

20 JAHRE DIGITALE MEDIEN

Auf **YouTube** Videos im Internet teilen

2005

Sich mit Freund*innen auf **Facebook** verbinden.

2007

20% der deutschen Mobilfunkanschlüsse nutzen das schnellere **3G/UMTS-Netz**

2009

2006

Kurznachrichten auf **Twitter** posten mit max. 70 Zeichen

2007

Apple bringt mit dem iPhone das erste **Smartphone** auf den Markt.

2009

Individuelle **Chat-Kommunikation** mit dem WhatsApp Messenger

Das Internet selbst mitgestalten (2005-2009)

Die Jahre sind geprägt von einer **Kultur der Beteiligung, Selbstdarstellung und des Teilens**. Technisch waren Kamera-Handys, soziale Plattformen und Breitbandinternet die entscheidenden Treiber. Inhaltlich entwickelte sich ein neuer Medienstil: authentisch, schnell, humorvoll und oft ironisch.

Das Selfie ist ein Statement

Ich war da. Ich bin wer. Ich entscheide, wie du mich siehst.
Das **Duckface-Selfie** wird zum Meme und Symbol für überinszenierte Selbstdarstellung.

Das Meme: digitaler Insiderwitz

Humor als Reaktion auf die Welt, den nur Eingeweihte verstehen.

(Micro-)Blogs

Microblogging: ein Gedanke in 70 Zeichen. Ein **Blog** ist mehr als ein Text im Netz, es ist ein digitales Tagebuch.



Emotionen in Textnachrichten

Emoticons und Emojis geben in einer Nachricht den Ton an, für mehr Kontext und weniger Missverständnisse :)



DIGITALE KULTUR

Die ersten viralen Videoclips auf YouTube zeigen häufig einfache unbearbeitete Aufnahmen von Kindern oder Tieren, wie die Otters holding hands. Sie sind mit bis zu 240 Pixeln Breite für heutige Bildschirme sehr klein und unscharf. 3G-Mobilfunknetze mit Übertragungsraten bis zu 200 kb/s ermöglichen erstmals ruckelfreies **Video-Streaming auf Handys**.

Mit dem Start von Twitter und Facebook entsteht eine **Partizipationskultur**: Erstmals können Menschen ohne Programmierkenntnisse Inhalte im Internet selbst veröffentlichen. Blogs, Microblogs, Selfies, Memes und Emojis sind neue Phänomene.

ERINNERST DU DICH?

Instagram wird das digitale Bilderalbum

2010

Snapchat führt sich selbstlöschende Snaps ein.

2011

GoPro bringt eine Action Cam auf den Markt

2013

2010

Apple bringt mit dem iPad das erste **Tablet** auf den Markt.

2012

Netflix startet **Videostreaming** weltweit.

2014

4K-Kameras und Monitore verbreiten sich.

Das Internet wird mobil und visuell (2010-2014)

Nutzer*innen kommunizieren zunehmend mit Bildern, Emojis und kurzen Clips. Das eigene Leben wird öffentlich mit Hashtags kuratiert, zwischen **Authentizität und Inszenierung**. Influencer*innen repräsentieren Marken und werden zu medialen Persönlichkeiten.

Hashtags: mehr als Schlagworte

Wer sie nutzt, will gesehen, gehört und gefunden werden.

Influencer*innen

geben Ratschläge fürs Leben, machen mehr oder weniger auffällig Werbung und sind selbst Projektionsfläche.

Challenges: digitale Mitmach-Rituale

Instagram- & Snapchat-Filter

verändern, wie wir gesehen werden wollen.



DIGITALE KULTUR

Während **Selfies** zuvor eher spontan und unprofessionell waren, werden sie nun zum festen Bestandteil digitaler Kommunikation, dank Smartphones mit besserer Frontkamera und **Instagram**.



Ellen DeGeneres takes a selfie at the Oscars bei der Filmpreisverleihung 2014 wird millionenfach geteilt.

20 JAHRE DIGITALE MEDIEN

Spiegellose Kameras
setzen sich durch.

2015

Virtual Reality Headsets sind
für Consumer erhältlich.

2016

Apple implementiert mit **Face ID**
Gesichtserkennung in Smartphones.

2018

2016

TikTok ehemals Musical.ly,
gewinnt Nutzer*innen.

2017

Die **Sprachassistenten** Alexa und
Google Assistant verbreiten sich.

2019

Erste **5G-Smartphones**
sind erhältlich.

Algorithmen, Stories und Hochkantvideos (2015-2019)

Der Social Media Newsfeed spielt Inhalte nicht mehr chronologisch aus,
sondern wird von **Algorithmen** kuratiert. **Flüchtige Story-Formate**
dominieren Instagram, WhatsApp und YouTube. Nutzer*innen können sich nun
freier und authentischer ausdrücken, die Inhalte sind nur kurz verfügbar.

TikToks und Reels

Kurze schnelle **Hochkantvideos im Loop**.

Stories zeigen den Moment

Nach 24 Stunden sind sie weg.

Digital Detox

Bewusst offline gehen, um sich
wieder selbst zu finden.

Sprachassistenten

„Alexa, wie wird heute das Wetter?“



DIGITALE KULTUR

Ab dem Frühjahr 2016 fangen Menschen mit ihren Smartphones virtuelle Tiere in der realen Welt: Das **augmented reality Game Pokémon Go** verbreitet sich weltweit. Ab 2018 bringt **TikTok Kurzvideos** auf ein neues Level: kreativ, schnell, remixbar durch Memes, GIFs und Reactions.

Was polarisiert, provoziert oder unterhält, wird häufiger angezeigt, unabhängig vom Wahrheitsgehalt. So **verstärken Algorithmen Filterblasen und begünstigen die Verbreitung von Falschinformationen und vereinfachenden Narrativen**.

ERINNERST DU DICH?

Lockdown #1 - Schulen und Spielplätze werden geschlossen

Lockdown #2 - fast fünf Monate **Homeschooling**

Blended Learning ist in der Erwachsenenbildung und Hochschullehre verbreitet.

2020

2021

2022

2020

Videokonferenzen und Homeoffice-Zubehör boomen.

2021

Social Audio: Die App Clubhouse wird zum Hype.

2022

NFTs und Metaverse - digitale Wertgegenstände und immersive Welten

Das Digitale als Lebensrealität (2020-2022)

Die Corona-Pandemie katapultiert die Welt in eine neue Phase **digitaler Dauerverbindung**: Homeoffice, Videokonferenzen, virtuelle Geburtstage, E-Learning und Co-Streaming werden Alltag. Zoomen wird ein neuer Begriff.

Videokonferenzen

#SocialDistancing und #WeStayAtHome werden zur Lebensrealität aller.

Sprachnachrichten

Gesprochene Gedankenkarusselle: ehrlicher als Text, schneller als ein Anruf.

Metaverse

Im Metaverse kann dein Avatar alles sein, außer offline.

E-Learning

E-Learning macht Bildung grenzenlos, wenn wir sie gut gestalten.



DIGITALE KULTUR

TikTok, Sprachnachrichten, Podcasts und Audio-Formate boomen. In dieser Phase wird die digitale Kommunikation **intimer, flüchtiger und oft auch emotionaler**.

Filter, Avatare und Emojis helfen dabei, Distanz zu überbrücken. Und mit den ersten NFT-Hypes und Metaverse-Visionen wird klar: **Die Zukunft wird noch digitaler, noch virtueller.**

20 JAHRE DIGITALE MEDIEN

Generative KI, wie ChatGPT,
ist für jede*n zugänglich.

2022

Text-to-Video KI
verbreitet sich.

2024

KI-Agents und KI-Assistenten
werden zum Hype

2025

2023

Bildgenerierung wird
zugänglich.

2024

Der **European AI Act**
tritt in Kraft

2025

20 Jahre **Kommunikation
und Medien e.V.**

→ KI und Synthetische Medien (2023-2025)

Mit dem Durchbruch **generativer Künstlicher Intelligenz**, wie ChatGPT, Midjourney, Sora und Co. sind wir in eine Phase eingetreten, in der Inhalte nicht mehr nur gefunden oder geteilt, sondern direkt erzeugt werden. **Chatbot-Doing wird zur neuen Medienkompetenz.**

KI-generierte Inhalte

KI schreibt mit, manchmal besser, manchmal beängstigend gut.

Deepfakes, gefährliche Täuschung

Deepfakes stellen nicht nur Bilder infrage, sondern unsere Realität.

Synthetische Identitäten

Digitale Gesichter mit menschlicher Wirkung

Prompting

bedeutet, im Dialog mit einer Maschine zu sein.



DIGITALE KULTUR

KI-generierte Bilder, Texte, Videos und Stimmen fordern unser Verständnis von **Kreativität und Wahrheit** heraus.

Deepfakes, synthetische Influencer*innen und personalisierte AI-Avatare machen die **Grenze zwischen echt und künstlich** porös.

Gleichzeitig entstehen neue Ausdrucksformen und **neue ethische Fragen.**