

Siegeszug des Computers

„I think there is a world market for about 5 computers.“ Im Jahr 1943 soll der damalige Vorstandsvorsitzende von IBM, Thomas J. Watson, diese Prognose über den künftigen ökonomischen und gesellschaftlichen Einfluss des Computers abgegeben haben. Auch wenn es sich bei diesem Ausspruch möglicherweise nur um eine moderne Sage handelt, ihre belustigende Wirkung verliert diese Prognose nicht. Heute sind die „persönlichen“ Computer und anderen Digitaltechnologien wie Mobiltelefone, mp3-Player, GPS-Geräte uvm. aus dem gesellschaftlichen und kulturellen Alltag nicht mehr wegzudenken. Ihren Ausgang nahm diese Entwicklung in den 30er, 40er und 50er Jahren des 20. Jahrhunderts, als die konzeptuellen und technologischen Grundlagen der modernen digitalen Computertechnologien gelegt wurden. In das Alltagsleben begannen Computer in den 70er und 80er¹ Jahren einzudringen. Der gesellschaftliche und kulturelle Siegeszug des Computers vollzog sich jedoch in den 1990er Jahren. Diese Entwicklung ist eng mit der Erfindung und raschen Verbreitung des World Wide Web verbunden und lässt sich nicht losgelöst von dieser verstehen. Da dem World Wide Web in diesem Band ein eigener Beitrag gewidmet ist, wird hier im Folgenden nicht näher auf diese Entwicklung eingegangen (vgl. den folgenden Beitrag „Internet“ von Kathrin Rothemund).

Computer erscheinen als veritable Wunschmaschinen, mit denen alles möglich ist und die einen grundlegenden gesellschaftlichen und kulturellen Wandel herbeiführen (Turkle 1986). Die Computerkultur der 1990er ist eine Kultur im Übergang. Sie steht unter dem Eindruck der zunehmenden Digitalisierung (1), Interaktivität (2), Virtualität (3), Multimedialität und Hypertextualität (4) und Vernetzung. Befördert wurde der Siegeszug des Computers durch die rasante Entwicklung immer leistungsfähigerer Digitaltechnologien, was dazu führte, dass das Medium Computer in nahezu allen Bereichen des gesellschaftlichen Lebens nicht nur Verbreitung fand, sondern auch zu deren Veränderung beitrug. Dabei bildet die Digitaltechnologie die Grundlage einer Kommunikationsrevolution, die die bisher von Buchdruck und Fernsehen dominierte kommunikative Welt transformiert und der Gesellschaft die Signatur einer globalisierten Informationsgesellschaft (5) aufprägt.

1 Zur Computerkultur in den 1980ern siehe den Beitrag von Werner Faulstich zu diesem Thema in dem Band „Die Kultur der 80er Jahre“ (2005).

1. Digitalisierung

In den 1990er Jahren vollzog sich die zunehmende Digitalisierung aller Bereiche der gesellschaftlichen und kulturellen Lebenswelt. Dies manifestierte sich sowohl auf der Ebene der Nutzung von Digitaltechnologien als auch auf der Ebene der Produktion, Distribution und Rezeption sowie der Kommunikation von Informationen in digitaler Form bzw. über digitale Netzwerke. Es handelte sich hierbei zunächst um einen rein quantitativen Bedeutungszuwachs digitaler Informations- und Kommunikationstechnologien (IuK-Technologien), der symptomatisch war für die sich vollziehende Kommunikationsrevolution.

Als Kommunikationsrevolution wurde die antizipierte Transformation etablierter Muster der Information und Transaktion und damit einhergehend auch der gesellschaftlichen und institutionellen Organisation, der ökonomischen Produktion und des Vertriebs bezeichnet. Folgt man der Einschätzung des Allensbacher Instituts für Demoskopie, dann lässt sich diese Kommunikationsrevolution in drei Phasen einteilen: die Phase der Aneignung, die Phase des Kompetenzerwerbs und die Phase der Neuordnung (ACTA'2000). Charakteristisch für die 1990er Jahre waren die zunehmende Aneignung und der beginnende Kompetenzerwerb in Bezug auf digitale Technologien.

Jahr	1990	1991	1992	1993	1994	1995	1996	1997	1998	1999
Prozent	8,99	9,8	10,87	12,54	15,08	17,84	20,85	23,89	27,91	29,7

Tabelle 1: Personal Computer je 100 Einwohner in Deutschland (United Nations)

So stieg der Anteil von Personal Computern in der Bundesrepublik Deutschland von 9% im Jahr 1990 auf knapp 30% im Jahr 1999 (siehe Tabelle 1). In absoluten Zahlen: Während es 1990 nur rund 6,5 Millionen Personal Computer in der Bundesrepublik Deutschland gab, vervierfachte sich die Zahl der PCs bis 1999 auf mehr als 24 Millionen (United Nations). Die weltweite Vorreiterrolle bei der Computernutzung hatten jedoch weiterhin die Vereinigten Staaten von Amerika inne, wo der Anteil der PCs von 22% im Jahr 1990 auf 51% im Jahr 1999 anstieg (siehe Tabelle 2).²

Jahr	1990	1991	1992	1993	1994	1995	1996	1997	1998	1999
Prozent	21,79	23,43	25,3	27,2	29,68	32,41	35,86	39,98	44,95	50,53

Tabelle 2: Personal Computer je 100 Einwohner in den USA (United Nations)

2 Die Verbreitung des Computers nahm nach der Jahrtausendwende global weiterhin zu. Während die Zahl der Computer in Deutschland bis 2006 auf 65% anstieg und sich damit im Vergleich zu 1999 erneut mehr als verdoppelte, stieg die Zahl der Computer in den USA auf 80% an.

In gleichem Maß wie die Verbreitung von Computertechnologien zunahm diversifizierte sich die Gebrauchsformen des Computers und es bildeten sich eigene Stile der Computernutzung heraus (Turkle 1998; Bühl 1999). Ende der 1990er Jahre wurden Computer hauptsächlich zum Schreiben und zur Textverarbeitung (43%) sowie zum Spielen (28%) verwandt, aber auch zum Rechnen, Kalkulieren und der Erstellung von Tabellen (23%), für Email (18%), zum Lernen und zur Fortbildung (18%), als Nachschlagewerk und Lexikon (16%), zum Erstellen der Einkommens- und Lohnsteuererklärung sowie zum Programmieren (4%) (ACTA'2000). Die Vielfalt der Gebrauchsformen betätigt die von Sherry Turkle bereits 1986 formulierte Kritik an der Vorstellung, der Computer sei eine Maschine, die auf etwas festgelegt sei und damit nur *eine* Form des Umgangs und der Aneignung erlaube, weshalb sie darauf insistierte, dass der Computer „gleichzeitig ein konstruktives und projektives Medium“ (Turkle 1986, 12) ist. Computer bilden eine Projektionsfläche, auf der sich Vorstellungen vom menschlichen Wesen, von Intelligenz und Identität widerspiegeln. Dies zeigte sich beispielweise in der Machtprobe zwischen Mensch und Computer, die sich 1996 und 1997 ereignete, als der damals amtierende Schachweltmeister Gary Kasparow gegen den Schachcomputer Deep Blue antrat und verlor. Begleitet von einem großen öffentlichen Interesse wurde die übermenschliche Intelligenz von Computern inszeniert und so die Überlegenheit menschlicher Intelligenz zur Disposition gestellt.

An der zunehmenden Ausbreitung des Computers und der Diversifizierung der Gebrauchsformen wird deutlich, dass Computer nicht mehr die alleinige Domäne technikbegeisterter Nutzer darstellten, sondern als Medium Einzug in die gesamtgesellschaftliche Lebenswelt genommen haben. Und je mehr Menschen begannen, Computer und Internet zu nutzen, umso mehr reduzierte sich der Anteil derjenigen Nutzer, die dezidiert von Computern als Technologie fasziniert sind. Damit wurden die einfache Handhabung und das reibungslose Funktionieren von Computern zu immer wichtigeren Anforderungen (ACTA'99).

Die Aneignung des Computers blieb in den 1990er Jahren jedoch vorrangig den jüngeren Generationen vorbehalten. Kinder, Jugendliche und Erwachsene bis zu einem Alter von 45 Jahren nutzten Personal Computer und andere digitale Technologien überdurchschnittlich häufig, wohingegen die Altersgruppe der 50-Jährigen und Älteren stark unterdurchschnittlich von Computern Gebrauch machte. Vergleicht man die Entwicklung des Computerbesitzes, gruppiert nach Altersgruppen, dann zeigt sich, dass die Computerbenutzung bei den 60-Jährigen und Älteren Ende der 1990er Jahre noch immer nicht das Niveau der 14-29-Jährigen von 1992 erreicht hat.

Dies zeigt sich auch bei der beruflichen Computernutzung, die 1998 bei allen Beschäftigten zwischen 14 und 64 bei 35% lag; von den 50- bis 64-jährigen hingegen nutzten nur 19% einen Computer bei der Arbeit (ACTA'98). Es wird aber auch deutlich, dass sich die Alterstruktur der Computernutzer im Laufe der 1990er Jahre veränderte. Verdoppelte sich der Anteil bei den 14- bis 44-

Altersgruppe	1992	1999
14- bis 29-Jährige	26%	59%
30- bis 44-Jährige	24,6%	57,4%
45- bis 59-Jährige	14,4%	46,9%
60-Jährige und Ältere	3,6%	14,5%

Tabelle 3: Entwicklung des Computerbesitzes in der Bundesrepublik Deutschland (ACTA'99)

Jährigen, so verdreifachte sich der Computerbesitz bei den 45- bis 59-Jährigen und vervierfachte sich bei den 60-Jährigen und Älteren. Ende der 1990er Jahre waren Computer also immer noch besonders bei der jüngeren Bevölkerung beliebt, aber auch in den älteren Bevölkerungsschichten wurden Computer zunehmend wichtig.

2. Interaktivität und Interface

Wurden Computer bis in die 80er Jahre hinein vorrangig als Rechenmaschinen, Instrumente, Werkzeuge und Unterhaltungsmaschinen verstanden, setzte sich Anfang der 1990er Jahre die Vorstellung vom Computer als einem Medium durch (Andersen et al. 1993; Bolz 1994) – ein Medium, welches seinen Nutzern nicht nur ermöglicht, Informationen passiv zu rezipieren, sondern interaktiv selbst zu produzieren, zu manipulieren und zu kommunizieren. Auch wenn Interaktivität streng genommen keine Eigenschaft ist, die allein dem Medium Computer zukommt, hat diese durch die Möglichkeiten der Digitaltechnologien eine neue Qualität erhalten. Dies spiegelt sich nicht zuletzt in dem großen (medienwissenschaftlichen) Interesse wider, das dem Begriff in den 1990er Jahren entgegengebracht wurde (vgl. Kittstein 2005, 111). So erlaubt es der Computer, interaktiv auf das Medium selbst und die in diesem präsentierten bzw. mit diesem erstellten Informationen Einfluss zu nehmen. Die Popularität des Interaktivitätsbegriffs ging, wie Sally McMillan herausstellte, letztlich auf Kosten von dessen konzeptueller Schärfe. Dieser sei, so ihre Einschätzung, „a widely used but poorly conceptualized term“ (McMillan 2002, 175). Dennoch lassen sich drei Diskursstränge aufdecken, bei denen jeweils die nutzerseitigen Steuerungs- und Wahlmöglichkeiten im Vordergrund stehen, die die Wechselbeziehung zwischen verschiedenen Computernutzern, zwischen einem Nutzer und dem Computer sowie zwischen einem Nutzer und den mittels des Computers präsentierten Inhalten strukturieren (McMillan 2002).

Die Art und Weise, wie die Nutzer mit dem Computer interagieren, wurde maßgeblich durch die Verfügbarkeit von immer leistungsfähigeren grafischen

Benutzerschnittstellen transformiert. Diese drängte die befehlzeilenbasierte Instruktion des Computers in den 1990er Jahren kontinuierlich zurück und trug damit zur leichteren und effektiveren Handhabbarkeit von Computern bei. Charakteristisch für diese Entwicklung ist, „dass zum Ärger technischer Puristen die Befehlsausführung auf Ebene des Betriebssystems zunehmend hinter der ikonischen Ebene des Displays verschwindet“ (Hartmann 2006, 194). Eben dies sei, so Hartmann weiter, „von kaum zu überschätzender Bedeutung für die Akzeptanz von Computern in einer Alltags-Medienkultur jenseits von Expertensystemen“ (ebd.).

Zwar sind bereits Anfang der 1980er Jahre Betriebssysteme mit grafischen Benutzeroberflächen auf den Markt gebracht worden, doch wurde ihr Erfolg dadurch gebremst, dass es eine Vielzahl miteinander konkurrierender und wechselseitig inkompatibler Computersysteme gab, für die zudem jeweils nur wenige Softwareanwendungen verfügbar waren. Auch regte sich anfangs erheblicher Widerstand von Seiten der Nutzer, der nicht zuletzt davon herrührte, dass der Computergebrauch mittels grafischer Benutzeroberflächen den gewohnten Gebrauchsmustern zuwiderlief. Die neuartigen Möglichkeiten dieser Interfaces wurden nicht erkannt (Johnson 1999, 66f.).

Dies änderte sich Anfang der 1990er Jahre, als sich der Personal Computer (gemeint sind IBM-PC und kompatible Systeme) gegenüber anderen Computersystemarchitekturen durchsetzte, was schließlich zu einer Konsolidierung des Hardwaremarktes führte. Damit nahm der Einfluss der sogenannten Heimcomputer ab, die in den 1980er Jahren vor allem für Privatanwender bedeutsam gewesen waren. Heimcomputersysteme, wie der bereits 1982 erschienene Commodore 64 (C64) oder der seit 1987 erhältliche Amiga 500, erfreuten sich bei vielen Benutzern zwar immer noch großer Beliebtheit und erlangten wie im Fall des C64 und des Amiga 500 sogar Kultstatus. Doch ihre Weiterentwicklung kam in den 1990er Jahren zum Erliegen, was auf dem sich immer rasanter entwickelnden Computermarkt das Aus für die Heimcomputersysteme bedeutete. Standen die 80er Jahre noch im Zeichen der Diversifizierung unterschiedlicher, untereinander inkompatibler Computersysteme, kam es im darauffolgenden Jahrzehnt zur Konsolidierung auf dem Computersystemmarkt. Die offene und erweiterbare Systemarchitektur des IBM-PC setzte sich durch. Im Privatanwenderbereich hatte einzig das Macintosh-System der Firma Apple neben dem Personal Computer Bestand, obwohl auch Apple in den 1990er Jahren wirtschaftlich in Bedrängnis geriet.

Eine nicht unmaßgebliche Ursache für den Erfolg der IBM-PC-Systemarchitektur war, dass diese Architektur bald nach dem Erscheinen des ersten Personal Computers im Jahr 1981 von anderen Anbietern kopiert wurde. Seit 1983 waren diverse Nachbauten des IBM-PCs erhältlich, die voll mit diesem kompatibel waren. Dies bot sich an, da keine Lizenzierungsgebühren an IBM für die Imitation der Systemarchitektur zu entrichten waren. Zudem erleichterte die Tatsache, dass IBM kein eigenes Betriebssystem, sondern DOS 1.0 der Firma Microsoft verwendete, Drittanbietern, auch dieses Betriebssystem auf ihren

Produkten einzusetzen. In den 1990er Jahren war die IBM-PC Systemarchitektur quasi Industriestandard, was die rasante Fortentwicklung in diesem Bereich beflügelte. IBM selbst konnte nur wenig Gewinn aus dem Erfolg seines Personal Computers schlagen. Hauptprofiteure dieses Erfolgs waren vielmehr der Chipproduzent Intel und die von Bill Gate und Paul Allen 1975 gegründete Softwarefirma Microsoft – wobei es besonders letztere Firma war, die der Computerkultur der 1990er Jahre ihr Gesicht aufprägte. Ursache hierfür war und ist Microsofts Dominanz im Bereich der Betriebssysteme. Schon als 1992 Windows 3.1 veröffentlicht wurde, zeichnete sich die Sonderstellung von Microsoft ab, die mit der Veröffentlichung von Windows 95 und Windows 98 untermauert wurde. Für viele, die in den 1990er Jahren begannen, Computer zu nutzen, ist der Umgang mit dem Computer synonym mit der Nutzung von Windows. Insofern ist es nicht verwunderlich, dass Microsofts Mastermind Bill Gates 1996 zum reichsten Mann der Welt aufstieg. Im Jahr 2007 wurde Gates von der Computing Technology Industry Association zur einflussreichsten Figur der Computerbranche der letzten 25 Jahren gewählt. Interessanterweise gewann also Software im Vergleich zu Hardware gerade zu einer Zeit an wirtschaftlicher und kultureller Bedeutung, als Friedrich Kittler in dem wirkmächtigen Aufsatz „Es gibt keine Software“ medientheoretisch die Existenz von Software leugnete (Kittler 1993). Erst in jüngerer Zeit wird auch in der Medien(kultur)wissenschaft Software als ernstzunehmender Untersuchungsgegenstand erkannt (Fuller 2008).

Im gleichen Zug wie die Softwareindustrie in den 1990er Jahren immer mehr an Bedeutung und Marktmacht gewann, begann sich Widerstand gegen diese zu regen. Bereits 1985 gründete Richard Stallmann die Free Software Foundation, deren Credo es ist, dass Software frei, d.h. kostenlos, erhältlich sein soll. Im Geiste dieses Ideals entwickelte sich im Laufe der 1990er Jahre die Free/Libre and Open Source Software (FLOSS)-Bewegung. Das bis heute noch immer wichtigste Open-Source-Software-Projekt wurde 1991 von Linus Torvald begründet, der mit Linux ein freies Betriebssystem schuf, welches kollaborativ weiterentwickelt wird. Im Laufe der 1990er Jahre entwickelte sich Linux zu einer freien und offenen Alternative zu Windows, die jedoch zunächst vorrangig einem technisch versierten Benutzerkreis vorbehalten blieb.

3. Virtuelle Realität

Mit der zunehmenden Popularität von Anwendungen, die es Nutzern erlauben, vermittels grafischer Benutzeroberflächen mit dem Computer zu interagieren, gewannen die konzeptuell ähnlichen Begriffe der virtuellen Realität und des Cyberspace an Bedeutung. Während beide Begriffe bereits Anfang der 1980er Jahre in literarischen Kontexten geprägt wurden (Broderick 1982; Gibson 1984), erlangten sie im darauffolgenden Jahrzehnt eine zentrale Bedeutung bei der Entwicklung und Beschreibung der Computerkultur (Heim 1993; Grau 2001).

Dabei bezeichnen virtuelle Realität und Cyberspace mit dem Computer erzeugte Welten, d.h. Erfahrungs- und Handlungsräume, in die Nutzer eintauchen können. Virtuelle Realitäten sind Erfahrungswirklichkeiten, die gemeinhin mit der Realität als wirklicher Welt kontrastiert werden. Ähnlich wie beim Interaktivitätsbegriff trägt die Popularität der Begriffe Virtuelle Realität und Cyberspace nicht zu deren begrifflicher Schärfe bei. Besonders offenkundig wird dies in den Debatten über virtuelle Realität, die in den 1990er Jahren zwischen technischer Realität und futuristischen Visionen schwanken. Auf der einen Seite sind die virtuellen Bildschirmwelten wie zum Beispiel Computerspiele, Architekturvisualisierungen, Simulationen etc. gesellschaftliche Realität geworden. Auf der anderen Seite befeuerten die rasanten technischen Fortschritte die Utopie oder Dystopie von durch den Computer erzeugten artifiziellen Erfahrungs- und Lebenswelten, die nicht mehr als virtuelle Realitäten erkannt werden können. Letzteres wird vor allem in den populärkulturellen Thematisierungen von virtueller Realität dokumentiert.

In dem Film „Matrix“ (1999) zum Beispiel wird das Bild einer Welt gezeichnet, in der intelligente Maschinen die gesamte Menschheit als Sklaven halten. Die Menschen jedoch wissen hiervon nichts, denn sie leben in einer künstlichen, vom Computer erschaffenen Welt, die, wie man im Laufe des Films erfährt, Matrix heißt. Für die Menschen in der Matrix gibt es keine andere Wirklichkeit als die durch Computer erzeugte Welt. Einzig der Protagonist Neo hat das unbestimmte Gefühl, dass etwas mit dieser Welt nicht stimmt – eine Befürchtung, die bestätigt wird, als er von einer Gruppe Rebellen kontaktiert wird, die sich um den Anführer Morpheus gruppiert hat. Dieser ist in der Matrix auf der Suche nach einem Auserwählten, den er in Neo zu erkennen glaubt. Deshalb wird Neo schließlich von den Rebellen aus der Matrix befreit, wo ihn Morpheus mit den Worten „Welcome to the real world“ begrüßt, eine Wirklichkeit jedoch, die sich bald als „Wüste des Realen“ entpuppt.

Auch wenn die Matrix und ähnliche Visionen artifizieller Wirklichkeiten, die sich in nichts von der „wirklichen“ Wirklichkeit unterscheiden und daher nicht als virtuelle Realitäten erkannt werden können, bloße Science Fiction sind, spiegeln sich in diesen Visionen Hoffnungen und Ängste wieder, die charakteristisch sind für die Computerkultur der 90er Jahre. Vorbereitet im Postmoderne-Diskurs der 1970er und 1980er Jahre fanden die Utopien respektive Dystopien der medialen Wirklichkeitsverdopplung und damit einhergehend des Wirklichkeitsverlust Eingang in die Populärkultur (Baudrillard 1978). Katalysator waren weniger die populären Fiktionen totaler, ununterscheidbarer virtueller Realitäten als vielmehr die Entwicklungen im Bereich der Computertechnologien und damit einhergehend von Virtual-Reality-Anwendungen, die unter anderem der Unterhaltung, der Ausbildung, der Forschung und Entwicklung dienen.

In diesem Zusammenhang stellen, wie bereits in den 80ern, Computerspiele einen wichtigen ökonomischen und gesellschaftlichen Faktor dar. Dabei setzt sich die Bewegung der Computerspielkultur heraus aus den Spielhallen und hinein in die Wohn- und Kinderzimmer fort. Hatten die Heimcomputer im

Jahrzehnt zuvor die Spielkonsolen weitgehend marginalisiert, erfuhren diese einen erneuten Aufschwung. Im ersten Teil der 1990er Jahre dominierten vor allem die Spielkonsolen von Nintendo und Sega den Markt.³ Die Systeme wurden recht schnell weiterentwickelt, und die Anfang der 1990er Jahre verbreiteten 16-Bit-Systeme wurden Mitte und Ende der 1990er von 32- und 64-Bit-Konsolen abgelöst, die bessere Sound- und Grafikverarbeitung sowie komplexere Spiele ermöglichten. Seit 1994 drängte Sony mit der PlayStation auf den Spielkonsolenmarkt. Als Sony 2006 die Produktion der PlayStation einstellte, waren 102 Millionen dieser Spielkonsolen verkauft worden (SCEI 2009). Einen größeren wirtschaftlichen Erfolg erzielte bis dato nur das Nachfolgermodell, die PlayStation 2.

Neben Spielkonsolen wurden in den 1990er Jahren vor allem der Personal Computer und sogenannte Handheld-Konsolen zum Spielen genutzt. Besonders erfolgreich war die 1989 erstmals vorgestellte Handheld-Konsole Game Boy der Firma Nintendo. Bis Ende der 1990er Jahre wurden allein in Deutschland circa 8 Millionen Geräte aus der Game-Boy-Familie verkauft (Fromme et al. 2000, 7). Mit dem Game Boy sank das Einstiegsalter bei der Computerspielnutzung. So besaßen 1995 knapp 50% aller 6- bis 10-Jährigen einen Game Boy (Korte/Gregarek 1995). Teil der Grundausstattung des Game Boy war das Spiel Tetris des russischen Entwicklers Alexei Paschnitnow, welches hierdurch wohl zu einem der bekanntesten und meistgespielten Spiele der 1990er Jahre wurde.

Die öffentliche Diskussion wurde jedoch von anderen Computerspielen beherrscht, von sogenannten First-Person-Shootern oder Ego-Shootern.⁴ Dieses Spielgenre entwickelte sich in den 1990er Jahren rasant. Voraussetzung hierfür waren sowohl der große wirtschaftliche Erfolg der Spiele dieses Genres als auch die rasante Entwicklung immer leistungsfähigerer Computertechnologien. Zur Popularisierung der First-Person-Shooter trugen Anfang der 90er Jahre die Spiele Wolfenstein 3D (1992) und DOOM (1993) bei. In der Folgezeit kamen immer mehr First-Person-Shooter auf den Markt, die sich gegenüber ihren Vorgängern vor allem durch bessere Grafik auszeichneten. Unter diesen waren Quake (1996), Half-Life (1998), und Counter Strike (1999).

Das Spielprinzip von First-Person-Shootern ist relativ einfach. Der Spieler bewegt sich durch eine vom Computer erzeugte dreidimensionale Spielwelt, die er aus der Erste-Person-Perspektive wahrnimmt und mit dieser interagiert, was einen realistischeren Spieleindruck befördert. In öffentlichen Debatten sind diese Spiele vor allem wegen ihres gewalttätigen Inhalts in die Kritik geraten.

3 Nintendo hatte 1996 einen Marktanteil von 75% bei den verkauften Spielkonsolen (Fromme et al. 2000: 7)

4 Neben Ego-Shootern gibt es sogenannte Taktik Shooter, die ebenfalls aus der Erste-Person-Perspektive gespielt werden, aber einem anderen Spielaufbau folgen. In der öffentlichen Debatte werden Ego-Shooter und Taktik-Shooter meistens fälschlicherweise gleichgesetzt. Daher wird im Folgenden vom Begriff der First-Person-Shooter Gebrauch gemacht, der sich gleichermaßen auf Ego-Shooter und Taktik-Shooter bezieht.

Zentrale Befürchtung ist, dass die virtuelle Gewalt in Computerspielen die Hemmschwelle zu realer Gewalt verringert. So wird in dem Spielen von Ego-Shootern beispielsweise ein Grund für Gewaltausbrüche an Schulen gesehen, wie zum Beispiel dem Amoklauf an der Columbine High School am 20. April 1999.

Jedoch auch wenn, wie Fromme (1997, 304) bemerkt, empirische Befunde sowohl Negativ- als auch Positivszenarien der Computerspielnutzung relativieren, blieb die Grundhaltung gegenüber Computerspielen sowohl in der gesellschaftlichen Öffentlichkeit als auch in verschiedenen wissenschaftlichen Disziplinen im ausgehenden 20. Jahrhundert weiterhin kritisch. Dabei scheinen etwa Erziehungswissenschaftler nicht nur gegenüber First-Person-Shootern, sondern gegenüber Computern insgesamt eine ablehnende Haltung einzunehmen, wie eine Studie der Universität Marburg zu unterschiedlichen Computertypen in den verschiedenen akademischen Disziplinen zeigt (Bühl 1999, 415).

Nicht nur die Frage, wie sich das Leben in virtuellen Bildschirmwelten auf das Leben im „Real Life“ auswirkt, sondern auch die Frage nach dem epistemischen, ontologischen und normativen Status von Handlungen in virtuellen Realitäten wurde im Lauf der 1990er Jahre immer wichtiger. Wie beispielsweise ist der Mord eines Avatars, d.h. einer Person in der virtuellen Realität, durch einen anderen Avatar zu bewerten, wenn dieser von einem Menschen gesteuert wird? Welchen moralischen und rechtlichen Status haben computergenerierte kinderpornographische Bilder im Internet? Oder wie ist das Zusammenleben in virtuellen Gemeinschaften zu gestalten? (Poster 2005; Sandbothe 1996)

4. Multimedia und Hypertext

Neben der Virtualisierung vollzog sich in den 1990er Jahren an den Computerbildschirmen eine Multimedialisierung und Hypertextualisierung, wobei die beiden Begriffe unterschiedliche Aspekte in den Vordergrund rücken. Mit Multimedialität, so eine Definition des Medienphilosophen Frank Hartmann, haben wir es dann zu tun, „wenn unterschiedliche Sinne des Menschen gleichzeitig durch integrierte Medienanwendung angesprochen werden. Das Medium der Integration von unterschiedlichen Medien ist der Computer“ (Hartmann 2008, 19). Bei Multimedia stehen also die Formen der Präsentation im Vordergrund. Unterscheiden lassen sich diese hinsichtlich der angesprochenen Wahrnehmungssinne (Sehen, Hören, Tasten, etc.) und hinsichtlich der verwendeten Symbolsysteme, in denen die Information codiert werden (Sprache, Bilder, etc.) (Weidenmann 1995). Die Anfang der 1990er Jahre aufkommenden Multimediaanwendungen zeichnen sich dadurch aus, dass vormalig getrennte Medien in einem Multimediu, dem Computer, integriert werden. Dass mit dem Medium Computer nicht mehr nur einzelne Symbolsysteme dargestellt oder einzelne Sinnesmodalitäten angesprochen, sondern in integrierten Medienanwendungen miteinander verbunden werden, wird im Laufe des Jahrzehnts zu einer der ent-

scheidenden Qualitäten des neuen Mediums. So hat die Gesellschaft für deutsche Sprache den Begriff Multimedia zum Wort des Jahres gewählt.⁵ Dies zeugt von einer Karriere des Multimediabegriffs in den 1990er Jahren, die für Wilke und Imhof „Zeichen für eine unter starke Dynamik geratene kommunikationstechnologische Entwicklung bzw. die gesellschaftliche Debatte darüber“ (Wilke/Imhof 1996, 9) ist. Dabei war und ist der Begriff Multimedia vor allem ein Differenzbegriff, um die integrative Leistung des Computers von der behaupteten Monomedialität traditioneller analoger Medien zu unterscheiden.

Multimedia wurde zu einem werbeträchtigen Schlagwort, das die Unterhaltungsindustrie rasch für sich vereinnahmte, da mit Multimedia das Versprechen des Neuen und Aufregenden einherging. Aber auch in pädagogischen Kontexten weckte die Multimedialität des Computers neue Hoffnungen auf eine Revolution des Lehrens und Lernens. Das Universalmedium Computer erschien als universeller Problemlöser. Denn mit der Integration verschiedener Medien in einem Multimedia entstehen an den Computerbildschirmen komplexe Informationsräume mit einer eigenen Ästhetik, die sich vor allem durch Segmentierung der Information in Frames bzw. Fenster und Rahmen sowie die Möglichkeit der Interaktion mit und Navigation durch die entstehenden Informationsnetze auszeichnet. Es entstehen so neue Formen des Schreibens und des Lesens von Hyper-Texten, d.h. von Texten, die nicht linear sequentiell angeordnet, sondern in kleinere mannigfach miteinander verlinkte Textbausteine segmentiert sind. Auch wenn die Ideen zu computergestützten Hypertextsystemen bereits von Vannevar Bush, Ted Nelson u.a. seit den 40er Jahren entwickelt wurden, setzen sich diese erst in den 1990er Jahren in einer breiten Öffentlichkeit durch. Entscheidend hierfür war die Erfindung des World Wide Web als global vernetztem Hypertextsystem. Die neuen Möglichkeiten von Hypertexten wurden vielfach diskutiert. Charakteristisch für Hypertextanwendungen ist, dass am Bildschirm immer nur relativ kleine Informationseinheiten erscheinen, die Querverweise zu anderen Informationen beinhalten. Während in Büchern Texte in sequentieller Abfolge präsentiert werden, geben Hypertexte den Lesern die Möglichkeit, Informationslandschaften eigenständig zu durchstreifen. So bekommt der Leser die, vormalig dem Autor vorbehaltenen Möglichkeiten, in einem gewissen Rahmen selbst zu bestimmen, was als nächstes kommt. Er gestaltet den Text, den er liest, mit. Damit transformiert sich die Rolle des Lesers von der eines passiven Rezipienten hin zu einem aktiven Mitproduzenten des Textes. Der Autor hingegen verliert an Autorität gegenüber dem Text, und dies wurde als Bestätigung der These Roland Barthes' vom Tod des Autors gesehen (Landow 1992; Wirth 2001). Doch auch wenn der Autor im Zeitalter des Hypertexts nicht ganz verschwindet, verändern sich unter den Bedingungen der zunehmenden Verbreitung des Computers die Formen des

⁵ Der Begriff Multimedia verwies die Begriffe Virtuelle Realität, Datenautobahn und Anklicken (mit der Computermaus) auf die Plätze, die im selben Jahr unter den zehn meistgenannten Vorschlägen für das Wort des Jahres waren.

Schreibens. Jay David Bolter spricht von einer neuen „Ökonomie des Schreibens“, die sich spätestens in den 1990er Jahren auszubreiten begann und die „ein neues Zusammenspiel von technischen Geräten und den Weisen mit ihnen umzugehen“ mit sich brachte (Bolter 1997, 37). Im Zuge dessen bildeten sich neue Literaturformen heraus, die auf unterschiedliche Weise von den Möglichkeiten des Computers zur Produktion und Präsentation von Texten Gebrauch machen und so die Potentiale hypertextuellen und kollaborativen Schreibens erforschen (Simanowski 2002). Ein Symptom der neuen Ökonomie des Schreibens ist das Copy and Paste, d.h. das Kopieren und Einfügen von bereits existierenden und gegebenenfalls bereits publizierten Textbausteinen zu neuen Texten (Manovich 2001).⁶

Mit dem Siegeszug des Computers und der Popularisierung von Hypertext gewann die These vom Ende der Buchkultur erneut an Bedeutung: Lineares Lesen, der Autor und die Prämierung des Visuellen seien Resultate der Buchkultur, die bereits durch Radio und Fernsehen zurückgedrängt wurde und die mit dem Computer schließlich ihr Ende erfährt (McLuhan 1962). Im Zeitalter digitaler Medien werden die Glaubenssätze vom Buch als Leitmedium von Kultur zunehmend als Mythen entlarvt (Giesecke 2002). An die entstehende Leerstelle rückte seit Beginn des Jahrzehnts der Computer als neues Leitmedium. Unstrittig ist, dass damit eine grundlegende Transformation unserer kommunikativen Welt einherging, die sich auch auf das gesellschaftliche und kulturelle Zusammenleben niederschlug. Als zentrale (Selbst-) Beschreibungskategorie diente in den 1990er Jahren der Begriff des Informationszeitalters (Castells 1996-98).

5. Informationsgesellschaft

Waren frühere Gesellschaften durch Landwirtschaft und Industrie geprägt, erhielten demnach in den 70er und 80er Jahren die IuK-Technologien zunehmend an Bedeutung, so dass sich schließlich in den 1990er Jahren der Übergang zum Informationszeitalter vollzogen hat. Die Herausbildung einer postindustriellen Informationsgesellschaft wurde bereits seit Mitte des 20. Jahrhunderts prognostiziert (Wiener 1948). Sie ist jedoch erst mit der zunehmenden Verbreitung und Aneignung des Computers in allen Gesellschaftsbereichen und dem Erfolg des globalen Kommunikations- und Informationsnetzwerks World Wide Web geworden. Der Wandel hin zur Informationsgesellschaft vollzog sich auf verschiedenen Ebenen. Zunächst gewannen die IuK-Technologien zunehmend an Bedeutung und wurden so zu einem wichtigen wirtschaftlichen und gesell-

⁶ Manovichs Studie bezieht sich vorrangig auf visuelle Medien, weshalb er neben dem Copy and Paste auch Remix, Morphing, Rendering und Compositing als spezifische Produktions- und Ausdrucksformen digitaler Medien nennt (Manovich 2001).

schaftlichen Faktor. Auf Grundlage der rasanten Entwicklung und zunehmenden Verbreitung von Computertechnologien wurden Information und Wissen zu einem eigenen Gut. Es entstand eine eigene Informationsökonomie, die neben den drei klassischen Wirtschaftssektoren (Rohstoffgewinnung, Rohstoffverarbeitung und Dienstleistung) einen vierten Sektor ausbildete. Ganz allgemein nahmen Information und Informiertheit einen immer wichtigeren Stellenwert im gesellschaftlichen Zusammenleben ein. So wurde in den 1990er Jahren häufig behauptet „that a daily issue of the New York Times contains more information than the average seventeenth-century Englishman came across in a lifetime“ (Nunberg 1996, 111). Vielleicht gerade weil dieser Vergleich so seltsam schief liegt, ist seine Beliebtheit ein gutes Anzeichen des gesellschaftlichen Selbstverständnisses in diesem Jahrzehnt. Man stand unter dem Eindruck, dass die Menge verfügbarer Information rapide zunimmt. Dieses Faktum wurde weitgehend positiv bewertet, doch rief es auch die Befürchtung hervor, dass die Nutzer von der Menge an Information überflutet werden könnten und einen „information overload“ erleiden könnten (Himma 2007).

Im Zuge des Übergangs von der Industrie- zur Informationsgesellschaft rückten Medien als Voraussetzungen und Bedingungen dieses Übergangs immer mehr ins Zentrum des wissenschaftlichen und öffentlichen Interesses, was sich im Florieren von kommunikations- und medienwissenschaftlichen Studiengängen widerspiegelt (Ruhrmann et al. 2000). Dabei wurde der klassische Begriff von Medien als Massenmedien immer problematischer (Görke/Kohring 1997) und ein breiteres Medienverständnis setzte sich mehr und mehr durch, wobei sich der Begriff des Medialen zugleich als eine noch zu bestimmende Kategorie erwies (Krämer 2000; Vogel 2001). Nichtsdestotrotz festigte sich die Vorstellung, dass die Informationsgesellschaft in eine globale Medienkultur eingebettet ist und erst durch die modernen digitalen Medientechnologien möglich wurde. In einer Gesellschaft, die maßgeblich auf Information fußt und sich über diese definiert, wird der Zugang zu Computer und Internet zu einem zentralen Faktor der gesellschaftlichen und ökonomischen Entwicklung. Im Zuge dieser Entwicklung kam in der Mitte der 1990er Jahre der Begriff der digitalen Kluft auf, durch den auf die Gefahr hingewiesen wird, dass der ungleiche Zugang zu Digitaltechnologien und Information zu sozialer Ungleichheit führt (Servon 2002). Hierbei handelt es sich um eine Ausweitung der Knowledge-Gap-Hypothese, die seit den 1970er Jahren das Anwachsen einer Wissenskluft zwischen Menschen mit hohem und niedrigem sozioökonomischen Status aufgrund unterschiedlicher Aneignung massenmedialer Inhalte prognostizierte (Tichenor et al. 1970). In der Debatte um die digitale Kluft rückten zunehmend der Zugang zu und die Fähigkeit zum Umgang mit den digitalen Kommunikationstechnologien in den Mittelpunkt, weshalb in der zweiten Hälfte der 1990er Jahre verstärkt die Forderung aufkam, Schulen und andere Bildungseinrichtungen flächendeckend mit Computern auszustatten und Zugang zum Internet zu bieten. Dies schlug sich in Förderprogrammen wie zum Beispiel der Initiative „Schulen ans Netz“ nieder, bei der das Bundesministe-

rium für Bildung und Forschung gemeinsam mit der Deutschen Telekom AG seit 1996 die Ausstattung von Schulen mit digitalen Medien vorantreibt.

Zusammenfassend lassen sich die 1990er Jahre ohne Übertreibung als das Jahrzehnt beschreiben, in dem sich die digitalen Medientechnologien weithin durchsetzten und sich eine davon geprägte globale Medienkultur ausgebildet hat. Das damit anbrechende Informationszeitalter wurde von den Apologeten der digitalen Medien weitgehend affirmativ in Begriffen eines revolutionären Umbruchs beschrieben, der Auswirkungen auf alle Lebensbereiche hat und sogar das Bild des Menschen von sich selbst transformiert. Doch so zentral wie Computer für das gesellschaftliche Alltagsleben im Laufe der 1990er Jahre geworden sind, als so fragil hat sich die Computerkultur des ausgehenden 20. Jahrhunderts erwiesen. Dies zeigte sich Ende der 1990er Jahre, als sich die Welt plötzlich mit dem Jahr-2000-Problem konfrontiert sah. Das Problem bestand darin, dass sich in der Computerindustrie aufgrund der sehr beschränkten Verfügbarkeit von Speichermedien die Konvention durchgesetzt hatte, Jahreszahlen nur mit zwei Ziffern zu codieren. Zum Jahreswechsel 1999/2000 bestand deshalb die Gefahr, dass Computersysteme auf das Jahr 1900 zurückspringen und hierdurch zeitkritische Anwendungen zum Absturz bringen. Verschiedene Katastrophenszenarien über die möglichen Auswirkungen des Jahr-2000-Problems kursierten Ende der 1990er Jahre. Letztlich führten die mit großen finanziellen Aufwand getroffenen Vorsichtsmaßnahmen dazu, dass die vorhergesagten Computerabstürze weitgehend ausblieben. Im Nachhinein erwies sich das Jahr-2000-Problem nur als kleine Irritation, die dem Siegeszug des Computers im Zeitalter von Globalisierung und Information keinen Abbruch tat.

Literaturverzeichnis

- Andersen, Peter Bøgh, et al., *Computer as medium*. Cambridge: Cambridge University Press 1993.
- Baudrillard, Jean, *Agonie des Realen*. Berlin: Merve 1978.
- Bolter, Jay David, „Das Internet in der Geschichte der Technologien des Schreibens“, in: Stefan Münker und Alexander Roesler (Hrsg.), *Mythos Internet*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1997, S. 37-55.
- Bolz, Norbert, *Computer als Medium. Literatur- und Medienanalysen*, 4, München: Fink 1994.
- Broderick, Damien, *The Judas Mandala*. New York: Pocket Books 1982.
- Bühl, Achim (Hrsg.), *Computerstile: Vom individuellen Umgang mit dem PC im Alltag*. Opladen: Westdeutscher Verlag 1999.
- Castells, Manuel, *The Information Age: Economy, Society, and Culture*, 3 Bd. Malden: Blackwell 1996-98.
- Faulstich, Werner, „Die Anfänge einer neuen Kulturperiode: Der Computer und die digitalen Medien“, in: Ders. (Hrsg.), *Die Kultur der 80er Jahre*. München: Fink 2005, S. 231-245.
- Fromme, Johannes, „Pädagogische Reflexionen über die Computerspielkultur der Heranwachsenden“, in: Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr (Hrsg.), *Handbuch Medien: Computerspiele*. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung 1997, S. 299-308.
- Fromme, Johannes, et al., *Computerspiele in der Kinderkultur*. Opladen: Leske + Budrich 2000.
- Fuller, Matthew (Hrsg.), *Software Studies: A Lexicon*. Cambridge: MIT Press 2008.
- Gibson, William, *Neuromancer*. New York: Ace Books 1984.

- Giesecke, Michael, *Von den Mythen der Buchkultur zu den Visionen der Informationsgesellschaft: Trendforschungen zur kulturellen Medienökologie*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2002.
- Görke, Alexander und Matthias Kohring, „Worüber reden wir? Vom Nutzen systemtheoretischen Denkens für die Publizistikwissenschaft“, in: *Medien Journal*, 21, 1, 1997, S. 3-14.
- Grau, Oliver, *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart: visuelle Strategien*. Berlin: Reimer 2001.
- Hartmann, Frank, *Globale Medienkultur: Technik, Geschichte, Theorien*. Wien: WUV 2006.
- Hartmann, Frank, *Multimedia*. Wien: WUV 2008.
- Heim, Michael, *The Metaphysics of Virtual Reality*. New York/ Oxford: Oxford University Press 1993.
- Himma, Kenneth Einar, „The concept of information overload: A preliminary step in understanding the nature of a harmful information-related condition“, in: *Ethics and Information Technology*, 9, 2007, S. 259-272.
- Institut für Demoskopie (IfD), *Allensbacher Computer- und Telekommunikations-Analyse 1998 (ACTA'98)*. Allensbach: IfD 1998.
- Institut für Demoskopie (IfD), *Allensbacher Computer- und Telekommunikations-Analyse 1999 (ACTA'99)*. Allensbach: IfD 1999.
- Institut für Demoskopie (IfD), *Allensbacher Computer- und Telekommunikations-Analyse 2000 (ACTA'2000)*. Allensbach: IfD 2000.
- Johnson, Steven, *Interface Culture: Wie neue Technologien Kreativität und Kommunikation verändern*. Stuttgart: Klett-Cotta 1999.
- Kittler, Friedrich, „Es gibt keine Software“, in: *Draculas Vermächtnis: Technische Schriften*. Leipzig: Reclam 1993, S. 225-242.
- Kittstein, Ulrich, „Interaktivität“, in: Alexander Roesler und Bernd Stiegler (Hrsg.), *Grundbegriffe der Medientheorie*. München: Fink 2005, S. 110-113.
- Korte, Rainer und Silvia Gregarek, „Warum spielen Kinder ‚Game Boy‘?“, in: Jürgen Fritz (Hrsg.), *Warum Computerspiele faszinieren*. München: Juventa 1995, S. 69-85.
- Krämer, Sybille (Hrsg.), *Medien, Computer, Realität: Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2000.
- Landow, George P., *Hypertext 2.0: The convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore: Johns Hopkins University Press 1992.
- Manovich, Lev, *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press 2001.
- McLuhan, Marshall, *The Gutenberg Galaxy: the making of typographic man*. Toronto: University of Chicago Press 1962.
- McMillan, Sally J., „Exploring Models of Interactivity: from Multiple Research Traditions: Users, Documents, and Systems“, in: Leah A. Lievrouw und Sonja Livingstone (Hrsg.), *Handbook of New Media: Social Shaping and Consequences of ICTs*. London: Sage 2002, S. 163-182.
- Nunberg, Geoffrey, „Farewell to the Information Age“, in: Ders. (Hrsg.), *The Future of the Book*. University of California Press: Berkeley 1996, S. 103-138.
- Poster, Mark, „Medienphilosophie des Internet“, in: Mike Sandbothe und Ludwig Nagl (Hrsg.), *Systematische Medienphilosophie*. Berlin: Akademie Verlag 2005, S. 359-377.
- Ruhrmann, Georg, et al., „Im Osten was Neues? Ein Beitrag zur Standortbestimmung der Kommunikations- und Medienwissenschaft“, in: *Publizistik*, 45, 3, 2000, S. 283-309.
- Sandbothe, Mike, „Der Pfad der Interpretation: Zur Medienethik des Internet“, in: *Telepolis. Die Zeitschrift der Netzkultur*, 0, 1996, S. 35-48.
- SCEI (Sony Computer Entertainment Inc.), „PlayStation® Cumulative Production Shipments of Hardware“, 2009, Online im Internet: http://www.scei.co.jp/corporate/data/bizdataps_e.html (Stand: 21.08.2009)
- Servon, Lisa J., *Bridging the Digital Divide: Technology, Community and Public Policy*. Malden: Blackwell 2002.
- Simanowski, Roberto, *Interfictions: Vom Schreiben im Netz*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2002.
- Tichenor, Phillip J., et al., „Mass Media Flow and Differential Growth in Knowledge“, in: *The Public Opinion Quarterly*, 34, 2, 1970, S. 159-170.
- Turkle, Sherry, *Die Wunschmaschine: der Computer als zweites Ich*. Reinbek: Rowohlt 1986.
- Turkle, Sherry, *Leben im Netz: Identität im Zeitalter des Internet*. Reinbek: Rowohlt 1998.

- United Nations, „UNdata: A world of information“, Online im Internet: <http://data.un.org/> (Stand: 21.08.2009)
- Vogel, Matthias, *Medien der Vernunft: Eine Theorie des Geistes und der Rationalität auf Grundlage einer Theorie der Medien*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2001.
- Weidenmann, Bernd, „Multicodierung und Multimodalität im Lernprozess“, in: Ludwig J. Issing und Paul Klimsa (Hrsg.), *Information und Lernen mit Multimedia*. Weinheim: Beltz 1995, S. 45 – 62.
- Wiener, Norbert, *Cybernetics: or Control and Communication in the Animal and the Machine*. Cambridge: MIT Press 1948.
- Wilke, Jürgen und Christiane Imhof, „Vorwort der Herausgeber“, in: Dies. (Hrsg.), *Multimedia: Voraussetzungen, Anwendungen, Probleme*. Berlin: Vistas 1996, S. 9-11.
- Wirth, Uwe, „Der Tod des Autors als Geburt des Editors“, in: *Text und Kritik*, 152 (Digitale Literatur), 2001, S. 54-64.

Werner Faulstich (Hrsg.)

Die Kultur der 90er Jahre

Wilhelm Fink

2010

Umschlagabbildung:

Links: Henry Maske, Superstar des Sports, München 1996, S.42+55 (Copress-Verlag).

Mitte: Reichstag, Foto: frollein2007

Rechts: o. Titel, Foto: Ralf Roletschek

Neuzelt 1

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Alle Rechte, auch die des auszugsweisen Nachdrucks, der fotomechanischen Wiedergabe und der Übersetzung, vorbehalten. Dies betrifft auch die Vervielfältigung und Übertragung einzelner Textabschnitte, Zeichnungen oder Bilder durch alle Verfahren wie Speicherung und Übertragung auf Papier, Transparente, Filme, Bänder, Platten und andere Medien, soweit es nicht §§ 53 und 54 UrhG ausdrücklich gestatten.

© 2010 Wilhelm Fink Verlag, München
Wilhelm Fink GmbH & Co. Verlags-KG, Jühenplatz 1, D-33098 Paderborn

Internet: www.fink.de

Einbandgestaltung: Evelyn Ziegler, München
Herstellung: Ferdinand Schöningh GmbH & Co KG, Paderborn

ISBN 978-3-7705-4983-2

Inhaltsverzeichnis

WERNER FAULSTICH	
Einleitung – zu den politischen, wirtschaftlichen und sozialen Konturen	7
NADINE FREUND	
Wiedervereinigung und Erinnerungspolitik: „Ostkultur“ und „Westkultur“ im ersten Jahrzehnt der Berliner Republik	21
DAGMAR BUSSIEK	
„Wir sind immer noch sprachlos“. Frauen in Ost- und Westdeutschland nach der „Wende“	43
KARLHEINZ WÖHLER	
Vereint in Freizeit und Reisen	63
HANS-DIETER KÜBLER	
Ver-Einheit-lichung, Diversifikation und Digitalisierung: Die deutsche Presse in den 90er Jahren	77
MARCUS BURKHARDT	
Siegeszug des Computers	103
KATHRIN ROTHMUND	
Internet – Verbreitung und Aneignung in den 1990ern	119
CAROLA SCHORMANN	
Digitalisierung und Eventisierung, Nationalisierung und Globalisierung: zur Musik der 90er Jahre	137
DETLEF GAUS	
Das Bildungssystem in den 1990er Jahren. Am Beginn einer Zeitenwende	149
WERNER FAULSTICH	
Varianten von Literatur im letzten Jahrzehnt des 20. Jahrhunderts	163
RICARDA STROBEL	
Blockbuster im Multiplex: Kino und Film in den 90er Jahren	183
FABIAN BAAR	
Das Theater als Kunst und Kulturbetrieb	199

KARIN KNOP Zwischen Schock- und Onlinewerbung – Die Werbelandschaft in den 1990er Jahren	215
WERNER FAULSTICH Facetten von Körperkultur: Tattoos und Piercing, Kosmetik und Body, Schlankheit und Bioessen	235
KNUT HICKETHIER Die Fernsehkultur der 90er Jahre	253
MICHAEL SCHAFFRATH Vom Kulturgut zur Wirtschaftsware. Sport im ersten Jahrzehnt nach der Wiedervereinigung	265
RICARDA STROBEL Die neue Republik stylt sich – Architektur, Design und Mode	287
FABIAN BAAR Was heißt hier Kunst? Alte und neue Konzepte	309
Bildquellen	335