computern sind heute so alltäglich, dass sie uns bisweilen kaum mehr bewusst werden, wie der Umgang mit Mobiltelefonen, MP3-Playern, Spielkonsolen, Bildschirmoberflächen an Fahrscheinautomaten, Navigationssystemen im Auto etc. verdeutlicht. Die sich daran anschließenden Szenarien internetbasierter Vernetzung von Kühlschränken, Staubsaugern und Garagentoren sollen an dieser Stelle nicht weiter verfolgt werden.

Stattdessen wollen wir uns im Folgenden der Frage zuwenden, wie es weitergeht mit den Schnittstellen zwischen Mensch und Computer – denn das ist schließlich das Ziel dieses kleinen Versuchs. Gerade die letzten Beispiele haben gezeigt, dass es vor allem drei Entwicklungsfelder sind, auf die sich die Phantasien von Filmschaffenden, Romanautoren und Wissenschaftlern beziehen: (1) die zwischenmenschliche Interaktion bzw. die Mensch-Computer- und Mensch-Maschine-Interaktion (Sexualität, Kommunikation, Hilfe bei der Alltagsbewältigung), (2) die gesellschaftliche Kommunikation (Massenmedien und Internet) sowie (3) die globale Mobilität (Transport, Navigation, Raumfahrt). Für diese drei zentralen Entwicklungsfelder wollen wir im Folgenden Prognosen aufstellen, auch wenn sich über die Wahrscheinlichkeit ihres Eintreffens nur spekulieren lässt, wie oben deutlich wurde ...

1 Zwischenmenschliche Interaktion/ Mensch-Computer-Interaktion

Individuelle Beziehungen und Interaktionen werden *entgegenwärtigt*, und das in einem doppelten Sinn: Zunächst werden immer mehr Interaktionen *ohne physische Präsenz* der Interaktionspartner auskommen. Die als Virtualisierung oder Cyberisierung bezeichnete Entfernung der Interaktionspartner ist zwar im Hinblick auf unmittelbare sexuelle Interaktion nicht eingetreten, dafür sind und werden viele andere menschliche Interaktionsbereiche durch diese Entgegenwärtigung bestimmt. Der tägliche Einkauf, der Arzt- und Schulbesuch, das Geplauder mit Bekannten und auch die Partnersuche werden immer mehr dadurch gekennzeichnet, dass sich die beteiligten Interaktionspartner gar nicht oder, wenn doch, dann erst sehr spät persönlich treffen, um Gedanken, Worte, Geld oder Körperflüssigkeiten auszutauschen. Der weitaus größte Teil der Interaktionsprozesse wird also über Netzwerkkommunikation ohne physische Präsenz der Interaktionspartner stattfinden (z.B. Lehrer/Schüler; Arzt/Patient; Anwalt/Klient, Single/Single). Das Gleiche gilt auch

für Mensch-Maschine-Interaktionen: Briefmarken etwa muss man schon heute nicht mehr (am Automaten) in der Post holen, man kann sie herunterladen und zuhause drucken – automatisierte Geld- und Warengeschäfte lassen sich ebenfalls bequem von zuhause aus erledigen.

Der zweite Aspekt dieser Entgegenwärtigung betrifft die *zeitliche Gegenwart* der Interaktionsprozesse – sie werden nicht nur räumlich getrennt, sondern auch *zunehmend zeitlich* versetzt sein (was natürlich stark voneinander abhängt). Die Interaktionspartner werden immer seltener gleichzeitig computervermittelt interagieren. Man wird seinen individuellen Interaktionspart abliefern, computergestützt und netzwerkbasierend abspeichern und dann – während man sich anderen Dingen zuwendet – getrost auf die Reaktion des Interaktionspartners warten. Obwohl so Interaktionen mit räumlich entfernten Partnern einfacher und die Kommunikationswege kürzer werden, ist damit eine *Entschleunigung* verbunden, da eine direkte Reaktion auf die Handlungen des Interaktionspartners dann nicht mehr gegeben ist – Computer und Netze dienen als ›Handlungspuffer‹ für die einzelnen Interaktionvorgänge. Das ist vielleicht auch ein Grund, warum sich solche Handlungsmuster auf dem Gebiet der Sexualität schwer entwickeln können.

2 Gesellschaftliche Kommunikation (Massenmedien und Internet)

Auch die gesellschaftliche Kommunikation wird zunehmend den oben unter (1) genannten Entgegenwärtigungstendenzen unterliegen. Während die physische Entfernung vom Ort der Handlung schon durch die bestehenden ›modernen‹ elektronischen Massenmedien verwirklicht wurde, kommt der zeitversetzten und dadurch stärker individualisierbaren *Mediennutzung* in Zukunft immer größere Bedeutung zu. Um die von einem zentralen Medium massenhaft verbreiteten Inhalte konsumieren zu können, wird man nicht mehr zu einer bestimmten Zeit ›einschalten‹ müssen,

denn Inhalte werden nicht verteilt oder ausgestrahlt, sondern stehen abrufbar jederzeit zur Verfügung. Aus kommunikationswissenschaftlicher Sicht sind *Inhalte* vor allem Informations- und Unterhaltungsangebote, die traditionell als *Medieninhalte* bezeichnet und professionell von Medienorganisationen produziert und an große, heterogene, disperse Publika verbreitet werden.

In 10 oder 20 Jahren wird man in diesem Zusammenhang das *Internet* als eigenständige Plattform, die neben den traditionellen Medien wie Zeitung und Fernsehen existiert, vermutlich gar nicht mehr wahrnehmen: Alle möglichen Medieninhalte, ebenso wie Beiträge von Einzelpersonen und anderen Organisationen wie Vereinen etc., werden unabhängig von Zeit, Raum und Kommunikationsschnittstellen auf Webservern bereitgestellt werden – wie es ja schon heute vielfach der Fall ist. Viele Zeitungen und Zeitschriften erscheinen schon lange mit Onlineausgaben, aber auch Radio- und Fernsehsendungen sind zunehmend als Webstream zugänglich. Insofern wird der Nutzer in Zukunft womöglich nicht mehr zwischen ›Fernsehsendungen‹ und anderen im Internet verbreiteten (massenmedialen) Inhalten, nicht mehr zwischen TV-Serien und Web-Soaps, Fernseh- und Amateurfilmen oder Zeitungs- und Online-Nachrichten unterscheiden. Ob ein via Computernetzwerk verbreiteter Inhalt zusätzlich auch über einen konventionellen ›Medienkanal‹ verteilt wird, dürfte, wenn überhaupt, irgendwann nur noch für eine sehr kleine Minderheit – die exklusiven Nutzer konventioneller Massenmedien – interessant und relevant sein. Die große Mehrheit wird über Endgeräte verfügen, die (Medien-) Inhalte ganz unabhängig von ihrem Herstellungszusammenhang und Verteilkanal oder Speicherort bereitstellen.

3 Globale Mobilität

Auf der einen Seite, und das haben die Ausführungen zu (1) und (2) gezeigt, wird es immer weniger notwendig sein, sich zu bestimmten Zeiten an bestimmte Orte

zu begeben, um individuell zu interagieren oder gesellschaftlich zu kommunizieren. Netzwerke und ihre multiplen Schnittstellen bieten gewissermaßen Datenhalden im Raum-Zeit-Gefüge, die stets Inhalte und Interaktionsmöglichkeiten (und natürlich auch Zwänge) für uns bereithalten.

Auf der anderen Seite, und dies folgt fast unmittelbar aus den Erläuterungen zu den anderen zwei Entwicklungsfeldern, wird Mobilität die entscheidende Triebfeder für die Weiterentwicklung und Anwendung von Netz- und Computerschnittstellen sein. Wenn Raum und Zeit immer weniger obligatorisch für Kunden, Rezipienten, Partner etc. sind, wird die Mobilität der Interaktions- und Kommunikationspartner ansteigen. Permanente Zugriffsmöglichkeiten bringen neue Bewegungsfreiheiten für Individuen und Gesellschaften. Diese Bewegungsfreiheiten müssen technisch begleitet und ausgestaltet werden. Diese Entwicklung wird – jedenfalls ist etwas anderes vor dem Hintergrund heutiger technischer Entwicklungen schwer vorstellbar – weiterhin durch Konvergenz und technische Integration gekennzeichnet sein. Das (von Wissenschaftlern 1999 noch phantasierte) Navigationsgerät von heute zeigt längst nicht mehr nur den Weg zu einem physischen (oder virtuellen) Ziel, es zeigt Filme, spielt Musik ab, macht Wettervorhersagen und bietet regionalspezifische Kochrezepte oder Adressen von ‚Freunden‘ an, die in der Gegend wohnen. Das mobile C/I-Device wird alle zum jeweiligen Zeitpunkt konventionellen Kommunikations- (C) und Interaktionsdienste (I) bereitstellen und verwalten – und dem Benutzer so eine Bewegungsfreiheit verschaffen, die er dann eigentlich gar nicht mehr braucht ;-).

Dies alles gilt natürlich nur so lange, wie wir auf die Erfindung und kostengünstige Vermarktung der Tele-Transporter-Hard- und Software warten müssen, die uns ohne Schnittstellen zu einem Bestandteil des globalen Kommunikations- und Interaktionsnetzes macht: als lebendiges, aber dennoch in seine molekularen Bestandteile

aufspaltbares Menschenmaterial, das in grenzenloser Art und Weise durch reale und virtuelle Welten gebeamt werden kann ...

Literatur

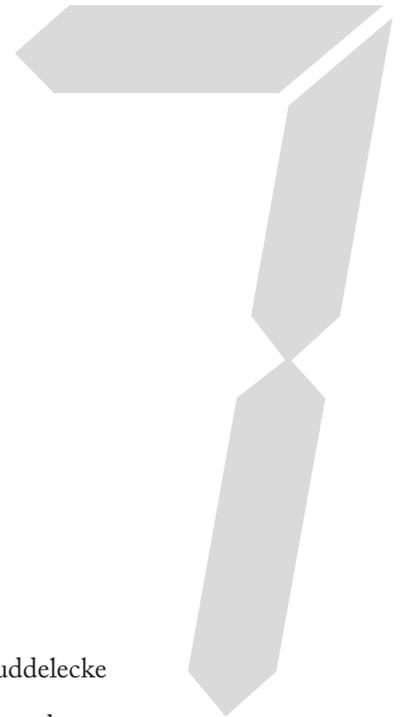
- Bolz, Norbert (1993): Am Ende der Gutenberg-Galaxis. Die neuen Kommunikationsverhältnisse. München.
- Dery, Mark (1997): Cyber. Die Kultur der Zukunft. (Originalausg.: New York 1996)
- Desbrosses, Stéphane (2008): Vers une intelligence Cyborg. In: Sciences humaines, No 190, février 2008, o. S.
- Die wilde Weste (2008). In: SonntagsZeitung, 6.4.2008, S. 114.
- Echterhoff, G, Herald/Bohner, Gerd/Siebler, Frank (2006): »Social Robotics« und Mensch-Maschine-Interaktion. Aktuelle Forschung und Relevanz für die Sozialpsychologie. In: Zeitschrift für Sozialpsychologie, 37 (4), 219-231.
- Huhtamo, Erkki (1996): From Cybarnation to Interaction: Ein Beitrag zu einer Archäologie der Interaktivität. In: Felderer, Brigitte (Hrsg.): Wunschmaschine Welterfindung. Eine Geschichte der Technikvisionen seit dem 18. Jahrhundert. Wien/New York, S. 192-207.
- Kleinsteuber, Hans J. (1999): Kommunikationsraum und Cyberspace. In: Latzer, Michael et al. (Hrsg.): Die Zukunft der Kommunikation. Phänomene und Trends in der Informationsgesellschaft. Innsbruck, S. 203-221.
- Meckel, Miriam (2000): Die Medien-Matrix. Konturen und Schnittstellen des Computer-Zeitalters. In: Meckel, Miriam/Ravenstein, Marianne (Hrsg.): Cyberworlds. Computerwelten der Zukunft. Ottobrunn, S. 9-36.
- Neidhart, Christoph (2008): Ein Babysitter, der nie müde wird. In Japan werden Roboter nun auch für die Kinderbetreuung eingesetzt. In: Süddeutsche Zeitung Nr. 72, 27. März, S. 9.
- Rheingold, Howard (1995): Virtuelle Welten. Reisen im Cyberspace. Reinbek b. Hamburg.
- Rötzer, Florian (1996): Interaktion – das Ende der herkömmlichen Massenmedien. In: Maresch, Rudolf (Hrsg.): Medien und Öffentlichkeit. Positionierungen, Symptome, Simulationsbrüche. München, S. 119-134.
- Stöcker, Christian (2008): Virtuelle Räume und reale Erregungszyklen. Die Hysterie der Medien um »Second Life« und was wirklich dran ist an dreidimensionalen Web-Welten. In: Publizistik, Heft 1, 53. Jg., S. 5-8.

FOTIS JANNIDIS
(DARMSTADT)

ONLINEWELTEN FÜR JÄGER UND KRITIKER

Computerspiele sind in den letzten Jahren zunehmend aus ihrer Schmutzdecke herausgetreten. Lange galt es als ausgemacht, dass digitale Spiele der erste und entscheidende Schritt zum Amoklauf sind. Dieses Schreckensbild löst sich inzwischen auf wie das anderer perhorreszierter Mediennutzungen, sei es das Bild vom Roman als Seelenverderber am Anfang des 18. Jahrhunderts, sei es das vom Kino als Psychogift zweihundert Jahre später. Sind erst einmal Vertreter einer Generation in nennenswerter Zahl mit dem Neuen aufgewachsen, verschwinden die Angstrufe und die Schmähschriften in der Klamottenkiste.

Lange Zeit hat sich die Spieleindustrie diesen medienhistorischen Umbau als immer steilere Entwicklung der wichtigsten Kurven vorgestellt: mehr Konsolen, mehr Spiele, mehr Geld. Und damit liegt sie auch gar nicht ganz falsch. Aber die meisten Käufer dieser Konsolen gehören zum kleinen Kreis derjenigen, die auch schon die letzte Konsole gekauft haben und schon seit einiger Zeit das Spielen dem Fernsehen vorziehen. Nur die Wii-Konsole hat mit ihrer körperaktiven Steuerung tatsächlich neue Käuferschichten erschlossen, die Gelegenheitsspieler und Trainingsbedürftigen dieser Welt.



Der *hardcore gamer*, den die Spieleindustrie schon im Namen dem Pornographen nahe stellt, ist durchaus bereit, seinem Hobby in Form teurer Apparate und Spiele einen soliden Teil seines Geldes, vor allem aber auch seiner freien Zeit zuzuführen. Die meisten anderen aber würden schon mal ein Spielchen wagen, wenn es nur schnell geht und Spaß macht und nichts einen davon abhält, morgen etwas ganz anderes zu machen. So wie der Buchmarkt von den Leseratten allein – übrigens auch kein schmeichelhafter Titel – nicht leben kann, sondern den Gelegenheitsleser braucht, so wird sich auch die Spielewelt verändern: Die Auffahrtsrampe in die virtuellen Abenteuerwelten wird flacher und kürzer werden.

Springen wir einmal kurz zehn Jahre nach vorne:

Martina W., 52 Jahre alt, und – halt, halt, wer ist Martina? Nun, heute ist der überwiegende Teil der Computerspieler männlich und jung, also interessiert uns, wie auch die Wirtschaft, der Rest – Martina also ist Postbotin und holt in der Mittagspause ihren kleinen Rechner heraus. Handtaschengroß ist der Eee PC V, aber für ein bisschen im Netz reicht's alle mal. Es hat ein wenig gedauert, bis Martina W. nicht mehr nervös war, wenn sie online war, da die Erfahrung mit überzogenen Onlinekosten außerhalb der eigenen Wohnung für eine ganze Generation prägend wurden aber das ist heute fast Geschichte. Sie startet ihren Browser. Ein kleines Dorf erscheint auf dem Bildschirm. Martina W. blickt einer kräftigen, aber schönen Amazone über die Schulter, die vor einem kleinen Laden steht. Ein Kaufmann im Kittel winkt ihr zu: »Komm rein. Du hast drei Nachrichten.« Später vielleicht. Eigentlich wollte sie ein wenig zaubern üben, dann könnte sie heute Abend mit der Gilde ins Reiher-Tal gehen. Die kleine Kamera an der Oberseite des Bildschirms würde Martina W.s Handbewegungen erfassen, und die Amazone würde einige rauchige, aber effektive Heilzauber ausführen. Aber dann öffnet Frau W. mit einer entschie-

denen Handbewegung doch den virtuellen Beutel, in dem sich ihr Zeitreiser befindet. Ihre Freundin Theresa, die eine bedauerliche Vorliebe für den Aufbau von Häusern auf dem Mars hat, ist schon im Café; einen Klick später schaut Martina W. einem drei Meter hohen einäugigen, insgesamt aber sehr eleganten Schlauch über die Schulter, der einen Raumgleiter zum Café besteigt. Theresa sagt nichts, erst einmal nichts und lässt nur ihren Schildkrötenrücken funkeln. Das glänzt und funkelt in einer seltsamen Mischung aus Silber und Gold.

»Mensch, gratuliere! Seit wann denn?«

»Gestern Abend, na ja, eher heute Morgen«, meint Theresa, »aber es hat sich gelohnt.«

Was passiert da? Schon heute tummeln sich allein in dem Online-Rollenspiel *World of Warcraft* 10 Mio. Spieler und jedes Jahr kommen neue Spiele auf den Markt, öffnen neue Welten ihre Tore und gewinnen neue Bewohner, die durch den virtuellen Raum gesteuert werden. In dieser Welt wird geschattet, werden E-Mails geschrieben, es wird eingekauft und verkauft. Alles ist so wie im Internet, nur ist dies eben eine eigene Welt in der viel größeren Welt des Netzes.

Heute ist jede dieser Welten streng isoliert. Keine hat einen Zugang zum umgebenden Netz oder zu einer der anderen Welten. Loggt man sich heute in *Everquest*, *Lord of the Rings* oder *World of Warcraft* ein, dann sieht man auch ein kleines Postzeichen: »Sie haben Nachrichten.« Aber es sind nur die Nachrichten anderer Spieler aus genau dieser Spielwelt. Das ist aber eigentlich nicht notwendig, ja, es erinnert ein wenig an jene Zeit, als die großen Firmen, die eigene Online-Angebote aufgebaut hatten, wie AOLs, Compuserves oder das deutsche BTX-System, glaubten, sie könnten die Netzbesucher an sich binden – im unangenehmsten Sinne des Wortes –, wenn sie sie in ihre proprietären Protokolle zwingen. Es wäre doch sehr viel praktischer und erfreulicher, wenn mein Avatar in allen Welten nur einen Briefkasten

hat, in dem er seine Videomails in der jeweiligen Erscheinung der virtuellen Welt empfängt: unter Orcs, Elben und Trolls als magische Botschaft oder auf der Flucht vor Darth Vader als Hologramm. Das gilt aber nicht nur für die E-Mail: Jeder Internetdienst, jedes Protokoll ist in den neuen Spielwelten zugänglich, aber eben in einer Erscheinungsform, die zu der Welt passt. Meine Bank besteht in einer Westernwelt aus einem Kassierer mit Ärmelschonern hinter einer Theke einschließlich des kleinen Gitterschutzes oder – in einem Gegenwartsszenario – aus einem Bankomaten, der meine Kontokarte einliest. Die großen Bibliotheken der Welt sind dann dort ebenso zugänglich wie die kleinste Katzenzüchterseite, nur eben in der Haut, wie es die Programmierer ein wenig hanniballetoresk formulieren, der jeweiligen Welt.

Ein nicht unwichtiger Teil dieses Netzes, das eine Spielwelt umgibt, besteht aus anderen Spielwelten, seien es nun MMORPGs, die beliebten Browsergames oder anderes mehr. So kann allein das Spiel *Die Stämme*, ein äußerst simples Strategiespiel mit einer sehr schlichten Grafik und Spielweise, stolz auf 100.000 Benutzer verweisen. Einfach, als würden wir durch eine Türe gehen, na ja, sagen wir mal eher: durch einen Gang, wechseln wir dann von einer Welt zur anderen. Und auch dieser Übergang passt ganz in den Rahmen der jeweiligen Welt, so wie Frau W. in Mittelerde einen magischen Stein aus dem Beutel kramt, der auf dem Mars zu einem Hitechgadget wird, das jedem Manager das Wasser im Munde zusammenlaufen lassen würde.

Nun verlangen MMORPGs recht beeindruckende Investitionen, bevor noch irgendjemand seinen virtuellen Fuß auf den unberührten Boden gesetzt hat. Das liegt nicht zuletzt an der beachtlichen Serverausstattung, der komplexen Welt, die entworfen, gezeichnet und programmiert werden muss, der Musik, die aufgenommen, dem Marketing, dem Support und vielem anderen mehr, das bezahlt werden muss. Aber es gehört wohl zu den Gesetzen der digitalen Welt, dass Software eine Ware ist, deren Marktwert verfällt. Mit Betriebssystemen und Büroprogrammen konnte

man vor zehn oder zwanzig Jahren zum reichsten Mann der Welt werden, aber heute gibt es zu viel davon in kostenloser Form. Open Source ist, nach dem Wissenschaftssystem, eine der ersten Formen zur effektiven Sammlung von Arbeitsleistung und Intelligenz, und dieses System hat heute schon eine gigantische, ständig weiterwachsende Bibliothek geschaffen, deren Bücher Hunderttausende von Händen fortschreiben.

Wir dürfen uns also vorstellen – aber halt: Diese Vorstellung ist ein wenig technisch und alle, die schon immer weggehört haben, wenn erklärt wurde, wie der Hyperraumflug oder die Pulsarkanone funktioniert, dürfen beruhigt zum nächsten Absatz springen. Der Rest darf sich vorstellen, dass es in zehn Jahren Softwarebibliotheken gibt, die einen guten Teil dessen erledigen, was heute jedes Spiel selbst bauen und leisten muss. Ja, selbst die Grafiken und der Klang für typische Spielumgebungen wie ein Science-Fiction-Setting oder eben die Völker der Mittelerde finden sich dort. Verbreitet werden diese Bibliotheken über den Webbrowser, der ohnehin zum Zentrum allen Arbeitens und Spielens geworden ist. So wie es heute Bibliotheken gibt, um Dateien im Flashformat abzuspielen, die als Zusatz zum Webbrowser installiert werden, so werden diese Bibliotheken für Online-Welten jeden Webbrowser zum Eingangstor nach Aventurien oder Norrath machen. Und dieser Eingang findet sich nicht nur unter Windows, Macintosh oder Linux, sondern auch in den verschiedenen Konsolen, sei es PSP, Xbox, PS2, PS3, Wii oder etwas anderes. Heute wollen die Konsolenbosse Spieler auf ihre Hardware, ihre Systeme und ihre Netzwerke festlegen. Das erinnert nun geradezu aufdringlich an jene Zeit, als die großen Firmen mit eigenen Online-Angeboten glaubten, sie könnten die Internetnutzer in ihre proprietären Protokolle zwingen. Aber das führt ja bekanntlich zu nichts.

Ist das nicht nur technischer Kleinkram, der den Normalanwender gar nicht interessieren muss? Nein, die Folgen sind auch für den Mann vor seinem Aldi-PC ganz

handgreiflich. Zuerst einmal werden Spiele billiger, da Programmierer dann nicht mehr nur für eine Spalte des akronymzerstückelten Marktes arbeiten. Außerdem sind die Spielwelten dann von den unterschiedlichen Geräten aus zugänglich, d.h. unterwegs wird ein wenig auf dem Handcomputer gezockt, zuhause dann das Spiel am großen Monitor fortgesetzt. Noch wichtiger aber ist die unendliche Vielfalt der ökologischen Nischen, in denen auch noch der kleinste Spieldesigner ein Unterkommen finden kann.

»Mein Sohn hat übrigens in der Schule sein erstes Spiel gebaut.«

»Was denn?«

»*Pyramide des Todes*. Ist ziemlich blutig. Entweder bekommen einen die Skelette oder die Decke zermanscht einen von oben. Na ja, aber er freut sich natürlich riesig über jeden Besuch.«

Neben den Weltendesignern, deren Reiche so umfassend sind, dass es Monate braucht, bis man sie ganz erkundet hat und die von den großen Unterhaltungsgiganten der Zukunft betrieben werden, wird es Inseldesigner geben oder auch Nebenzimmerdekorateure. In der einen Welt kann man jagen und fischen, in der anderen wird man Hirte für Saurierherden und in der dritten ein strenger Spielekritiker, ganz wie es einem heute gefällt, denn morgen wechselt man schon wieder die Rollen.

Wer heute etwas länger in einer Online-Welt spielt, der wird Mitglied einer Gilde, gewinnt Freunde, mit denen er oder sie bei jedem Einloggen chattet und spricht. Hört man mit einem Spiel auf, dann ist das auch das Ende dieser Erweiterung des Freundes- und Bekanntenkreises ins Virtuelle. Aber gerade die Zuneigung und das Ansehen, die man an vielen Abenden gewonnen hat, sind die größten Schätze, während man das legendäre digitale Schwert nicht selten bald wieder vergisst – wenn

auch nicht den Moment, als man es erhalten hat. Schon deshalb gibt es einen sehr spürbaren Zug zur Verschmelzung der Spielwelten zu einer großen. Schon heute gibt es Gilden, die auf mehreren Onlinewelten existieren und sich unabhängig davon als sozialer Raum organisieren, der dann das eigentliche Zentrum bildet. In der hier entworfenen Zukunft dagegen werden die Welten so zusammengehören, dass die Spielerin schon beim Einloggen weiß, wer von Ihrem Freundeskreis in welchem Spiel oder wo auch immer online ist.

Das größte Problem dieses Zusammenwachsens von Onlinewelten zu einer großen virtuellen Welt, die wiederum auch das Internet umfasst, ist der Gegensatz von Spiel und virtueller Welt. Ein Spiel beginnt immer wieder bei null. In einer virtuellen Welt, in einer Simulation der realen Welt, gibt es bleibende Werte. Die unglaublich mächtige und ebenso seltene Rüstung, die man nur durch monatelange Arbeit an byzantinisch verworrenen Quests erhält, ist heute verloren, wenn man das Abonnement bei der Spielefirma kündigt. Schon aus spieltechnischen Gründen wird man sie wohl nie in eine andere Welt mitnehmen können, aber am größten Fisch, den ein Angler in seinem Leben gefangen hat, ist der Gebrauchs-, d.h. der Nährwert wohl ohnehin das Uninteressanteste, denn sein wirkliches Weiterleben geschieht in der Erzählung, dem Foto oder gar der Trophäe. Und solche Trophäen, die von den großen Erfolgen zeugen, wird man auch in seine Wohnung in *Virtual Life* hängen können, einer Onlinewelt, die wie viele kein Spiel sein will, sondern eine dreidimensionale Simulation der wirklichen, die ebenso funktioniert wie der endlose Verbund von Spielwelten einschließlich der vollständigen Integration des Internets. Aber nur die wenigsten Bekannten werden zu mir nach Hause kommen, deshalb wird es weltübergreifend unaufdringliche, aber für den Eingeweihten verständliche Signale geben, z.B. das silber-goldene Funkeln des Rückens, die wie Abzeichen wirken und mitteilen, dass hier eine Spielerin etwas ganz Besonderes geleistet hat, ein Funkeln, das sie auch haben wird, wenn sie als Anfängerin ein anderes Spiel betritt.

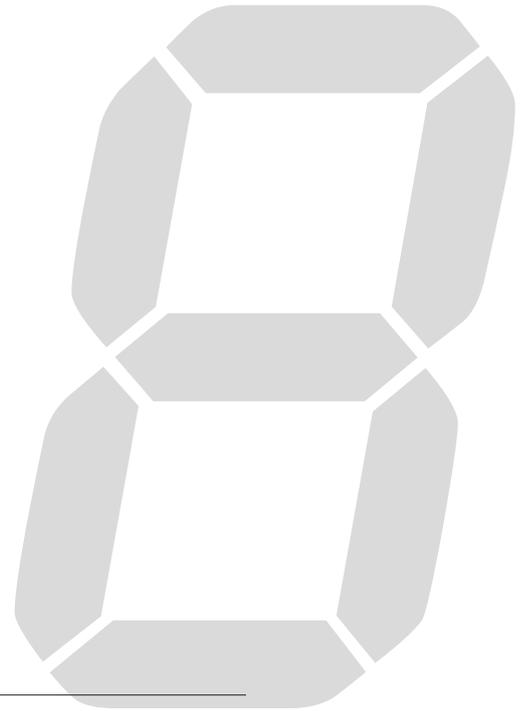
All diese Mühe für ein wenig Computerspielen?, wird mancher fragen. Ja, denn sie erfüllen uns einen alten Traum. Die Online-Welten, verbunden durch Portale und Zeitreisetunnel zu einem großen virtuellen Paradies, machen es mir und jedem von uns möglich, heute dies, morgen jenes zu tun, morgens zu jagen, nachmittags zu fischen, abends Viehzucht zu treiben, nach dem Essen zu kritisieren, wie ich gerade Lust habe, ohne je Jäger, Fischer, Hirt oder Kritiker zu werden.

Und wollen wir das nicht schon ziemlich lange ;-)

GABRIEL DORTA (ZÜRICH)

NETZIDENTITÄTEN

Betreff: Netzidentitäten
Von: gabriel.dorta@gmail.com
Gesendet: Dienstag, den 15.04.18, 10.58 Uhr
An: amelie.g@gmail.com



Liebe Amelie,

in dieser Woche habe ich mir viele Fragen gestellt. Identitäten im Netz, was sind das eigentlich und wie sehen die aus? Bereits vor zehn Jahren, als Du zehn warst und ich täglich mehrere Stunden im Internet verbrachte, kam mir das Netz aufgrund der unzähligen Möglichkeiten zur Informationssuche und vor allem zur Kontaktaufnahme mit Menschen weltweit als etwas Faszinierendes und/oder Unübersichtliches vor. Wir haben das Internet immer als Medium betrachtet, das verwendet wurde, um sich darzustellen, Kontakt mit anderen (un)bekannten Menschen aufzunehmen und mit ihnen in Beziehung zu treten. Im Mittelpunkt standen immer die Darstellung des Selbst und die Darbietung eines bestimmten kommunikativen Verhaltens. Unsere Identitäten im Netz haben wir durch verschiedene Verhaltensstrategien dargestellt, anhand derer wir zeigten, wer wir sind oder als was wir angesehen werden wollen. Die Nutzer präsentierten sich so, damit sich jeder eine (vom Nutzer vorab

geschaffene) bestimmte Vorstellung bzw. ein Bild von ihnen machen konnte. Willst Du wissen, was für Verhaltensstrategien und Eigenschaften im Netz präsentiert wurden? Möchtest Du erfahren, wie sich die Beteiligten dargestellt haben und Netzidentitäten überhaupt aussahen? Ich hoffe, Du hast Zeit, denn diese E-Mail kann etwas länger als üblich werden.

Die Heterogenität der Personen, die die Netzdienste als Freizeitaktivität genutzt haben (Weblogs, MSN Messenger, Skype, E-Mail- und Chatkommunikation u.a.), war groß. Viele waren sehr häufig im Netz, um sich über erotische Themen zu unterhalten oder sexuelle Kontakte zu knüpfen. Es war bekannt und weit verbreitet, dass das, was außerhalb des Netzes als tabuisiert und verboten galt, als enthemmend für manche im Netz wirkte. Die explizite Äußerung sexueller Wünsche mittels eines vulgären Vokabulars und einer derben Benennung weiblicher Geschlechtsorgane war nichts Seltenes. Es handelte sich um eine vermeintliche männliche Überlegenheit gegenüber Frauen, eine verfehlte soziale Wirklichkeit der Geschlechter. Als ich mich damals damit wissenschaftlich auseinandergesetzt habe, gab es Situationen wie die Folgende:

[Anwalt32:](#)

komm lass mich deine geile möse lecken bis du all dein saft in mein mund hinein spritzt [17:55:56]

[chaoshexe](#)

und der Anwalt...**HILFE**

[erzengelgabi :](#)

anwalt du bist einfach nur arm

*****harlekin :**

anwalt du bist ja so sinnlich

[silent-symphony :](#)

Anwalt braucht bald einen anwalt ;-)

[chaoshexe :](#)

wo haben sie den eigentlich rausgelassen....

[Anwalt32 :](#)

lass mein zungen spitze wild auf dein kitzler herum tanzen [...]

[silent-symphony :](#)

Zu früh aus dem Deutschkurs! [...]

[chaoshexe :](#)

anwalt wenn du wenigstens grammatikalisch sauber rüberkämst...könnte es vielleicht erotisch und nicht lustig sein [...]

[Anwalt32:](#)

hallo üvotze.....noch feucht bist? [...]

[Anwalt32:](#)

sag hallo ü40 JETZT SOFORT!!!! [...]

[ü40:](#)

hallo **mistkerl** [...]

[Anwalt32:](#)

anders ü40 nenn mich bei meinem NICK [...]

[Anwalt32:](#)

ich weiss das ich ein mistkerl bin :) [...]

[ü40:](#)

brüll nicht so **Anwalt** bin ja nicht schwerhörig [...]

[Anwalt32:](#)

ü40 SAG HALLO!!!! DU DUMME VOTZE [...]

[ü40:](#)

hallo anwalt – arschloch [...]

[Anwalt32:](#)

ohne arschloch bitte [...]

[Anwalt32:](#)

sag hallo ü40 aber bitte OHNE anhang [...]

[ü40:](#)

hallo **anwalt** [...]

[Anwalt32:](#)

na also..... es geh!! [...]

Wie Du sehen kannst, waren der Gebrauch derber Ausdrücke für weibliche Geschlechtsorgane und die Verwendung eines vulgären Wortschatzes zum Ausdruck sexueller Wünsche deutlich. Das brauche ich nicht mehr zu erklären, oder? Ich fand immer spannend, wie in diesen Fällen verschiedene Verhaltensstrategien eingesetzt und damit Identitätsaspekte gezeigt wurden. Es war üblich, dass die Beteiligten provozierende Kommunikationssituationen herstellten, um die Aufmerksamkeit ande-

rer Beteiligter zu erregen. Wie Du am Beispiel sehen kannst, wurde ein stereotypes Bild der männlichen Überlegenheit vermittelt, das in vielen Gelegenheiten konstant blieb. Die Reaktionen auf solche Provokationen waren: abwertende Eigenschaftszuschreibungen, Beschimpfungen und Beleidigungen, die den provozierenden Charakter der Situationen verschärften. Im Mittelpunkt dieser Interaktionsabläufe standen der bedrohliche Charakter der Beziehungen zwischen den Beteiligten, eine verfehlte Darstellung des Weiblichkeitsbildes und die Ausnutzung medialer Restriktionen, um soziale Grenzen zu überschreiten und neue auszutesten.

Diese provozierenden Interaktionspraktiken unterschieden sich von ähnlichen aggressiven Verhaltensweisen außerhalb des Netzes dadurch, dass sehr selten eine Deeskalation des Konfliktes stattgefunden hat. Der Austausch zwischen den Interagierenden wurde in der Regel nach der Eskalation des Konfliktes abgebrochen. Solche provozierenden Verhaltensstrategien wurden häufig von anderen Personen bestätigt. Dies bedeutete auch eine Bestätigung der präsentierten Identitätsaspekte und zugleich eine Anerkennung des Status dieser Interagierenden als gleiche Kommunikationspartner innerhalb des Netzes. Dadurch wurden Hierarchien gegenüber anderen Beteiligten signalisiert, asymmetrische kommunikative Situationen aufrechterhalten und Macht auf diese Beteiligten ausgeübt. Damit haben sich Personen von anderen abgegrenzt und ihre Position und ihren Status innerhalb des sozialen Gefüges des Netzes gezeigt.

Außerhalb des Netzes war es üblich, dass sich Personen darüber verständigten, wie sie sich darstellten und wie sie anhand ihrer Selbstdarstellungsstrategien von anderen eingeschätzt wurden. Nur so konnte man ein notwendiges Gleichgewicht und eine bestimmte Ritualität aufrechterhalten. Innerhalb des Netzes war es aber häufig so, dass dieses Äquilibrium durch eine Geringschätzung oder Verletzung des Gesichts anderer Beteiligter und durch die Nicht-Befolgung mehrerer sozialer Regeln immer wieder gebrochen wurde. Es handelte sich um eine netzspezifische

rituelle (Un)Ordnung, in der soziale Regeln unterschiedlich umgesetzt wurden. Die Ritualität solcher Kommunikationspraktiken basierte auf der Aufrechterhaltung eines Ungleichgewichts und der asymmetrischen Verhältnisse. Die Anerkennung der Authentizität und Gültigkeit dieser kommunikativen Praktiken, mit denen herkömmliche Regeln nicht befolgt wurden, war eng mit der Kultivierung neuer kommunikativer Praktiken verbunden, mittels derer soziale Regeln und Grenzen getestet und neu geschaffen wurden.

Statusunterschiede und bestimmte asymmetrische Verhältnisse wurden in alltäglichen Situationen außerhalb des Netzes auch immer wieder kommuniziert. Dies stellte einerseits einen Aspekt des menschlichen Strebens nach Anerkennung seiner gegenwärtigen Situation innerhalb des sozialen Gefüges dar, in dem er sich befand. Andererseits zeigte es ein Bedürfnis, sich durch Anerkennung von anderen abzugrenzen. Dies bedeutete aber nicht, dass es unbedingt zu einer konfliktiven Kommunikationssituation kommen muss. Im Gegensatz dazu wurden im Netz damals solche Statusunterschiede oft durch die Herstellung und Aufrechterhaltung bestimmter Asymmetrien und besonders durch aggressives kommunikatives Verhalten gezeigt. Es wurde eine netzspezifische Ritualität kreiert. Die Beteiligten haben eigene Handlungsterritorien geschaffen. Diese zeichneten sich durch bestimmte Praxisstrategien bzw. Bedeutungswelten aus, deren Gültigkeit nicht von allen geteilt wurde. In diesen Territorien sind neue Handlungsmöglichkeiten und Handlungsspielräume eröffnet worden, die außerhalb des Netzes widersprüchlich und mit festen sozialen Sanktionen verbunden waren. Die Herstellung dieser Handlungsterritorien hatte mit dem Bedürfnis zu tun, sich durch Anerkennung der eigenen kommunikativen Praktiken von anderen Personen abzugrenzen. Außer dem Testen neuer und herkömmlicher Grenzen ging es im Netz auch um die Faszination der Nutzer am Ungewöhnlichen.

Trotz dieser Schilderung brauchst Du nicht zu denken, Amelie, dass das Netz immer ein Ort der Aggressionen und der Überschreitung sozialer Grenzen war. Ich kann nur behaupten, dass Identitäten im Netz so heterogen waren wie die unterschiedlichen Interessen, Erwartungen, Wissensbestände und Orientierungsbedürfnisse der Teilnehmer. Nicht alle Beteiligten teilten eine gemeinsame Perspektive und Weltanschauung, viele haben sich keinen festen Regeln unterworfen und verfolgten keine festen Rollen. Dadurch zeigte sich das Netz für mich und die meisten als etwas Fragmentarisches und noch Unübersichtlicheres.

Eines war für mich klar, Amelie: Die Grenzen zwischen dem, was sozial erlaubt war oder nicht, erschienen sehr diffus. Harsche diskursive Meinungsverschiedenheiten und strittig-kommunikative Auseinandersetzungen haben in der Zeit nacheinander zunehmend stattgefunden, neue soziale Regeln wurden erprobt und andere soziale Grenzen überschritten. Das musst Du keineswegs als eine pessimistische Stellungnahme von mir sehen. Unmittelbar danach änderte sich das häufig vermittelte Bild der männlichen Überlegenheit gegenüber Frauen im Netz. Es waren die Frauen, die sich durch eine derbe Benennung männlicher Geschlechtsorgane und den Gebrauch eines vulgären Vokabulars hinsichtlich ihrer sexuellen Wünsche öffentlich ausgedrückt haben. So wie damals wurde damit die erwünschte Wirkung der Provokation sichergestellt. Produzierte die Pornographie vor zehn Jahren ein inszeniertes Bild der Weiblichkeit, das der sozialen Wirklichkeit von Frauen nicht entsprach, so wurde dann ein verfehltes Bild der Männlichkeit mit solchen Verhaltensstrategien präsentiert.

Derartige Auseinandersetzungen fanden nicht nur durch sexistische, sondern auch durch andere stereotype Verhaltensweisen statt, die außerhalb des Netzes als tabuisiert oder verboten gegolten haben. Auch mit humoristischen Strategien wurde versucht, spielerisch-provizierende Situationen zu gestalten, um sich als ‚cool‘ oder überlegen gegenüber anderen Beteiligten zu zeigen, gewisse Asymmetrien herzu-

stellen und Macht auf andere auszuüben. Durch die vollzogenen spielerisch-provokativen Aktivitäten wurde in den meisten Fällen nicht versucht, zu einem Konsens zu kommen und ein bestimmtes Gleichgewicht aufrechtzuerhalten. Die Verhaltensstrategien, die die Beteiligten in dieser Art und Weise eingesetzt haben, wurden zum Ritual, zur netzspezifischen rituellen (Un)Ordnung.

Das war vor zehn Jahren und in der Zeit kurz danach. Seitdem habe ich mich mit dem Thema kaum auseinandergesetzt. Mich interessiert, wie Netzidentitäten heute aussehen. Was kannst Du mir dazu sagen? Du verbringst ja auch viele Stunden im Netz. Gruß und Kuss.

Dein Papa.

Subject: Re: Netzidentitäten
From: amelie.g@gmail.com
Sent: Tuesday, April 15, 2018 8:58pm
To: gabriel.dorta@gmail.com

Hallo Papa,

schön, dass Du so eine lange E-Mail geschrieben hast. Offensichtlich ändern sich Netzidentitäten in dem Maße, in dem sich unsere Verhaltensstrategien ändern. Genauso wie damals zeigen wir heute durch unterschiedliche Verhaltensweisen, wer wir sind oder als was wir angesehen werden wollen. Wir präsentieren auch verschiedene Eigenschaften, damit sich jeder ein bestimmtes Bild von uns machen kann. Wir versuchen auch, uns von anderen abzugrenzen und unsere Position und unseren Status innerhalb des Netzes zu zeigen. Trotzdem ist diese netzspezifische rituelle Ordnung anders als vor zehn Jahren. Du siehst doch, dass das, was Du als charakteristisch für Netzidentitäten beschrieben hast, heutzutage überall außerhalb des Netzes zu finden ist. Der Austausch zwischen den Leuten besteht ausgerechnet aus

dem, was die Personen vor zehn Jahren als Neues, Ungewöhnliches und Faszinierendes im Netz empfunden haben: die Aufrechterhaltung eines Ungleichgewichts, um asymmetrische Verhältnisse zu zeigen. Solche Auseinandersetzungen sind nicht mehr originell und kreativ im Netz, Papa. Unsere Handlungsterritorien im Netz und die damit präsentierten Identitätsmerkmale sehen heute ganz anders aus.

Um unsere Identitäten zu zeigen, um Anerkennung innerhalb des Netzes zu gewinnen und uns dadurch von anderen abzugrenzen, setzen wir heute auf Höflichkeit! Ich sehe Höflichkeit als Verhaltensweisen, die über das Erwartete in jeder Kommunikationssituation hinausgehen und für positiv bewertende Stellungnahmen anderer Personen offen sein können. Höflichkeit ist ein markantes Verhalten, das die Grenzen einer rituellen Ordnung überschreitet. Im Netz sind solche Verhaltensformen mit der Aufrechterhaltung eines Gleichgewichts verbunden. Wir bemühen uns, die Perspektive anderer Beteiligter zu übernehmen und trotz unterschiedlicher Wirklichkeitserfahrungen so zu handeln, als ob die momentane Wirklichkeit identisch wahrgenommen würde. Nicht nur bestätigen wir die Akzeptanz und Validität davon, was andere Beteiligte äußern. Wir bewerten auch das Geäußerte positiv, wenn es mehr als das Erwartete ist und etwas Ungewöhnliches und Faszinierendes darstellt.

Wir zeigen unsere Wertschätzung und einen gewissen Respekt gegenüber anderen Beteiligten. Das funktioniert so: Es wird versucht, eine gewisse Distanz gegenüber anderen Personen zu wahren, damit ihre Privatsphäre und ihr Recht auf Distanz nicht verletzt werden. Das tut man z.B. durch verbale Rücksichtnahme, indem keine Themen behandelt werden, die für manche unangenehm sein würden. Durch Begrüßungen, Einladungen, Komplimente, Hilfsangebote usw. zeigen wir anderen, wie wir sie wertschätzen. Damit gestalten wir partielle Verbindlichkeiten und zeigen den vertraulichen Charakter unserer Beziehungen. Wir zeigen auch unsere Identitäten im Netz durch humoristische Situationen und die damit verbundenen Eigen-

schaften wie Originalität, Schlagfertigkeit und Kreativität. Mittels Übertreibungen aller Art, Spielen mit standardisierten Verhaltensweisen, Trivialitäten und Absurditäten gestalten wir gemeinsam fiktive Welten, die von uns als solche verstanden werden. Wir versuchen damit, die Aufmerksamkeit anderer Beteiligter zu erregen, und zeigen zugleich eine Perspektiventeilung und den bestätigenden Charakter unserer Beziehungen.

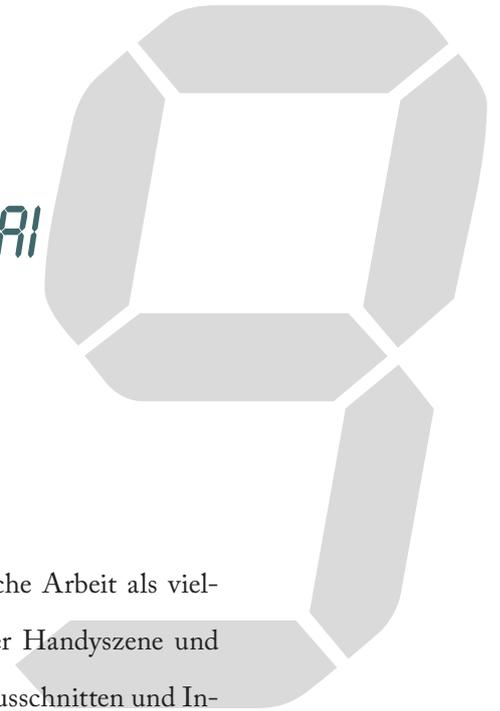
Mit diesen kommunikativen Praktiken befolgen wir keine herkömmlichen Regeln, wie sie außerhalb des Netzes heutzutage gelten. So kultivieren wir neue Praktiken, schaffen andere soziale Regeln und testen bestimmte Grenzen. Natürlich sind Leute im Netz so heterogen wie ihre unterschiedlichen Interessen und Erwartungen. Im Netz findet man immer wieder solche Auseinandersetzungen, wie Du sie vor zehn Jahren erlebt hast. Aber Papa, das ist heute so üblich außerhalb des Netzes, dass man sich im Netz anders darstellen muss, wenn man sich von einigen Nutzern abgrenzen will. Das Netz kann so unübersichtlich sein wie die Art und Weise, wie dort Identitäten präsentiert werden. Klar ist, dass Netzidentitäten heute anders aussehen.

Ich warte auf Deine Antwort. Gruß und Kuss

Deine Amelie

MANABU WATANABE
(TOKIO)

MOBILES FON, HANDY UND KEITAI



Im Folgenden handelt es sich weniger um eine wissenschaftliche Arbeit als vielmehr um eine essayistische Skizze mit Momentaufnahmen der Handyszene und -kommunikation in Japan, die zum größeren Teil auf Zeitungsausschnitten und Informationen aus thematisch relevanten Websites basieren. Zu den fachlichen Hintergründen der Handykommunikation und ihren Spezifika sei auf die vorwiegend kontrastivlinguistisch orientierten Ansätze in Schlobinski/Watanabe (2006), Watanabe (2007) und Watanabe (im Druck) verwiesen.

»Keitai«, ein japanisches Kopfwort für »mobiles Fon«, das auf das Lexem »Keitai-Denwa« (tragbares Telefon) zurückführbar ist und sich als Terminus quasi wie ein Markenzeichen für das japanische Handy durchgesetzt hat, wird u. a. unter Jugendlichen und jüngeren Menschen hierzulande ganz flach »keetai« ausgesprochen – je nach Schreibweise der *Römischen/Latinisierten Schrift* »Keetai« oder »Kehtai«. Dies ist zum einen ein Thema der Wortbildung (Abkürzung), stellt aber zum anderen möglicherweise ein symbolisches Phänomen dar, das dafür spricht, dass das darunter gefasste Medium längst nicht mehr allein das Telefon ist, sondern buchstäblich multifunktional geprägt – eben ein »Tragbares« – ist. Ein »Keitai« war kurz nach seiner Geburt ein Privileg für Jugendliche. Wenn ich hierzu eine erläuternde Anekdote

erzählen darf: Mir passierte einst Folgendes: Als ich im September 1997 nach einem längeren Forschungsaufenthalt in Deutschland nach Japan zurückkehrte, sah ich zu meinem überaus großen Erstaunen jüngere Leute mit dem Handy herumlaufen, an dessen oberem Teil die Antenne spätabends wie ein »Glühwürmchen schimmerte«. Entweder lebte ich hinter dem Mond, oder die Leute kamen vom Mars. Ehrlich gesagt, sie kamen mir damals tatsächlich eher wie Marsmenschen vor. Mittlerweile sind 100 Millionen Handys auf dem Markt (Stand: Februar 2008), d. h. fast jeder Japaner/jede Japanerin besitzt unabhängig vom Alter eines¹. Was das japanische Handy und die japanische Handykommunikation auszeichnet, ist m. E. das große Gefälle zwischen der rasanten Entwicklung seiner technologischen/medialtechnologischen Ausrüstung (zu den medialtechnologisch eingerahmten Novitäten in der Handykommunikation in Japan s. Watanabe (2007: 251-253, 263)) und der im internationalen Vergleich erstaunlich eingeschränkten, vor allem marktwirtschaftlich bedingten »Binnennationalität« der Kommunikation (besonders Telefonieren) mit dem Gerät. Das Erste ist im buchstäblichen Sinne des Wortes international originell und Impulse gebend: Man denke bspw. an die Foto-Funktion², an die geschmackvollen und kawaii Anhängsel (phone-straps) und das dazu nötige Loch an jedem Gerät, an den Tatbestand, dass ein Klingelgesang (jap. Chaku-Uta) statt des z. B. in Deutschland geläufigen Klingeltons problemlos heruntergeladen werden kann, an die vielfältig und abwechslungsreich vorinstallierten Emoticons (zu den konkreten Verwendungsweisen der Emoticons in japanischen SMS-Texten und zu den Transferphänomenen der gesprochenen Sprache s. bspw. Schlobinski/Watanabe (2006)) und die »bewegten Bilder«, die mühelos auf dem Bildschirm abruf- und

¹ In Hongkong soll man von einem 120-prozentigen Besitz von Handys bei der Bevölkerung sprechen können.

² In Japan begann das Anfang November 2000 bei J-fone (Kogure 2007: 73). Hingegen breiteten sich Handys mit Foto-Funktion in Europa recht langsam aus. Das Unternehmen *vodafone* setzte durch die Reklame Akzente und solche Handys wurden dann in Deutschland, England, Italien und Niederlanden etc. in den Jahren 2002–2003 allmählich verkauft. Mainichi-Shimbun 3. 3. 2003, S. 9.

selektierbar sind, das Handy der dritten Generation (Handy als Portemonnaie oder als Fernsehtelefon (vgl. Kohiyama (2005: 86). Ein Handy als Fernsehtelefon wurde, z. T. wohl aus Schamgefühlen gesehen zu werden, auch wenn man es nicht will, nicht ohne weiteres willkommen geheißen.)³, an alles nämlich, wodurch sich das japanische Handy als bahnbrechend, innovativ und aus zukunftsorientierter Perspektive wettbewerbsfähig erwies. Als japanisches Spezifikum ist zu bezeichnen, dass die so genannten Handy-Erzählungen, unter Mittel- und Oberschülerinnen (middle bis high teens) sehr beliebt sind, – genauer gesagt, ihre Papierform – und für das Jahr 2007 den ersten bis dritten Platz auf der Skala der meistverkauften gedruckten Bestseller einnahmen (Yomiuri online, <http://headlines.yahoo.co.jp/hl?a=20071204-00000009-yom-soci>, zugegriffen am 4. 12. 2007). Nach Angabe der J-Cast-Nachrichten liege diese Beliebtheit u. a. daran, dass die Leserschaft *leicht und interaktiv* ihre Eindrücke per Handy eintragen kann (vgl. J-CAST news, http://newsflash.nifty.com/news/tt/tt__jcast_10350.htm, zugegriffen am 8. 8. 2007). Besonders ist hierbei die Generations- und Genderspezifität (jung und weiblich) in dieser Medien- und Kommunikationsform hervorzuheben.

Zu der »Binnennationalität« des Handy-Marktes und seiner Kommunikation könnte man, wenn man will, eine Parallele ziehen zu dem Umstand, wie viel des Copyrights in der Pop-Musik von Japan, von den USA und von England im In- und Ausland genutzt wurde. Für Japan war der Anteil für den internationalen Markt 0,5 Prozent, während er für die USA 21,9 Prozent und für England sogar 32,0 Prozent betrug (Stand 2002 und 2003, Ugaya 2005: 169). Bei dem, absolut betrachtet, großen Umsatz der japanischen Pop-Musik, der hinter den USA und vor England auf dem zweiten Platz liegt (Ugaya 2005: 165), ist es verwunderlich, wie stark der Markt im Fall Japans auf das Inland ausgerichtet ist.

³ Allerdings ist hinzuzufügen, dass z. B. das *Foma* bei *NTT-DoCoMo* (repräsentativ für Handys der dritten Generation) sich am Anfang schlecht verkaufte, weil es kostspielig war, die Batterien nicht lange hielten und die Gebiete mit Verbindungsmöglichkeit wegen der Aufteilung der Wellen eingeschränkt waren. Mainichi-Shimbun, 11. 5. 2002, S. 4.

Es lässt sich also, auch durch meine eigene Beobachtung bestätigt, sagen: Bei allen möglichen Funktionen beim Handy scheint die Tendenz zu bestehen, dass je nach Generation die unterschiedlichen Kommunikationsformen (Multifunktionalität) anders akzentuiert wahrgenommen werden. Die alte Generation telefoniert überwiegend, während die junge Generation das Handy bspw. zum Bloggen nutzt, das Navigationssystem als Orientierungshilfe gebraucht und es als audiovisuelles Gerät (u. a. um Musik zu hören) verwendet.⁴ Die ältere Generation telefoniert häufiger, als sie mailt, in der jüngeren Generation ist es umgekehrt. Es ist anzunehmen, dass diese Tendenz in groben Zügen überall auf der Welt, also unabhängig von der Kulturspezifität und dem technologischen Entwicklungsstand, gültig ist. Aus meiner eigenen Beobachtung lässt sich hinzufügen, dass es in der japanischen Studentenschaft Typen gibt – man kann das jedoch nicht übergeneralisieren und dies stellt auch nur die halbe Wahrheit dar –, die außer zum Zweck des Verfassens der Seminararbeiten fast niemals am PC (Notebook) sitzen, denn der Zugang zum Internet ist für sie mit dem Handy gewährleistet und sie können damit mobil und somit schneller und komfortabler mailen als mit dem PC: ein Tatbestand, der wohl für die ältere Generation, die mit dem PC aufgewachsen ist, und für die meisten Deutschsprachigen mit regelmäßigem Umgang mit dem PC kaum nachvollziehbar sein wird.

Wie gut ein Handy sich in der japanischen Gesellschaft verkauft, lässt sich u. a. darauf zurückführen, was für eine Reklame/Werbung das Image eines Handys oder seines Providers (seiner Telekommunikationsfirma) hat und die Verbraucher dazu motiviert, in die betreffende Firma zu investieren. Symptomatisch hierfür ist die jüngste Erhöhung des Umsatzes bei Soft Bank, wobei dies der Werbeserie mit der landesweit beliebten Schauspielerin *Ueto Aya* als Tochter und mit einem weißen japanischen Hund als Hausvater, der in einer international wirkenden Familie den

⁴ Angesichts der Fortschritte der Musik-Funktion beim Handy dürfte u. a. unter den jüngeren Nutzern die Konkurrenz zwischen Handy und tragbarem Music Player wie *iPod* größer geworden sein, was man da vorzieht, ist die eigene Entscheidung. S. hierzu den Artikel in *Tokyo-Shimbun* 10.3. 2008, S. 5.

Ton angibt (eine futuristisch-surrealistische Reklame), die ungefähr seit einem Jahr läuft, zu verdanken ist.

Bis 2010 soll nach der Planung der japanischen Regierung bezogen auf die Netzwerk-Infrastruktur eine *ubiquitous* Gesellschaft (u-Japan) verwirklicht werden (Kogure 2007: 136), wobei u. a. das Handy Kogure zufolge als Vermittler zwischen Mensch und Maschine zu gelten hat.

Die weitgefächerte Behauptung von Kogure lässt sich m. E. wie folgt resümieren: In Japan ist die technologische Hochentwicklung des Handys in der geschlossenen Marktwirtschaft mit Monopolen der Provider (Telekommunikationsfirmen) und nicht gerade zugunsten der Kunden erzielt worden (s. unglaublich hohe Telefongebühren⁵. Symptomatisch dafür ist, dass das Handy selbst wegen der Verkaufsincentives im Vergleich mit den Herstellungskosten fast gar nichts oder nur wenig kostet und der Provider darauf angewiesen ist, dass sich die Kunden ein möglichst neues Handy-Modell anschaffen, mit dem man umfangreichere Daten herunterladen kann, was wiederum zum Erhöhen des Profits beim Provider führt (vgl. Kogure 2007: 107). Wenn dies so weitergeht, dürfte keine Internationalisierung und keine weitere substanzielle Entwicklung des Handygeschäfts in Japan in Sicht sein. An diesem Teufelskreis sollte etwas geändert werden. Für eine langfristig gesehen verstärkte internationale Wettbewerbsfähigkeit der Handyindustrie in Japan⁶ und u. a. für eine verbesserte Nutzerfreundlichkeit im Zuge der *globalen Kommunikation* stimme ich der Meinung von Kogure grundsätzlich zu.

Dass sich das Handy so weit verbreitete, hat positive und negative Seiten zur Folge. Laut eines Zeitungsberichtes (Tokyo-Shimbun 6. 6. 2007, S. 26) soll eine Schülerin aus der Stadt Nagoya (Mitteljapan) gelegentlich sage und schreibe mehr als 200 Mails pro Tag verschicken. So sind Einzelne mehr oder weniger von der

⁵ Fast dreimal so teuer wie in England und 2, 64-mal so teuer wie in Deutschland. Stand 2003, nach der Grafik in Kogure (2007: 97).

⁶ Zwischenzeitlich ist es so, dass auf dem Handy-Markt Nokia (Finnland), Samsung (Korea) und Motorola (USA) tonangebend sind. Tokyo-Shimbun editorial, 10. 3. 2008, S. 5.

Handykommunikation abhängig bis süchtig.⁷ Es versteht sich von selbst, dass das Handy selber nicht daran schuld ist, sondern die Art und Weise, wie man damit umgeht.⁸ Folgender Spruch unter den Schülern und Schülerinnen soll jedoch durchaus positiv klingen: Wer häufig mailt, der hat einen breiten Freundeskreis. Ein Drittel der 4 000 Probanden (Schüler der Grund-, Mittel- und Oberschule) in dem gleichen Bericht soll in einer Umfrage geantwortet haben: Nach der Kommunikation im Internet (Handy, Chat, Gästebuch) hat sich manche Freundschaft vertieft und der Freundeskreis erweitert. Wenn man im Bereich *Vertrautheit/Intimität in zwischenmenschlichen Beziehungen* den Blickwinkel von Freundschaft zu Partnerschaft wendet, so sucht man heute in Japan einen Partner/eine Partnerin nicht nur per Partnervermittlungsunternehmen wie *zwei*, sondern z. B. durch einen Handy-Kanal wie *pure-i*, der angeblich über stolze 700 000 registrierte Mitglieder verfügt. Ob gut oder schlecht: Unabhängig davon sollte man bei dem jetzigen allgegenwärtigen Wirken des Handys dafür sorgen, Vorteile zu verstärken und Nachteile zu lindern bzw. einzudämmen. Einer davon wäre die so genannte *Gakko Urasaito* (wortwörtlich: Schul-Kehrseiten-Website), gemeint sind Mailseiten, die per Handy leicht zugänglich sind und auf denen hinter verschlossenen Türen der Schulszene verletzend schlechte Worte und Parolen über die Kameraden anonym und ohne Verantwortung eingetragen werden.⁹

Was könnte man angesichts des jetzigen Standes der Dinge für die Zukunft des japanischen Handys prognostizieren? Auch wenn ich nicht sicher bin, ob ich der

⁷ Nach einer Umfrage des Forschungsinstituts für mobile Gesellschaft von NTT DoCoMo fühlt sich über die Hälfte der Probanden beunruhigt, wenn sie ihr Handy zuhause haben liegen lassen. Tokyo-Shimbun 8.1. 2008, S. 8. Einer anderen Umfrage bei Mittel- und Oberschülern(innen) im Alter von 15 bis 18 Jahren im Jahre 2007 (2891 Probanden) zufolge antworteten 59 Prozent, sie seien vom Handy sehr stark abhängig. IT media news, http://headlines.yahoo.co.jp/hl?a=20070913-00000006-zdn_n-sci, zugegriffen am 13. 9. 2007.

⁸ Um einen Eindruck zu gewinnen, wie man – besonders in der jüngeren Generation – in Japan mit dem Handy umgeht, s. bspw. www.japan-photo.de-kommun01.htm, wo auch viele Fotos zu sehen sind.

⁹ Einer der verletzenden psychischen Effekte soll sein, dass das Vertrauen zu den „guten Freunden“ verlorengeht, wenn private Parolen überraschend in der Öffentlichkeit des virtuellen Raums bekannt gemacht werden (Tokyo-Shimbun. 28. 4. 2008 (Abendausgabe), S. 5)); man spricht von ca. 38 000 solchen Seiten. Tokyo-Shimbun. 28. 4. 2008 (Abendausgabe), S. 5.

rechte Mann dazu bin, wage ich einige arbeitshypothetische Mutmaßungen zu äußern.

Die Multifunktionalität des Handys wird sich noch erhöhen. Wenn das Pendel zurückschlägt, könnte es sein, dass monofunktionale Handys auch wegen ihrer relativen Preisgünstigkeit wieder auf den Markt kommen werden, wie vormals bei *TUKA* (Handy nur fürs Telefonieren, die Verbraucherzielgruppe waren alte Menschen, die Handys ausschließlich zu diesem Zweck brauchten). Ein künftiges Handy wird noch kleiner und pflegeleichter werden. Die Distanz zwischen Mensch und Handy wird sowohl physikalisch als auch psychisch noch kleiner werden. Eine gewisse Sorte von Handys könnte sogar wie Zubehör in den menschlichen Körper einverleibt werden (s. Dürscheid: der PC als *wearable* oder die Schweizer Kuriertasche *sakku* als futuristisch anmutende Gegenstände im Rahmen der Medienlinguistik unter der Rubrik »Blick in die Zukunft«, Dürscheid (2006)).

Wer kann in diesem Kontext die Vermutung verneinen, dass es eines Tages Handys geben wird, die sich wie Menschen bewegen und den Besitzer ansprechen oder berühren (das Handy als eine Art Roboter)? In so einer Vision wird es umso mehr angebracht sein, dass genügend medizinische und (bio)technologische Maßnahmen gegen die möglichen schlechten Wirkungen auf die Gesundheit des handybesitzenden Menschen ergriffen werden.

Hinzuzufügen ist noch, dass das Handy alleine nicht ausreichen würde, um die medialen und intermedialen Bedingungen in Zukunft zu bestimmen. Genau wie die junge/digitale Generation in einem der Tokioter Jugendzentren, *Shimokitazawa*, in Form des »Chattens an der Tafel um die Ecke« zur Authentizität der Handschrift zurückkehren wollte (vgl. Neuland/Lie/Watanabe/Jianhua 2007: 217-218), wird es morgen vielleicht verstärkt ein media crossing ergeben. Ein Schlagwort hierzu wäre bspw. das »handover«, wobei man, an eine Kommunikationsform gebunden, problemlos und zeitgleich in eine andere übergehen kann (s. Kogure (2007: 31, 53, 114)).

Oder wird etwa eher eine Sehnsucht nach den guten alten medialen Formen und Gepflogenheiten entstehen – eine Art Retro-Boom bei der Wahl der Medien?

Literatur

- Christa Dürscheid (2006): Material für eine PDF-Präsentation (Vortrag) zu dem Thema nicht-öffentliche und öffentliche Kommunikation über E-Mail. Anmerkungen aus linguistischer Sicht an der Gakushuin-Universität in Tokio, gehalten am 12. Oktober 2006.
- Hirofumi Utagawa (2005): J-pop towa nanika. [Was ist J-Pop?] Tokio: Iwanamishoten.
- Yuichi Kogure (2007): Denwadai haraisugite imasenka? Jūnengoga mieru keitaishinkaron. [Bezahlen Sie nicht zu viel Telefongebühren? Über die Entwicklung des Keitais mit Ausblick auf das Jahr 2017]. Tokio: Ascii.
- Kenji Kohiyama (2005): Keetai shinkaron. [Über die Evolution des Handys]. Tokio: NTTshuppan.
- Misa Matsuda/Daisuke Okabe/Mizuko Ito (Hgg.) (2006): Keetaino aru fuukei. Tekunorojiino nichijōkawa kangaeru. [Mobiles Fon im japanischen Leben. Personal, Tragbar, Fußgängergerecht]. Kyoto: Kitaōjishobo.
- Eva Neuland/Kwang-Sook Lie/Manabu Watanabe/Zhu Jianhua (2007): Jugendsprachen zwischen Universalität und Kulturspezifik: Kontrastive Studien zu Koreanisch, Japanisch und Chinesisch. Frankfurt/M. u. a.: Lang, S. .
- Peter Schlobinski/Manabu Watanabe (2006): Mündlichkeit und Schriftlichkeit in der SMS-Kommunikation. Deutsch – Japanisch kontrastiv. In: Eva Neuland (Hg.): Variation im heutigen Deutsch: Perspektiven für den Sprachunterricht. Frankfurt u. a.: Lang, 2006, S. 403-416.
- Manabu Watanabe (2007): Handysprache und -kommunikation im Spannungsfeld zwischen Mündlichkeit und Schriftlichkeit. In: Ryoza Maeda/Wilhelm Vosskamp/Teruaki Takahashi (Hgg.): Schriftlichkeit und Bildlichkeit. Visuelle Kulturen in Europa und Japan. München: Fink, 2007, S. 251-263.
- Manabu Watanabe (im Druck): Aspekte der Medienlinguistik von heute. Zwischenbilanz und Ausblick. Asiatische Germanistentagung in Seoul 2006. In: KGG (Hg.): Kongressakten. Asiatische Germanistentagung 2006, Seoul. Kulturwissenschaftliche Germanistik in Asien. Seoul: Hankookmunhwasa (im Druck).

DIE AUTORINNEN UND AUTOREN DIESER NETWORK

GABRIEL DORTA, wissenschaftlicher Angestellter am Philologischen Institut ‚Andrés Bello‘ der Zentraluniversität Venezuelas, Fachbereich Spanische Sprachwissenschaft. Forschungsschwerpunkte: Soziale Kommunikation in den digitalen Medien, Diskursanalyse, Soziolinguistik des Spanischen, Spracherwerb. Kontakt: gabriel.dorta@gmail.com.

GUNDOLF S. FREYERMUTH, Prof. Dr., lehrt Angewandte Medienwissenschaften an der ifs internationale filmschule köln. Vor seiner Lehrtätigkeit arbeitete er als Redakteur für TransAtlantik, Reporter für den stern, Chefreporter für Tempo sowie lange Jahre in den USA als freier Fachautor. Er promovierte über die Digitalisierung von Kunst und Unterhaltung und publizierte zehn Sachbücher, darunter »Reise in die Verlorengegangenen. Auf den Spuren deutscher Emigranten« (1990) und »Cyberland. Eine Führung durch den Hightech-Underground« (1996), sowie drei Romane und rund 400 Aufsätze, Essays und Reportagen. Gegenwärtig schließt er eine Kulturgeschichte der Digitalisierung ab. Kontakt: g@freyermuth.com – <http://www.freyermuth.com>.

FOTIS JANNIDIS, Prof. Dr., ist Professor für Neuere Deutsche Literaturwissenschaft am Institut für Sprach- und Literaturwissenschaft der TU Darmstadt. Nach seinem Studium der Germanistik und Anglistik an der Universität Trier hat er an

der LM-Universität München promoviert und habilitiert. Seine Forschungsschwerpunkte sind Literaturtheorie, Erzähltheorie/Geschichte des Erzählens und Computerphilologie (digitale Editionen, Computerspiele). Er ist Mitherausgeber des Jahrbuchs für Computerphilologie, der Reihen Narratologia und Revisionen sowie des Journal of Literary Theory. Website: <http://www.jannidis.de/>.

ROBERTO SIMANOWSKI, Prof. Dr., Studium der Deutschen Literatur und Geschichte an der Friedrich-Schiller-Universität Jena, Promotion 1996 zur Unterhaltungsliteratur um 1800. 1997 bis 1998 wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Georg-August-Universität Göttingen. Humboldt-Stipendiat an der Harvard University 1998 bis 2000 und an der University of Washington 2001 bis 2002, Gastprofessor am Institut für Medienwissenschaft der Friedrich-Schiller-Universität Jena 2002 bis 2003. Seit 2003 Assistant Professor für German Studies und Digitale Ästhetik an der Brown University in Providence, Rhode Island (USA). 1999 Gründer und seitdem Herausgeber des Online-Journals für digitale Ästhetik ichtung-digital.org. Letzte Veröffentlichungen: *Digitale Literatur (Text & Kritik, 2001, Hg.)*; *Interfictions: Vom Schreiben im Netz (Edition Suhrkamp 2002)*; *Literatur.digital. Formen und Wege einer neuen Literatur (Deutscher Taschenbuch Verlag 2002, Hg.)*; *Transmedialität. Studien zu paraliterarischen Verfahren (Wallstein 2006, Mhg.)*, *Digitale Medien in der Erlebnisgesellschaft. Kultur – Kunst – Utopien (Rowohlt Encyclopaedie 2008)*.

ULRICH SCHMITZ, Prof. Dr., Germanistik/Linguistik und Sprachdidaktik an der Universität Duisburg-Essen. Arbeitsschwerpunkte: Deutsche Gegenwartssprache, Sprache in Massenmedien und neuen Medien, Text-Bild-Beziehungen, E-Learning, Computerlinguistik. Associate Chair des 15. Weltkongresses für Angewandte Linguistik www.aila2008.org. Linguistik-Server LINSE www.linse.uni-due.de.

Lernportal PortaLingua www.uni-due.de/portalingua. Kontakt: ulrich.schmitz@uni-due.de.

PHILOMEN SCHÖNHAGEN, Prof. Dr., Inhaberin des Lehrstuhls für systematische und historische Kommunikationswissenschaft am Fachbereich Medien- und Kommunikationswissenschaft der Universität Freiburg (CH). Arbeitsschwerpunkte sind Journalismustheorie und -geschichte, Qualität im Journalismus, Kommunikationsgeschichte, Massenkommunikationstheorie, Soziale Kommunikation im Internet, Qualitative Methoden in der Kommunikationswissenschaft. Kontakt: philomen.schoenhagen@unifr.ch – www.unifr.ch/mukw.

JÜRGEN SPITZMÜLLER, Dr. phil., Seminaroberassistent am Deutschen Seminar der Universität Zürich, Fachbereich Linguistik. Forschungsschwerpunkte: Spracheinstellungs- und Sprachideologieforschung, Diskurstheorie, visuelle Kommunikation, Schriftlinguistik, Textdesign, Geschichte und Theorie der Sprachkritik. Kontakt: spitzmueller@ds.uzh.ch – www.ds.uzh.ch/spitzmueller/.

JOACHIM TREBBE, Prof. Dr., Assoziierter Professor für empirische Kommunikations- und angewandte Medienforschung am Fachbereich Medien- und Kommunikationswissenschaft der Universität Freiburg (CH). Arbeitsschwerpunkte sind Methodenentwicklung, Massenmedien und Integration, Inhaltsanalyse von Fernseh- und Hörfunkprogrammen sowie Printprodukten, statistische Datenanalyse, Wissenschaftskommunikation und Rezeptionsforschung. Kontakt: joachim.trebbe@unifr.ch – www.unifr.ch/mukw.

MANABU WATANABE, Prof. Dr., 1984 Abschluss des Magisterstudiums (Germanistik) an der Universität Tokio, 1987-1988 Studium der Germanistik und der Allgemeinen Sprachwissenschaft an der WWU (Münster), 1996-1997 Gastwissenschaftler am Institut für Allgemeine Sprachwissenschaft der WWU (Münster),

gefördert durch die Alexander-von-Humboldt-Stiftung, 1999-2005 Professor an der Rikkyo-Universität in Tokio. Seit 2005 Professor für Germanistische Linguistik an der Gakushuin-Universität in Tokio. Forschungsprofile: Historiographie der Linguistik, Phraseologieforschung, Kontrastive Linguistik, Soziolinguistik, Medienlinguistik. Kontakt: CBA09318@nifty.com.

ALLE NETWORK-ARBEITEN IM ÜBERBLICK

→ Network Einführung

Jens Runkehl, Peter Schlobinski & Torsten Siever
Sprache und Kommunikation im Internet (Hannover, 1998)
websprache • medienanalyse

→ Network Nr. 1

Lena Falkenhagen & Svenja Landje
Newsgroups im Internet (Hannover, 1998)
websprache

→ Network Nr. 2

Gisela Hinrichs
Gesprächsanalyse Chatten (Hannover, 1997)
websprache • medienanalyse

→ Network Nr. 3

Julian Hohmann
Web-Radios (Hannover, 1998)
websprache

→ Network Nr. 4

Silke Santer
Literatur im Internet (Hannover, 1998)
websprache

→ Network Nr. 5

Peter Schlobinski
Pseudonyme und Nicknames (Hannover, 1998)
websprache • medienanalyse

→ Network Nr. 6

Jannis K. Androutsopoulos
Der Name @ (Heidelberg, 1999)
websprache

→ Network Nr. 7

Laszlo Farkas & Kitty Molnár
Gäste und ihre sprachlichen Spuren im Internet (Hannover, 1999)
websprache

→ Network Nr. 8

Peter Schlobinski & Michael Tewes
Graphentheoretisch fundierte Analyse von Hypertexten (Hannover, 1999)
websprache • medienanalyse

→ Network Nr. 9

Barbara Tomczak & Cláudia Paulino
E-Zines (Hannover, 1999)
websprache

→ Network Nr. 10

Katja Eggers et al.
Wissenstransfer im Internet – drei Beispiele für neue wissenschaftliche Arbeitsmethoden (Hannover, 1999)
websprache • medienanalyse

→ Network Nr. 11

Harald Buck
Kommunikation in elektronischen Diskussionsgruppen (Saarbrücken, 1999)
websprache

→ Network Nr. 12

Uwe Kalinowsky
Emotionstransport in textuellen Chats (Braunschweig, 1999)
websprache

→ Network Nr. 13

Christian Bachmann
Hyperfictions – Literatur der Zukunft? (Zürich, 1997)
websprache

→ Network Nr. 14

Peter Schlobinski
Anglizismen im Internet (Hannover, 2000)
websprache • medienanalyse

→ Network Nr. 15

Marijana Soldo
Kommunikationstheorie und Internet (Hannover, 2000)
websprache • medienanalyse

→ Network Nr. 16

Agnieszka Skrzypek
Werbung im Internet (Hannover, 2000)
websprache • werbesprache

→ Network Nr. 17

Markus Kluba
Der Mensch im Netz. Auswirkungen und Stellenwert computervermittelter Kommunikation (Hannover, 2000)
websprache

→ Network Nr. 18

Heinz Rosenau
Die Interaktionswirklichkeit des IRC (Potsdam, 2001)
websprache

→  Network Nr. 19

Tim Schönefeld
Bedeutungskonstitution im
Hypertext (Hamburg, 2001)
websprache • medienanalyse

→  Network Nr. 20

Matthias Thome
Semiotische Aspekte computer-
gebundener Kommunikation
(Saarbrücken, 2001)
websprache • medienanalyse

→  Network Nr. 21

Sabine Polotzek
Kommunikationssysteme
Telefonat & Chat: Eine
vergleichende Untersuchung
(Dortmund, 2001)
websprache

→  Network Nr. 22

Peter Schlobinski et al.
Simsen. Eine Pilotstudie zu
sprachlichen und kommuni-
kativen Aspekten in der SMS-
Kommunikation
(Hannover, 2001)
websprache • handysprache

→  Network Nr. 23

Andreas Herde
www.du-bist.net. nternet-
adressen im werblichen Wandel
(Düsseldorf, 2001)
websprache • werbesprache

→  Network Nr. 24

Brigitte Aschwanden
»Wär wot chätä?« Zum Sprach-
verhalten deutschschweizeri-
scher Chatter
(Zürich, 2001)
websprache • medienanalyse

→  Network Nr. 25

Michaela Storp
Chatbots. Möglichkeiten und
Grenzen der maschinellen
Verarbeitung natürlicher
Sprache
(Hannover, 2002)
websprache • werbesprache
• medienanalyse

→  Network Nr. 26

Markus Kluba
Massenmedien und Internet
– eine systemtheoretische
Perspektive
(Hannover, 2002)
websprache • medienanalyse

→  Network Nr. 27

Melanie Krause & Diana Schwit-
ters
SMS-Kommunikation
– Inhaltsanalyse eines kommuni-
kativen Phänomens
(Hannover, 2002)
handysprache

→  Network Nr. 28

Christa Dürscheid
SMS-Schreiben als Gegenstand
der Sprachreflexion
(Zürich, 2002)
handysprache

→  Network Nr. 29

Jennifer Bader
Schriftlichkeit & Mündlichkeit
in der Chat-Kommunikation
(Zürich, 2002)
websprache • medienanalyse

→  Network Nr. 30

Olaf Krause
Fehleranalyse für das
Hannoversche Tageblatt
(Hannover, 2003)
medienanalyse

→  Network Nr. 31

Peter Schlobinski &
Manabu Watanabe
SMS-Kommunikation
– Deutsch/Japanisch kontrastiv.
(Hannover/Tokyo, 2003)
handysprache

→  Network Nr. 32

Matthias Wabner
Kreativer Umgang mit
Sprache in der Werbung. Eine
Analyse der Anzeigen- und
Plakatwerbung von McDonald's
(Regensburg, 2003)
werbesprache

→  Network Nr. 33

Steffen Ritter
Kohärenz in moderner, inter-
aktiver und handlungsbasierter
Unterhaltung. Die Textwelten
von Adventures
(Mannheim, 2003)
werbesprache

→  Network Nr. 34

Peter Schlobinski
Sprache und Denken ex
machina?
(Hannover, 2003)
werbesprache

→  Network Nr. 35

André Kramer
Rechtschreibkorrektursysteme
im Vergleich. DITECT versus
Microsoft Word
(Hannover, 2003)
werbesprache • medienanalyse

→  Network Nr. 36

Samuel Spycher
»I schribdr de no...«
(Solithurn/Schweiz 2004)
handysprache

→  Network Nr. 37

Sabine Leitner
»Die Partei als Marke«?
Eine Untersuchung der Wahl-
werbung mit einem Vergleich zur
Wirtschaftswerbung
(Regensburg 2004)
werbesprache • medienanalyse

→  Network Nr. 38

Tanja Stöger
Die Heilige Schrift in der Wer-
bung. Religiöse Elemente in der
Werbesprache
(Regensburg 2004)
werbesprache • medienana-
lyse

→  Network Nr. 39

Beat Schmückle & Tobias Chi
Spam – Linguistische Untersu-
chung einer neuen Werbeform
(Zürich 2004)
websprache • medienanalyse

→  **Networx Nr. 40**

Jucker, Andreas H.
Gutenberg und das Internet. Der Einfluss von Informationsmedien auf Sprache und Sprachwissenschaft (Zürich 2004)
websprache • onlinepublishing

→  **Networx Nr. 41**

Androutsopoulos, Jannis et al.
Sprachwahl im Werbeslogan. Zeitliche Entwicklung und branchenspezifische Verteilung englischer Slogans in der Datenbank von slogans.de (Hannover 2004)
werbesprache

→  **Networx Nr. 42**

Schlobinski, Simone
Smarte Kommunikation im Internet– Analyse und Beurteilung ausgewählter Marken der Automobilindustrie (Osnabrück 2004)
werbesprache

→  **Networx Nr. 43**

Siebenhaar, Beat
Varietätenwahl und Code Switching in Deutschschweizer Chatkanälen (Zürich 2005)
websprache

→  **Networx Nr. 44**

Andrea Nowotny
Daumenbotschaften. Die Bedeutung von Handy und SMS für Jugendliche (Bonn 2005)
handysprache

→  **Networx Nr. 45**

Olaf Grabienski
Internetauftritte literarischer Buchverlage. Form und Funktion ihrer medialen Gestaltung (Hamburg 2005)
onlinepublishing

→  **Networx Nr. 46**

Peter Schlobinski & Torsten Siever (Hrsg.)
Sprachliche und textuelle Merkmale in Weblogs. Ein internationales Projekt (Hannover 2005)
websprache

→  **Networx Nr. 47**

Kai Richter
Zielgruppe Kind. Sprachliche Veränderungen der Anzeigenwerbung in 50 Jahren Micky Maus (Darmstadt 2006)
werbesprache

→  **Networx Nr. 48**

Katharina Franke
Language Variation in #berlin (Hannover 2006)
websprache

→  **Networx Nr. 49**

Bernd Kappenberg
Zeichen setzen für Europa – der Gebrauch europäischer lateinischer Sonderzeichen in der deutschen Öffentlichkeit (Hannover 2006)
websprache

→  **Networx Nr. 50**

Jürgen Dittmann, Hedy Siebert, Yvonne Staiger-Anlauf.
Medium & Kommunikationsform am Beispiel der SMS. (Hannover 2007)
handysprache

→  **Networx Nr. 51**

Frederic Härvelid.
»Wusste gar nicht das man schriftlich labern kann.« Die Sprache in Deutschschweizer Newsboards zwischen Mündlichkeit und Schriftlichkeit. (Hannover 2007)
websprache

→  **Networx Nr. 52**

Florence Kessler.
Instant Messaging. Eine neue interpersonale Kommunikationsform. (Hannover 2008)
websprache

→  **Networx Nr. 53**

Schlobinski/Siever/Runkehl (Hgg.)
Web X.0. Das Internet in 10 Jahren (Hannover 2008)
websprache