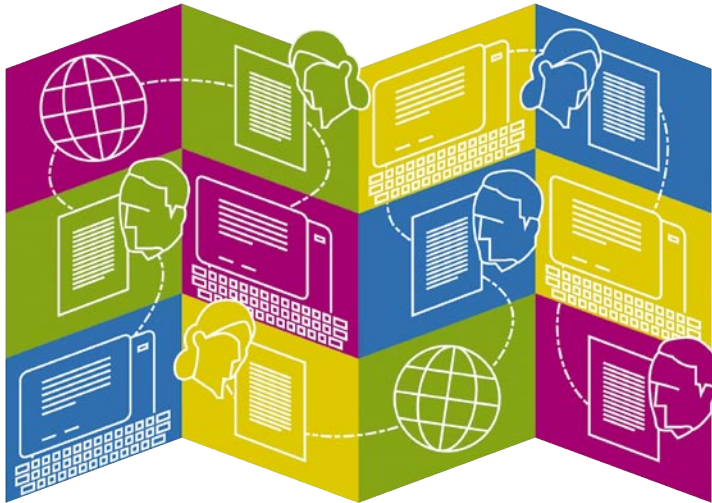




Die Online-Revolution

Wie alte und neue Medien zu Partnern werden



Quelle: Pascal Fossier, www.fotolia.de

Zusammenfassung

Die Printmedien, Hörfunk und TV rutschen in eine Krise. Menschen, die mit dem Internet aufgewachsen sind, befriedigen zunehmend ihre Informations- und Kommunikationsbedürfnisse im Internet. Wie lassen sich Alt und Neu integrieren? P.M. geht im Wissenssegment neue Wege.

Medien-Guerilla in Nadelstreifen

Durch den goldenen Münchner Herbst bebte eine kleine Oktoberrevolution. Bei den Medientagen saßen an den Panels forsche Jungdynamiker, die mit leuchtenden Augen von der Revolution schwärmten – wie weiland die 68er bei den Teach-ins an den Universitäten. Nur: Während die Polit-Revoluzzer sich im Zottel-Look gefielen, trat die Medien-Guerilla in Nadelstreifen an. Sie sitzt an den Regiepulps vieler kleinerer Online-Unternehmen und lehrt die großen alten Massenmedien – Tageszeitungen, Zeitschriften und TV-Sender – das Fürchten.

Umbruch wie zu Gutenbergs Zeiten

Die Exponenten der neuen Medien sprachen von einem gewaltigen Umbruch, vergleichbar dem vor 500 Jahren, als Gutenberg den Buchdruck erfand, damit Bildung und Information einigen wenigen Privilegierten entriss und jedem zugänglich mach-

te; sie zitierten Berthold Brecht, der mit der Erfindung des Radios die Hoffnung verbunden hatte, dass jetzt endlich jeder Empfänger auch zum Sender von Botschaften werden könne; und sie freuten sich auf ein neues Zeitalter der Demokratie und Selbstentfaltung, in dem die Hierarchien sich nivellieren, die Politik transparent und offen wird, Unternehmen sich selbst organisieren, Mitarbeiterkritik nicht mehr abgebügelt werden kann, der Kunde sich in großen Communities organisiert und Souverän am Markt ist; und sie gaben der Hoffnung Ausdruck, dass das weltweite Netz eine neue kollektive Intelligenz¹ schaffe, die den evolutionären Quantensprung unserer Technik-Zivilisation auf eine höhere Entwicklungsstufe ermöglicht.

Der Nutzer ist King

Einer der Branchen-Mächtigsten, AOL-Chef Jonathan Miller, teilte in seiner Keynote Adresse diese Beurteilung. „Der Kunde und Nutzer ist heute absoluter König“, sagte er. Medien, die ihn einzubinden verstehen, stehe die Welt offen mit glanzvollen Geschäften. Harte Zeiten wurden für die Tageszeitungen prognostiziert, deren Auflagen in den USA – Vorreiter medialer Entwicklungen – in den freien Fall überzugehen drohen, die angesehene „LA Times“ kämpft ums Überleben: 40 Prozent Auflagenverlust! Als Therapie wird diskutiert, ob Ressortleiter danach bezahlt werden sollten, wie viel Zustimmung die Leser per E-Mail signalisieren; angeschlagen ist auch die Grand Old Lady, die 155 Jahre alte „New York Times“, die bis 2014 totgesagt wird; es waren Internet-Nutzer, die ermittelten und verkündeten, dass das für ihren exzellenten Journalismus vielfach ausgezeichnete Blatt sich zum Werkzeug der Bush-



Quelle: Münchner Medientage

Jonathan Miller:
„IT companies follow users“



Regierung machen ließ. Nicht nur Qualitätsverlust, ein weiterer Grund für den Niedergang der Zeitungslandschaft ist, dass Nachrichten brandaktuell im Netz abrufbar sind, dass die Zeitung am Frühstückstisch durch den Laptop ersetzt wird. Auch die Einschaltquoten der großen US-Fernseher geraten ins Trudeln, nachdem online immer mehr Filme verfügbar sind und Youtube/Broadcast Yourself sich in nur wenigen Monaten zu einem Weltportal für selbstgedrehte Streifen hochkatapultierte, sodass selbst Hollywood leise schon um seine Zukunft bangt.

Bürger-Journalisten machen mobil

Angesichts solcher Aussichten saßen die Vertreter der alten Medien sichtlich verdrossen auf den Panels und versuchten gegenzuhalten, indem sie das Fähnchen des Qualitätsjournalismus in die Höhe reckten. Die neuen Medien seien oft zu schnell, flüchtig und laienhaft, um eine professionelle journalistische Leistung wie eine sachgerechte Auswahl, wahrheitsgemäße Recherche und inhaltliche Verdichtung von Nachrichten und Entwicklungen zu erbringen – darin waren sich leitende Redakteure von öffentlich-rechtlichen wie privaten Sendern einig. Allerdings müsse man auch sehen, dass der Tsunami in Südostasien vor zwei Jahren auch ein Tsunami für die Medien gewesen sei, weil Laien mit ihren Kameras und tagebuchähnlichen Weblogs ein viel schnelleres und gründlicheres Bild von der Flutkatastrophe geliefert hätten als die Medien selber. Der Tsunami war die Geburtsstunde des Bürgerjournalismus, der heute auf breitem Vormarsch ist und in immer mehr Medien Eingang findet – bis hin zur Bildzeitung, die Leserfotos veröffentlicht und honoriert. Das vom ehemaligen US-Vizepräsidenten Al Gore gegründete Fernsehen Gore-TV wird zu einem Drittel von Laien bestritten. Die südkoreanischen Ohmynews mit vielen hundert Laienjournalisten gilt als größte Operation dieses neuen Medien-Hybrids. Ein Zeichen setzt unterdessen der britische Nachrichtensender BBC, der dazu übergeht, seine Bürgerreporter journalistisch zu schulen, um seine hohen professionellen Standards abzusichern.

Dinos treffen auf junge Wilde

Alexander von Reibnitz, Verband Deutscher Zeitschriftenverleger, brachte die Debatte über

Überlebenschancen der „alten Dinosaurier“ und Legitimität der „jungen neuen Wilden“ auf den folgenden Punkt: „Die Medien und insbesondere die Printbranche müssen sich durch hohe Investitionen in das Netz um eine Integration bemühen und beide Medien zu einem zusammenwachsen lassen.“ Wichtig sei, ständig an der Qualität der Marken zu feilen, sich zu fragen, was deren Kern sei, Zeitungen und Zeitschriften nutzeraktiv zu machen und durch eine Kommunikation in beide Richtungen die Leser an sich zu binden.

Eine Gegensprechanlage – elektronisch sowie im Print

An dieser Verschränkung von Print und Online arbeitet die Wissenszeitschrift P.M., die versucht, hierfür im Themenfeld des Wissenschaftsjournalismus Akzente zu setzen. Dazu werden im Heft Kontroversen aufgegriffen, wie etwa die Frage, ob Computerspiele die charakterliche und geistige Entwicklung von Kindern förderten oder, im Gegenteil, diese blockierten. Das Thema, von zwei Experten in der Pro- und Kontra-Position dargelegt, löste eine Flut von Mails aus, in denen Leser zu der Auffassung der Experten Stellung nahmen, manchmal sehr leidenschaftlich, fast immer mit sehr soliden und bedenkenswerten Argumenten.

US-Kommunikationswissenschaftler sprechen mittlerweile von einer „Auflagen-Implosion“ in der Tagespresse.

Aus diesen Einwüfen entstand dann wieder ein Printbeitrag, in dem die Leserin und der Leser das Wort hatte, um die Expertenmeinung zu ergänzen. In anderer Form wird diese „Gegensprechanlage“ im aktuellen P.M. News-Teil aktiviert. Verschiedene Beiträge wie der über das neue NASA-Mondprogramm oder Therapien gegen die Winterdepression fragen nach der Meinung des Lesers: „Milliardengrab oder Zukunftsinvestition?“ und „Wie verscheuchen Sie den Winterblues?“ – die Antworten darauf werden auf der P.M. Homepage gepostet, wo diese aktuellen Themen eine Wertung, Ergänzung und Erdung erfahren, aus Sicht der Nichtexperten (www.pmmagazin.de/talk). Der nächste Schritt wäre, diese Einlassungen wiederum zu verdichten und an die Forschergemeinde wie auch politischen Entscheidungsmacher zurückzuführen.

Nachwuchsforscher-Blog über Laboralltag

Zum Konzept gehören weiterhin Podcasts und Videos, die Redakteure und Autoren über die



P.M.-DEBATTE

Gefährliches Spiel?

Wie wirken sich Computerspiele auf unsere Kultur und Gesellschaft aus? Im Auftragsheft von P.M. beschrieb der Zukunftsforscher Matthias Horx seine positiven Erfahrungen mit »World of Warcraft«. Im Septemberheft antwortete ihm der Neurobiologe Professor Manfred Spitzer unter der Überschrift »Töten lernen per Software«. Jetzt haben in dieser Kontroverse Debatte die P.M.-Leser das Wort



KONTRASTEN Im Streit um Computerspiele: Matthias Horx (l.) und Manfred Spitzer

Das war ein Verstoß erster Klasse: Die eindeutige Mehrheit unserer Leser, die per E-Mail oder im P.M. Forum zum Thema Computerspiele Stellung bezogen, ließen an dem Beitrag von Professor Spitzer kein gutes Haar. »Hetzschrift« nannte ein Schreiber mit dem Nickname »Athenas« die Ansichten des Neurobiologen, ein »kloofischer Druide« sah eine »surrealistische Keule« auf Computerspieler niederlassen, und »Saladin« empörte sich: »Gestern war es die Rockmusik, heute sind es die Computerspiele – wieder ist etwas anderes an den Gewalteszessen schuld.« Die Frage, ob Computerspiele die Gewaltbereitschaft fördern, verlangt nach Meinung vieler P.M.-Leser eine differenzierte Antwort. »Neben den Gewaltspielen«, schrieb uns Thomas Nürnberg, »gibt es noch unzählige andere Games: Actionmen, Jump&Run, Flugsimulatoren, Sport, Strategiespiele, Geschicklichkeit- und Denkspiele, Adventures und Wirtschaftssimulationen«, und die seien unbedenklich. »Kissentwende 1916« wirft Professor Spitzer vor: »Wir Shooter in eine Schublade mit Rollen- und Strategiespielen steckt, hat meiner Meinung nach keine Ahnung, wovon er redet.« Außerdem seien »egalwertverleibende Spiele einstu-

tig die Minderheit«, meint Leser Timo Hofmann. Dass Gewalt in der virtuellen sich auf die »reale« Realität überträgt, bestreitet Jan Torben Wilkoms selbstverleibend für viele Gleichgestimmte: »Alle Online-Gamer, die ich kennengelernt habe, waren keine Monster, Serienkiller oder Menschen, die mit ihrem realen Leben nicht klar kommen. Es waren ganz normale Menschen – von Elektro-Fachinstallateur über die angehende Goldschmiedin, eine Violonistin der Moskauer Oper bis hin zum promovierten Arzt und Architekten.« Auch an sich selbst haben viele Gamer keine Veränderungen registriert: »Ich habe viele Stunden vor dem Computer gesessen«, schreibt beispielsweise Radak Lasko, »ich müsste ein krimineller, verunsicherter und gewaltanwendender Mensch sein. So bin ich wirklich: Ich bin Leiter Finanz- und Rechnungswesen und Informante in einem Handelsbetrieb, ich leiste unentgeltliche Kinder- und Jugendarbeit im CVJM, ich bin Offizier in der Schweizer Armee, ich betreibe sehr viel Sport und lese sehr viel, ich bin ruhig und ausgeglichen.« »Kissentwende« formuliert seine Forderung: »Friedfertigkeit wie viele andere sehr pointiert: »Ich kann mich

nicht entsinnen, jemals beim Bäcker um die Ecke meine Brötchen mit vorgehaltener Bauretta eingekauft zu haben.« Und Reinhard Weyand, seit Jahren Spieler: »Wie 95 Prozent meiner Freunde«, beteuert: »Ich bin überzeugter Pazifist.« Dass virtuelle Gewalt »abflart«, bestreitet Gunnar Köhler («Gewaltspiele sind keine Ausbildung zum Töten») ebenfalls. Er schränkt aber ein: »Ich kann mir jedoch gut vorstellen, dass es bei weniger intelligenten Menschen zu einer Verbindung kommen kann und daraus eine erhöhte Gewaltbereitschaft resultiert. Aber man darf hier nicht pauschalisieren.« Keine Pauschalisierung – das fordern viele P.M.-Leser. Auch deshalb, weil man die Gewaltbereitschaft in der realen Welt nicht außer Acht lassen kann. »Wir Gewalt als direkte Folge von Medienkonsum ansieht«, schreibt Michael Pichler, »sollte sich einmal darüber Gedanken machen, was Arbeitslosigkeit und Perspektivlosigkeit auslösen können.« In die gleiche Kerbe schlägt Stephan Wolff: »Welche Computerspiele hat es eigentlich 1933 gegeben, als die NS-Diktatur an die Macht kam? Keine. Es war die Perspektivlosigkeit, die die Menschen in die Arme der Demagogen trieb.« Für Achim Hünshorn scheint Gewalt keine Folge von Games zu sein, sondern

eher eine anthropologische Grundkonstante: »Ist es nicht so, dass Medien und Spiele den offenbar angeblich vorhandenen Hang des Homo sapiens zur Gewalt weniger gestalten und Formen, sondern einfach nur widerspiegeln?« In diesem Zusammenhang findet Christian Franz Computerspiele »als Ventil gar keine so schlechte Idee«. Eine Restgaffe, dass virtuelle in reale Gewalt umschlägt, sehen fröhlich Panamer und eine Reihe anderer Leser aber dort, »wo die Erziehung schlecht funktioniert, wo die Kinder mit diesen Dingen allein gelassen werden. Wenn es eine Bearbeitung, ein Gespräch gibt, sind sie kein Problem.«

Zuschriften, die negative Einflüsse von Computerspielen behaupten, waren in der Minderzahl. »Ich sehe in meinem persönlichen und beruflichen Umfeld einige Jugendliche, die bekannt sind für ihren exzessiven Misbrauch von Fernsehen, Kino und Computerspielen«, schreibt etwa Helmut Stadler. »Auch ein oberflächlicher Betrachter erkennt sie daran, dass sie geschwäteweis wie Zombies den halben Tag ihrer eigentlichen Bestimmung, dem Erlernen in ihre Scheinwelt, entgegenschwimmen.« Und Ralf Köhler musste nach nur »zwei Tagen« Beschäftigung mit einem »Balken-Computerspiel mentale Techniken anwenden, um überhaupt abschalten und einzuschlafen zu können.«

Bei der Frage, ob sich Games auf die soziale Kompetenz der Spieler auswirken, war das Meinungsspektrum in etwa ausgewogen. Die Zeitschrift von Maximilian Haberecht stellt selbstverleibend für viele positiv Geisterte: »Spiele fördern die soziale Kompetenz der Spieler. Ein »Rambot«, der ohne Kommunikation mit den Mitspielern loszuziehen, erkennt bald, dass ein Team wesentlich stärker und besser agieren kann.« Bei Online-Rollenspielen müsse man sich außerdem, so Bernd Dillinger, »mit wirtschaftlichen, sozialen, politischen und gruppendynamischen Aspekten des realen Lebens« beschäftigen. Auch Steve Brähler sieht in Computerspielen keinen negativen Einfluss auf das Sozialverhalten: »In allen Spielen, in denen es organisierte Vereinigungen (Clans oder auch Gilden) sowie große

Communities gibt, wird sich ausgetauscht, es wird Freundschaften geschlossen.« Dass Games sogar das Tor zur Liebe öffnen können, hat »Kilias« erlebt: »Ich habe meinen Lebenspartner über World of Warcraft kennengelernt.« Ganz andere Erfahrungen hat Eva Helmisch gemacht: Sie sieht »Beziehungen zerbrechen«. Und Birgit Friedrich berichtet: Wenn Freunde über World of Warcraft reden, »klingt es schon sehr nach Aussagen, die lieber nur bei Scheinmüttern aufzufallen sind.« Überraschend waren die selbstkritischen Stimmen von Spielern: »Ich konnte jahrelang an nichts anderes denken«, schreibt »Swopino«. »Meine Eltern bekamen mich kaum zu Gesicht. Meine Freundin habe ich vernachlässigt. Wer nicht spielte, existierte nicht für mich. In der Schule fielen meine Leistungen ab, oft wurde ich aggressiv. Es kam zu körperlichen Auseinandersetzungen, auch zu Verletzungen. Ich leide

der Schüler untereinander und gegenüber den Lehrern hat deutlich zugenommen.« Die Eltern wussten in der Medienberichterstattung »oft versagen oder resignieren.«

Auch Michael Stinn betont die Schlüsselstellung der Eltern: »Ich denke, Kinder gehören ins Freie, sollen mit »echten« Spielgelehrten die Welt entdecken, von den Erwachsenen in die Geheimnisse unserer Natur eingeweiht werden, durch Sport und Bewegung ihren Körper gesund entwickeln und durch gute Ernährung ihre (Geschmacks-)Sinne schärfen. Eltern sollten aktiv bei der schulischen Ausbildung zur Seite stehen, ihnen die Freude am Lesen und Lernen nahebringen. Danach sind sie stark genug, um in die dunkle Welt der 3-D-Ego-Shooter entlassen zu werden.«

Ob Games intelligenzsteigernd wirken, darüber gingen die Meinungen ebenfalls stark auseinander. Für Stefan Rosenberg ist die Sache klar: »Wenn das kreative Lösen von neuen Problemen nicht intelligenzsteigernd wirkt, was denn dann?« Anders sieht das Jörg Michael Kneist: »Seit über 23 Jahren bilde ich Lehrlinge aus, und im Lauf der Zeit haben wir festgestellt: Je mehr am Computer gesessen wird, umso dummer werden sie. Als die Spiele komplexer wurden und die Gewalt in den Spielen zunahm, boten die Jugendlichen ab. Es wurde immer schwerer, ihnen die Arbeit interessant zu machen, sie bekamen mehr Schwierigkeiten miteinander, ihre Konzentration ließ nach, sie wurden immer müder.« Beim Thema Intelligenz erinnert sich Michael Dacho vornehmlich an allere Games wie »Eidos«: »In einer romanischen Art waren diese Spiele besser als die heutigen »Kino-Spiele« Fantasie war gefordert.«

Einen interessanten Aspekt thematisiert ein 17-Jähriger: die Sprache. »Da während des Spiels wenig Zeit zum Schreiben ist, begnügt man sich mit Abkürzungen und achtet nicht auf die Rechtschreibung«, berichtet Philipp Christen. »Wenn man sechs Stunden lang Sätze geschrieben hat wie »lol, die kldes von den allen sind ja voll die noobs, datens sie können mich stammern, dann verwandelt es nicht, wenn man auch sonst in einem üblichen Stil schreibt.«

SOZIALLEBEN? NACH 12 STUNDEN SPIELEN BESCHRÄNKTES ES SICH IN UNSERER FAMILIE AUF DIE GEMEINSAME NÄHRUNGS-AUFNAHME

noch heute an den Spatfolgen.« Und »Gehards« fragt selbstverleibend: »Sozialleben? Nach 12 Stunden spielen, so bei uns in der Familie, beschränkt sich dieses auf die Nahrungsaufnahme.«

Karl Guster, seit 37 Jahren Lehrer, sieht ähnliche Defizite wie Professor Spitzer: »Viele Schüler (besonders die Jungen) können sich immer schwerer konzentrieren und sich unbehindert motivieren. Vieles wird als »langweilig« oder »uninteressant« abgetan, weil wir Lehrer wohl nicht mit so starken Reizen arbeiten wie die Medien und Computerspiele. Wir haben auch mehr Probleme als früher, von allen Schülern sorgfältig ausgearbeitete Hausaufgaben zu bekommen. Die Aggression

46 P.M. 11/2006

► Zum Anhören unter: www.p-m-magazin.de/audio

11/2006 P.M. 47

P.M.-Debatte über Computerspiele: Hier urteilt der Leser

Hintergründe ihrer Artikel, ihrer Arbeit und ihrem Verständnis als Wissensjournalisten befragen. Darüber berichtet zum einen eine Audioversion, zum anderen liefern Filme Hintergründe und Vertiefungen von Beiträgen, die weder im Print noch als Hör-Beitrag so zu erbringen sind. Darüber hinaus gibt es natürlich die mittlerweile in fast allen Medien üblichen Blogs, zum Beispiel die vom Sprach-Blogger, vom Philosophie-Hirni oder vom Kosmos-Durchblicker. Angelaufen sind auch Wissenschafts-Blogs, in denen junge Forscher und Doktoranden über ihren Laboralltag berichten, Wissbegierige und Neugierige an ihre Gerätschaften treten lassen und diese teilhaben lassen an ihren Erkenntnissen. Weiterhin denkbar sind ein interaktives Forum für neue Erfindungen wie auch Forschungsergebnisse. Auch knifflige Alltagsfragen, ob beispielsweise die Menge der Regentropfen auf der Autowindschutzscheibe vom Fahrtempo abhängt, ließen sich von Lesern und Nutzern beantworten. Die Qualität könnte man wiederum von der Online-Gemeinde bewerten lassen, die hochwertige Antworten mit Sternchen honoriert. Wer eine gewisse Anzahl erwor-

ben hat und das Vertrauen genießt, ließe sich mit anderen Recherchen betrauen.

Eine Online-Veranstaltung besonderer Art ist die Plattform Open Science, die im Magazin als Kommentar oder Glosse angehoben wird und zu der es auf der Homepage weitere Hintergründe sowie Links gibt, des Weiteren ein Forum für die Diskussion und Vertiefung. Hierbei geht es darum, die Aktionsfelder des modernen Wissenschaftsjournalismus ins Licht zu rücken; und zu fragen: wie er breite Leserschaften erreicht; nicht nur für Aufklärung bei komplexen wissenschaftstechnologischen Themen sorgt, sondern auch die dahinter stehende Forschung ins Visier nimmt; die politischen Interessen und Fördergelder durchleuchtet und bei der Kernfrage nachbohrt: Was hat denn der Steuerzahler und Verbraucher beispielsweise von den gestrittenen Nanotechnologie? Deshalb wurde auch ausführlich über eine Bürgerkonferenz im Deutschen Museum berichtet, die von der EU die Kennzeichnung von Waren verlangte, die Nanopartikel enthalten. Letztlich will Open Science die Wissenschaft für



Quelle: <http://www.p.m-magazin.de/de/openscience/>

P.M.-Homepage: Willkommen bei Open-Science, das Forscher und Laien vernetzt

alle Menschen öffnen und sie dazu ermutigen, zum Mitspieler sowie Mitforscher zu werden und die Alltagswelt der Bürger und die Welt der Forschung zu einer Community zu verzahnen.

„Crowdsourcing“ öffnet Wissensschätze und erhöht kritische Masse

Der Journalist als Brücke zwischen beiden hat hierbei eine Vermittler- und Katalysator-Funktion, des Weiteren die Rolle eines Kritikers, der auf die Güte von Information achten muss, gleichzeitig sich der Grenzen zwischen Journalismus und PR bewusst sein sollte. Als im September in Helsinki der mit einer Million Euro dotierte Millenniumpreis für „Humane Hightech“ verliehen wurde, stieß vielen journalistischen Teilnehmern auf, dass der Preisträger nur sehr unbefriedigend erklären konnte, wie er aus Halbleitern weißes Licht gewinnt, sowie dass darüber hinaus der humanitäre Nutzen dieser Technologie auch nur unzureichend ausgeleuchtet wurde. Insgesamt drängte sich der Verdacht auf, dass mit dieser Auszeichnung – fast vom Rang eines Nobelpreises – ein ganzes Land für sich international Werbung machen wollte, ohne Grundsätzliches geklärt zu haben. Das wurde bei Open Science in

aller Ausführlichkeit aufgegriffen: Die Funktion der Halbleiter konnte geklärt werden, die Frage des Nutzens für die Menschheit ans Millenniumpreis-Komitee weitergereicht, das dazu Stellung bezog und sich für die kritischen Anregungen bedankte. So geschah im Nachlauf, was eigentlich vor Ort hätte geklärt werden müssen. Sicher ist, dass der Millenniumpreis 2008 hinsichtlich seiner Kommunizierbarkeit sowie humanitären Zielrichtung auf solidere Beine stehen wird, was letztlich auf das intensive Networking und die Nachbearbeitung des Events durch die Journalisten zurückzuführen sein wird. Die „Weisheit der Masse“, im Online-Jargon „crowdsourcing“, darf man nicht überstrapazieren, aber: Viele wissen mehr als Einzelne, und ihre kritische Masse ist einfach höher.

Von Netizens und Prosumenten

Die antiautoritäre Rebellion der 1960er-Jahre, die von den Hippies in Kalifornien ausging und dort selbst die digitale Revolution zündete, scheint angekommen zu sein. „Die Orientierung an klassischen Autoritäten bricht zusammen“, befindet der Berliner Kommunikationswissenschaftler Norbert Bolz. An deren Stelle trete ein „breit gestreutes, selbstkontrolliertes Netzwerkwissen“. Kaum war im letzten Herbst der Brockhaus erschienen, war er schon überholt, weil er nicht alle Nobelpreisträger des Jahres 2006 enthielt – im Gegensatz zu Wikipedia. Woraufhin die Tageszeitung „Welt“ des Springer Verlags sich zu einem Nachruf auf einen „verdienstvollen Saurier der Wissensvermittlung“ entschloss. Wer aber im Glashaus sitzt ... Die „Bild“-Zeitung aus selbigem Verlagshaus wird in die Zange genommen von bildblog.de, der Fehler des Boulevardblatts schonungslos aufdeckt und 50.000 Besucher am Tag zählt. Kritische Online-Tagebücher schaffen eine neue Öffentlichkeit, besonders in autoritären Staaten wie China und der arabischen Welt, die bei allen Kontrollmaßnahmen sich der ständig zunehmenden Flut von Bloggern nicht mehr zu erwehren wissen. Für viele von ihnen ist das Internet ein Mittel der Demokratie und Mitsprache, oft viel wirksamer als ein Kreuzchen auf einem Wahlschein. Im Netz (net) wird der Bürger (citizen) zum „Netizen“, die Blogosphäre wird zu einem hocheffizienten Speakers' Corner, alle Segmente der Gesellschaft verbinden sich wie kommunizierende Röhren², lassen Konsumenten von Inhalten, Dienstleistungen, sogar Waren



gleichzeitig zu Produzenten werden – das Internet hat den „Prosumenten“ hervorgebracht.

Nur Qualitätsjournalismus wird überleben

Dass diese erdrutschartigen Veränderungen in der Medienlandschaft und Gesellschaft den Journalisten überflüssig machen könnten, ist nicht zu erwarten, allerdings stellen ihn die Netzaktivisten vor völlig neue Herausforderungen. „Gerade in Zeiten der ausufernden Informationsflut qualifiziert sich professioneller Journalismus durch Auswahl und Aufbereitung von Themen“, urteilt die renommierte Online-Publikation „Telepolis“. Dazu gehört nicht nur die altbewährte Schleusenwärterfunktion, sondern das kritische Durchleuchten dieser neuen Welt, insbesondere an ihrer Nahtstelle zur Technologie und Wissenschaft. Mit diesem Qualitätsanspruch steht und fällt der Journalismus, heute mehr als je zuvor.

Endnoten

- 1 Surowiecki (2006).
- 2 Friebe/Lobo (2006).

Literatur

- FRIEBE, H./LOBO, S. (2006): Wir nennen es Arbeit. Die digitale Bohème oder Intelligentes Leben jenseits der Festanstellung, München.
- SUROWIECKI, J. (2006): The Wisdom of Crowds Anchor Books 2005, <http://www.wisdomofcrowds.com>, www.pm-magazin.de/de/openscience, www.medientage.de, www.heise.de/tp/r4/artikel/23/23688/1.html

Der Autor

Wolfgang C. Goede ist leitender Redakteur der Wissens-Zeitschrift P.M.



BND-Affäre

Der „Fachjournalist“ im Gespräch mit Wilhelm Dietl

Im Juli letzten Jahres berichtete der „Fachjournalist“ rückblickend über die sogenannte BND-Spitzelaffäre. Der Bundesnachrichtendienst hatte Journalisten bespitzelt und instrumentalisiert. Einigen prominenten Journalisten wurde in diesem Zusammenhang Mittäterschaft und der Verrat ihrer Berufsehre vorgeworfen.

Im Interview gibt Wilhelm Dietl Auskunft über die Affäre, seine Tätigkeiten für den BND und seine journalistische Laufbahn.

Im Rahmen der Berichterstattung über die BND-Affäre waren Journalisten darüber bestürzt, dass der BND Journalisten auf ihre Kollegen angesetzt hat. Ist es legitim, dass ein Journalist einen Kollegen bespitzelt?

Wilhelm Dietl: Es ist keinesfalls legitim, dass ein Journalist Kollegen bespitzelt. Es ist definitiv auch rechtswidrig, wenn der Auftraggeber für diese Aktion ein Nachrichtendienst oder eine Polizeibehörde ist. Dagegen muss mit allen juristischen und politischen Mitteln vorgegangen werden. Ich habe zu keiner Zeit Kollegen bespitzelt, weder im eigenen noch im Auftrag anderer.

Im Schäfer-Bericht heißt es, Sie hätten sich im Zeitraum von Mai 1993 und August 1998 noch 117-mal mit Herrn Foertsch getroffen. In dieser Zeit, als Sie auch für den „Focus“ tätig waren, wollen Sie aber nicht für den BND gearbeitet haben. Haben Sie bei diesen häufigen Kontakten nur Kaffee getrunken?

Ich habe Herrn Foertsch wiederholt getroffen, weil wir uns gut kannten und über zahlreiche Themen austauschten. Zu meinen journalistischen Aufgaben bei „Focus“ gehörten auch die Kontaktpflege zu Geheimdiensten und anderen Sicherheitsbehörden und natürlich Recherchen über deren Tätigkeit. Ob die genannte Zahl zutrifft, kann ich nicht sagen. Ich habe nicht Buch geführt. Jedenfalls habe ich in diesem Zusammenhang keinen Auftrag übernommen, Medien auszuspähen, wurde dafür selbstverständlich auch nicht bezahlt.

Der Schäfer-Bericht enthält umfangreiche Passagen, in denen der BND-Abteilungsleiter Foertsch erklärt, Sie hätten über Spiegel-Redakteure Informationen an den BND geliefert, was Sie aber bestreiten. Wieso soll man Ihnen eher glauben, als dem BND-Mitarbeiter?