

Geschichte des World Wide Web

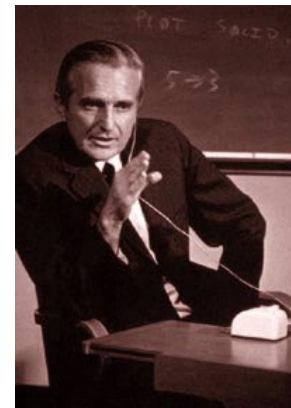
Das Internet schlummerte in den Forschungsstätten und Behörden. Es brauchte 15 Jahre, bis es mit einer Anwendung für die Massen aus seinem Schlaf erwacht. Die Anwendung ist das World Wide Web (WWW). Das WWW erscheint vielen als die wichtigste Anwendung auf dem Internet, weil sie das User-Interface als Web-Seite auf dem jeweiligen Bildschirm zeigt. Deshalb setzen manche Nutzer sogar das WWW mit dem Internet gleich, was dann zu falschen Bezeichnungen führt: Internet-Präsenz, Internet-Seite, Internet-Shop, Internet-Design, Web-Mail, Web-Download, Web-Stream und so weiter.

Das World Wide Web ist vor allem eine Entwicklung für die Menschen, die mit dem Medium Informationen abrufen und austauschen wollen. Zu diesem Zweck haben seine Entwickler unterschiedliche Konzepte ersonnen und miteinander verknüpft. Dazu gehören zum Beispiel grafische Bedieneroberflächen oder das Konzept der Verlinkungen aus Texten (Hyperlinks) und Konventionen für eine Sprache zur Beschreibung der Web-Seiten (HTML). Die Vergangenheit ist interessant genug und von einigen Kuriositäten geprägt. Ihre Geschichte hilft aber wie die Entwicklungsgeschichte des Mediums Internet die Charakteristika zu entdecken. Die Grundgedanken der Forscher und Entwickler, die zu den heutigen Nutzungsmöglichkeiten des Web geführt haben, sind wichtig. Aus ihnen lassen sich Charakteristika und Zielrichtungen ableiten, die für Marketingstrategien und erfolgreiche Web-Entwicklungen entscheidend sind.



Heute ist die Welt mit Hilfe der Nachrichtentechnik zu einem globalen Dorf geworden. Als Vater des Gedankens eines „Global Village“ ist Marshall McLuhan zu nennen, der erstmalig ein weltumspannendes Netzwerk mit seinen sozio-kulturellen Implikationen besprach und die Welt in eine einzige Community verwandeln wollte. Alle sollten über ein Netzwerk von Computern miteinander verbunden sein. Er hat sich immer auch kritisch mit den Medien auseinandergesetzt. In seiner bekannten Veröffentlichung „Understanding Media“ (1964) vertritt er die These, dass das Medium die Botschaft ist. Wir finden diese These heute nicht nur im Internet bestätigt.

Douglas Engelbart gilt als der Erfinder der grafischen Bedienerführung. Aber nicht nur das stellte der Tüftler auf die Beine. 1960 stellte er den Prototyp „oNLine System“ vor; abgekürzt „NLS“. Schon damals konnte NLS das, was man heutzutage vom Internet kennt: Browsen mit Hypertext, Links editieren, E-Mails senden. Die Computermaus war auch schon dabei. Engelbart ist der Erfinder der Computermaus.



Eine schillernde Figur in der Internet Landschaft ist Ted Nelson. Es hat den Begriff „Hypertext“ kreiert. Seine Ideen

sind irgendwo zwischen genial und undurchführbar anzusiedeln. In 1960 schrieb er seine Vision nieder über das elektronische Publizieren. Heute distanziert er sich auf seiner minimalistischen Website <http://ted.hyperland.com/> von dem Begriff „Hypertext“, denn viele würden Hypertext unmittelbar mit dem Internet assoziieren. Er zieht es vor, sein Konzept als „deep electronic literature“ zu bezeichnen. Im Prinzip schlägt er eine neue Organisation des Textes vor, bei dem nicht mehr sequentiell gelesen wird. Der Leser hangelt sich von Link zu Link durch ein Thema und stellt somit im Verlauf ein virtuelles Dokument zusammen – einen sogenannten Hypertext.

Seit 1967 entwickelt er mit einer Mannschaft an dem weltweiten Literaturprojekt „XANADU“. Es ist nicht fertig und weit davon entfernt, implementiert zu werden. Aber seine Arbeiten haben eine ganze Reihe von Entwicklungen inspiriert. So sollen in seinem Projekt einheitliche Namen vergeben werden, damit man Dokumente schneller finden kann. Alle Autoren der Dokumente sollen Lizenzgebühren bekommen, wann immer der Text aufgerufen wird. Ob Ted Nelson sich mit seinen 4 Prinzipien für sein Leben „Die meisten Menschen sind doof, die meisten Autoritäten sind böse, Gott gibt es nicht und alles ist falsch“ selbst im Weg steht, ist nicht überliefert. Ein oft genannter Grund für den Akzeptanzmangel seiner brillanten Idee war sein System des „micropayments“, mit dem die Autoren vergütet werden sollten. Das virtuelle Geld in diesem Konzept erscheint allen zu schwierig zu realisieren.



Tim Berners-Lee gilt als der Erfinder der Seitenbeschreibungssprache HTML und des ersten Browsers. Er wurde 1980 vom Großforschungsinstitut CERN in der Schweiz als Programmierer gemietet. Seine Aufgabe war es, Verbindungen zwischen den vielfältigen Computern und der Software auf dem Gelände und zwischen den weltweit verstreuten Wissenschaftlern herzustellen. Zur Unterstützung seiner Arbeit schreibt Tim Berners-Lee hier ein Programm zur Aufzeichnung von Informationen, das einen bemerkenswerten Titel trägt: "Enquire-Within-Upon-Everything". Es erlaubt beliebige Verlinkungen zwischen Texten - und funktioniert. Aber erst zehn Jahre später darf Tim Berners-Lee richtig loslegen.



Das Hauptproblem der Kommunikation zwischen einem Sammelsurium von Computern und Betriebssystemen war noch immer nicht gelöst. Berners-Lee las Artikel über Hypertext und wollte damit die Dokumentenverwaltungen ersetzen, die von den Wissenschaftlern am CERN ohnehin nicht akzeptiert wurden. Einige wichtige Regeln die heute noch viele Dienste und Anwendungen auf dem Internet prägen, entstanden zu der Zeit:

- Die Übertragung der Daten hat keinerlei Darstellungsregeln, auf jedem Computer kann das übertragene Ergebnis anders aussehen.