

des Landes ab, damit man das Ausmaß der staatlichen Kosten richtig bewerten konnte.

Als Quellen dieser Daten wurden die publizistischen Ausgaben, die Zeitungen, die Zeitschriften, die offiziellen Regierungswebseiten und die statistischen Nachschlagewerke verwendet.

In die Welterbeliste werden nur Sehenswürdigkeiten eingetragen, die nach Meinung des Welterbekomitees herausragende universelle Bedeutung aufgrund ihres historischen, künstlerischen oder wissenschaftlichen Wertes haben. Man kann bemerken, dass bei der Eintragung in die Welterbeliste eine entscheidende Rolle solche Kriterien, wie Einzigartigkeit, Authentizität (historische Echtheit) und Integrität (Unversehrtheit) spielen, in Verbindung mit einem oder mehreren von insgesamt zehn UNESCO-Kriterien.

Für die Vergleichsanalyse werden folgende Angaben verwendet: Zahl der Objekte des Welterbes in Deutschland und Belarus, Kosten des Budgetfonds für die Erhaltung und das Arrangement der Sehenswürdigkeit, Teilnehmerzahl.

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass es in Belarus zur Zeit eine große Menge der altertümlichen Gebäude gibt, die unter die Definition "das historische Erbe" fallen könnten, aber sie befinden sich in einem verwahrlosten Zustand. Als Ergebnis unserer Forschungsarbeit haben wir das Projekt angeboten, das die potentiellen Investoren anlocken kann. Dieses Projekt könnte helfen, die altertümlichen Gebäude von Belarus zu erneuern, gleichzeitig könnte es auch einen guten Ertrag bringen.

<http://edoc.bseu.by/>

S. Schikunez

С. Н. Шикунец

ВА РБ (Минск)

Научный руководитель Е.И. Тарашкевич

DIE MEDIALE SCHLACHT

БИТВА СРЕДСТВ МАССОВОЙ ИНФОРМАЦИИ

Ob in der Ukraine, in Syrien oder im Irak – parallel zu den Kämpfen tobt eine Propagandaschlacht. Statt auf militärische Gewalt setzen die Gegner dabei auf Bilder und Geschichten. Dabei spielen soziale Netzwerke eine zentrale Rolle. Das Social Web wird zum Kriegsgebiet. Als am 11. September 2001 zwei vollbesetzte Passagierflugzeuge in die Türme des World Trade Centers in New York flogen, war das nicht nur ein Terrorangriff, sondern auch ein globales Medienereignis. Den Einschlag der zweiten Maschine sahen Millionen Menschen live im Fernsehen.

Die Webseiten von Fernsehsendern und Zeitungen brachen unter dem Ansturm von Menschen, die auf der Suche nach Informationen waren, fast zusammen. Die Propagandawirkung war beabsichtigt. Mit den Anschlägen setzte sich das von Osama Bin Laden gegründete Al-Qaida-Netzwerk an die Spitze des islamistisch geprägten Terrorismus und bestimmte fortan die globale Medienagenda mit. Ihre Kommunikationsstrategie richtete al-Qaida dabei vor allem an den traditionellen Medien aus. Spektakuläre Attentate, unter anderem in Madrid, London und Mumbai, sollten die Aufmerksamkeit der Medien in den betroffenen Staaten auf sich ziehen. Videos oder Stellungnahmen von Bin Laden selbst oder anderen hochrangigen Führern wurden vor allem über Sender wie Al-Jazeera oder Al-Arabiya verbreitet. Diese Zeiten sind vorbei. Mit dem Islamischen Staat (IS) hat ein neuer Akteur die Bühne betreten, der auch medial völlig anders vorgeht. Zwar zielt auch der IS auf das Publikum der Massenmedien. Gleichzeitig hat die Organisation aber ein schlagkräftiges Medienhaus aufgebaut, das die Mechanismen des Social Webs virtuos nutzt. Die Einheit, die unter dem Namen Al-Hayat-Media-Center auftritt, produziert vor allem Inhalte, die sich viral über das Internet verbreiten sollen. Stilistisch orientieren sich die islamistischen Medienmacher an populären Filmen und Videospielen. Bei der Verbreitung ihrer Inhalte nutzen sie die enorme Dynamik und Reichweite der sozialen Netzwerke. Mit dieser Strategie umgeht der IS zum einen die traditionellen Gatekeeper – die klassischen Medien. Eine Mehrheit von ihnen hatte sich beispielsweise entschieden, Videos von Enthauptungen westlicher Geiseln nicht zu veröffentlichen. Über Twitter, Youtube und Facebook verbreiteten sich die Bilder dennoch. Zwar reagierten diese Plattformen schnell und blockierten die entsprechenden Inhalte und Nutzer. Bei alternativen Anbietern wie etwa Live Leak oder Dailymotion finden sie sich jedoch bis heute.

Die gegenwärtigen Attentate wurden unter anderem mit modernen Kommunikationsmitteln akribisch vorbereitet. Die Attentäter haben zweifellos im Netz recherchiert und intensiv kommuniziert. Trotzdem sind die Vorbereitungen den Geheimdiensten und Behörden nicht aufgefallen. Dafür gibt es zwei mögliche Erklärungen. Die erste: Es liegen zu viele Erkenntnisse vor. Die zweite: Wie soll man überwachen, wenn alles verschlüsselt ist? Bei einer Massenüberwachung dringen die wirklich wichtigen Informationen nicht durch und/oder werden falsch bewertet. Das berühmte Heuhaufen-Problem.

Man hat sich darauf geeinigt, dass es zweifellos sinnvoll ist, ein paar Hundert oder vielleicht auch ein paar Tausend gewaltbereite Extremisten und Fanatiker dauerhaft zu überwachen, dann schließt sich unweigerlich eine weitere Frage an: Wie soll das gehen? Denn unterstellt, dass die zu allem bereiten Gewalttäter nicht völlig dumm sind, werden sie ihre Kommunikation selbstverständlich verschlüsseln. Längst ist bekannt, dass der IS den Messenger-Dienst Telegramm nutzt, um seine

Propaganda zu verteilen. Größte Qualität von Telegramm: Man kann Nachrichten bequem und sicher verschlüsseln. Die Nachrichten werden Ende-zu-Ende-verschlüsselt, was sie praktisch abhörsicher macht. Es lassen sich im Messenger-Dienst Telegramm auch Channels anlegen. Wer so einen Channel mit Telegramm abonniert, der bekommt alles, was geschrieben und verschickt wird, automatisch zugeschickt. Der IS verwendet diese Technik, um seine Propaganda zu verteilen.

Auch die Playstation 4 steht im Verdacht, als Kommunikationsmittel missbraucht worden zu sein. Die PS4 lässt sich schwer überwachen, denn Nutzer haben unterschiedlichste Möglichkeiten, miteinander in Kontakt zu treten. Sie können sich Online-Nachrichten über das PlayStation Network schicken, sie können aber auch den Voice-Chat verwenden oder sich in einzelnen Spielen Botschaften zukommen lassen. Längst ist bekannt, dass solche Wege genutzt werden. Durch Edward Snowden wissen wir, dass sich NSA und CIA Zugang zu „World of Warcraft“ verschafft haben, um dort konspirative Treffen im virtuellen Raum überwachen zu können.

Es gibt noch ganz andere Möglichkeiten, wie Terroristen miteinander kommunizieren könnten: Ein Terrorist könnte theoretisch mit dem „Super Mario Maker“ einen Level bauen, der Geheimbotschaften enthält, und diesen in seinem Kreis teilen. Oder es könnten Personen in „Call of Duty“ Botschaften in eine Wand schießen – die Einschlagslöcher verschwinden nach einer Weile wieder.

Diese Art der Verschlüsselung wird man wohl kaum oder nur schwer knacken können. Doch angesichts dieser Fakten ist verständlich, wenn Polizei und Behörden sich eine Hintertür für Verschlüsselungsverfahren wünschen. Die Briten wollen wirksame Verschlüsselung verbieten, sie wollen zumindest einen Weg, sich im Fall der Fälle in die Kommunikation einklinken zu können. Man kann es den Behörden wirklich nicht übel nehmen, dass sie das wünschen, denn anderenfalls sind ihnen komplett die Hände gebunden. Dass in einem höchst-richterlich angeordneten Fall die Verschlüsselung eines Anschlusses geknackt wird, ist zweifellos ein geringerer Eingriff in die Privatsphäre als eine anlasslose Massenüberwachung.

Wer uns alle davor schützen will, dass Wahnsinnige zu solchen Taten fähig sind, der muss sich durchaus auch mal die Frage stellen, welche Privilegien er möglicherweise opfern möchte – und unter welchen Bedingungen.