

Міністерство освіти і науки України
Житомирський державний університет імені Івана Франка

І. О. Тараба, М. Л. Ліпісівіцький, Т. М. Пушкар

МАС-МЕДІА І ЛЮДИНА

MASSEN MEDIEN UND DER MENSCH

Навчально-методичний посібник

Житомир
Вид-во ЖДУ ім. І. Франка
2018

УДК 811.112.2 (076.6)

Т 19

*Рекомендовано до друку вченої радою Житомирського державного університету імені Івана Франка
(протокол № 9 від 29.01. 2018 р.)*

Рецензенти:

В. А. Тесля – кандидат філологічних наук, доцент, завідувач кафедри німецької філології ННІ іноземних мов Черкаського національного університету імені Богдана Хмельницького;

С. Ф. Соколовська – кандидат філологічних наук, доцент, доцент кафедри германської філології і зарубіжної літератури Навчально-наукового інституту іноземної філології Житомирського державного університету імені Івана Франка;

М. О. Орлова – кандидат філологічних наук, доцент, доцент кафедри романо-германської філології лінгвістичного факультету Черкаського державного технологічного університету.

Т 19 **Тараба І. О., Ліпісівський М. Л., Пушкар Т. М.**

Мас-медіа і людина (Massenmedien und der Mensch): Навчально-методичний посібник. – Житомир: Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2018. – 126 с.

ISBN978-966-485-186-9

Навчально-методичний посібник «Massenmedien und der Mensch» призначений для студентів старших курсів мовних вищих навчальних закладів та передбачений програмою курсу «Практичний курс основної іноземної мови» за спеціальностями 014.02 Середня освіта (Мова і література (німецька)) та **035.043**

Філологія. Германські мови та літератури (переклад включно) перша - німецька.

До важливих завдань запропонованого навчально-методичного посібника належить удосконалення лексичних і граматичних навичок із запропонованої лексичної теми «Мас-медіа»; вміння використовувати представлений лексичний та граматичний матеріал в усному та писемному мовленні; удосконалення вміння стилістично правильно організувати своє мовлення відповідно до змісту висловлювання й комунікативної ситуації.

УДК 81'38 : 811.112.2 (075.8)

ISBN978-966-485-186-9

© Тараба І. О., Ліпісівський М. Л., Пушкар Т. М. 2018

INHALTSVERZEICHNIS

1. Einleitung.....	6
2. Neue Kommunikations- und Informationstechnologien: Begriffsbestimmung.....	10
2.1. Anwendung der neuen Kommunikations- und Informationstechnologien.....	19
2.2. Entwicklung der neuen Kommunikations- und Informationstechnologien.....	23
3. Wissen und Wissensvermittlung: Begriffsbestimmung.....	27
4. Radio in Deutschland.....	43
4.1. Standards im Radio: Ethik, Qualität, Preise.....	47
4.2. Community Radio.....	51
4.3. Radio in aller Welt.....	55
5. Das Hörbuch als Medium – Definitionen derzeitiger Sprach-Hörmedien...59	
6. Digitale Anthropologie.....	64
6.1. Der digitale Raum.....	74
6.2. Weltweites Netzwerk der Ideen.....	81
6.3. Digitale Anthropologie und Online-Communities.....	90
6.4. Gender in der digitalen Anthropologie.....	95
6.5. Netzwerkgesellschaft.....	101
7. Literaturverzeichnis.....	111

ПЕРЕДМОВА

Навчально-методичний посібник «Massenmedien und der Mensch» призначений для студентів старших курсів мовних вищих навчальних закладів та передбачений програмою курсу «Практичний курс основної іноземної мови» за спеціальностями “014.02 Середня освіта (Мова і література (німецька))” та “035.043 Філологія. Германські мови та літератури (переклад включно) перша - німецька”. До важливих завдань запропонованого навчально-методичного посібника належить удосконалення лексичних і граматичних навичок з пропонованої лексичної теми «Мас-медіа»; вміння використовувати представлений лексичний та граматичний матеріал в усному і писемному мовленні; удосконалення вміння стилістично правильно організувати своє мовлення відповідно до змісту висловлювання й комунікативної ситуації.

Лексична тема «Massenmedien» розглядається в межах практичного курсу основної іноземної мови, що викладається у VIII семестрі бакалаврату. У наявних вітчизняних і зарубіжних підручниках та посібниках з практичного курсу німецької мови лексичний матеріал до теми «Massenmedien» представлений лише фрагментарно, у зв'язку з чим викладачеві доводиться підшукувати відповідний матеріал із різних джерел і робити ксерокопії. Це й зумовлює актуальність рецензованого рукопису, що заповнює прогалину в методичному забезпеченні курсу.

Основний текст посібника складається з шести частин, в яких виклад дискурсивного матеріалу супроводжується запитаннями для самоконтролю та практичними завданнями.

У вступі посібника надається стисле визначення та характеристика актуальності цифрової антропології, предметом якої є мас-медійні засоби. Коротка інформація про кожний аспект пропонованої лексичної теми, яка подається у вигляді невеликих за обсягом текстів, сприятиме більш глибокому і

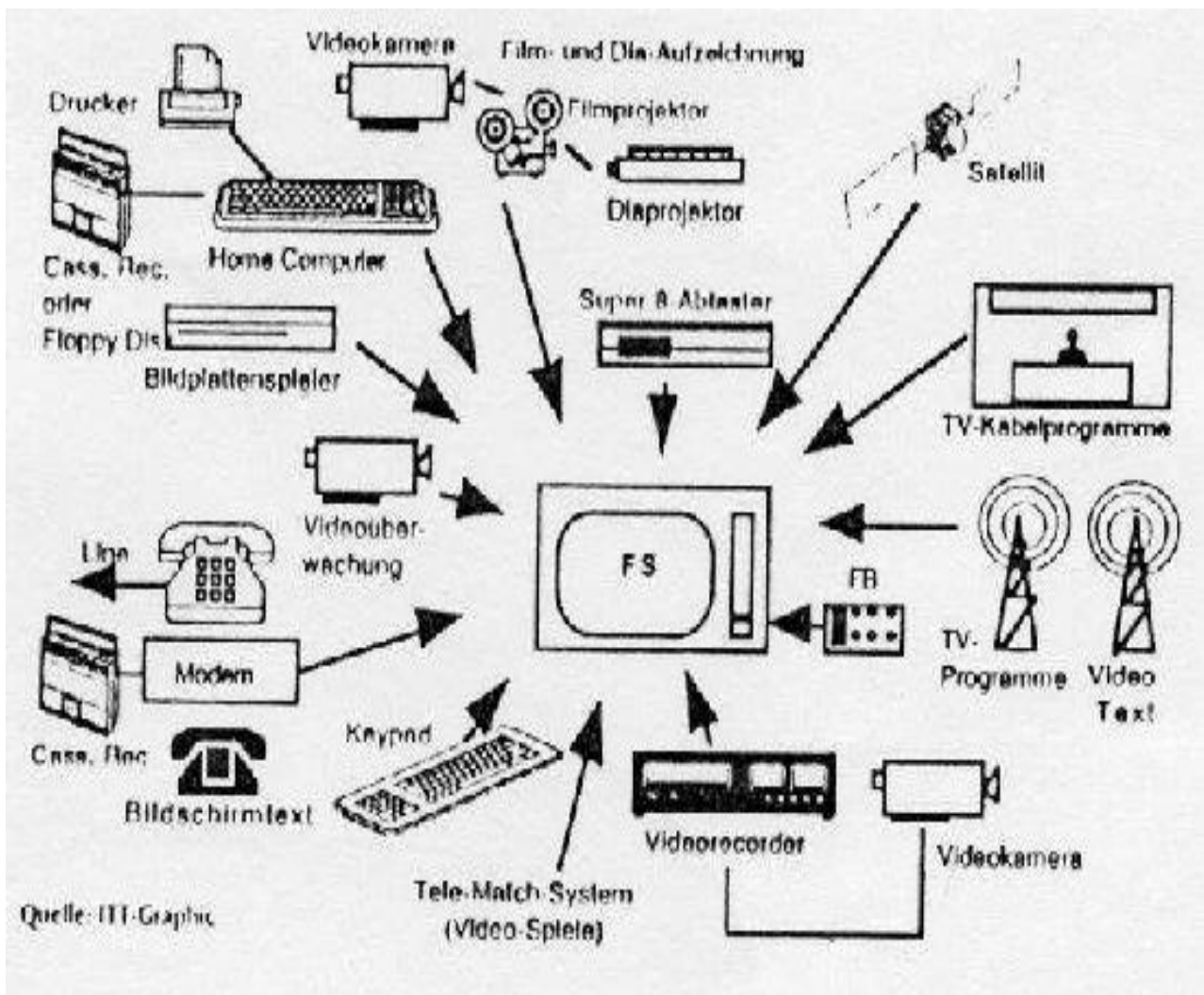
грамотному розумінню теми, розширенню кругозору і світоглядної компетенції студента.

У першому розділі подано короткий огляд основних понять та завдань цифрової антропології. Всі інші розділи посібника побудовані за єдиною схемою: виклад дискурсивного матеріалу, питання для самоконтролю, практичні та проектні завдання. На особливу увагу заслуговує значна кількість текстів, що ілюструють живі дискурсивні практики й сприяють кращому засвоєнню матеріалу. Важливо, що при цьому багато ілюстрацій береться з новітніх посібників і засобів масової інформації останніх років, тобто враховуються актуальні тенденції розвитку німецької мови.

Поглибленню й розширенню фахових навичок, безперечно, сприяють практичні завдання до кожного тексту, де передбачається повторення основного лексичного матеріалу пропонованої теми, самостійний пошук і способи перекладу мовних одиниць у контекстах пропонованого дискурсу.

Представлений навчально-методичний посібник ознайомлює студентів з лексико-граматичними ресурсами пропонованої лексичної теми «Massenmedien», використання яких поглиблює зміст висловлювання, увиразнює його змістовність, експресивність і естетичний вплив. Практична мета посібника – сформувати у студентів-філологів лексико-граматичну компетенцію з пропонованої теми «Massenmedien». Виклад матеріалу спирається на знання, отримані студентами в процесі вивчення практичного курсу німецької мови, теоретичних курсів фонетики, граматики, лексикології та лінгвокраїнознавства.

1. Einleitung



Das Forschungsfeld "Medienwissenschaft" ist sehr aktuell und liegt im Fokus moderner bildungswissenschaftlicher Forschungen. Es sei betont, dass die Kommunikations- und Informationstechnologien zu den am meisten erforschten Phänomenen bildungswissenschaftlicher Forschung gehören. Dieses Lehrwerk ist ein Versuch im klaren bildungswissenschaftlichen und medienpädagogischen Fokus die interdisziplinären Zusammenhänge aus Medien- und Kommunikationswissenschaften, Soziologie, Psychologie zu erforschen, in dem die Wissensvermittlung durch neue Kommunikations- und Informationstechnologien charakterisiert und analysiert werden¹.

¹ Vgl: Arnold, Rolf: Wandel der Lernkulturen: Ideen und Bausteine für ein lebendiges Lernen, S.11.

Im Mittelpunkt des Lehrwerkes „Massenmedien und der Mensch“ stehen also die Analyse der heutigen Verwendung der neuen Massenmedien bei der Wissensvermittlung und die Charakteristik ihrer Besonderheiten. Im Fokus der aktuellen Angaben werden interdisziplinäre Zusammenhänge aus Medien- und Kommunikationswissenschaften, Soziologie und Psychologie dargestellt.

Es ist offensichtlich, dass das Internet das Benutzerverhalten verändert hat. Davon betroffen sind: die Art der Kommunikation, die Gewohnheiten und Zuverlässigkeitskriterien, die Auffassungen der Evidenz, der Kreativität usw. Ein wichtiger Aspekt dieser Prozesse besteht in der intensiv erweiterten Möglichkeit der „Amateurkreativität“, die als Grundlage für eine neue Kultur gelten kann. Als Kultur ist damit die „zweite Natur des Menschen“ gemeint, die sich mittlerweile in einem neuen, virtuellen Raum etabliert hat. Bei der Verwendung der digitalen Technologien schafft sich der Mensch nämlich eine neue sachliche Welt mit Objekten einer anderen Multimedien-Natur. Diese Objekte können erfolgreich und schnell transformiert werden; sogar ein Kind kann die Funktionen bedienen. Diese mobile, dynamische Welt ist quasi rund um die Uhr für das Zusammenwirken und alle, die daran teilhaben wollen, offen. Von der Leichtigkeit des Umgangs mit der Technologie lassen sich die Menschen faszinieren, und sie nutzen diese digitale Welt für ihre Zwecke. Das Multimedien-Verfahren mit unterschiedlichen Spielen und einer Software für fast alle Bedarfsfälle hat einen offenen Raum der Kommunikation ermöglicht, mit vielfältigen Multimedienprodukten: Texten, Fotos, Hologramm-Objekten etc².

Die Analyse in dieser Arbeit bezieht sich auf den Einfluss der digitalen Vernetzung auf die Gesellschaft im Allgemeinen und auf die internationale „Communities“-Gesellschaft. In diesem Zusammenhang wird die anthropologische Forschungsarbeit mit ihren Methoden einbezogen. Es werden also auch die Begriffserklärungen, die Methoden und Gender in der digitalen Anthropologie erläutert.

² Vgl.: Beuscher, Bernd: Schnittstelle Mensch. Menschen und Computer. – Erfahrungen zwischen Technologie und Anthropologie, S.5.

Aufgaben zum Text

I. Ergänzen Sie bitte die Sätze, indem Sie die folgenden Wörter aus dem Text benutzen:

Medienwissenschaft, Kommunikationswissenschaft, Anthropologie, Kreativität, Evidenz, interdisziplinär

1. Diese Wissenschaft beruht nicht auf Spekulationen, sondern auf einem breiten Fundament wissenschaftlicher

(Quelle: Zeit Wissen, 17.02.2015, Nr. 02).

2. Grundsätzlich stehen bei der Geschichte und Theorie der Medien von der Schrift bis zum Computer im Vordergrund, während die die politischen und gesellschaftlichen Wirkungen der Massenmedien ins Zentrum stellt

(Quelle: Die Zeit, 12.05.2011, Nr. 20).

3. Das haben Wissenschaftler des Max-Planck-Instituts für evolutionäre bei Tests mit Schimpansen herausgefunden

(Quelle: Die Zeit, 14.01.2015 (online)).

4. Der Forschungsschwerpunkt "Bildung, Sozialpolitik und Soziale Arbeit im Kontext demografischen Wandels" lenkt den Blick auf die unterschiedlichen Lebenslagen und Lebensphasen von Menschen in der Gesellschaft und in Institutionen.

(Quelle: Die Zeit, 04.01.2016 (online)).

5. Graffiti ist ein Ventil für jugendliche und die Sprayer-Gruppen sind für viele Jugendliche eine wichtige Gemeinschaft

(Quelle: Berliner Zeitung, 11.04.2005).

II. Übersetzen Sie bitte ins Ukrainische:

1. Man kann damit bestimmt keine Expertise in der Medienwissenschaft prüfen, aber vielleicht macht es dem einen oder anderen Spaß darüber zu grübeln, wie die Zitate sprachlich und fachlich welchem Medium zuzuordnen sind.

(Quelle: <http://sansch.wordpress.com/2009/01/08/medien-im-wandel-der-zeit/>
08.01.2009).

2. Gewandelt hat sich auch das Benutzerverhalten innerhalb der Online-Dienste, zu deren Angeboten die Öffnung ins Internet bis vor kurzem ja überhaupt nicht gehörte.

(Quelle: Der Tagesspiegel, 21.01.1998).

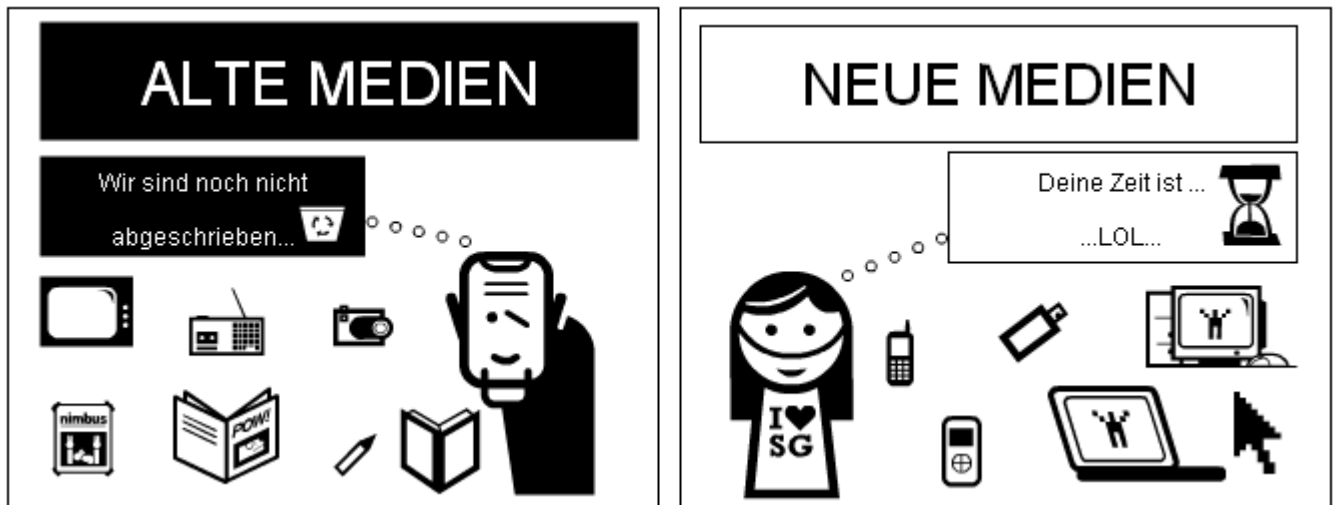
3. In einer aktiven Community sollen Lehrerinnen, Lehrer und politische Bildner mit Vertreterinnen und Vertretern vielfältiger Bildungsinstitutionen in einen direkten Kontakt miteinander treten und bestehende Bildungsangebote und denkbare neue Vermittlungsstrategien gemeinsam, offen und konstruktiv diskutieren.

(Quelle: <http://werkstatt.bpb.de/uber-2/> 01.01.2014).

4. Die USA und China haben sich laut der amerikanischen Regierung auf die Ausdehnung des internationalen Handelsabkommens für Informationstechnologie (ITA) auf weitere Produkte geeinigt.

(Quelle: Die Zeit, 11.11.2014 (online))

2. Neue Kommunikations- und Informationstechnologien: Begriffsbestimmung



Es sei nicht zu übersehen, dass sich dank der Digitalisierung und der Globalisierung auch die Medien- und Kommunikationswissenschaften erfolgreich entwickeln lassen. Besonders interessant präsentiert sich die Frage über den Stand und die Entwicklung der neuen Kommunikations- und Informationstechnologien in der heutigen digitalen und globalisierten Welt. Neue Kommunikations- und Informationstechnologien sind schon seit langem ins menschliche Leben durchgedrungen und haben die Gesellschaft verändert. In der Sphäre der Wissensvermittlung sind neue Kommunikations- und Informationstechnologien aufgrund der wachsenden Anwendung von Computern und elektronischen Netzwerken von zunehmender Bedeutung für den Wissenstransfer von der Forschung in die Anwendung, vom Labor in die Praxis. Das Internet verwendet man, um zum Beispiel per E-Mail zu kommunizieren, Fachinformationen für Fachleute und Laien im WWW zugänglich zu machen, aktuelle Entwicklungen in Foren, Online-Zeitschriften oder Online-Zeitungen zu publizieren oder brennende Themen in Mailing-Listen und Newsgroups zu diskutieren³.

Die Verwendung von Software und die Nutzung neuer Kommunikationssysteme, z.B. im Rahmen des Internets, schaffen die Möglichkeiten für die Wissensvermittlung, die bezüglich ihrer Technik und Didaktik neue

³ Vgl: Alsdorf, Claudia: Virtuelle Realität: Erfahrbare Informationen im Cyberspace, S. 23.

Anforderungen an Lernen und Lehre gegenüber klassischen Methoden der Aus- und Weiterbildung stellen. Anhand von Literaturstudien werden Ansprüche und Anforderungen an die Entwicklung multimedialer Lernsysteme, an ihre didaktische Konzeption sowie an ihre mediale und technische Gestaltung beschrieben. Es ist offensichtlich, dass das Internet bereits seine Benutzer ändert. Dabei mutieren auch die Art der Kommunikation, Gewohnheiten und Zuverlässigkeitskriterien, Methoden der Evidenz, Kreativität usw. Daher ist ein wichtiger Aspekt dieser Prozesse die intensiv erweiterte Möglichkeit der Amateurkreativität, die die Grundlage für eine neue Kultur werden kann. Tatsächlich geben die web2.0 Technologien jedem eine gute Gelegenheit zu schreiben, zu filmen, Musik hochzuladen und alles das online zu veröffentlichen. Es kann festgestellt werden, dass es heutzutage der Anfall von Massenkreativität herrscht. Das geschieht gegen die offensichtliche Krise in einem professionellen kreativen Bereich, die nach und nach durch die Massenkultur gefangen wird⁴.

„Aus historischer Sicht hat jede Epoche ihre eigenen Kommunikations- und Informationstechnologien. Nach der Entwicklung der Sprache – als vermutlich erstem neuem Medium der Menschheit –, der Höhlenmalerei der Altsteinzeit und der Einführung der Schrift zwischen 5300 und 3000 v. Chr. – von Plato im 4. Jhd. v. Chr. Heftig kritisiert – wird mit Gutenbergs Druckerpresse um 1445 *Medientechnologie* ein wesentlicher Bestandteil des Medienbegriffs. Wie bei der Verbreitung von Film ab 1895 und Fernsehen ab 1928 werden mit den *neuesten* „Neuen Medien“ in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts zunächst nur neue Technologien bezeichnet, nämlich Computersysteme, Speichermedien und Telekommunikationsnetze. Erst im Lauf der Zeit beschreibt der Begriff Multimedia die mit den neuen Technologien dargestellten Inhalte als Verschmelzung von Text, Bild und Ton. Selbstverständlich gab es schon früher „Möglichkeiten der Durchdringung von Text und Bild, der Verschneidung oder Kombination der Wahrnehmungsebenen“ und das Wesentliche jedes Mediums ist das „Bild im Kopf“, das bei der Wahrnehmung erst entsteht. Das

⁴ Vgl: Alsdorf, Claudia: Virtuelle Realität: Erfahrbare Informationen im Cyberspace, S. 24.

Neue an den „Neuen Kommunikations- und Informationsmöglichkeiten“ ist die Leichtigkeit, mit der in computergestützten Systemen verschiedene Darstellungsformen verknüpft, gespeichert und bearbeitet werden können“⁵.

Es ist nicht zu leugnen, dass sich neue Lernumgebungen und mit ihnen neue Technologien der Einführung des Menschen in die Kultur ergeben. Es sind die besten Technologien, die sich aber sehr schwierig aus der kommunikativen Realität des Menschen herausziehen lassen, der seine Beziehungen mit der Welt zu entwickeln glaubt. Sie lassen sich sehr kompliziert durch die sprachspezifischen Begriffe beschreiben, so dass sie eine möglichst große Zahl von Menschen versteht. Viele ahnen aber das Potential dieser Technologien, sowie die Risiken, die mit ihrer Entwicklung verbunden sind. Die Multimedienumgebungen, die dank den digitalen Technologien geschaffen sind, werden zu einem besonderen virtuellen Weltraum, in den jeder in der Lage ist – sogar bei minimalem Aufwand und mit der minimalen Handlung – zu geraten. Nicht zufällig besteht jetzt ein großes Interesse für die Nanotechnologien. Fantastisch kleine Größe komplexer technischer Geräte ermöglicht deren Implantierung nicht nur in den menschlichen Körper, sondern auch in die menschliche Zelle. Eine solche Annäherung zeigt die Transformation der eigenen Fähigkeiten eines Menschen, indem er seinen Körper in einen Werkzeugkörper verwandelt. Und moderne Nanotechnologien machen diesen Prozess besonders schnell, da das Gerät selbst nicht nur klein, sondern auch nicht von Natur unnatürlich erstellt ist. Es ist aus einer Zelle, einem biologischen Material und somit vollständig organisch geschaffen, es ist für den menschlichen Körper nicht sichtbar bzw. spürbar⁶.

Wie bekannt muss Kommunikation als ein sinngemäß informationelles Zusammenwirken nicht nur die Übertragung von Informationen, sondern auch die Bedeutung der Sendung gewährleisten. Der moderne Raum ist total vernetzt. Darunter ist oft ein digitales Universum zu verstehen, das einen neuen kulturellen

⁵ Vgl: Alsdorf, Claudia: Virtuelle Realität: Erfahrbare Informationen im Cyberspace, S. 24.

⁶ Vgl: Beste, Dieter: Bildung im Netz: Auf dem Weg zum virtuellen Lernen, S.9.

Raum und neue Kommunikations- und Informationstechnologien schafft. Bei der Verwendung von digitalen Technologien schafft der Mensch eine neue sachliche Welt und die Objekte einer anderen Multimediennatur. Diese Objekte werden erfolgreich und schnell transformiert, indem sogar ein Kind sie für bedienungsfreundlich hält. Diese mobile und dynamische Welt ist rund um die Uhr für das Zusammenwirken und für alle Freiwilligen offen. Mit ihrer Leichtheit und dem fehlenden Widerstand fasziniert diese Welt die Menschen. Ehe man es sich versieht, ist man schon in die Maschen der digitalen Welt geraten. Der vom Menschen ausgedachte und geschaffene Strom der Multimedienmöglichkeiten, verschiedener Spiele und der Softwares schafft einen prinzipiell offenen Raum der Kommunikation, des Wechsels von Multimedienprodukten: Texten, Fotos, Bildern und Hologrammobjekten. In der letzten Zeit verzeichnet man eine feste Tendenz zur Steigerung der Intensivität des menschlichen Lebens. Der riesige Kommunikationsraum vermehrt die Verbindungen, Kommunikationen und Beziehungen. Im Fokus des modernen Menschen sind mehrere wissenschaftliche Bereiche aus verschiedenen Erkenntnisphären. Darunter sind aber keine Fachkenntnisse, sondern die Masseninformiertheit zu verstehen, die eine bestimmte soziale Atmosphäre, ein bestimmtes Verhältnis, eine Bewertung der neuen Perspektiven von wissenschaftlichen Entdeckungen schaffen kann⁷.

Die intensive Entwicklung der Kommunikationsnetzwerke zeugt davon, dass nur bloßes Vorhandensein der Kommunikationsmittel die Aufgabe nur in der ersten Etappe der Näherung löst. Soziale Services Web 2.0 sind heute – verglichen mit Web 1.0 – eine neue digitale Möglichkeit. Das ist eine neue Entwicklung der digitalen Technologien, die allen zur Verfügung stehen und offen sind. Es bildet sich ein neuer Kommunikationsraum, der den dynamisch wachsenden Bereich der Kommunikation erweitert und der Entwicklung der persönlichen Welt des Einzelnen beiträgt. Es gibt neue Technologien der Kommunikation, die eine wichtige Rolle in der wissenschaftlichen Forschung spielen. Der digitale Internet-Raum befindet sich im

⁷ Vgl: Beste, Dieter: Bildung im Netz: Auf dem Weg zum virtuellen Lernen, S.10.

Einklang mit den modernen Menschen und zeigt zu einem gewissen Grad die bisher für die Beobachtung nicht verfügbaren Besonderheiten der Entwicklung. Als ein offenes System ist der Mensch mit der Umwandlung der Welt bei dem Prozess der Erweiterung der Kommunikationsmöglichkeiten auch selbst umgewandelt. Ausgestattet mit einem gehorsamen, bedienungsfreundlichen, digitalen Instrument namens Computer, der zu einer Fortsetzung seiner Hände wurde und die Fähigkeit von Hören, Sehen, Fühlen und der Reflexion über seine Position in der Welt hat, schaltet der Mensch in einem „neuen Format“ in die Beziehung mit der Welt ein. Es sei darauf hingewiesen, dass er sich schon lange der Welt der Natur nicht mehr wie einst untergeordnet fühlt und sich wie ein aktives Subjekt oder sogar einen Partner empfindet. Bei einem anderen Vergleich mit einem ontologischen Modell erfordert das einen entsprechenden Ansatz mit angemessenen philosophischen Methoden. Die Welt und der Mensch werden zu einer Art kommunikatives Paar, in dem die beiden gegenseitig ihr Potenzial entwickeln. Globale Beteiligung an diesem Prozess zwingt Einzelpersonen, widersprüchliche Beziehungsformen zu vermeiden und eine kohärente, harmonische Welt zu schaffen⁸.

Die Computer-Technologien sind ein direkter Beweis, dass eine Person diese dynamischen Belastungen überwinden kann und dass sie in einem gewissen Sinne auch noch interessant sind. Mit der Zeit werden sie auch zum Standard und verlieren ihre Attraktivität und ihren Überraschungseffekt. die Rückkehr zu den statischen Lasten, welche die körperliche Kraft erfordern, ist eher unwahrscheinlich. Es ist schwierig, eine solche Mentalität festzustellen, die erfolgreich eine längere körperliche Anstrengung wie zum Beispiel Pflügen der Felder erfüllen kann. Dies wird durch moderne Computertechnik gezeigt, die es ermöglicht, interaktive Multimedia-Objekte direkt und gleich einem auf dem Sand zeichnenden Menschen zu erstellen. Auf den Brettern vom resistiven Typ kann er es mit der Hand taktil tun und sie auf der Oberfläche der Platte verwalten. Außerdem wird der Mensch dank Sensoren in der Lage sein, die Bewegung der Hände zu erfassen und auf der

⁸ Vgl: Alsdorf, Claudia: Virtuelle Realität: Erfahrbare Informationen im Cyberspace, S. 24.

Oberfläche die Projektion der Bewegungen und Handlungen zu kontrollieren, welche seine Muskeldynamik und Plastizität entwickeln. Heute ist es verständlich, wie sich die Menschen durch Verwendung von Volumentechnik und holographischen Tools realisieren lassen. Und in diesem Fall können wir über den Prozess der Erzeugung des Großteils der Realität sprechen, die mit psychophysiologischen menschlichen Fähigkeiten korreliert⁹.

⁹ Vgl: Alsdorf, Claudia: Virtuelle Realität: Erfahrbare Informationen im Cyberspace, S. 25.

Aufgaben und Fragen zum Text

I. Beantworten Sie bitte folgende Fragen:

1. Was versteht man unter den neuen Informations- und Kommunikationstechnologien?

2. Erklären Sie bitte die Bedeutung von neuen Informations- und Kommunikationstechnologien in der Sphäre der Wissensvermittlung?

3. Definieren Sie bitte die vorliegende These aus dem Text: „Die Welt und der Mensch werden zu einer Art kommunikatives Paar, in dem die beiden gegenseitig ihr Potenzial entwickeln.“

II. Ergänzen Sie bitte die Sätze, indem Sie die folgenden Wörter aus dem Text benutzen:

die Begriffsbestimmung, die Globalisierung, digital, die Wissensvermittlung, multimedial, Wahrnehmungsebenen (pl.), virtuell, vernetzt, bedienungsfreundlich, resistiv

1. Dies verdeutlicht, wie schwer sich eine genauere eines Humanismus gestalten würde.

(Quelle: www.neues-deutschland.de, 2011-01-15)

2. Die Sonderausstellung biete einen Blick auf Kulturen anderer Länder, die im Zuge der immer mehr verschwinden, was zur Nivellierung beitrage.

(Quelle: www.gea.de, 2011-01-03)

3. Die Texte und Bilder werden am PC verarbeitet und auf dem Bildschirm zu ganzen Seiten zusammengefügt und auch direkt in das Druckhaus übertragen. (Quelle: www.haller-kreisblatt.de, 2011-01-04)

4. erfolgt in Form von Seminaren, Kamingesprächen, Trainings und Diskussionsrunden.

(Quelle: www.salzburg.com, 2011-01-22)

5. Aufgrund der zahlreichen Musikbeispiele liest man es am besten : mit der einen Hand am Buch, mit der anderen am Rechner.

(Quelle: Die Zeit, 24.01.2016, Nr. 02)

6. "Es kommt darauf an, möglichst viele zu bedienen - je mehr Sinne erfasst werden, desto besser ist die Simulation."

(Quelle: Die Zeit, 15.02.2001, Nr. 08)

7. Die Zukunft im Handel werde Händlern gehören, die ihre Kunden sowohl „stationär“ mit Geschäften als auch „ “ mit Shops im Internet an sich bänden. (Quelle: www.nordbayern.de, 2011-01-18)

8. Dieses Wiener Informationssystem wird derzeit im Rahmen des Projektes "EUSODA" mit Sozialdatenbanken anderer europäischer Städte und Regionen (Quelle: www.oe-journal.at, 2011-01-17)

9. Also Preise runter und legale Plattformen (die einfach und sind) für Download, dann geht die Piraterie auch wieder zurück. (Quelle: www.20min.ch, 2010-12-18)

10. Der Blick in die Fachliteratur, wie etwa die ix vom Februar 2012 zeigt, dass generell vier konkurrierende Bediensysteme für interaktive Whiteboards unterschieden werden können: Aktiver, elektromagnetischer Stift; Oberfläche, die mit Handeingabe und aktivem Stift verwendet werden kann; Infrarot- und Ultraschalltechnik; Optische Sensoren im Whiteboard, kombiniert mit passiven Eingabegeräten (DVIT).

(Quelle: <http://werkstatt.bpb.de/2012/03/welche-kriterien-zahlen/> 01.03.2012)

III. Übersetzen Sie bitte ins Ukrainische:

1. Wer zu diesem Schritt des Innehaltens nicht in der Lage ist, verfehlt die Übersetzung des virtuellen Lebens der Kommunikationsnetzwerke in das reale Leben der zwischenmenschlichen Beziehungen.

(Quelle: Die Zeit, 29.12.2009, Nr. 01)

2. Als Entschuldigung wird angeführt, dass keine Zeit zur körperlichen Aktivität bleibe, Belastung und Stress der Arbeitswelt seien zu gross.

(Quelle: www.bilanz.ch, 2010-12-23)

3. Ein iPad ist ein Gerät der Unterhaltungselektronik, einschalten und loslegen, wer interessiert sich beim Autoradio fürs Betriebssystem?

(Quelle: www.bernerzeitung.ch, 2010-12-22)

4. Die Produktion erstreckt sich insbesondere auf Printmedien und interaktive Multimedien.

(Quelle: Berliner Zeitung, 20.02.1997)

5. Indem die BesucherInnen den virtuellen Charakteren auf Augenhöhe begegnen, wird ein Kommunikationsraum geöffnet, der sich durch Soundeffekte wie beispielsweise Klopfgeräusche weiter verdichtet.

(Quelle: www.presstext.at, 2011-01-21)

6. Durch das Zusammenwirken von Pneumatik und Elektronik entstehen immer komplexere Systeme, eröffnen sich aber auch immer neue Möglichkeiten der Automatisierung.

(Quelle: www.sauerlandkurier.de, 2011-01-23)

2.1. Anwendung der neuen Kommunikations- und Informationstechnologien



Zahlreiche Anwendungen von Kommunikations- und Informationstechnologien sind bereits entstanden oder befinden sich im Entstehen. Neben den klassischen sogenannten Lehrtechnologien wie Buchverlagen, Zeitungen und Zeitschriften, Informationsdiensten, Fernseh- und Radiosendern spricht man heute auch über ihre Ergänzung bzw. Erweiterung durch Auftritte im World Wide Web bzw. im Internet. Eine vielversprechende Zukunft haben im Internet Telearbeit und Telelearning. Außerdem sind hierzu auch die Durchführung von Telekonferenzen in immer besserer Qualität und schließlich das Entstehen von Virtual Colleges, bzw. Virtual Universities zu nennen, die die klassischen Fernlehrprogramme ergänzen oder auch ersetzen werden¹⁰.

¹⁰ Vgl: Beuscher, Bernd: Schnittstelle Mensch. Menschen und Computer. – Erfahrungen zwischen Technologie und Anthropologie, S. 19.

Im Großen und Ganzen schaffen neue Kommunikations- und Informationstechnologien neue Kommunikationsmöglichkeiten. Das Austauschen von E-Mails zusammen mit der Übertragung von (multimedialen) Daten ist eine der Hauptanwendungen des Internets. Interaktives Fernsehen erlaubt den Zuschauerinnen und Zuschauern, gewissen Einfluss auf Darstellung, Inhalt und Verlauf von Fernsehprogrammen zu nehmen. UMTS-Mobilfunkgeräte ermöglichen in naher Zukunft nicht nur das Telefonieren, sondern auch den Datenaustausch mit Grafiken und Bildern an beliebigen Orten. Auch offline – ohne Anbindung an ein Netzwerk – gibt es eine Vielzahl an Multimedia-Produkten. Der Computer ist schon ein nicht mehr wegzudenkender Gegenstand zu Hause und soll weiterhin als Universalmaschine des 21. Jahrhunderts zahlreiche Aufgaben des täglichen Lebens multimedial integrieren. Bereits jetzt werden dadurch Schreibmaschine, Adressbuch und Wirtschaftsbuch für die Haushaltsfinanzen ersetzt, außerdem ersetzt er schon Kaffeemaschine, Kühlschrank und Jalousien und steuert das alles mit multimedialer Ein- und Ausgabe¹¹.

¹¹ Vgl: Beuscher, Bernd: Schnittstelle Mensch. Menschen und Computer. – Erfahrungen zwischen Technologie und Anthropologie, S. 20.

Aufgaben und Fragen zum Text

I. Beantworten Sie bitte folgende Fragen:

1. Was versteht man unter den klassischen Lehrtechnologien?
2. Definieren Sie bitte die Begriffe „Telelearning“, „Telearbeit“, „Virtual University“?
- 3.

II. Ergänzen Sie bitte die Sätze, indem Sie die folgenden Wörter aus dem Text benutzen:

Der Informationsdienst, interaktiv, die Anbindung, integriert

1. Die spanische Region Kanarische Inseln hat jetzt eine eigene Website für Forschungs- und Innovationsaktivitäten bei CORDIS, dem offiziellen der EU zu Forschung, technologischer Entwicklung und Innovation. (Quelle: cordis.europa.eu, 2010-12-17)

2. Die Vorträge des New Media Day sind natürlich angelegt, d. h. alle Referenten stehen auch für ein Feedback zur Verfügung.

(Quelle: www.presstext.at, 2011-01-21)

3. Dies hat zum Teil mit dem Bekanntheitsgrad des Projekts und der besseren an das Internet in diesen Ländern zu tun.

(Quelle: www.freitag.de, 2011-01-02)

4. Dafür wird bei Fahrzeugen mit on-Board-Diagnose (OBD), die zum Jahreswechsel erstmals auf den Markt kommen, die Abgasuntersuchung in die Hauptuntersuchung

(Quelle: Berliner Zeitung, 05.11.2005)

III. Übersetzen Sie bitte ins Ukrainische:

1. Gerade wer sein Handy auch mit dem Computer synchronisiert, sollte außerdem auf einen passenden Virenschutz für das Mobilfunkgerät achten.

(Quelle: www.haz.de, 2011-01-07)

2. Die Telekom hat ihr Mobilfunknetz um UMTS (Universal Mobile Telecommunications System) erweitert.

(Quelle: www.noz.de, 2011-01-16)

3. Mit der Geschenkempfehlung werden auch Preis und Bezugsquelle mitgeliefert - ein Multimedia-Produkt mit Fun-Faktor, das 365 Tage im Jahr Geschenkideen liefert und dem ein klares Businessmodell zu Grunde liegt.

(Quelle: www.oe-journal.at, 2011-01-17)

4. Via E-Mail kommuniziert er mit Forschern in aller Welt, und demnächst wird man ihm zu Hause die Software für Telekonferenzen installieren.

(Quelle: Die Zeit, 23.05.2002, Nr. 22)

2.2. Entwicklung der neuen Kommunikations- und Informationstechnologien



Schnelle, preiswerte und sichere Netzwerke könnten zu einer tiefgreifenden Integration der neuen Kommunikationssysteme in den Alltag weiter Bevölkerungsschichten führen. Neben Unterhaltung in Form von hochauflösendem Fernsehen oder Spielen sollen in der Zukunft auch Antragsformulare für Behörden und Einkaufslisten – vielleicht vom Kühlschrank selbstständig erstellt – im ständig verfügbaren Netz verschickt werden. „Brot und Spiele“ würden dann im Netz gehandelt. Für die Wissensvermittlung bringen schnelle Netze verbesserte Möglichkeiten für den Zugriff auf Datenbanken wie z.B. Online-Enzyklopädien. Bilder und Filme lassen sich in hoher Qualität in Echtzeit übertragen. Gruppen von Lernenden können gleichzeitig von verschiedenen Orten auf Virtual-Reality-Modelle zugreifen und diese verändern¹².

Eine verbesserte Strukturierung der im WWW angebotenen Informationen macht diese besser – nämlich gezielter und schneller – nutzbar. Die neue Sprache des Netzes XML (Extensible Markup Language) erlaubt im Gegensatz zu HTML (Hypertext Markup Language; der bisherige Standard) eine Beschreibung nicht nur

¹² Vgl: Boes, Andreas: Dienstleistungen in der digitalen Gesellschaft, S.8.

des Aussehens, sondern auch des Inhalts von Dokumenten. So kann man einfacher nach den jeweiligen Informationen suchen, Web-Seiten lassen sich in Metastrukturen wie z.B. Datenbanken zusammenfassen und spezielle Informationen (chemische Formeln, Flugdaten, medizinische Rezepte) können schneller verarbeitet und automatisch für andere Computeranwendungen und in andere Sprachen übersetzt werden¹³.

Zusätzliche Möglichkeiten für zukünftige Lernsysteme ergeben sich durch Weiterentwicklungen an der Schnittstelle zwischen Mensch und Rechner. Bisher werden Computer vorwiegend über Tastatur und Maus bedient; die Ausgabe von Informationen erfolgt (meist zweidimensional) am Bildschirm, als Ausdruck auf Papier und akustisch über Lautsprecher. Die Entwicklung von Spracherkennungssystemen ist mittlerweile soweit fortgeschritten, dass eine weitere Verbreitung möglich ist. Dreidimensionale Ein- und Ausgabegeräte stehen heute schon zur Verfügung. Es mehren sich die Berichte von 3D-Druckern, -Monitoren und -Stiften, die die Bedienung von Computerprogrammen und die Anschauung von Informationen grundsätzlich verändern und zugleich erleichtern. Eine verstärkt haptische Interaktion von Mensch und Maschine findet sich in Force-Feedback-Joysticks und Datagloves, die der bedienenden Hand variablen Widerstand als Reaktion auf Bewegungen vermittelt. Durch das Ansprechen weiterer Sinne lassen sich neue Kanäle zur Wissensvermittlung nutzen.

¹³ Vgl: Boes, Andreas: Dienstleistungen in der digitalen Gesellschaft, S.9.

Aufgaben und Fragen zum Text

I. Beantworten Sie bitte folgende Fragen:

1. Was versteht man unter der neuen Sprache des Netzes XML?
2. Was versteht man unter der Sprache des Netzes HTML?
3. Erklären Sie bitte den Begriff „Dreidimensionale Ein- und Ausgabegeräte“?

II. Ergänzen Sie bitte die Sätze, indem Sie die folgenden Wörter aus dem Text benutzen:

Netzwerke (pl.), verfügbar, verschicken, die Datenbank, haptisch

1. Probleme bereitet vor allem die zunehmende Verschmelzung von Arbeit und Privatleben über Aktivitäten in sozialen, wie Experte Karl-Heinz Brandl von der Bundesverwaltung der Gewerkschaft Verdi sagt.

(Quelle: Die Zeit, 30.03.2016 (online))

2. Über die auf Android und iOS App können Fotos verschickt werden, die nur für wenige Sekunden sichtbar sind und sich dann von selbst löschen.

(Quelle: Die Zeit, 30.03.2016 (online))

3. Nach dem jüngsten Update können Nutzer auch miteinander telefonieren und sich unterschiedlichste zusätzliche Dateien

(Quelle: Die Zeit, 30.03.2016 (online))

4. Wissenschaftler des Karlsruher Instituts für Technologie (KIT) in Baden-Württemberg und der Universität Paderborn in Nordrhein-Westfalen wollen dies ändern und ab April mit einem umfassenden Digitalisierungsprojekt eine bundesweit einmalige aus Hunderttausenden Fotos schaffen. (Quelle: Die Zeit, 28.03.2016 (online))

5. Für Games beispielsweise interessant, um auch das Gefühl zu haben, ein virtuelles Haustier zu streicheln.

(Quelle: www.presstext.at, 2011-01-21)

III. Übersetzen Sie bitte ins Ukrainische:

1. Die soziale Interaktion in den Social Networks kreist nach seinen Erkenntnissen immer wieder um die gleichen Dinge.

(Quelle: www.n24.de, 2011-01-13)

2. Dank moderner Technik können nunmehr dreidimensionale Bilder erzeugt werden, mit deren Hilfe der Blick auf die strittige Szene genauer wird.

(Quelle: Die Zeit, 03.02.2016 (online))

3. Dieses Werkzeug wurde nun deutlich verbessert und allgemein zugänglich gemacht: Die Datenbank wird nun monatlich, statt wie bisher quartalsweise, aktualisiert, ist frei im Internet zugänglich und einfach zu bedienen.

(Quelle: www.nachrichten.at, 2011-01-15)

4. Die Software AG bietet einen einheitlichen Zugriff in Echtzeit auf strategische Geschäftsinformationen durch Integration von Anwendungen und

Systemen bei gleichzeitiger Modernisierung der IT-Umgebung (Mainframe und Offene Systeme).
(Quelle: www.presstext.at, 2011-01-21)

5. Dort können User seit Sommer 2008 auf mehr als eine Million Statistiken kostenlos zugreifen.
(Quelle: www.ftd.de, 2011-01-03)

3. Wissen und Wissensvermittlung: Begriffsbestimmung

Jeder Mensch stellt mit seinem Wissen seine Persönlichkeit und Individualität dar. Das Wissen ist ein prägendes Merkmal seiner Individualität. Die Art und der Umfang des Wissens (in Form von Fähigkeiten, Erziehung und Denkweisen) bestimmen die Handlungsmöglichkeiten und Lebensweisen der Menschen. Es ist nicht zu übersehen, dass die Wissensvermittlung hier also auch Persönlichkeitsbildung ist. Die Menschen benutzen und verwenden Wissensvermittlung, indem sie die Grundlage für die Ausbreitung von Zivilisation und Kultur schaffen. Die Wissensvermittlung ermöglicht die Nutzbarmachung der Ergebnisse wissenschaftlicher Grundlagenforschung für die menschliche Praxis.¹⁴

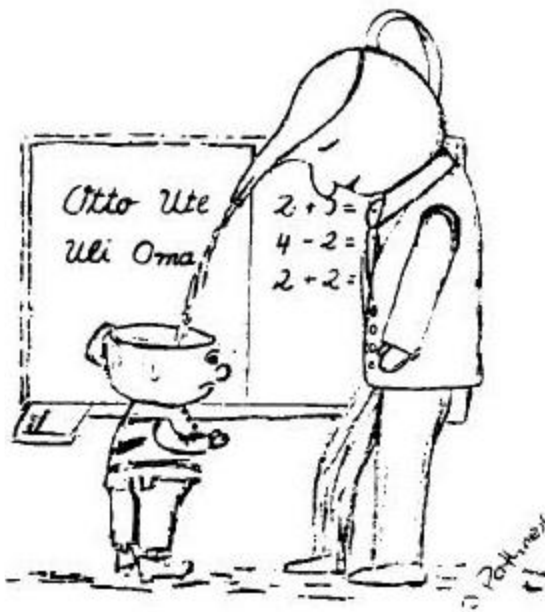


Abbildung 3.1. Der Wissende flößt dem Nichtwissenden das Wissen ein.¹⁵

¹⁴ Vgl: Ballstadt, Steffen-Peter: Wissensvermittlung: Die Gestaltung von Lernmaterial, S.33.

¹⁵ Vgl: Ballstadt, Steffen-Peter: Wissensvermittlung: Die Gestaltung von Lernmaterial, S.34.

Unter der Wissensvermittlung ist eine Notwendigkeit für die Demokratisierung einer Gesellschaft zu verstehen. Es sei betont, dass Wissensvermittlung auch nicht nur während einer zeitlich begrenzten Ausbildungsphase vom Lehrer an den Schüler bzw. Studenten erfolgt – von der älteren Generation an die jüngere usw. Gerade im Bereich der neuen Kommunikations- und Informationstechnologien müssen z.B. "die Älteren von den Jungen lernen, die selbstverständlich mit neuen technischen Entwicklungen aufwachsen, wo die Älteren sich mühsam einarbeiten und umgewöhnen müssen. Da also die Menge an Informationen, die im Berufsleben integriert werden muss, einer ständigen Ergänzung und Erneuerung unterliegt, findet Lernen nicht nur im Schulalter statt, sondern es ergibt sich die Notwendigkeit des lebenslangen Lernens sowohl der Gesellschaft als auch der Einzelnen"¹⁶.



¹⁶ Vgl: Ballstadt, Steffen-Peter: Wissensvermittlung: Die Gestaltung von Lernmaterial, S.35.

Abbildung 3.2. Prozess der Wissensvermittlung unter dem Einfluss der Lehr- und Lernumgebung.¹⁷

"Moderne multimediale Lernsysteme lassen sich nach zahlreichen Kriterien klassifizieren, z.B. nach Lehrstrategie, Lerninhalten und Lernebenen. Die im Folgenden beschriebenen Klassifizierungsmöglichkeiten nach Lernparadigma, Interaktionspotenzial, Programmstruktur und Möglichkeiten des Informationsaustauschs bieten Ansätze zum Vergleich und zur Bewertung multimedialer Lernsysteme im weiteren Verlauf der Arbeit"¹⁸.

Sicher ist, dass neue Kommunikations- und Informationstechnologien umfangreiche, detaillierte Informationen in vielfältiger Art und Weise – eben multimedial – speichern, verarbeiten und wiedergeben können. Durch ihr Interaktionspotenzial bieten sie die Möglichkeit an, Lernmaterial zur Vermittlung von Fakten-, Handlungs- und Kompetenzwissen in die an die Lernenden angepassten virtuellen Lernumgebungen einzubetten. Damit lassen sich abwechslungsreiche, authentische und damit motivierende Lernbedingungen nach den Erfordernissen der Lernenden im Sinne konstruktivistischer Lernprinzipien bereitstellen.

Bislang scheitern elektronische Kommunikations- und Informationstechnologien jedoch bei Lernaufgaben, bei denen körperliche Kompetenzen trainiert werden. Ist es z.B. möglich, im Internet Schwimmen zu lernen? Auch soziale Interaktion ist mit neuen Medien nur eingeschränkt vermittelbar. Elektronische Kommunikationsformen in Echtzeit wie Chat oder Videokonferenz bleiben hinter den Möglichkeiten persönlicher Kontakte noch weit zurück. Computer sind also noch nicht die „eierlegenden Wollmilchsäue“ des Lernens. Andere Lernformen, z.B. die direkte Anschauung am Lernobjekt, das Erstellen von Modellen und die Ausarbeitung von Referaten, sind in vielen Fällen der

¹⁷ Vgl: Ballstadt, Steffen-Peter: Wissensvermittlung: Die Gestaltung von Lernmaterial, S.37.

¹⁸ Vgl: Bodendorf, Freimut: Computer in der fachlichen und universitären Ausbildung, S. 12.

medialen Vermittlung vorzuziehen. Mit den bisherigen Möglichkeiten sieht man acht Funktionsbereiche für den Computereinsatz in Lehr- und Lernprozessen:¹⁹

- Bereicherung des Lehrangebots: Digitalisierte Materialien stehen global und jederzeit zur Unterstützung der Lehre und zum Selbstlernen zur Verfügung;
- Medienunterstützung in konventioneller Lehre: Neue Medien unterstützen die Visualisierung und Kommunikation von Lerninhalten;
- Qualitätsverbesserung bei fachwissenschaftlichen Arbeiten: Neue Medien erleichtern die Recherche und Präsentation wissenschaftlicher Materialien, sie ermöglichen das Einbetten dynamischer und interaktiver Objekte in Dokumente und die Verknüpfung von Dokumenten in Hypertext/Hypermedia-Netzwerken;
- Nutzung kognitiver und konstruktiver Werkzeuge: Interaktive Dokumente ermöglichen das virtuelle „Be-Greifen“ von Lerninhalten und erleichtern damit deren Verstehen – die Konstruktion von Wissen bei den Lernenden;
- Individuelles Lernen mit Lernprogrammen: Gute Lernprogramme ermöglichen selbstbestimmtes, individualisiertes Lernen nach konstruktivistischen Lernmethoden;
- Das Prinzip der Virtualität: Simulationen realer Systeme ermöglichen zum Teil sehr effektives Lernen durch einfache Wiederholbarkeit und große Variationsmöglichkeiten beim Durchführen von Experimenten und Nachstellen von Handlungsabläufen;
- Förderung der Studiertechnik: Neue Medien können einzelne Lerntätigkeiten wirkungsvoll unterstützen (z.B. Textverarbeitung, Terminplanung, Anlegen von Notizsammlungen und Darstellung semantischer Relationen);
- Kooperatives Lernen in telematischen Umgebungen: Telekommunikation und Software zur Unterstützung von Gruppenarbeit ermöglichen kooperatives

¹⁹ Vgl: Krückel, Florian: Bildung als Projekt, S. 23.

Lernen in Netzwerken. Neue Kommunikations- und Informationstechnologien dienen also der Bereicherung konventioneller Lehre, als Hilfsmittel und Komponenten der Lehre und des Lernens, als hauptsächliche Lehr- und Lernmittel und als Teile eines Medienverbundes. Sie eignen sich dabei vor allem zur Informierung und Motivierung der Lernenden. Medien können Lernaktivitäten steuern und Rückmeldungen über den Lernprozess an Lernende und Lehrende geben, z.B. zur Überprüfung des Lernerfolgs. Man beschreibt potenzielle Anwendungsbereiche fürs Lernen und für die Lehre mit neuen Kommunikations- und Informationstechnologien (speziell mit Hypertext-Systemen) und zeigt damit, welche Bandbreite für den Einsatz multimedialer Lernsysteme besteht:

- Wissensvermittlung zur Ausbildung in Hochschulen;
- Schulung und Training in der Fort- und Weiterbildung;
- Online-Dokumentation und -Hilfe beim Anwenden von Programmen und Geräten;
- Unterstützung von Entscheidungsfindungsprozessen im Beruf;
- Informationsvermittlung im Freizeitbereich, z.B. im Museum.

Die Lernmöglichkeiten mit neuen Kommunikations- und Informationstechnologien ergänzen die klassischen Möglichkeiten des Lernens und der Lehre, ersetzen sie aber nicht. Ein klassisches Seminar an der Universität kann gut mit Computerarbeit verbunden sein, ebenso verweisen Kurse der Virtuellen Universität auf klassische Lehrbücher. In Anlehnung an einige Wissenschaftler werden im Folgenden Beispiele genannt, wie konventionelle (bewährte) Lehr- und Lernmethoden – unterschieden nach lehrorientierten und lernorientierten Methoden, bzw. Vermittlungs- und Problemlösungsparadigma – mit neuen Medien kombiniert werden können. Gedruckte Informationen zur Wissensvermittlung (z.B. Lehrbücher, Skripte, Zeitschriften) lassen sich meist ohne Probleme auch in elektronischer Form verbreiten. Neue Kommunikations- und Informationstechnologien bieten dabei die

Möglichkeit, animierte Inhalte (Grafiken, Filme und Tonsequenzen) und zusätzliche Funktionalitäten (Hyperlinks, interaktive Werkzeuge) in das Lernmaterial einzubinden. Es gehen die einfache Lesbarkeit und Bearbeitbarkeit verloren. Ein Buch lässt sich z.B. bei genügender Helligkeit an beliebigem Ort ohne Hilfsmittel lesen, Notizen können schnell am Seitenrand hinzugefügt werden. Lehrvorträge finden typischerweise als Frontalunterricht im Hörsaal oder Seminarraum statt²⁰.

Die gesprochene Information wird durch Grafiken, Diagramme, Fotos und gelegentlich kurze Filme ergänzt. Während des Vortrags kann der oder die Vortragende auf die Stimmung der Lernenden reagieren und gegebenenfalls auf Zwischenfragen eingehen. Im Anschluss an den Vortrag können Fragen gestellt und Vortragsinhalte diskutiert werden. Die Übertragung eines Vortrags mit neuen Medien als Audio- oder Videokonferenz ist nur dann sinnvoll, wenn die Lehrperson hohe Autorität genießt und der Vortrag von gewissem Interesse für eine große Gruppe von Lernenden oder für Studierende an verstreuten Orten ist. Die Aufzeichnung eines Vortrags zur Wiedergabe in einem multimedialen Lernsystem kann z.B. zur Einführung in Lernthemen genutzt werden²¹.

Zur Auflockerung des Unterrichts, zur Motivation für weitere Unterrichtseinheiten sowie zur Vertiefung und Wiederholung werden oft Lehrfilme oder Vorführungen (z.B. Experimente) eingesetzt. Diese eignen sich zur Visualisierung komplexer Themen, aber auch zur Erholung von anstrengenden Lerntätigkeiten. Dabei neigen die Lernenden dazu, insbesondere Filme genauso wie das Fernsehen eher passiv zu konsumieren, so dass ein evtl. vorhandenes Lernziel zu kurz kommt. Mit neuen Kommunikations- und Informationstechnologien lassen sich Filme sowohl online (z.B. im WWW) wie offline (z.B. auf CD-ROM) präsentieren. Selbstlernen ist im Gegensatz zum Aneignen vorgegebener Lehrinhalte aus Lehrbüchern oder Skripten eine lernorientierte, von den Interessen der Lernenden gelenkte Form der Wissensaufnahme aus beliebigen Quellen (offene Lernmaterialien,

²⁰ Vgl: Krückel, Florian: Bildung als Projekt, S.56.

²¹ Vgl: Krückel, Florian: Bildung als Projekt, S.57.

z.B. auch Lexika oder Experimentierkästen). So sind z.B. Übungsaufgaben, die zum Vertiefen von Lernstoff von den Lernenden gelöst werden, eher lern- als lehrorientiert. Neue Kommunikations- und Informationstechnologien unterstützen Selbstlernprozesse durch schnelle Möglichkeiten der Recherche von Material: Elektronische Datenübertragung und Kommunikation schaffen umfangreichen Zugang zu Datenbanken und Expertenwissen.²²

Die Ausarbeitung eigener Vorträge oder Arbeiten (z.B. Referat, Seminararbeit) durch die Lernenden vertieft das bereits Gelernte durch die Notwendigkeit zur Rekapitulation, Strukturierung und Präsentation des Lernstoffs. Neue Kommunikations- und Informationstechnologien sind hilfreich bei der Informationsrecherche, -verarbeitung und -präsentation. Die Zusammenarbeit und Diskussion in kleinen Gruppen fördert das Lernen im sozialen Kontext. Der Zwang zum Formulieren eigener Gedanken unter Berücksichtigung der Argumente anderer führt zum Verknüpfen des Lernstoffs mit wechselnden Perspektiven, also zur Anwendung auf unterschiedliche Sichtweisen und damit zur Kombination des Wissens. Der soziale Kontakt führt durch informellen und unbewussten Erfahrungsaustausch zur Sozialisation des Wissens. Mit neuen Kommunikations- und Informationstechnologien lassen sich Diskussionen sowohl asynchron über Mailing-Liste oder Newsgroup als auch synchron über Chat und Audio- oder Videokonferenz durchführen. Groupware ermöglicht das gemeinsame Arbeiten mehrerer Teilnehmer an einem Objekt. Die Möglichkeiten sozialer Interaktion sind dabei eingeschränkt. Im Chat lassen sich z.B. Gefühle (außer durch verbale Mitteilung) nur über Emoticons wie ;-) oder :-D und Akronyme wie "lol" ("laughing out loud") darstellen, die Gesichtsausdrücke und Körpersprache ersetzen. SCHREIEN wird in ähnlicher Weise durch Großbuchstaben gekennzeichnet.²³

Bei Videokonferenzen und Groupware bleiben nonverbale, ergänzende Informationen wie z.B. Handbewegungen und Körperhaltungen meist ebenso

²² Vgl: Eumann, Marc Jan: Medien, Netz und Öffentlichkeit: Impulse für die digitale Gesellschaft, S.21.

²³ Vgl: Eumann, Marc Jan: Medien, Netz und Öffentlichkeit: Impulse für die digitale Gesellschaft, S.24.

verborgen. Die geringere soziale Interaktion hat Vor- und Nachteile: Zum einen sind viele Lernende in einer anonymen Umgebung lockerer und beteiligen sich intensiver an der gemeinsamen Arbeit.²⁴

Es ergibt sich folgende Möglichkeit der Einteilung multimedialer Lehr- und Lernumgebungen²⁵:

- Einzelplatzsysteme (Stand-alone-Anwendung, z.B. Lernsoftware auf CD-ROM);
- Unidirektionale vernetzte Systeme (Punkt-zu-Mehrpunkt-Kommunikation, z.B. Fachinformation im Internet);
- Kooperative vernetzte Systeme (Punkt-zu-Mehrpunkt, Punkt-zu-Punkt- und Mehrpunkt-zu-Mehrpunkt-Kommunikation, z.B. Virtuelle Universität).

Bei Einzelplatzsystemen (Stand-alone-Anwendung) ist eine Kommunikation der Lernenden während des Lernens (mit anderen Lernenden oder mit den Lehrenden) nicht vorgesehen. Der Lernstoff (Fakten, Methoden und Hypothesen) wird bei der Entwicklung des Lernsystems von den Autorinnen und Autoren festgelegt und anonym an die Lernenden verbreitet. Einzelplatzsysteme können überall eingesetzt werden, wo ein Multimedia-Arbeitsplatz – im Allgemeinen ein Computer – zur Verfügung steht, z.B. am Arbeitsplatz der Lernenden oder in dessen Nähe, in Selbstlernzentren in Unternehmen oder zu Hause.²⁶

Die Kommunikation der Lernenden ist während des Lernens (mit anderen Lernenden oder mit den Lehrenden) nicht vorgesehen. Informationen fließen in einer Richtung von den Lehrenden zu den Lernenden. Der Lernstoff wird von den Informationsanbietern festgelegt, durch die vielen Informationsquellen sichern vernetzte Systeme aber die Darstellung von Lerninhalten in multiplen Kontexten. Da viele Informationen direkt an ihrem „Entstehungsort“ auch in das Internet

²⁴ Vgl: Eumann, Marc Jan: Medien, Netz und Öffentlichkeit: Impulse für die digitale Gesellschaft, S.25.

²⁵ Vgl: Beste, Dieter: Bildung im Netz: Auf dem Weg zum virtuellen Lernen, S. 41.

²⁶ Vgl: Beste, Dieter: Bildung im Netz: Auf dem Weg zum virtuellen Lernen, S. 41.

eingebunden werden (z.B. Forschungsberichte, Produktinformationen oder Projektbeschreibungen), können sie im konstruktivistischen Sinne als situiert und authentisch gelten²⁷.

Die Lernenden greifen anonym auf das Informationsangebot zu und wählen die Inhalte, die sie interessieren. Multimediale Lernsysteme in dieser Art ermöglichen z.B. den vorlesungsbegleitenden Zugriff auf Lernmaterial (Skripte, Folien, Übungsaufgaben) im Netz einer Präsenzhochschule. Zum Lernen im Netzwerk dienen aber auch Fachinformationen im WWW (auf zahlreiche Quellen verteilt oder zusammengefasst in „Portalen“), Newsletter und elektronische Zeitschriften (als Online-Ausgabe parallel zur gedruckten Version oder eigenständig)¹⁸. Um Informationen im Internet auch tatsächlich zugänglich zu machen, ist besonderer Augenmerk auf die Gestaltung von Suchsystemen und Datenbanken zu legen. Die Lernenden sollen zielgerichtet nach Schlag- und Stichworten auf Informationen zugreifen können. Suchergebnisse in Zusammenfassungen oder im Volltext von Dokumenten sollen möglichst mit Meta-Informationen zur Einschätzung der Wichtigkeit der Ergebnisse für den individuellen Lernprozess der Lernenden verbunden werden. Die Verknüpfung von Informationen in Hypertext/Hypermedia-Systemen sollte selbstverständlich sein²⁸.

Kooperative vernetzte Systeme unterstützen die Kommunikation der Lernenden untereinander und zwischen Lernenden und Lehrenden mit dem Ziel eines *gemeinschaftlichen* Lernens. Der Lernstoff wird meist von den Lehrenden festgelegt, evtl. mit Einflussnahme der Lernenden. Im Laufe des Lernens werden Methoden der Punkt-zu-Mehrpunkt-, Punkt-zu-Punkt- und Mehrpunkt-zu-Mehrpunkt-Kommunikation genutzt, um Informationen auszutauschen, Arbeiten zu koordinieren und Ergebnisse zu erarbeiten. Mögliche multimediale Lernsysteme sind die Unterstützung der Lehre einer Präsenzhochschule durch Angebote im Internet, die über die reine Informationsdarstellung hinausgehen (z.B. Online-Seminare),

²⁷ Vgl: Beste, Dieter: Bildung im Netz: Auf dem Weg zum virtuellen Lernen, S. 42.

²⁸ Vgl: Beste, Dieter: Bildung im Netz: Auf dem Weg zum virtuellen Lernen, S. 43.

Diskussionsforen über Newsgroups, Chat oder Konferenzsysteme und schließlich die virtuelle Universität als umfassende Ausbildungseinrichtung, deren Lehr- und Lernvorgänge im Netz stattfinden. Die Lehr-/Lernsituation entsteht aus dem physischen Lernort der Lernenden und dem virtuellen Navigationsraum des Lernsystems. Der Kontext der Lehre wird im Laufe des Lernens durch die gemeinsamen Interessen von Lehrenden und Lernenden bestimmt und kann an das aktuelle Tagesgeschehen angepasst werden. Das Lernthema und die Anforderungen der Lernenden werden bei der Wahl der Darstellungsform – im Rahmen der Möglichkeiten des Netzwerks – berücksichtigt. Die Authentizität der Darstellung hängt von der Zusammensetzung und Kompetenz der Lerngruppe (Lehrende und Lernende) und den Fähigkeiten der Lehrenden zur Lenkung der Gruppe ab.²⁹

Die Rückmeldungen der Lernenden an die Lehrenden geben Anhaltspunkte, um den individuellen Lernstil und das Vorwissen der Lernenden bei der Gestaltung der Lehre und des Lernens zu berücksichtigen. Die Motivation der Lernenden folgt aus dem Lernziel, bei Motivationsschwächen reagieren die Lehrenden durch individuelle Unterstützung und Beratung. Die Präsentation des Lernstoffs, die Kommunikation zwischen Lehrenden und Lernenden sowie der Lernenden untereinander und die Kooperation in der Lerngruppe führen schließlich zur Konstruktion neuen Wissens bei den Lernenden, in Form von Sachverstand, Handlungskompetenz und Assoziationen zu bestehendem Wissen.³⁰

Aufgaben und Fragen zum Text

I. Beantworten Sie bitte folgende Fragen:

²⁹ Vgl: Hebler, Simon: Digitaler Raum- Vom Internet zur virtuellen Realität, S. 24.

³⁰ Vgl: Ballstadt, Steffen-Peter: Wissensvermittlung: Die Gestaltung von Lernmaterial, S.40.

1. *Was ist die Wissensvermittlung?*
2. *Auf welche Weise verstehen Sie die vorliegende These: Gerade im Bereich der neuen Kommunikations- und Informationstechnologien müssen z.B. "die Älteren von den Jungen lernen, die selbstverständlich mit neuen technischen Entwicklungen aufwachsen, wo die Älteren sich mühsam einarbeiten und umgewöhnen müssen. Da also die Menge an Informationen, die im Berufsleben integriert werden muss, einer ständigen Ergänzung und Erneuerung unterliegt, findet Lernen nicht nur im Schulalter statt, sondern es ergibt sich die Notwendigkeit des lebenslangen Lernens sowohl der Gesellschaft als auch der Einzelnen."*
3. *Wie kann man ein klassisches Seminar an der Universität mit der Computerarbeit verbinden? Präsentieren Sie bitte Ihre Variante des Seminars.*
4. *Pro und Contra von den neuen Kommunikations- und Informationstechnologien? Lesen Sie bitte den Text und äußern Sie bitte Ihre Gedanken darüber.*

II. Ergänzen Sie bitte die Sätze, indem Sie die folgenden Wörter aus dem Text benutzen:

die Persönlichkeitsbildung, der Sachverstand, Lernsysteme (pl.), speichern, einbetten, Simulationen (pl.), telematisch, Rückmeldungen (pl.), die Visualisierung, Emoticons (pl.)

1. Die sogenannte Erbanlage, im Bereich der, beträgt nicht Mal 5% Prozent. (Quelle: www.hna.de, 2011-01-06)

2. Dies gelingt beispielsweise durch Äußerungen, die auf Fachwissen und schließen lassen.

(Quelle: de.news.yahoo.com, 2010-12-17)

3. Stichworte sind z. B. das Computer Based Training (CBTT) und der Einsatz multimedialer in der beruflichen Weiterbildung.

(Quelle: Berliner Zeitung, 21.08.1996)

4. Durch die Möglichkeit, Dokumente aus der Desktop-Version heraus in die Cloud zu , schafft Microsoft erstmals eine direkte Brücke zwischen der Office-Suite und der schlanken Online-Welt.

(Quelle: www.presetext.at, 2011-01-21)

5. Ein Vorteil: Mit HTML5 lassen sich Videos und abspielen, ohne den Flash Player zu benötigen.

(Quelle: www.20min.ch, 2010-12-18)

6. Die erlauben es, Experimente durchzuführen, wie sie in der Realität einfach nicht machbar sind.

(Quelle: www.oe-journal.at, 2011-01-17)

7. Ein Bordcomputer kann eine Fahrtroute nach der aktuellen Verkehrslage ausrichten.

(Quelle: Der Tagesspiegel, 21.02.2002)

8. Die von den Urlaubern besonders geschätzten griechischen Inseln seien davon völlig unbehelligt gewesen: "Das ist uns auch durch von Kunden nach deren Heimkehr bestätigt worden."

(Quelle: www.ga-online.de, 2011-01-03)

9. Einerseits gibt es Aktivitäten, die der Forschung und der Entwicklung neuer Methoden für das Datenmanagement und die umfangreicher geografischer Informationen dienen.

(Quelle: cordis.europa.eu, 2010-12-17)

10. Ein Drittel der österreichischen Jugendlichen verwendet Abkürzungen und in ihren SMS-Botschaften."

(Quelle: www.oe-journal.at, 2011-01-17)

III. Übersetzen Sie bitte ins Ukrainische:

1. Die Umweltzonen in deutschen Städten sind nach Angaben der Umwelthilfe überwiegend wirkungsvoll gegen Luftverschmutzung und Feinstaub.

(Quelle: www.n24.de, 2011-01-13)

2. Die Textverarbeitung Microsoft Word ist eigentlich schlau: Schon beim Eintippen erkennt sie die im Text verwendete Sprache.

(Quelle: www.dnn-online.de, 2010-12-26)

3. In der allgemeinen Hysterie rund ums Elektroauto werden die Fortschritte bei konventionell betriebenen Fahrzeugen gerne übersehen.

(Quelle: www.nachrichten.at, 2011-01-15)

4. Die Studie liefert auch Anhaltspunkte für die Analyse von Erfolgsfaktoren, die Bildungsergebnisse maßgeblich beeinflussen.

(Quelle: www.oe-journal.at, 2011-01-17)

5. Zum einen halte ich dort vorlesungsbegleitende Tutorien und zum anderen, was den größeren Teil der Arbeitszeit ausmacht, arbeite ich in Projekten für verschiedene Firmen und Institutionen mit.

(Quelle: <http://ueberallbuero.de/2010/09/interview-oder-jakob-bielings-organisation/> 01.09.2010)

Pro und contra der neuen Kommunikations- und Informationstechnologien.

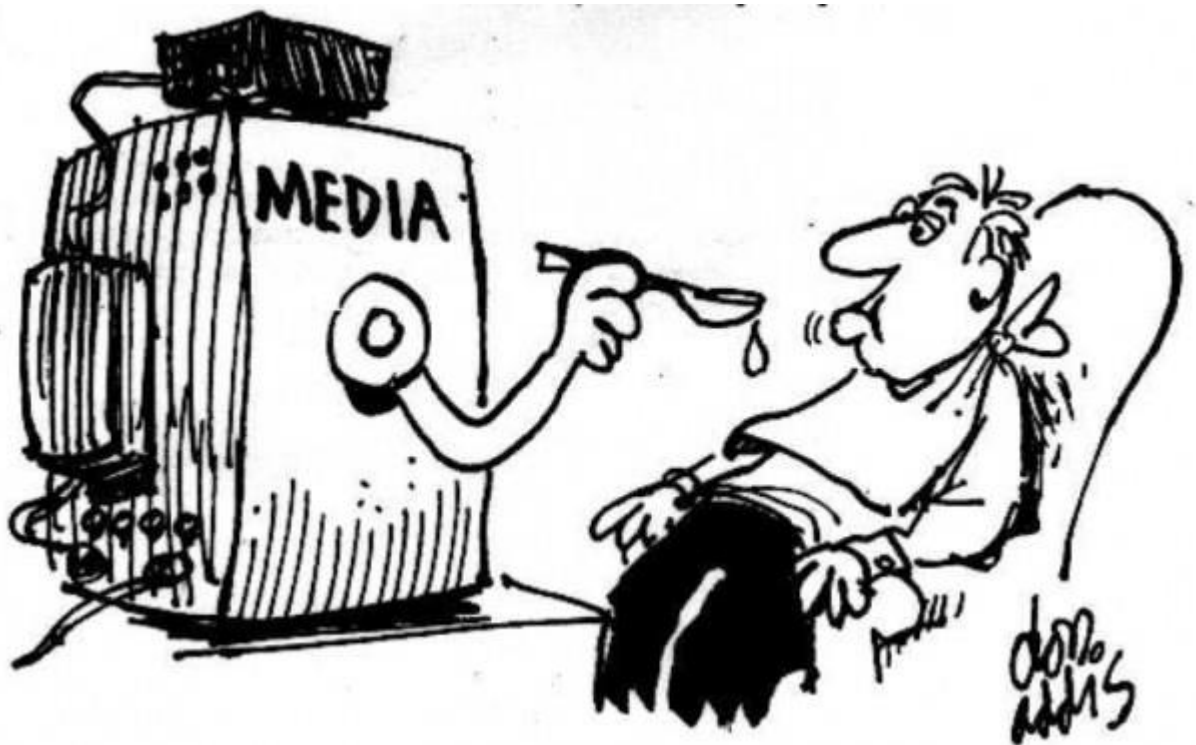
Pro:

- die Ausstattung von Studenten mit Lerncomputern im Vergleich zur Versorgung mit Büchern, Fotokopien und sonstigen Materialien kostenneutral und mit nur geringen Investitionen durchzuführen sei; Gebühren z.B. für Online-Dienste sollten von den Telekommunikationsfirmen als Investition gesehen und entsprechend subventioniert werden;
- das Lernen mit CD-ROM und online den bisherigen Lernstoff der Universitäten in zwei statt fünf Tagen pro Woche vermitteln könne, so dass drei Wochentage zur Vermittlung von Schlüsselqualifikationen (Methoden-, Reflexions- und Persönlichkeitswissen) „gewonnen werden“; zudem könnten Lerncomputer Kleingruppen-Unterricht und somit Lehrerstunden ersetzen;
- die Lernenden durch den Einsatz neuer Kommunikations- und Informationstechnologien besser motiviert würden, sie könnten zu ihrem Vorteil effektiver, differenzierter, individueller und nachhaltiger lernen; die „misslichen Auswirkungen methodisch schlechter Lehrer“ ließen sich verringern;
- Lernmaterialien auf neuen Kommunikations- und Informationstechnologien sich schneller als bisherige Materialien aktualisieren ließen.

Contra:

- Ein wesentlicher Hinderungsgrund gegen den Einsatz neuer Kommunikations- und Informationstechnologien ist die eingeschränkte

Kommunikation zwischen Mensch und Maschine, oder auch zwischen Mensch und Mensch bei der Verwendung von Maschinen, z.B. in Kommunikationsnetzwerken. Wesentliche Merkmale menschlicher Kommunikation wie Gestik oder Körperhaltung gehen verloren, es kommt leichter zu Missverständnissen und Frustration. Der kognitive Aufwand für schriftliche Kommunikation (z.B. per E-Mail) ist höher als für mündliche (z.B. im Gespräch), was möglicherweise zu einer Einschränkung und Verkürzung der Kommunikation führt. Audio- und Videokonferenzen erfordern hohen organisatorischen Aufwand schon bei der Gestaltung der Übertragungsräume. Persönliche Kontakte zu anderen Lernenden und zu Lehrenden sind demnach ein wichtiger Teil des Lernens und sollten nicht vollständig durch neue Medien ersetzt werden."



Aufgaben zum Text

Eine Diskussionsrunde.

Bilden Sie bitte eine Gruppe der Anhänger und eine Gruppe der Gegner von neuen Kommunikations- und Informationstechnologien. Überlegen Sie bitte gemeinsam Ihre Argumente und stellen sie bei der Diskussion vor.

4. Radio in Deutschland



Radio ist als eines der beliebtesten Massenmedien weltweit verbreitet und bekannt. In den Zeiten von Ware-Geld-Beziehungen wird das Radio als Produkt betrachtet. In diesem Sinne ist das Radioprogramm ein Produkt. Das gesendete Programm setzt sich wiederum aus Vorprodukten zusammen, die sich vereinfacht den beiden Richtungen Wort und Musik zuordnen lassen. In Deutschland erfolgt die Nutzung des Mediums Radio zum überwiegenden Teil über den terrestrischen Empfang der Hörfunkprogramme. Rund 87% aller Radiogeräte haben keinen Anschluss an eine feste Kabel- oder Satellitenversorgung. Das erklärt sich vor allem daraus, dass das Radio als Begleitmedium genutzt und überall und über eine Vielzahl verschiedenster Gerätetypen empfangen wird. Die wichtigste Rolle spielt dabei mit mehr als 95 Prozent der Nutzung das analoge Übertragungssystem UKW (Ultrakurzwelle)³¹. Um diesen Engpass zu beseitigen, wird auch in Deutschland der Hörfunk digitalisiert. Die Digitalisierung hat viele Vorteile:

1. Eine bessere Klang- und Empfangsqualität.
2. Die Senkung der Verbreitungsausgaben.
3. Die Übertragung von zusätzlichen Diensten.

³¹ Vgl. Spang, Wolfgang: Qualität im Radio, S. 23.

4. Die Integration in andere digitale Kommunikationsangebote.

Es sei auch darauf hingewiesen, dass kein Massenmedium in Deutschland so intensiv wie der Hörfunk genutzt wird. Laut einer Media-Analyse versorgt das Radio täglich acht von zehn Deutschen mit Informationen, Servicemeldungen, Musik, Kultur und Unterhaltung. Durchschnittlich verweilen Hörer ab 13 Jahren an den Werktagen 4 Stunden und 20 Minuten beim Radioanhören. Die Statistiken zeugen davon, dass jeder Haushalt in Deutschland wenigstens ein Radiogerät hat und zwei Drittel der Haushalte drei und mehr Geräte in Verwendung haben. Praktisch gesehen steht der Hörfunk fast immer und überall zur Verfügung. Jeden Morgen pflegen über 10 Mio. Menschen um sieben Uhr ihr Programm einzuschalten. Dabei spielt es keine Rolle, ob in der Werkstatt oder im Büro. Außerdem erledigt man rund 30% der Berufsarbeit mit Radio. Es sei auch bemerkt, dass Radio von über der Hälfte der Bevölkerung beim Essen und von ca. 40% beim Autofahren angehört wird. Und nur erst um 18 Uhr bekommt das Fernsehen eine größere Beliebtheit als das Radio.

Aufgaben und Fragen zum Text

I. Beantworten Sie bitte folgende Fragen:

1. *Radio ist eines der beliebtesten Massenmedien weltweit verbreitet und bekannt. Nehmen Sie bitte Ihre Stellung dazu!*

2. *Nennen Sie bitte die Vorteile der Digitalisierung des Radios.*

II. Ergänzen Sie bitte die Sätze, indem Sie die folgenden Wörter aus dem Text benutzen:

die Übertragung, Vorprodukte (pl.), Servicemeldungen (pl.)

1. Auch dabei werden viele im Ausland gefertigt und erst in Deutschland zusammengesetzt, sodass man fragen darf, was made in Germany eigentlich bedeutet.

(Quelle: Die Zeit, 08.01.2015, Nr. 02)

2. Die Sicherheit bei der der Daten ist gewährleistet, es muss keine zusätzliche Software installiert werden.

(Quelle: www.presetext.at, 2011-01-21)

3. Er ermöglicht die zielgenaue Versendung von Pressematerial und an die Redaktionen der relevanten aktuellen Medien in Deutschland im Bereich Print, Online sowie Hörfunk und Fernsehen.

(Quelle: www.presetext.at, 2011-01-21)

III. Übersetzen Sie bitte ins Ukrainische:

1. Das Hotel hat in 21 Zimmern Fernsehgeräte mit DVB-T-Zimmerantennen, mit denen die Gäste digitale terrestrische Fernsehprogramme empfangen können.

(Quelle: Die Zeit, 17.12.2015 (online))

2. Mit Radio und Schallplatte wurde Musik endgültig zum Begleitmedium des Alltags.

(Quelle: Die Zeit, 26.01.2005, Nr. 04)

3. Die Wandel innerhalb der Medien durch die Digitalisierung sei eine der Herausforderungen, der sich der Sender gegenüber sieht, sagt Schächter.

(Quelle: Berliner Zeitung, 09.12.2005)

4.1. Standards im Radio: Ethik, Qualität, Preise

Unter dem Begriff Medienethik werden Standards, Normen und Werte diskutiert, die Radioverantwortliche bei ihrer täglichen Arbeit beachten sollen. Ethik als Teil der Philosophie ist eigentlich ein zu hochgestochenes Wort, eher geht es um moralisches und verantwortungsbewusstes Verhalten im Berufsalltag. Die Arbeit im Radio ist mit spezifischen Anforderungen verbunden, daher ergeben sich auch spezielle Regeln, mit denen die Qualität des Angebots gesichert werden soll. In anderen Medien, speziell dem Fernsehen, sind es oft Skandale, anhand derer ethische Grenzen diskutiert und Verantwortliche an den Pranger gestellt werden. Dafür ist das Radio aber zu wenig spektakulär und zu fragmentiert, gleichwohl kommt es auch hier immer wieder zu Grenzsituationen. Oft waren es Radiomacher selbst, die hier aus eigener Erfahrung Regeln aufgestellt haben.

Das Radio ist das schnellste aller Medien, und in der Eile geschehen Fehler. Dazu ist es vergleichsweise schlecht finanziert, was zu Schummeleien in der Redaktion führen kann. Zwar wird in Deutschland noch reichlich Radio gehört, aber die Konkurrenz anderer Medien lauert aber überall. Einige der zentralen Forderungen lauten:³²

1. Radio besitzt Respekt vor dem Hörer.
2. Radio besitzt Fairness.
3. Radio besitzt Authentizität.
4. Radio besitzt Verantwortung.
5. Radio besitzt Transparenz.

Allerdings gibt es keine einheitliche Meinung dazu, was Qualität eigentlich bedeutet, meist werden Kriterien genannt wie sorgfältige Arbeit, eigene Leistungen,

³² Vgl. Härtel, Ines: Handbuch Föderalismus. Band III: Entfaltungsbereiche des Föderalismus, S. 34.

Güte, das Gegenteil von Quantität. Ebenso kann man Hörer befragen und bitten, Feedback zum Programmangebot zu geben. Weiterhin lassen sich aus wissenschaftlichen Arbeiten Forderungen in Richtung qualitätsvoller Angebote ableiten, die unter Begriffe wie Vielfalt, Relevanz, Professionalität oder Akzeptanz gestellt werden können.

Die oben zitierten rundfunkrechtlichen Vorgaben sind ein erster Maßstab, wobei die Bestimmungen für das öffentliche Radio deutlich differenzierter und fordernder sind als die für den kommerziellen Bereich. Für das öffentliche Radio werden Angebote gefordert, die in ihrer Breite Information, Unterhaltung, Bildung und Beratung sowie Kultur umfassen. Kommerzielle Sender senden dagegen fast immer in Programmformaten und kürzen vor allem an den teuren, selbst produzierten Wortbeiträgen, wenn sie in finanzielle Engpässe geraten. Sicherlich ist es richtig, dass die Qualitätsdebatte vor allem von Programmverantwortlichen geführt wird, denen die tägliche Umsetzung obliegt. aber Qualitätskriterien müssen auch in die Ausbildung von Journalisten eingebracht werden. Die Ergebnisse eines solchen Einsatzes sollen nicht nur die tägliche Programmarbeit verbessern, sie müssen auch in das Training und Coaching der Mitarbeiter eingehen. Trotz dieser Diskussionen werden Kriterien der Qualität oft streitig diskutiert, insgesamt bleibt die Qualitätsdiskussion eine „Baustelle“.

Ein spezielles Moment der Qualitätssicherung findet sich in der Ausschreibung von Medienpreisen, von denen es inzwischen etliche gibt, manche konzentrieren sich medienübergreifend auf Inhalte, andere zielen auf gute Hörfunkbeiträge.

Aufgaben und Fragen zum Text

I. Beantworten Sie bitte folgende Fragen:

1. Was versteht man unter dem Begriff „Medienethik“?

2. Die Arbeit im Radio ist mit spezifischen Anforderungen verbunden. Nennen Sie bitte diese Anforderungen!

II. Ergänzen Sie bitte die Sätze, indem Sie die folgenden Wörter aus dem Text benutzen:

rundfunkrechtlich, die Medienethik, Programmformate (pl.), der Radiomacher

1. "Durch die Digitalisierung der Gesellschaft ergibt sich die Notwendigkeit, die hin zur digitalen Ethik fortzuschreiben", sagte Grimm im Gespräch mit der Nachrichtenagentur dpa.

(Quelle: Die Zeit, 13.01.2014 (online))

2. Ist das sinnvoll für den, der eigentlich nur wissen will, wie viele HörerInnen er in welcher Gruppe hat und dementsprechend das Programm relaunchen muss?

(Quelle: www.ktz.at, 2011-01-08)

3. Auch wenn die Landesrundfunkanstalten der ARD organisatorisch, ökonomisch und souveräne Unternehmen sind, ihre Prinzipien und Ziele einen sie.

(Quelle: www.ard.de, 2010-12-19)

4. Inhaltlich haben die Privaten neue
ausprobiert und immer wieder für Aufsehen gesorgt: sei es mit Frühstücksfernsehen,
Quiz-Show-Wiederbelebungen, Daily Soaps, Reality-Shows, lockereren
Nachrichtensendungen oder aber Castingshows.

(Quelle: Die Zeit, 30.12.2013 (online))

III. Übersetzen Sie bitte ins Ukrainische:

1. Das Quotendenken ist in den Köpfen der Radioverantwortlichen ohnehin
zu tief verankert.

(Quelle: Berliner Zeitung, 04.11.2004)

2. Üblicherweise werden Manager in Deutschland wegen Misserfolges an
den Pranger gestellt.

(Quelle: Berliner Zeitung, 22.12.2005)

3. Die von Google Mini gelieferten Suchergebnisse sind im Hinblick auf
Qualität und Relevanz den von unserer alten, kostenlosen Suchsoftware gelieferten
Suchergebnissen weit überlegen.

(Quelle: news.google.at, 2010-12-17)

4. Die wachsende Akzeptanz von Linux hat Microsoft veranlasst seine
billigere Windowsversion, Windows XP Starter Edition, zu veröffentlichen.

(Quelle: www.oe-journal.at, 2011-01-17)

4.2. Community Radio



Was den Begriff „Community Radio“ betrifft, sind darunter weltweit alle Stationen zusammenzufassen, die weder öffentlich noch kommerziell organisiert sind³³. In Deutschland wird Community Radio oft Bürgerradio genannt. Community Radio ist einerseits die internationalste der vielfältigen Erscheinungsformen des Radios, es lässt sich aber auch in zwei sehr unterschiedliche Stränge aufteilen: In den reichen, gut mit Medien versorgten Industriestaaten des „Nordens“ stellt es vor allem eine Ergänzung und Erweiterung des bestehenden Systems dar, im „Süden“, den armen, vor allem in den ländlichen Regionen unterversorgten Räumen beschreibt es oft das einzige lokale Medium und ist Sprachrohr ansonsten kaum wahrgenommener Menschen³⁴.

In der Bundesrepublik Deutschland begann die Community Radio-Entwicklung Mitte der 80er Jahre. Ihre rechtlichen Rahmenbedingungen finden sich in den Landesmediengesetzen. Sie werden von den Landesmedienanstalten beaufsichtigt. Die gesetzlichen Grundlagen waren unterschiedlich. Für Community Radio galten dieselben Vorgaben wie für den kommerziellen Sektor.

³³ Vgl. Kleinsteuber, Hans: Radio. Eine Einführung, S. 293.

³⁴ Vgl. Kleinsteuber, Hans: Radio. Eine Einführung, S. 275.

Der Mechanismus funktionierte folgenderweise: Landesmedienanstalten lizenzierten die Radiostationen, kontrollierten die Programmarbeit und finanzierten sie. Im Einzelnen gab es in Deutschland folgende Organisationsformen vom Radio:

- Offene Radiokanäle;
- Nichtkommerzielle Lokalradios;
- „Freies“ Radio;
- Aus- und Fortbildungsradios;
- Hochschulradios;
- Bürgerkanal;
- Bürgerfunk.

Community Radio erweckte ein großes Interesse bei den Menschen, weil es eine breite Palette von wesentlichen Pluspunkten hatte. Verglichen mit dem traditionellen Rundfunk hat es folgende Vorteile:

- Ein öffentlicher Zugang zu Sender und Programm, der als Verwirklichung des Grundrechts auf freie Meinungsäußerung interpretiert wird.
- Sender und Programme sind bürgernah, gesichert durch lokalen Programmauftrag und lokale, allenfalls regionale Verbreitung.
- Aufgabe ist die Vermittlung umfassender Medienkompetenz, indem sie Laien die Möglichkeit geben, nach eigenen Vorstellungen via Radio Öffentlichkeit herzustellen.
- Sender sind gemeinnützig und nichtkommerziell, sie sind dem Gemeinwohl verpflichtet und frei von wirtschaftlichen Interessen.

Der Blick auf die Situation in der Welt sollte aber klar gemacht haben, dass Deutschland im Bereich der Community Radios überwiegend Nachzügler ist. Während sich international ein durchaus ähnlicher Typ entwickeln konnte, gibt

Deutschland den Eindruck, dass unter dem international wenig üblichen Begriff der Bürgermedien der Staat mit einer Art Gnadenakt einige Sendelizenzen gewährt, aber darauf achtet, dass sie den großen Anbietern im dualen Systems keine Konkurrenz machen. Die für die Community Radios typische Selbstorganisation kann sich so kaum entwickeln.

Aufgaben und Fragen zum Text

I. Beantworten Sie bitte folgende Fragen:

1. Was versteht man unter dem Begriff „Community Radio“?
2. Welche Organisationsformen vom Radio gab es in Deutschland?
3. Nennen Sie bitte die Vorteile vom Community Radio!

II. Ergänzen Sie bitte die Sätze, indem Sie die folgenden Wörter aus dem Text benutzen:

Rahmenbedingungen (pl.), die Medienkompetenz, das Bürgerradio

1. "Wir wollen endlich auch in Berlin ein unabhängiges als Alternative zum üblichen Dudelfunk durchsetzen", sagt Bernd, der schon seit Jahren in freien Radiogruppen arbeitet.

Berliner Zeitung, 24.02.2000)

2. Die Spielregeln des Weltmarktes lauten gleiche , gleiche Chancen.

(Quelle: www.bernerzeitung.ch, 2010-12-22)

3. Ein halbes Jahr lang - bis zum Ende dieses Schuljahrs im nächsten Sommer - werden sich rund 250 Schülerinnen und Schüler im Alter zwischen 15 und 27 Jahren mit dem Thema im Allgemeinen und Radio Bremen im Besonderen beschäftigen.

(Quelle: www.radiobremen.de, 2011-01-21)

III. Übersetzen Sie bitte ins Ukrainische:

1. Die Aktivisten verstehen sich als Sprachrohr der Stadtbewohner ohne Stimme und fordern Reformen für die urbane Politik.

(Quelle: Die Zeit, 14.01.2016 (online))

2. Der Rat vergibt die Rundfunklizenzen an die kommerziellen und so genannten gesellschaftlichen Rundfunksender und beaufsichtigt die gesamte polnische Fernseh- und Hörfunklandschaft.

(Quelle: Berliner Zeitung, 22.12.2005)

3. Ihr Anspruch ist es, nicht kommerziell, sondern gemeinnützig zu arbeiten.

(Quelle: www.ksta.de, 2011-01-09)

4.3. Radio in aller Welt



Während heute daheim das Fernsehen den Konsum bestimmt, bleibt das Radio seit Jahrzehnten für Menschen auf Reisen oft das Medium der Wahl³⁵. Das Radio hat schon viele seiner Entwicklungsstadien erlebt. In den Jahren seiner Entstehung hat es die Menschen in seinen Bann genommen und ist zum Anreger verschiedener Fantasien von Freiheit und Selbermachen geworden. Radio ist in den Jahren seines Werdens Objekt politischer Kontrollbegehrllichkeiten und in seiner Hochentwicklungsphase Gegenstand Geschäftsherrschaftsgelüste geworden. Heute hat die Politik einen deutlichen Focus auf Fernsehen. Radio hat sich in der Nische eingerichtet und wird überwiegend ab und zu angehört; anonyme Investoren haben lohnendere Anlageformen gefunden. Das Radiogerät hat eine große Anzahl von Übertragungskanälen, journalistische Möglichkeiten und eine breite Trägerschaft. Außerdem hat es eine Reihe von seinen Varianten. Das alles machte es zum vielfältigsten, wechselhaftesten und variationsreichsten Medium. Es umspannt den Erdball mit Programmen, es ist aber auch in kleinen Räumen und Nischen aktiv, ermöglicht die Ansprache auch sehr spezieller Hörergruppen und fördert die unkomplizierte Selbstversorgung gesellschaftlicher Gruppierungen.

Es gibt folgende Varianten des Radios in der Welt³⁶:

- Das ethnische Radio. Unter diesem Radiotyp ist das Radio für eine Diaspora zu verstehen. Es versorgt also ethnische Gruppierungen, also Minderheiten, die eigene Sprache, eigene Religion, ihren eigenen Lebensstil und eigene Musik haben.

³⁵ Vgl. Kleinsteuber, Hans: Radio. Eine Einführung, S. 295.

³⁶ Vgl. Kleinsteuber, Hans: Radio. Eine Einführung, S. 313.

- Das Kinderradio. Seit den ersten Tagen des Radios hat es Angebote für Kinder und Jugend. International spielt die Zielgruppe der kindlichen Radiohörer oft eine deutlich größere Rolle, vor allem stehen dafür eigene Sender zur Verfügung. Nun z. B. *Radio Disney* in den USA. Zielgruppe des 24-Stunden-Senders sind „kids“ und „tweens“ im Alter 6-14 Jahre, von denen wöchentlich 3,2 Mio. erreicht werden.

- Das Militärradio. Das „luftverlastbare“ Equipment kann problemlos überall in der Welt eingesetzt werden, die Bundeswehr spricht von über 60 Einsatzorten. Die mediale Fürsorge, die hier die Bundeswehr und ihre Angehörigen genießen, wünscht man sich auch für andere Bevölkerungskreise.

- Das Piratenradio. Piratenradio werden Stationen genannt, die ohne Lizenz, also aus der Illegalität herausoperieren.

- Das religiöse Radio. Die christliche Botschaft wird traditionell über das Wort verkündet, mit dem die Gläubigen erreicht werden sollen. Es erscheint deshalb plausibel, dass Kirchen früh ein Interesse am einst neuen Radiomedium entwickelten.

- Das Sportradio. Das Radio als aktuelles Medium bietet heutzutage viele Sportstationen an. Sie übertragen die örtliche Ereignisse, Berichte von national bedeutsamen Spielen oder diskutieren einfach über Sport.

- Talk-Radio. Hier geht es um ein Programmformat, bei dem ein bekannter Talk-Host im Studio sitzt und Themen kommentiert, häufig zusammen mit einem Gast oder mit Hörern.

- Krisen, Krieg und Katastrophen im Radio. In politischen Ausnahmesituationen kann das Radio eine strategische Schlüsselrolle spielen, weil es mit einfachen Mitteln große informationshungrige Publik zu erreichen vermag. Zur Notausstattung zählt ein Transistorradio, das auf die Frequenz *InterFM 76.1* eingestellt ist. Dort werden im Katastrophenfall Informationen in vielen Sprachen angeboten.

Die hier aufgeführten Varianten sind lediglich als Beispiele zu sehen, es gibt noch viele andere Möglichkeiten, Radioprogramme für Jugendliche, Frauen, Migranten, Schwule etc.

Aufgaben und Fragen zum Text

I. Beantworten Sie bitte folgende Fragen:

1. *Welche Varianten des Radios gibt es in der Welt?*
2. *Welche Varianten des Radios gibt es in der Ukraine?*
3. *Perspektiven des Rundfunks: Nehmen Sie bitte Ihre Stellung dazu!*

II. Ergänzen Sie bitte die Sätze, indem Sie die folgenden Wörter aus dem Text benutzen:

medial, umspannen, informationshungrig

1. Das Radio kam auf, Rundfunksendenetze gegen Ende des Jahrzehnts das ganze Land.

(Quelle: Gabriel, Ralph H.: Isoliertes Amerika. In: Propyläen Weltgeschichte, Berlin: Directmedia Publ. 2000 [1960], S. 14850)

2. Ein interaktives Hologramm der Fraunhofer-Gesellschaft soll wiederum Inhalte von Smartphone oder Tablet dreidimensional umsetzen.

(Quelle: Die Zeit, 08.03.2016 (online))

3. Die Iraner suchten am Montag in den Kiosken vergeblich nach einem Dutzend Artikel reformorientierter Zeitungen und Zeitschriften.

(Quelle: Der Tagesspiegel, 24.04.2000)

III. Übersetzen Sie bitte ins Ukrainische:

1. Was ein großes Lesepublikum anhaltend in Bann schlägt, lässt sich auch im Hörspielformat genießen.

(Quelle: Der Tagesspiegel, 23.03.2005)

2. Diese Behauptung ist aus meiner Sicht genauso plausibel wie ein Zusammenhang von einem Kongress von Meteorologen und schlechtem Wetter.

(Quelle: Der Tagesspiegel, 10.04.2005)

3. Diese Version – auf Twitter oft #FBiOS und von Apple selbst GovtOS genannt – soll erstens die automatische Löschfunktion des iPhones deaktivieren, für den Fall, dass Farook sein Gerät so eingestellt hat, dass es nach der zehnten falschen PIN-Eingabe alle Daten löscht.

(Quelle: Die Zeit, 22.03.2016 (online))

5. Das Hörbuch als Medium – Definitionen derzeitiger Sprach-Hörmedien



Um das Hörbuch besser und ausführlicher zu analysieren muss man sich zuerst mit den modernen Sprach-Hörmedien und ihren Formaten, Formen, Funktionen sowie Entwicklungsperspektiven auseinandersetzen. Das hilft uns weiter das didaktische Potenzial von Hörbüchern im Deutschunterricht charakterisieren und bewerten. Außerdem gibt es viele Informationen für aktuelle und wirksame Vorschläge für die Verwendung von Hörbüchern im Deutschunterricht in der Grundschule. Es sei nicht zu übersehen, dass sich dank der Digitalisierung und der Globalisierung auch die Medien - und Kommunikationswissenschaften sowie Hörmedien erfolgreich entwickeln lassen. Besonders interessant präsentiert sich die Frage der Lage und der Entwicklung der neuen Sprach-Hörmedien in der heutigen digitalen und globalisierten Welt. Neue Sprach-Hörmedien sind schon seit langem ins menschliche Leben durchdrungen und haben die Gesellschaft verändert. In der Sphäre der Wissensvermittlung sind neue Sprach-Hörmedien aufgrund der wachsenden Anwendung von Computern und elektronischen Netzwerken von zunehmender Bedeutung für den Wissenstransfer von der Forschung in die Anwendung, vom Labor in die Praxis. Das Internet verwendet man, um zum Beispiel per E-Mail zu kommunizieren, Fachinformationen für Fachleute und Laien im WWW zugänglich zu machen, aktuelle Entwicklungen in Foren, Online-Zeitschriften oder

Online-Zeitungen zu publizieren oder brennende Themen in Mailing-Listen und Newsgroups zu diskutieren³⁷.

Alles das beweist, dass die Aufmerksamkeit des Menschen aus seiner Umgebung heraus auf sich selbst gelenkt wird, und wie sich grundlegend die Beziehung zwischen dem Menschen und seinem Instrument verändert hat. Die Sonde, die ermöglicht, externe Objekte zu ertasten, den menschlichen Körper und seine äußere Umgebung zu erfassen, führt diese Aufgaben durch, nachdem sie in den Körper eingebracht wurde. Bei den bisherigen Entwicklungsstufen sind die Werkzeuge bzw. Ausrüstungen meist größer gewesen als ein Mensch, und aufgrund dieses Größenverhältnisses haben sie ihre Macht demonstriert. Die fortschreitende Miniaturisierung hat zur Schaffung solcher winzigen Werkzeuge geführt, zu technischen Lösungen, bei denen der Mensch mittlerweile selbst als Umgebung fungiert. In der digitalen Welt ist dies zu einem Trend geworden, allerdings kann das Management dieser Geräte nur durch Computerprogramme gesteuert und durch eine immaterielle Art und Weise kontrolliert werden, darüber hinaus ist es mit einem relativ hohen Risiko verbunden. Möglicherweise kann man dies künftig als „virtuelle Kultur“ bezeichnen, als eine „dritte Art der Natur“, die allerdings eng mit der natürlichen Natur verbunden ist. Diese „dritte Natur“ ergänzt damit die natürliche und trägt zum Ausbau des menschlichen Potenzials bei. Das alles bestätigt jene These, dass das Hörbuch nicht mehr als ein traditionelles Hörbuch zu verstehen ist. Das Hörbuch stellt heute ein vielfältiges multimediales System (sogar Lernsystem), das sich immer wieder entwickelt und neue Funktionen und Formate präsentiert. Alle Informationen und Texte auf den Hörbüchern sind als der digitale Diskurs bezeichnet. Wenn wir wirklich eine zivilisierte Verschiebung erleben, die an die Stelle der Erfindung der Schrift gestellt werden kann, dann ist es durchaus nützlich, daran zu erinnern, was einst Plato darüber gedacht hat: "Die Seele wird in der Zukunft eher einem materiellen Zeichen vertrauen und wird in die Welt dieser Zeichen eingetaucht werden". Der Philosoph hatte schon zu seiner Zeit festgestellt,

³⁷ Vgl: Alsdorf, Claudia: Virtuelle Realität: Erfahrbare Informationen im Cyberspace, S. 23.

dass die Erfindung der Schrift zu einem Verlust der Fähigkeiten führen würde, von Mund zu Mund zu kommunizieren, und dass dies das menschliche Gedächtnis schwächen wird. Dies hat sich wirklich in der Zivilisation des schreibenden Typus ergeben. In ähnlicher Weise führt das Internet wahrscheinlich mehr und mehr zu dem Verlust von etwas, was der „moderne Mensch“ noch für eigentümlich, besonders menschlich und nützlich hält. Dies kann sich zum Beispiel auf das logische Denken, die Fähigkeit zur Analyse beziehen, auch darauf, geduldig ein Buch zu lesen.³⁸ Trotz aller dieser Nachteile muss man aber betonen, dass das Hörbuch als Methode des Lernens einen Sinn hat. Es ist interessant, mobil, modern und sehr bequem. Es steht problemlos zur Verfügung und weckt ein Lerninteresse bei den Schülern. Zusammenfassend möchte ich betonen, dass das Hörbuch also ein Begriff ist, der eine Reihe von ähnlichen akustischen Medien umfasst.

³⁸ Vgl: Krückel, Florian: Bildung als Projekt, S. 60.

Aufgaben und Fragen zum Text

I. Beantworten Sie bitte folgende Fragen:

1. Was versteht man unter dem Hörbuch?
2. Schreiben Sie bitte den Aufsatz zum Thema: "Aus historischer Sicht hat jede Epoche ihre eigenen Sprach-Hörmedien."
3. Was wird als der digitale Diskurs bezeichnet?
4. Das Hörbuch stellt heute ein vielfältiges multimediales System (sogar Lernsystem): Nehmen Sie bitte Ihre Stellung dazu!
5. Nennen Sie bitte Pro und Contra von Hörmedien!

II. Ergänzen Sie bitte die Sätze, indem Sie die folgenden Wörter aus dem Text benutzen:

Die Mailing-Liste, Hörmedien (pl.), Speichermedien (pl.)

1. Bereits vor dem Schriftspracherwerb werden Kindern Geschichten vorgelesen, erzählt oder über Bildwelten (Illustrationen, Fernsehen, Computer-Szenarien) und (Hörspiele, erzählte oder gelesene Literatur) präsentiert.

(Quelle: Die Zeit, 29.04.2004, Nr. 19)

2. Denn in diesem Fall war der Absender nicht eine einzelne Mail-Adresse, sondern eine sogenannte, eine Sammeladresse mit vielen einzelnen Adressaten, die ungewollt auf diese «Stock Analysis Mailing List» gerieten.

(Quelle: Die Zeit, 17.04.2012 (online))

3. Diese werden dann dem Empfänger digital entweder auf
, via Email oder Webachiv zur Verfügung gestellt.

(Quelle: www.presetext.at, 2011-01-21)

III. Übersetzen Sie bitte ins Ukrainische:

1. Die Unternehmensinvestitionen in Ausrüstungen und Software seien gestiegen, erklärte das Gremium und strich dabei das Wort "beträchtlich" aus dem aktuellen Statement.

(Quelle: www.handelszeitung.ch, 2011-01-05)

2. "Diese Zusatzeffekte werden über ein System aus Bewegungssensoren und Timern gesteuert, die dafür sorgen, dass die entsprechende Werbebotschaft zum richtigen Zeitpunkt beim Konsumenten ankommt", schildert Slupetzky.

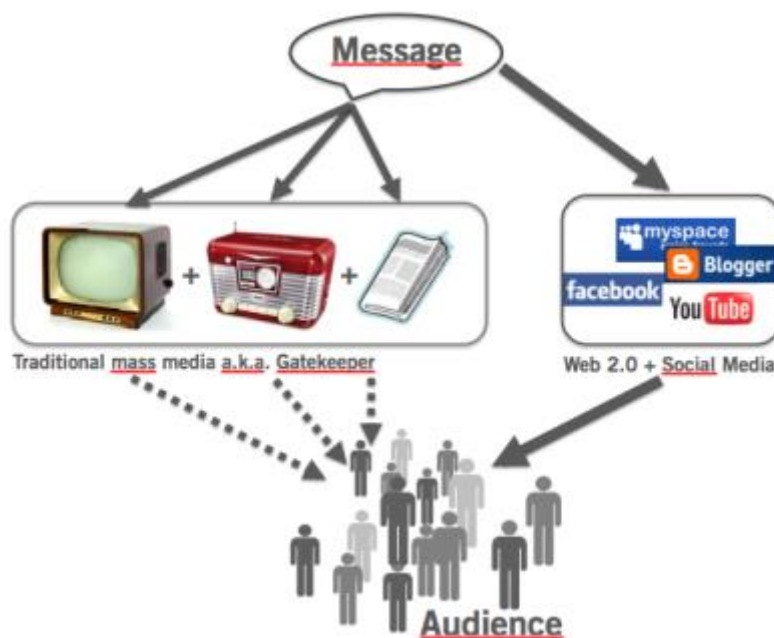
(Quelle: www.presetext.at, 2011-01-21)

3. Ein neues Hörbuch kann ebenso wie ein Album per iTunes gekauft und im Auto abgespielt werden.

(Quelle: www.bernerzeitung.ch, 2010-12-22)

6. Digitale Anthropologie

Ein neuer und zukunftsorientierter Bereich der Forschung ist die digitale Anthropologie. Damit gemeint sind: die Erforschung der Nutzung bezüglich der Forschungspraktiken und die Schaffung der Technologien in ihrem kulturellen Umfeld; dies betrifft ebenso die jeweils kulturellen Einflüsse in den technologischen, biologischen und soziologischen Fachbereichen. Die Digitaltechnik und die neuen Medien sind in den Lebensalltag der Menschen eingedrungen; sie haben sich als ein nicht mehr wegzudenkender Bestandteil in unsere Lebenswelt eingebracht.



Die digitale Gesellschaft ist auf den Grundsätzen des Hypertextes und der Intertextualität aufgebaut. Sie lässt den Menschen in neue Formen der Sozialität eintauchen und schafft damit die Voraussetzung für die Transformation des Individuums. Die Transformation der Identität präsentiert sich als Folge der sozialen Mobilität, der Lokalisierung und Globalisierung der Wirtschaft, als Bildung der grenzüberschreitenden Fragmentierung und offenen Kultur sowie als Reform der politischen Institutionen und strukturellen Veränderungen im Raum und in der Zeit.

Die postmoderne Gesellschaft mit ihrer Multirepräsentativität ist mit der Frage der „persönlichen Solvenz des modernen Menschen“ befasst, der sich durch mehrere

horizontale und vertikale Verflechtungen und Beziehungen sozusagen zerspalten lässt. Ein solches „Re-Engineering vom Selbst“, als Folge der „Kommunizierung des Menschen“, kann als dominantes Sozialverhalten modifiziert werden und zur Bildung eines neuen anthropologischen Typus führen. Mehrere sich durch die Netzgemeinde spiegelnde "Ichs" summieren sich zu einem Selbstbewusstsein in einem beständig vermittelnden Netzwerk, das ein Selbstbild darstellt, das seine Systemeigenschaften in sich trägt. Die Reflexion der Gesellschaft wird durch die der Online-Communities und deren Identifikationsparameter mutiert; es verändert sich die Gestalt der Identität des modernen Menschen. Diesen Prozess kann man für objektiv halten, er kann jedoch nicht so sehr durch die Erfindung und Verbreitung des Internets im Zusammenhang betrachtet werden, sondern mehr noch ist es die allgemeine zivilisatorische Verschiebung, die in der zunehmenden Rolle der horizontalen Beziehungen bei der sozialen Interaktion besteht. Darüber hinaus ist die moderne Episteme mehr durch den Internethypertext dargestellt; damit bekommt die Bildung, also deren Prozess, in der Gestalt der Persönlichkeit durch das normative Wissen selbst hypertextuelle Eigenschaften. Deshalb ist es logisch, anzunehmen, dass das Selbstverständnis, das Selbstbild und die Selbstgestalt auch hypertextuelle Eigenschaften bekommen.



Das menschliche Denken, also das Gedächtnis in seinem Kern, sind als eine schwierige Struktur von logischen Verbindungen zu betrachten, dies ähnelt sehr einer Hypertext-Struktur. Allerdings ist es das rationale Wissen, wahrscheinlich schon seit der Zeit von Descartes, und es sind solche kulturellen Phänomene, zum Beispiel als

gedrucktes Buch, eine Schreibmaschine, die Lehrmethoden der Bildung ... – alles das hat zu der Tatsache geführt, dass das Selbstbild des Menschen zu einer einfachen und linearen Konstruktion geworden ist. Das ist demnach als eine Projektion der Person auf der Ebene der sozialen Wirklichkeit zu verstehen. Die Zivilisation hat sowohl die Innen- als auch die Außenwelt vereinfacht, sodass das natürliche multidimensionale Selbstbewusstsein den Genien und Randsiedlern geblieben ist. Das Internet hat aber als ein externes Phänomen der Hypertext-Wiedereröffnung die ursprüngliche interne Komplexität ermöglicht. Das hat sich trotz der Tatsache vollzogen, dass sich kulturelle Normen der Wahrnehmung des Hypertextes bereits im frühen Mittelalter ergeben haben.

Dies ist eine ernsthafte anthropologische, gleichwohl zivilisatorische Herausforderung. Die Frage ist: entweder bewegt sich die Menschheit wirklich zu einem Modell hin, das in dem berühmten Film "The Matrix" beschrieben wird, oder die Menschen finden die geistigen Kräfte, um das Internet und die Hypertext-Wirklichkeit als Ganzes zu humanisieren. Dies gilt für Lehrer, Sozialpsychologen, Philosophen, Theologen und ist als eine neue Aufgabe zu betrachten, vom Umfang und der Komplexität her als eine beispiellose Herausforderung. Einerseits sind es die pädagogischen und sozialen Kommunikationstechnologien, mit denen alle Vorteile des Internets genutzt werden können, andererseits ist es die Person in dieser digitalen Wirklichkeit, die sich von einem Computer-Bildschirm einfangen lässt und sich davon kaum noch distanzieren kann.

Darüber hinaus ist die Massenproduktion der Kommunikationsmittel (Communications Industry) eine Produktion von Kopien. Die moderne Realität produziert in großen Mengen autarke, von den Urbildern unabhängige Kopien, daraus wird das Lebensumfeld des „modernen Menschen“ gebildet. Die Informationsgesellschaft als eine Gesellschaft der Kommunikation ist bis zu einem gewissen Grad die Simulation der Realität – oder die simulative Realität. Das Problem kann auch anders betrachtet werden: Die Kommunikation als ein sinngemäß informelles Zusammenwirken muss nicht nur die Übertragung von Informationen

beinhalten, sondern auch die Bedeutung der Sendung gewährleisten. Nach unserer Hypothese wird anstelle der Bedeutung eine Kopie, also eine Kopie der Bedeutung, übertragen, die schon eine neue individuelle Bedeutung bezüglich der Kommunikation hat.

Die simulative Realität hat alle Eigenschaften der virtuellen Realität; sie ist also erzeugt, relevant, autonom und interaktiv, sie kann simulative Wirklichkeiten der nächsten Stufe bilden. Sie kann sowohl virtualisiert als auch devirtualisiert werden; folglich ist die Realität der Kopien determiniert – als Realität der Objekte selbst. So nach und nach wird eine neue anthropologische Art der kommunizierenden Person formiert, und diesen Typus nennt man "User". Der User ist in die Kommunikation eingetaucht und von dieser mit allen sich daraus ergebenden Folgen und Konsequenzen umgeben.

Ein charakteristisches Merkmal bezüglich dieses neuen anthropologischen Typus ist die Umstrukturierung der Hierarchie der Werte. Beispielsweise kann die „Gamer-Subkultur“ aktiv wachsen, sich entwickeln und so die Transmediensubjekte formieren, die in den mehrdimensionalen Medienräumen rund um die beliebtesten Marken und Brands enthalten sind. Die Experten behaupten, dass sich die "User" mit dem Aufkommen der neuen Technologien in dem Kulturraum anders fühlen, und das zeugt von der Bildung einer qualitativ neuen Kultur und von qualitativ neuen Prinzipien des Selbstbewusstseins. Bisher ist die Aufgabe der Kunst oder der schöpferischen Literatur darin zu sehen gewesen, andere mögliche Lebenswelten und Ebenen der Existenz zu erschließen und zu präsentieren; diese haben bisher dem linearen Rationalismus entgegengestanden. Heutzutage ist es die Aufgabe eines künstlerischen Netzwerkes, nicht nur zu präsentieren, sondern eine Vielzahl von Lebenswelten heranzuziehen. Es lässt den Menschen ein komplexes Problem lösen, aber dazu sind normalerweise nur wenige Zeitgenossen bereit. Denn die Aufgabe besteht im Sammeln und Selbstbauen der vielen Identitäten. In diesen Prozess ist demnach nicht nur die persönliche, sondern auch eine Gruppenreflexion einbezogen. Es ist also schwierig, vorherzusagen, wie die künftige Kultur und wie sich die

Grundwerte-Hierarchie entwickeln wird. Es ist offensichtlich, dass das Internet seine Benutzer bereits verändert hat, in der Art der Kommunikation, der Gewohnheiten und der Zuverlässigkeitskriterien, auch in den Methoden der Evidenz und der Kreativität. Ein wichtiger Aspekt dieser Prozesse ist die intensiv erweiterte Möglichkeit der „Amateurkreativität“, die die Grundlage für eine neue Kultur werden kann. Tatsächlich können die web-2.0-Technologien“ jedem Nutzer eine gute Gelegenheit geben, zu schreiben, zu filmen, Musik hochzuladen, und alles das online zu veröffentlichen. Es kann demzufolge festgestellt werden, dass heutzutage eine Massenkreativität herrscht. Das ist gegen die offensichtliche Krise gerichtet, bezogen auf einen professionellen kreativen Bereich, der mehr und mehr und nach und nach durch die Massenkultur geprägt wird. Aber kann der Massendilettantismus ernsthaft mit der Massenkultur konkurrieren und damit einen Raum für eine Elite-Kultur schaffen? In jedem Fall gibt es zwei Argumente für diese Annahme.

Erstens hat die Massenamateurkreativität ein großes Gebiet erfasst, das die Massenkultur präntendiert hat. Es genügt in diesem Zusammenhang, die „Blogosphäre“ (Blogs) zu nennen, die sich dem professionellen Niveau der künstlerischen Publizistik, dem Journalismus und den PR-Präsentationen genähert haben. Zweitens ist einer der Grundsätze des web-2.0-Verfahrens das Prinzip des "langen Schwanzes." Es handelt sich dabei um die wirtschaftliche Machbarkeit des Verkaufs von Produkten mit niedrigen Popularitätsquoten, bezogen auf die Schaffung von besonderen Bedingungen. Dies ist direkt gegen den Grundsatz der Massenkultur gerichtet, denn der besteht darin, dass die Popularitätsquote über allem steht. Die Produkte der Massenkultur, also solche Produkte, die theoretisch jedem gefallen, befinden sich in der Top-Zone; sie erfordern kein hohes Niveau der Entwicklung ihrer Kunden. Die Produkte der Elitekultur, als Gegenteil, erfordern dagegen einen gewissen Grad an kultureller Entwicklung, auch bezogen auf den Professionalismus und eine entsprechende Kommunikation, sodass sie eigentlich nur wenigen zur Verfügung stehen. Die normalen Marktmechanismen zerstören jedoch die Elitekultur und tragen auch dazu bei, insgesamt das Niveau der kulturellen Entwicklung des Massenmarkts zu reduzieren. Die Elitekultur scheint somit zum Scheitern verurteilt

zu sein. Allerdings ermöglichen das Internet und das web-2.0-Verfahren, solchen negativen Prozessen zu widerstehen. Denn zum Beispiel: die Online-Buchhandlungen benötigen keine Regale und Lagerhallen, die Verlage müssen nicht direkt eine große Anzahl von Druckkopien herstellen, und die Leser können sich in Interessengruppen im sozialen Netzwerk verbünden, um die Neuerscheinung des Lieblingsautors lesen oder in den Online-Shops die Bücher bestellen zu können.

Es ist also wichtig, zu beachten, dass es noch einen weiteren positiven Aspekt gibt. Das ist insbesondere der Entwicklung der „Wirtschaft der Bescherung“ zu verdanken, dass das Internet existiert. Die Nutzer halten es inzwischen für ihr gegebenes Recht, nicht nur etwas Selbstgemachtes im Netzwerk für alle verfügbar zu machen, sondern auch das zu nutzen, was andere gemacht haben. Dazu hat auch die Bewegung der Hacker beigetragen, deren Ansinnen es war, für die Verfügbarkeit der Informationen im Internet einschließlich der Software zu kämpfen. Dabei muss betont werden, dass es heutzutage im Netzwerk kostenlose und kostenpflichtige Dienstleistungen gibt. Die Anzahl der kostenlosen Dienste hat mittlerweile in rasanter Form zugenommen. Natürlich untergräbt dies die Grundlagen der Wirtschaftsordnung, bezogen auf den Austausch und die Waren-/Geld-Beziehung.

Neben den positiven Aspekten des Ausbaues des Netzes gibt es allerdings auch Tendenzen, die etwas beunruhigend wirken. Dies ist jedoch nicht überraschend, da wir ja wirklich eine zivilisatorische Verschiebung erleben, die beispielsweise damit zu vergleichen ist, wie einst die Erfindung der Schrift auf die Menschheit eingewirkt hat.



In einem kürzlich erschienenen Artikel im Netz haben Blogger eine gnadenlose Diagnose bezüglich des „modernen Menschen“ sowie der Medien und der Öffentlichkeitswirkung erstellt. Der Artikel "Globaler Sandkasten auf der Insel von Dummen" besteht aus einer Analyse in Bezug auf den Primitivismus und die Infantilisierung der zeitgenössischen erwachsenen Menschen. Als Folge ist eine unzureichende Sinnfindung festgestellt worden, das heißt: immer mehr Menschen sind nicht in der Lage, die Wirklichkeit richtig einzuschätzen, ihre Ziele zu formulieren und sich so zu organisieren, um diese zu erreichen und umzusetzen. Einerseits ist es das Ergebnis der Manipulation der Menschen, die durch die modernen Medien erfolgt, andererseits ist es die „Bestellung der Gesellschaft“ und die Bereitschaft der einzelnen Menschen, die sich auf diese Manipulationen einlassen. Trotz der Tatsache, dass die Auswirkungen des Netzwerks in dem Artikel nicht ausdrücklich erwähnt werden, kann davon ausgegangen werden, dass dieser Trend nichts mit den neuen Formaten der Sozialität zu tun hat.

Einige der prägnantesten Aussagen des Autors lauten³⁹:

"Früher haben die Kinder sich als Erwachsene dargestellt, heute ist es umgekehrt: die Erwachsenen scheinen den Kindern ähnlich zu sein. Moderne

³⁹ Han, Byung-Chul: Ansichten des Digitalen. Matthes und Seitz, S. 31

Medien, öffentlicher Diskurs, die ganze Atmosphäre der Gesellschaft sind auf die Sechsjährigen orientiert." Der Haupttrend besteht also heutzutage in der Infantilisierung der Erwachsenen, die sich wie sechsjährige Kinder verhalten.

"Jedes Gespräch, jede Argumentation soll einfach sein. Nur einfache Ideen und einfache Lösungen werden anerkannt und gefragt. Nichts soll kompliziert sein, alles soll eindeutig sein. Alle die vorgeschlagenen Erklärungen aller Erscheinungen, ohne Ausnahme, sollen einfach und eindeutig sein. Über nichts Ernsthaftes soll diskutiert werden, und nichts kann überhaupt ernsthaft diskutiert werden. Jetzt ist es möglich, nicht über den Schaden oder die Krankheit, sondern einfach über den Ursprung einiger der neuen Regeln – die Regeln des Denkens eines sechsjährigen Kindes – zu sprechen <...>. Der moderne Mensch ist immer mehr einem alten Mann ähnlich, der in die Kindheit zurückgefallen ist".

Aufgaben und Fragen zum Text

I. Beantworten Sie bitte folgende Fragen:

- 1. Womit beschäftigt sich die digitale Anthropologie?*
- 2. Was versteht man unter der simulativen Realität?*
- 3. Was wird als Blogosphäre bezeichnet?*
- 4. Nehmen Sie bitte Ihre Stellung zu folgender These: "Früher haben die Kinder sich als Erwachsene dargestellt, heute ist es umgekehrt: die Erwachsenen scheinen den Kindern ähnlich zu sein. Moderne Medien, öffentlicher Diskurs, die ganze Atmosphäre der Gesellschaft sind auf die Sechsjährigen orientiert."*

II. Ergänzen Sie bitte die Sätze, indem Sie die folgenden Wörter aus dem Text benutzen:

Der Hypertext, die Digitaltechnik, User (pl.), die Öffentlichkeitswirkung, die Solvenz, die Software, die Blogosphäre

1. Ein Glasgang stellt die Verbindung zum Zentralgebäude her, in dem sich drei Studios mit modernster für Live- und die Vorproduktionen von Sendungen befinden.

(Quelle: noe.orf.at, 2010-12-17)

2. Die eines Interessenten ist für den Verkäufer dabei ein wichtiges Auswahlkriterium.

(Quelle: www.handelszeitung.ch, 2011-01-05)

3. Die Universalität des Netzes, die das unterschiedslose Verlinken über zu Seiten egal welchen Inhalts ermöglicht, macht für Berners-Lee das wesentliche Gestaltungsprinzip aus, das "Nützlichkeit und Wachstum" des Webs zugrunde liege.

(Quelle: www.sueddeutsche.de, 2011-01-30)

4. Die der deutschen Medienseite spielefilmtechnik.de voteten für die 10 beliebtesten Open Airs.

(Quelle: www.20min.ch, 2010-12-18)

5. Die Trennung zwischen Blogger und Journalist ist eine Abgrenzung der Journalisten gegenüber den meinungsstarken Ich-AGs, den digitalen Narzissten der sogenannten

(Quelle: www.freitag.de, 2011-01-02)

6. Die funktioniert aber sehr einfach: Wer schon ein E-Mail-Konto hat, erledigt die Einrichtung in wenigen Sekunden.

(Quelle: www.morgenpost.de, 2011-01-14)

7. Das Businesskonzept setzt für eine breite vor allem auf das Internet.

(Quelle: www.presetext.at, 2011-01-21)

III. Übersetzen Sie bitte ins Ukrainische:

1. Smileys und andere kleine Bilder sind längst nicht mehr wegzudenken aus E-Mails und Kurznachrichten - doch selbst nach Ansicht einer Sprachforscherin kann das eine Bereicherung sein.

(Quelle: Die Zeit, 31.05.2015 (online))

2. Apple macht mal wieder die Netzgemeinde verrückt: Das kommende Tablet PC ist schon vor seiner Vorstellung das meistgehypete Apple-Produkt seit dem iPhone.

(Quelle: www.ngz-online.de, 2011-01-17)

3. Ich intellektueller Zweifler, Skeptiker und Randsiedler finde mich aufgefordert, während der nächsten Monate sechzehn Brief-, „Informationen über den Glauben“ zu lesen.

(Quelle: Die Zeit, 28.09.1973, Nr. 40)

4. Medienkunst, lehrt Weibel, müsse den Medienraum eben nicht nur erreichen, sondern auch „dekolonialisieren“.

(Quelle: Die Zeit, 17.11.1989, Nr. 47)

5. Diese Regelung soll insbesondere dazu dienen, die Massenkreativität und die neuen Formen der Nutzung im Internet durch Remixes, Mashups etc. aus dem Bereich von Urheberrechtsverletzungen zu holen.

(Quelle: <http://irights.info/gutachten-verbraucherschutz-im-urheberrecht-vorgestellt> 01.05.2011)

6. Die Weihnachtsfeiertage sind für viele Familien Anlass, zusammenzukommen, die Christmette zu besuchen und mal vor, mal nach der Bescherung gemeinsam etwas Gutes zu essen.

(Quelle: www.echo-online.de, 2010-12-28)

6.1. Der digitale Raum

Der moderne Raum ist total vernetzt. Damit ist ein digitales Universum gemeint, das einen neuen kulturellen Raum schafft. Auch daher ist es zweifellos so, dass sich der Diskurs durch das Internet nicht nur intensiv entwickelt hat, sondern dass er auch bereichert und erweitert worden ist. Der digitale Raum als Hypertext lässt sich in solcher totalen Form wie Hyperintellekt interpretieren. Der Hypertext wird demnach durch eine Hypersprache, ein Hyperauge oder ein Hyperrohr realisiert. Im Allgemeinen ist diese Form als ein Hyperkörper zu verstehen, weil er die funktionalen Möglichkeiten des Menschen modelliert. Im Großen und Ganzen ermöglichen die digitalen Technologien, dass sich die menschlichen Fähigkeiten erweitern und umgestalten, indem ein Fundament geschaffen wird, für die Entwicklung neuer Realien der Kultur.

Als Kultur ist diesbezüglich die „zweite Natur des Menschen“ zu verstehen, die sich einen neuen, virtuellen Raum geschaffen hat. Bei der Verwendung der digitalen Technologien schafft sich der Mensch nämlich eine neue sachliche Welt mit Objekten einer anderen Multimediennatur. Diese Objekte können schnell transformiert werden, sogar ein Kind kann sie nutzen. Diese mobile und dynamische Welt ist quasi rund um die Uhr erreichbar für das Zusammenwirken aller, die freiwillig daran teilnehmen. Denn die Leichtigkeit, ohne jeglichen Widerstand, fasziniert diese Menschen; man kann sich problemlos und schnell mit dieser digitalen Welt vertraut machen. Die Multimediemöglichkeiten, verschiedene Spiele und die Software lassen einen offenen Raum der Kommunikation entstehen, in dem die vielfältigen Multimedianprodukte, Texte, Bildmaterial, Hologrammobjekte etc., ganz nach Belieben konsumiert werden können.

Für die heutige Generation ist dieses Phänomen nahezu zu einer Realität geworden. Diese Multimediawelt, dieser digitale Raum ist für intensive Veränderungen und Wandlungsprozesse immerzu offen. Der Raum, in dem Texte gestaltet werden, ist am besten erarbeitet und erforscht worden. Die digitale Welt der

Multimedienobjekte ist demnach fast schon eine normale Umwelt für die Generationen, die in diese hineinwachsen. Es ist eine neue Kultur, in der sie nicht nur leben, sondern in der sie tätig sind. Die neuen digitalen Entwicklungen ermöglichen, neue wissenschaftliche Modelle zu erarbeiten. Die digitalen Technologien, in denen große Mengen von Informationen gespeichert sind, verwandeln sich in ein komplexes, aber dennoch für jeden Menschen zugängliches Mittel.

Dabei ist jedoch nicht die in den letzten Jahren erfolgte Tendenz zu übersehen, die die Stärkung und Steigerung der Intensität bzw. Intensivierung des menschlichen Lebens betrifft. Der riesige Kommunikationsraum hat die Verbindungen, die Kommunikations- und Kontaktmöglichkeiten vermehrt. In den Fokus des „modernen Menschen“ sind demzufolge mehrere wissenschaftliche Bereiche aus verschiedenen Erkenntnisphären geraten. Dafür sind nicht unbedingt Fachkenntnisse erforderlich, sondern es geht um die Masseninformativität, die eine bestimmte soziale Atmosphäre, ein bestimmtes Verhältnis schafft, auch eine Bewertung der neuen Perspektiven von wissenschaftlichen Entdeckungen.

Es lassen sich also auch Weltanschauungsansätze verändern; die individuelle Art der menschlichen Wahrnehmung ist umgestaltet und dadurch ein neues Bedürfnis einer "neuen Optik" verursacht worden. Dabei geht es auch um eine neue Etappe der Einflussweiterung des Menschen auf die Welt. Der Mensch gestaltet quasi die Welt um, indem er neue Stufen der Freiheit einbringt und seine Welt strukturiert mit seinen eigenen Zonen und dem eigenen Zusammenwirken. Der Prozess der Erneuerung verläuft zyklisch; der digitale Raum ist seiner Natur nach sehr invariabel und offen für die Veränderungen; denn der menschliche Organismus ist individuell. Die Änderungen des menschlichen Organismus sind allerdings anstrengend; die lokalen Leistungen können in einen anderen Organismus keinesfalls übertragen werden.

Sehr wichtig ist dabei, die soziale Umwelt einzubeziehen, denn die gehört zu einem der Parameter des menschlichen Lebens; deren Kommunikationsmöglichkeiten haben sich bezüglich der neuen Computer-Technologien prinzipiell und schnell reformiert. Diese Entwicklung ist jedoch nicht gleichmäßig erfolgt, denn die neuen

Möglichkeiten sind nicht für alle geeignet. Die Netzwerke sind nämlich zu einem autonomen Massenraum geworden, in dem nur diejenigen kommunizieren können, die diese Art der Kommunikation beherrschen. Für die soziale Gesellschaft ist das eine Existenzform des Kommunikationsfeldes. Die Dynamik der individuellen Entwicklung der Menschen und deren Möglichkeiten können verschiedenartige Wirkungen erzeugen. Der Mensch muss nicht nur die finanziellen Möglichkeiten, sondern auch eine psychologische Stabilität haben, um an den neuen Kommunikationsmitteln partizipieren zu können. Die Motivation bei den jungen Menschen ist hoch, bei den Erwachsenen ist es diesbezüglich komplizierter. Für die Intensivierung des Lebens müssen sie lernen, mit den digitalen Mitteln umzugehen, um damit das Leben leichter und mobiler zu gestalten.

Der „moderne Mensch“ als Nutzer eines Computers hat bereits an sich stark individualisierte Bedürfnisse; tatsächlich wird er zu einer Art „Gesetzgeber“ des Netzwerkraums. Daher ist die Ausweitung der sozialen Netzwerke mit der Befriedigung seiner unterschiedlichen Bedürfnisse und Interessen verbunden. Denn der Mensch entwickelt sich, um zu lernen, um seine menschlichen Bedürfnisse zu realisieren, mehr und durch den virtuellen Multimedienraum mittels Internet und der entsprechenden Software. Alles was diesbezüglich heutzutage angeboten wird, gilt letztlich als ein Instrument, das zum Selbstverständnis einer komplizierten Reflexion führt, nämlich von dem Menschen selbst und seinen Fähigkeiten. Prognosen in diesem Bereich können sich darauf beziehen, dass ein Mensch eine Einzelperson in einem sehr volatilen kommunikativen Umfeld ist, und dass diese Person bei der Schaffung von angemessenen Formen der Selbstverwirklichung existieren kann. Daher sind zu den beliebtesten Networking-Möglichkeiten diejenigen geworden, die dazu beigetragen haben, dass ein Studium bzw. eine Lehre erfolgreich durchgeführt werden kann.

Der digitale Internet-Raum ist im Einklang mit den „modernen Menschen“ zu sehen, bis zu einem gewissen Grad zeigt dies auch die bisher für die Beobachtung nicht verfügbaren Besonderheiten der Entwicklung auf. Als ein offenes System ist

der Mensch mit der Umwandlung der Welt, also besonders bezüglich des Prozesses der Erweiterung der Kommunikationsmöglichkeiten, auch selbst umgewandelt worden. Ausgestattet mit einem bedienungsfreundlichen, digitalen und „gehorsamen“ Instrument, dem Computer, der zu einer Fortsetzung seiner Hände geworden ist und die Fähigkeiten des Denkens und Fühlens, des Hörens und Sehens und des Empfangs übernommen hat, von sich selbst und der Welt. Der Mensch schaltet sich in einem "neuen Format" in die Beziehung mit der Welt ein. Dabei ist zu betonen, dass er sich schon lange nicht mehr der Welt der Natur untergeordnet hat, wie es zuvor der Fall war. Er fühlt sich als ein aktives Subjekt – oder sogar als eine Art Partner. Dies ist eine andere Form, verglichen mit einem ontologischen Modell; es erfordert einen entsprechenden Ansatz mit angemessenen philosophischen Methoden. Die Welt und der Mensch werden demnach zu einer Art kommunikativen Paargemeinschaft, in der beide gegenseitig ihr Potenzial entwickeln. Die globale Beteiligung an diesem Prozess erfordert Einzelpersonen, um widersprüchliche Beziehungsformen zu vermeiden, und damit eine kohärente, harmonische Welt zu schaffen.

Demnach arbeitet der Mensch an neuen Möglichkeiten, um in das Funktionieren des Körpers immer mehr eingreifen zu können. Dies bezieht sich nicht nur auf die medizinische Hilfe, oder darauf, dass sie in ihrem Leben etwas ändern möchten; es sind Aktionen auf der Ebene der Ontogenese – damit ist die Einbeziehung in die aktive Tätigkeit auf einer tieferen phylogenetischen Ebene gemeint. Diese Erkenntnis bezieht sich nicht nur auf die Wirkung, Interaktion oder Kommunikation, man muss dabei die interaktiven Prozesse einbeziehen, um unbedingt die Entstehung einer Rückverbindung nachvollziehen zu können. Der Mensch, der den Einsatz dieser Geräte und die Nanotechnologie ermöglicht hat, ist bereits damit beschäftigt, seine innere Welt zu erforschen und sein Potenzial zu kontrollieren, das seine Vorfahren erzeugt und akkumuliert haben. Diese Aussichten werden voraussichtlich bald als aktuelle Thematik im Fokus stehen und zu der Diskussion anregen, dass der Mensch bezüglich seines Einflusses auf die Natur noch aktiver geworden ist. Dieses Modell des künftigen Menschen ist als eine Alternative

zum Cyberrmenschen aus Eisen zu sehen, dessen Funktionen sich im Wesentlichen auf die künstliche Reproduktion der menschlichen Eigenschaften und auf die intellektuellen Fähigkeiten beziehen.

Aufgaben und Fragen zum Text

I. Beantworten Sie bitte folgende Fragen:

1. Was versteht man unter dem digitalen Raum?
2. Nehmen Sie bitte Ihre Stellung zu folgender These: Bei der Verwendung der digitalen Technologien schafft sich der Mensch nämlich eine neue sachliche Welt mit Objekten einer anderen Multimediennatur.
3. Schreiben Sie bitte den Aufsatz zum Thema „Der digitale Raum ist seiner Natur nach sehr invariabel und offen für die Veränderungen“.

II. Ergänzen Sie bitte die Sätze, indem Sie die folgenden Wörter aus dem Text benutzen:

Die Intensivierung, modellieren, partizipieren, der Diskurs,

1. Dies wird jedoch im gängigen oft übersehen und stattdessen sucht man die Ursachen ausschließlich in problematischen kulturellen Mustern.

(Quelle: www.taz.de, 2011-01-30)

2. Die Software enthält Funktionen, um dreidimensionale Körper zu , sie zu texturieren, zu animieren und zu rendern.

(Quelle: www.beobachter.ch, 2010-12-22)

3. Eine Fortführung oder gar von Aktivitäten im Bereich der Erforschung innovativer Konzepte (Entwicklung neuer Reaktorbaulinien) findet jedoch keine Zustimmung.

(Quelle: cordis.europa.eu, 2010-12-17)

4. "Es stellt sich die Frage, wie ein Sender an der Weitervermarktung des eigenen Contents im Web kann", sagt Wrabetz.

(Quelle: www.presetext.at, 2011-01-21)

5. Die Studie zeigte auch, dass zum Beispiel 60 Prozent der deutschen Anwender Privates und Berufliches beim nicht auseinanderhalten.

(Quelle: www.n24.de, 2011-01-13)

III. Übersetzen Sie bitte ins Ukrainische:

1. Das Stöbern in der Bibliothek ist eins der überschätztesten und missbrauchtesten Beispiele im Kanon der Sachen-die-früher-so-viel-besser-waren. (...) Das Vernetzungskonzept des Hypertext und die hungrige Suche der Blogosphäre nach Neuem machen das Web zur großartigsten Zufallsfundmaschine der Kulturgeschichte.

(Quelle: Die Zeit, 04.11.2013, Nr. 44)

2. Die Webseiten des Software-Konzerns Microsoft waren nach einer fehlerhaften Einstellung seiner Internet-Rechner für mehrere Stunden nicht erreichbar.

(Quelle: www.n-tv.de, 2011-01-17)

3. Wenn hier von invariablen Strukturelementen der industriellen Gesellschaft die Rede ist, dann kann das nicht heißen, daß diese Elemente auch in aller Zukunft "mit Notwendigkeit" konstant bleiben werden.

(Quelle:Dahrendorf, Ralf: Soziale Klassen und Klassenkonflikt in der industriellen Gesellschaft, Stuttgart: Enke 1957, S. 77)

4. Die Messe Frankfurt kann sich der rasanten Entwicklung der elektronischen Medien nicht verschließen und fügt sie in den Pool der unterschiedlichen Kommunikationsfelder ein.

(Quelle:<http://zitronenkern.de/2009/06/29/lifestyle-community-der-messe-frankfurt-bei-xing-online/> 29.06.2009)

5. Kosten entstehen dann beim Anruf im Ausland, bei der automatischen Rückverbindung nach Deutschland zur Mailbox und ein drittes Mal bei der Benachrichtigung über die neue aufgenommene Nachricht auf der Mailbox.

(Quelle: Der Tagesspiegel, 29.04.2001)

6.2. Weltweites Netzwerk der Ideen



Dank der Digitalisierung und der Globalisierung hat sich die Wissenschaft weltweit erfolgreich entwickelt. Diesbezüglich stellt sich die Frage, wie es sich mit der Entwicklung der deutschen Wissenschaft in der heutigen digitalen und globalisierten Welt verhält.

Die deutsche Wissenschaft hat sich an der Internationalität orientiert und ist offen für alle Impulse aus dem Ausland. Seitens der Politik wird das Vernetzen gefördert; drei erste Plätze für die deutsche Wissenschaft haben sich ergeben: Ende 2014 erreichte Deutschland im Länder-Ranking mit der Veröffentlichung der Publikation der Forschungsinstitute und Hochschulen für „Nature Index Global“ die beste Bewertung in Europa. Im weltweiten Vergleich belegte Deutschland den dritten Platz – nach USA und China. Aufgrund konkreter Beispiele und in Bezug auf die Max-Planck-Gesellschaft hat Deutschland die Goldmedaille erhalten, international den 2. Platz – nach den Universitäten Harvard und Stanford. Internationaler Klassenbester ist außerdem ein deutscher Konzern geworden, im Ranking der

leistungsstärksten Unternehmen im Bereich der wissenschaftlichen Forschung: Volkswagen steht an der Spitze dieser Liste, auch 2014; bei der „Top 20“-Auflistung sind vier bekannte deutsche Konzernnamen vertreten. Die Auszeichnungen der wissenschaftlichen Fachbereiche sind nicht mit sportlichen Kraftproben zu vergleichen, doch die Nationen stehen in einem harten Wettkampf um die besten neuen Ideen und Innovationen. Das (Fach)Wissen spielt nach wie vor eine große Rolle in der modernen Welt, und dafür ist Deutschland gut gerüstet in einer vielseitigen Forschungslandschaft und drei kompetenten „Wettkämpfern“, mit mehr als 400 Hochschulen und außeruniversitären Forschungsinstituten, mit Hunderten von Instituten und mit der Industrieforschung.

Dass Deutschland sich mit einem Beitrag von zwölf Prozent am Welthandelsvolumen als „Exportchampion“ von Hightech-Gütern bezeichnen darf, und innerhalb der Europäischen Union (EU) einen Platz in der Gruppe der „Neuerungsführer“ erobert hat, hat ganz gewiss seine Motive in der starken deutschen wissenschaftlichen Leistung. Die Wirtschaft und die Politik haben in den letzten Jahren die Finanzpläne für die „Wissensarbeit“ gefördert und unterstützt. Seit 2005 ist dieses Budget auf über die Hälfte erhöht worden. 2015 kann man über rund 15,3 Milliarden Euro für die Wissenschaft verfügen, bis 2017 ist eine weitere Erhöhung geplant. Eine Folge davon ist: Zwischen 2005 und 2012 sind in der Wissenschaft 114.000 neue Arbeitsplätze entstanden; mit der Hightech-Strategie ist in Deutschland seit 2006 ein zusätzliches Neuerungsinstrument entwickelt worden. Mittlerweile arbeiten in Deutschland 340.000 WissenschaftlerInnen; das Frauenkontingent beträgt etwa 22 %. 191.000 der ForscherInnen arbeiten in der freien Wirtschaft, an den Hochschulen sind es 94.000, alle anderen arbeiten im Staatssektor. Insgesamt sind in Deutschland rund 575.000 Frauen und Männer in den Wissenschafts- und Entwicklungsbereichen beschäftigt.

2014 hat sich eine neue Definition in der Hightech-Strategie ergeben. Diese soll die Wissenschaftlerinnen dabei unterstützen, brauchbare Ideen möglichst schnell in innovative Produkte und Leistungen umzusetzen. Die Hightech-Strategie hat sich

vor allem auf die wissenschaftlichen Themen konzentriert, die ein hohes Zukunftspotenzial haben, diese sind: die digitale Wirtschaft, dauerhafte Energie, moderne Arbeitswelt, gesunde Lebensweise, Mobilität und zivile Sicherheit. Mit den Apparaten und Programmen der Hightech-Strategie werden Fachhochschulen, aufgrund ihrer Praxisorientierung, unterstützt. Die Internationalisierung ist ebenfalls ein attraktives Thema, denn mittlerweile sind das deutsche Know-how, die deutsche Wirtschaftskraft und die deutsche Wissenschaft weltweit bekannt. Bei fast der Hälfte der Forschungsarbeiten hat sich eine internationale Zusammenarbeit ergeben. Die Anzahl der Wissenschaftlerinnen, die in Deutschland gefördert werden, beträgt mittlerweile ca. 56.500, auch aufgrund der in den letzten Jahren vereinfachten Visa-Verfahren für Forscherinnen aus Nicht-EU-Staaten. Nach den USA und Großbritannien belegt Deutschland den dritten Platz bezüglich der ausländischen Studierenden; viele ausländische Forscher haben sich auch aufgrund der guten wissenschaftlichen Infrastruktur für Deutschland entschieden, zum Beispiel in Bezug auf die einmaligen Großgeräte in den Observatorien für die Astrophysik, die Arbeit mit einzigartigen Lichtquellen. Selbst die Helmholtz-Gemeinschaft verfügt über etwa 50 Großgeräte wie das Elektronen-Synchrotron DESY. DESY benutzen jedes Jahr mehr als 3.000 Gastforscher aus ca. 40 Ländern. Der Bund und die deutschen Länder haben drei politische „Pakte“ für die Wissenschaft geschlossen: die Exzellenzinitiative, den Pakt für Wissenschaft und Innovation sowie den Hochschulpakt. Diese Pakte beinhalten viele internationale Anknüpfungspunkte: das Hauptziel der Exzellenzinitiative, die seit 2005 existiert, besteht darin, die Spitzenforschungen in den Hochschulen in Deutschland zu fördern und ihre Konkurrenzfähigkeit zu verbessern. Dieses Programm hat die deutsche Hochschul- und Wissenschaftslandschaft verändert; in vielen Hochschulen hat man Exzellenzcluster und Graduiertenschulen eingerichtet, besonders bezogen auf die Internationalisierung. Diese Initiativen sind für ausländische Doktoranten aufgrund der strukturierten Promotion-Studiengänge insbesondere interessant. Alle deutschen Universitäten, die über die Exzellenzinitiative gefördert werden, nehmen an den Ausschreibungen der EU-Projekte teil, daher sind sie in das internationale

Wissenschaftsnetzwerk eingebunden. Gemäß dem Pakt für Forschung und Innovation werden neue Strategien, forschungspolitische Ziele und die internationale Zusammenarbeit entwickelt und umgesetzt.

Seit der vertraglichen Regelung hat sich die Teilnahme ausländischer Forscher in den deutschen Forschungseinrichtungen stark vergrößert; 2009 hat das internationale Amt der Außenwissenschaftspolitik weitere Kooperationen weltweit initiiert, durch fünf deutsche Innovations- und Wissenschafts-Institutionen in Tokio, New York, Moskau, Neu-Delhi und São Paulo, auch das deutsche Wissenschaftszentrum in Kairo und die „Wissenschaftsredner“ an den deutschen Auslandszweigstellen sind an diesem globalen Wissenstransfer beteiligt. Außerdem gehören weitere Initiativen, auch bezüglich der Stipendien für hochgradig qualifizierte ausländische Akademiker und Studenten dazu, ebenso die Kooperation mit Wissenschaftlerinnen und Hochschulen in den Schwellenländern und Konfliktregionen.

In den letzten sechs Jahren sind vier wissenschaftliche Exzellenzzentren mit verschiedenen fachlichen Ausrichtungen in Thailand, Russland, Kolumbien und Chile etabliert worden, damit die ausländische Spitzenforschung mit den deutschen Wissenschaftseinrichtungen noch mehr kommunizieren und kooperieren kann. Bald wird die Digitalisierung und die Internationalisierung eine noch wichtigere Position einnehmen, da man seitens der Politik davon überzeugt ist, dass in den nächsten Jahren die wissenschaftlichen Konzepte nur durch eine enge internationale Kooperation gesichert werden können. Denn die weltweite Beteiligung in den Bereichen Forschung und Wissenschaft wird eine nicht zu unterschätzende Rolle bezüglich einer friedlichen Entwicklung insgesamt in Bezug auf die weltweite Gemeinschaft spielen. 2008 ist eine Internationalisierungsstrategie für Forschung und Wissenschaft unter der Leitung des Bundesministeriums für Bildung und Forschung entwickelt worden; diese Initiative soll Deutschlands Rolle bezüglich der globalen Wissensgesellschaft noch mehr verstärken. 2015 soll diese Strategie aktualisiert, koordiniert und vermittelt werden, dazu gehört die Entwicklung des

europäischen Forschungsraums (EFR). In der Europäischen Union herrscht mittlerweile eine “Freizügigkeit für Forscher“ – das heißt: Technologien und wissenschaftliche Erkenntnisse sollen ausgetauscht werden. Die Europäische Union hat Deutschlands Rolle bezüglich des globalen Wissenstransfers damit deutlich verstärkt.

Im Herbst 2014 präsentierte die deutsche Bundesbildungsministerin, Professorin Johanna Wanka, einen “Aktionsplan der internationalen Kooperation“, der von ihrem Ministerium erarbeitet wurde, als Basis für die Neuausrichtung der Internationalisierungsstrategie für die Bereiche Forschung und Wissenschaft. Diese enthält auch Anweisungen, wie die Zusammenarbeit mit den Entwicklungs- und Transformationsländern künftig gestaltet werden kann, ebenso wird darin erklärt, wie die globalen Herausforderungen noch besser bewältigt werden können. “In Zukunft soll Deutschland noch besser vorbereitet sein für den internationalen Wettkampf“, sagte die Ministerin bei der Präsentation des Aktionsplans. “Wir möchten Innovationsweltmeister sein. Deshalb müssen wir nicht nur die Kooperation mit anderen Staaten verbessern, sondern sie auch auf ein höheres Qualitätsniveau heben.“ Der Wettkampf um die Goldmedaillen für die besten Ideen und Impulse geht also weiter.

Das englischsprachige Portal “Research in Germany“ ist die erste Adresse für Wissenschaftlerinnen in Deutschland. In diesem werden hochwertige Informationen bezüglich der Karriereförderung gegeben. In Deutschland werden 2,98 % des Bruttoinlandsprodukts für Entwicklung und Forschung ausgegeben. 2012 haben die Ausgaben dafür einen Rekord von über 79,5 Milliarden Euro erreicht. Deutschland gehört demnach zu den Ländern, die mehr als 2,5 % des Bruttoinlandsprodukts für Entwicklung und Forschung investiert haben; Korea, Israel, Japan, Finnland und Schweden haben über drei Prozent erreicht. Die erstklassigen Universitäten wollen langfristige Strategien für Zukunftskonzepte entwickeln, um so eine globale Spitzengruppe zu gründen, außerdem besteht die Initiative derzeit aus 43 Exzellenzclustern und 45 Graduiertenschulen. In den Exzellenzclustern findet die

Forschung bereits auf einem internationalen Spitzenniveau statt; die wissenschaftlichen Nachwuchskräfte werden in den Graduiertenschulen rekrutiert.

In Deutschland ist die „Max-Planck-Gesellschaft“ nicht die älteste und größte, aber die berühmteste Wissenschaftsorganisation. Sie gilt als Mittelpunkt der Grundlagenforschung für die Natur-, Bio-, Geistes- und Sozialwissenschaften außerhalb der Universitäten. Ohne die Verpflichtung, Vorlesungen halten zu müssen, können rund 5.500 Forscher an 78 Max-Planck- Instituten in Deutschland und in den Niederlanden, den USA, Luxemburg und Italien ihre Themen bearbeiten. Die MPG ist als Vereinigungsorganisation in der Auflistung der Besten der Welt vertreten; seit 1948 hat die MPG 18 Nobelpreisträger hervorgebracht. Die MPG ist die bekannteste europäische Forschungseinrichtung im weltweiten ISI Citation Index; im Herbst 2014 hat der „Nature Index Global“ den totalen Spitzenplatz in Europa an die MPG vergeben. Es ist also nicht verwunderlich, dass bei der MPG bereits viele Naturwissenschaftler ihre Profilierung erarbeitet haben.

Aufgaben und Fragen zum Text

I. Beantworten Sie bitte folgende Fragen:

1. *Diskutieren Sie bitte zum Thema „Dank der Digitalisierung und der Globalisierung hat sich die Wissenschaft weltweit erfolgreich entwickelt“.*

2. *„Die Wirtschaft und die Politik haben in den letzten Jahren die Finanzpläne für die „Wissensarbeit“ gefördert und unterstützt“: Vergleichen Sie bitte die Situation in Deutschland und in de Ukraine!*

II. Ergänzen Sie bitte die Sätze, indem Sie die folgenden Wörter aus dem Text benutzen:

Exzellenzzentren (pl.), außeruniversitär, die Hightech, die Spitzenforschung, globalisiert, Großgeräte (pl.),

1. Die Sprache der Mode ist so wie universell, ihr Vokabular sind die Markennamen.

(Quelle: www.falter.at, 2010-12-30)

2. Die alte Aufgabenteilung zwischen Fachhochschulen, Universitäten und Forschungseinrichtungen wird undeutlicher.

(Quelle:Die Zeit, 28.01.2016, Nr. 05)

3. "Dies liegt vor allem an der relativ geringen Dichte von forschungsintensiven Industrien wie IT und", erklärt Klaus Hölbling, Partner und Geschäftsführer bei Booz Allen Hamilton.

(Quelle: www.presetext.at, 2011-01-21)

4. Oft passiert es, dass Mitglieder ihrem Verein etwas Gutes tun wollen und zum Beispiel ausrangierte wie Kühlschränke oder Waschmaschinen zur Verfügung stellen.

(Quelle: www.oberpfalznetz.de, 2011-01-18)

5. Durch gezielte Kooperationen von renommierten Unternehmen mit national und international anerkannten Forschern und Universitäten wird in ausgewählten Technologiebereichen geleistet und rasch in industrielle Prozesse implementiert.

(Quelle: www.presetext.at, 2011-01-21)

6. Er stellt wichtige Aktivitäten in einzelnen Institutionen, Industrien und anderen , die bahnbrechende wissenschaftliche Untersuchungen durchführen, heraus.

(Quelle: cordis.europa.eu, 2010-12-17)

III. Übersetzen Sie bitte ins Ukrainische:

1. Durch die Digitalisierung der Inhalte und den Transport über ein einheitliches, auf Internet Protokoll basierendes Datennetzwerk (Next Generation Network, NGN) verschwinden die Grenzen zwischen bisher getrennten Medien.

(Quelle: www.presetext.at, 2011-01-21)

2. An der von Experten vorgeschlagenen "Exzellenzprämie" für leistungsstarke deutsche Hochschulen scheiden sich in der Debatte über künftige Spitzenforschung die Geister.

(Quelle: Die Zeit, 17.02.2016 (online))

3. "Die Vergabe der Fördermittel soll bundesweit einheitlich und im Wege von regionalen Ausschreibungen erfolgen, vor allem aber möglichst effizient, objektiv und fair gestaltet sein", meint Gorbach.

(Quelle: www.oe-journal.at, 2011-01-17)

4. Die Vorstellungen, die angehende Akademiker von der Berufswelt haben, decken sich nicht mit den Erwartungen der Firmen.

(Quelle: www.net-news-global.de, 2011-01-13)

5. Die Uni konnte indes mit einem Exzellenzcluster in Mathematik und Graduiertenschulen in Ökonomie sowie zusammen mit Köln in Physik/Astronomie punkten.

(Quelle: www.general-anzeiger-bonn.de, 2011-01-04)

6.3. Digitale Anthropologie und Online-Communities



Die Kommunikation, die bis jetzt als "echte" Kommunikation wahrgenommen wurde, hat die nächste Strukturstufe erreicht. Bisher war es so, dass zwei oder mehrere Menschen sich versammelt haben, um miteinander zu reden, später auch beispielsweise mithilfe einer so genannten Konferenzschaltung mit Telefon- oder Video-Verbindung, bevor das Skype-Verfahren eingeführt wurde. Auf solche Art ist die Kommunikation immerzu weiterentwickelt worden. Demzufolge ist eine neue Art der kommunikativen "Verbindung" zwischen den Menschen entstanden, die man als "neue Medien" bezeichnet hat. "Die neuen Medien" sind demnach eine neue Konzeption. Gemäß dieser neuen Art der Kommunikation können Gruppen von Menschen sich im Online-Verfahren versammeln und sich über ihre Interessen

austauschen, zum Beispiel etwas kaufen oder verkaufen. Eine große Anzahl Menschen hat ein Stimmrecht in der "eigenen" Gemeinschaft oder sogar in der ganzen Welt. Das "Online-"Verfahren ist einerseits eine andere, neue Welt, andererseits ist der „Online-Betrieb“ bereits fest in die reale Welt integriert.

Niemand kann die Tatsache leugnen, dass das Internet heutzutage zu einem nahezu selbstverständlichen Bestandteil des Lebens geworden ist. Auf die Möglichkeit, das globale Netzwerk zu nutzen, möchte niemand verzichten; das Internet ist in alle Sphären der gesellschaftlichen Strukturen eingedrungen. Das Internet, das noch vor ein paar Jahren in einem Büro des militärischen Geheimdienstes entwickelt wurde, hat sich blitzschnell in die zivile Lebenswelt eingebracht. Betroffen davon sind fast alle: Die Erwachsenen nutzen das Internet für ihre beruflichen, geschäftlichen und privaten Kontakte im globalen Netzwerk, die Kinder beschäftigen sich mit Online-Spielen oder sind in den unterschiedlichen Online Communities aktiv. Die sozialen Netzwerke gehören bereits zum alltäglichen Leben dazu, man muss nur auf einen „Start-Button“ drücken, und schon kann man sich in die „Online-Welt“ einbringen. Man kann sich Filme ansehen, Musik oder Nachrichten hören, sich Informationen beschaffen, sich mit Spielen befassen ... – für jedes Interessengebiet ist etwas vorhanden. Die Erfindung des Internets hat dennoch positive und negative Seiten. Der E-Mail-Verkehr ist sehr viel einfacher geworden; mit ein paar Mouseclicks kann man eine E-Mail mit beliebigem Anhang an jemanden am anderen Ende der Welt senden. Falls man sich in einem Supermarkt nicht in die Warteschlange vor der Kasse einreihen möchte oder in den örtlichen Boutiquen nicht das passende Kleidungsstück findet – in den Online-Shops gibt es eine große und meist preisgünstige Auswahl. Man wählt einen Artikel aus, legt ihn in den virtuellen „Warenkorb“ und schließt den „Checkout“ ab – fertig; die Lieferung folgt meist ein bis drei Tage später. Es gibt mittlerweile nahezu alles virtuell: Bibliotheken, Filme, sogar Cafés – der Begriff „virtuell“ hat sich somit eingebürgert. Besonders betroffen sind die Kinder; sie sitzen vor dem Computer, interessieren sich fast nur noch für Onlinespiele und soziale Netzwerke und verlieren dabei den Kontakt zur Realität; die Kommunikation findet fast nur noch online statt. Sie haben tausende „Freunde“ da

und dort, die sie gar nicht kennen. Sie treffen sich nicht persönlich, sondern öffnen ihre Seite bei „Facebook“, „Twitter“ oder anderen Netzwerken und geben ihre Botschaft einfach ein, mittlerweile mit populären Abkürzungen und Bildern. Es ist kaum noch üblich, eine SMS zu schreiben; es werden nur noch bestimmte Phrasen oder „Smiles“ genutzt, ohne Wortmeldungen. Mit einem „Lächeln-Icon“, einem Foto, Video oder einer Audiodatei teilen sie mit, was sie empfinden oder was sie von ihrem Kommunikationspartner erwarten.

In den sozialen Netzwerken kann man sich mit vielen Menschen „befreunden“, man kann ihnen auch virtuelle Geschenke senden, beispielsweise einen Film (als Video-Trailer); auch Blumen können in virtueller Form versendet werden. Viele Menschen sind süchtig geworden, können ohne das Internet kaum noch ihr Leben gestalten. Sie nehmen an den normalen Alltagsgeschehnissen kaum noch richtig teil, interessieren sich nicht für das, was in ihrem nahen Umfeld passiert, sondern für das, was sich in ihrer Online-Umgebung ereignet.

Aufgaben und Fragen zum Text

I. Beantworten Sie bitte folgende Fragen:

1. Was versteht man unter den neuen Medien?
2. Was wird als Online-Communities bezeichnet?
3. Diskutieren Sie bitte zum Thema „Die moderne Online-Welt“!

II. Ergänzen Sie bitte die Sätze, indem Sie die folgenden Wörter aus dem Text benutzen:

die Konferenzschaltung, der Anhang, der E-Mail-Verkehr

1. Eine beispielsweise schafft eine ganz andere Nähe, als wenn man sich nur schriftlich über den Postweg austauscht", sagt Kapella gegenüber presstext.

(Quelle: www.presstext.at, 2011-01-21)

2. Im Gegensatz zu herkömmlicher Anti-Spam-Software, die unerwünschte Nachrichten nur herausfiltert, wird bei der Neuentwicklung der gesamte blockiert.

(Quelle: www.oe-journal.at, 2011-01-17)

3. Die Verfasser solcher E-mails zielen darauf ab, den Empfänger der E-Mail zu täuschen, so dass dieser den mitgeschickten öffnet.

(Quelle: www.news.ch, 2011-01-16)

III. Übersetzen Sie bitte ins Ukrainische:

1. Das Skype-Verfahren stellt damit ziemlich exakt das Gegenteil herkömmlicher Geschäftsmodelle der Telekom-Branche dar, welche gewaltige Server-Infrastrukturen benötigen.

(Quelle: www.profil.at, 2011-01-20)

2. Eigentlich klingt das nach einer feinen Sache: Ware am Bildschirm auswählen, per Mausklick in den Warenkorb legen, elektronisch bezahlen und nach Hause liefern lassen.

(Quelle: www.fr-online.de, 2010-12-31)

3. Als wir spontan beschliessen, uns per Handy auf Facebook zu befreunden, ist er nur unwesentlich langsamer als ich.

(Quelle: www.bernerzeitung.ch, 2010-12-22)

6.4. Gender in der digitalen Anthropologie



Die Form und der Inhalt sowie die Funktionen und Mechanismen der sozialen Kommunikationsmittel haben sich seit der Instrumentalisierung des Internets radikal verändert. Die wichtigsten Faktoren in den Online-Communities sind: Gender, Alter und kommunikativer Zweck. In Bezug auf den „Genderaspekt“ sind die sozialkulturellen Faktoren zu berücksichtigen, also die sprachlichen, persönlichen und kontextuellen. In den Online-Communities verwenden Frauen und Männer bestimmte geschlechtsspezifische lexikalische Mittel, auch einen unterschiedlichen Aufbau der Texte; dies ist nicht immer von der Kommunikationsart abhängig. Der Einfluss des „Genderaspekts“ in der digitalen Welt erfolgt gegenseitig. Einerseits hat dieser Aspekt die sozialen Prozesse verändert, bezüglich des Internets, andererseits beeinflusst die digitale Welt die „Online-Kommunikation“ und schließlich sogar die Kommunikation im realen Leben.

Das Internet hat eine Art irrealer Welt geschaffen, in der der „Genderaspekt“ variiert werden kann, indem Männer und Frauen die Genderrollen und Stereotypen übernehmen. Damit erfolgt eine Flexibilität und Variabilität der Modelle der Geschlechterverhältnisse in der Informations- und Kommunikationsgesellschaft. Außerdem können die Online Communities genutzt werden in verschiedenen

virtuellen Simulationsspielen, um damit eine Forschungsgrundlage von Gender zu schaffen. Die geschlechtsspezifischen Unterschiede, die infolge solcher Simulationsspiele erforscht werden, können beim Einsatz der Internet-Technologien und während der Trainingsprogramme genutzt werden. Gender beeinflusst die Form, wie das Internet von Frauen und Männern genutzt wird. Das ist nicht nur in den Forschungen, sondern auch im Alltagsleben bewiesen worden. Deswegen brauchen die Menschen geschlechtsspezifische bzw. gender-sensitive Methoden bei der digitalen Ausbildung. Das hat zum Einfluss der Sprache auf die Informations- und Kommunikationstechnologien (einschließlich des Interests) geführt, auch bezüglich der größeren Aufmerksamkeit in den wissenschaftlichen Beziehungen in den letzten Jahrzehnten. Dies hat auch zur Bedeutsamkeit des Genderfaktors in der Online-Kommunikation beigetragen.

Bezüglich der Analyse sollen noch einige Aspekte hinzugefügt werden, denn die Entstehung der Informationstechnologien, besonders bezogen auf das Internet, führte zu bestimmten Veränderungen in der Sprache. Diese sind jedoch global, sodass einige Linguisten dies die „Entstehung der Netz- oder Elektronensprache“ genannt haben. Deshalb ist es notwendig, die vielseitigen linguistischen Aspekte der elektronischen Kommunikation einzubeziehen, einschließlich der Haltung (mit dem Standpunkt) der Genderanalyse.

Als Erstes muss die Kategorie *Gender* in der elektronischen Kommunikation definiert werden, damit sich auf solche Art die geschlechtlichen Besonderheiten in der Online-Kommunikation offenbaren können. Diese können neutralisiert werden, oder es entstehen neue Formen, die für die übliche sprachliche Kommunikation nicht festgelegt sind. Die Sprache der digitalen Vernetzung vereinigt in sich eine Menge genderhafter Untersysteme, die in einzelne Gattungen eingeteilt sind. Dieser Sprachgebrauch nimmt einen festen Platz bei den Sprachen der internationalen Kommunikation ein – das heißt: der sprachliche Gebrauch besetzt den Platz, auf dem die bedeutenden Untersysteme im Rahmen der internationalen und nationalen Sprachen vorgestellt werden. Das sind beispielsweise die Sprache der schöngeistigen

Literatur, die Gesamtheit der funktionalen Varietäten und spezielle Sprachen (auch auf die jeweilige Umgangssprache bezogen).

Die Kommunikation ist infolge der Globalisierung der Weltgemeinschaft mehr und mehr virtualisiert worden, sie distanziert einerseits und vermittelt andererseits. Allmählich verdrängt die elektronische Art der Kommunikation die anderen Formen des Kommunizierens. Die Netzwerk-Nutzer sind so bunt bezüglich ihrer Rassen-, Alters-, Bildungs-Katalogisierung und anderer Merkmale, dass die tiefe Beziehung des Genderdisplays gerade diesbezüglich, in diesem multinationalen Milieu, allseitig und ausdrucksstark gezeigt werden kann. Dabei kann auch der Zusammenhang der geschlechtlichen und psychophysiologischen Komponenten zum Ausdruck gebracht werden in Bezug auf die jeweiligen Persönlichkeiten der Netzwerk-Nutzer.

Man benutzt demnach ein paar theoretische Modelle, die die geschlechtlichen Komponenten der elektronischen Kommunikation beschreiben und interpretieren; dazu gehören (Musfeld 1999: 11):

- ein dominierendes Modell;
- ein differentes Modell;
- die Theorie der geschlechtlichen Subkulturen (diese Theorie verwendet man meist beim Erlernen der geschlechtlichen kommunikativen Stile, auch bei der Analyse der Besonderheiten der Wortbildung von Pseudonymen in den Chats und bezüglich ihrer Semantik;
- die Theorie des Genderdisplays;
- ein diskursives Gendermodell ist am meisten beim Erlernen der Kommunikation in synchronen und asynchronen Chats verbreitet;
- die Theorie der Performativität des Genders gewinnt auch beim Erlernen der Kommunikation in den Chats und in der virtuellen Welt an Bedeutung.

„Die Verwendung einer oder mehrerer Theorien hängt davon ab, welches Format der elektronischen Kommunikation erforscht wird und welche Aufgaben bei

dieser Forschung gestellt worden sind. Die Analyse der Forschungsergebnisse lässt die Vermutung zu, dass der geschlechtliche Bestandteil leicht in der Online-Kommunikation bestimmt werden kann. Einige Unterschiede in den Erscheinungsformen können unter Inanspruchnahme des Einflusses der kommunikativen Kultur und Sprache erklärt werden. Eine Reihe von Faktoren und der Grad ihres Einflusses auf die Äußerung des Genders in der elektronischen Kommunikation unterscheiden sich jedoch von der üblichen Umgebung. Die Statusstellung der Netzwerkbenutzer oder ihr Alter beeinflussen die Genderkomponenten der Kommunikation nicht so stark, wie es zum Beispiel bei der Berufsangehörigkeit der Fall ist oder bei der gemeinsamen kommunikativen Aufgabe“.

Aufgaben und Fragen zum Text

I. Beantworten Sie bitte folgende Fragen:

1. Nennen Sie bitte die wichtigsten Faktoren in den Online-Communities!
2. Erklären Sie bitte die Rolle von Genderaspekt im Netzwerk!
3. Nehmen Sie bitte Ihre Stellung zur These: Die Analyse der Forschungsergebnisse lässt die Vermutung zu, dass der geschlechtliche Bestandteil leicht in der Online-Kommunikation bestimmt werden kann.

II. Ergänzen Sie bitte die Sätze, indem Sie die folgenden Wörter aus dem Text benutzen:

geschlechtsspezifische, virtualisieren, die Online-Community,

1. Etwa die Erkenntnis, dass es beim Streiten tatsächlich
..... Muster gibt: Frauen schütten eher einfach einmal
das Herz aus, Männer suchen sofort Lösungen oder lassen sich gar nicht auf
das Problem ein.

(Quelle: www.beobachter.ch, 2010-12-22)

2. Er erklärte, das Portal sei als konzipiert,
vergleichbar mit Facebook, und solle eine Verbindung zwischen Lebenden und
Verstorbenen herstellen.

(Quelle: www.come-on.de, 2010-12-25)

3. Coworking sei ein Gegentrend zu den Prognosen, dass sich die Arbeitswelt immer mehr lasse, dass man sein Büro in Gestalt des Smartphones immer dabei habe.

(Quelle: Die Zeit, 03.09.2012 (online))

III. Übersetzen Sie bitte ins Ukrainische:

1. Noch bis vor kurzem war es üblich, bei Untersuchungen den Genderaspekt unberücksichtigt zu lassen.

(Quelle: www.land.lu, 2011-01-09)

2. Er versucht gleichzeitig, die Abhängigkeit von den schwächelnden Simulationsspielen wie «Farmville» oder «Cityville» zu verringern, die ihre Fans vor allem im Sozialen Netzwerk Facebook finden.

(Quelle: Die Zeit, 14.11.2012 (online))

3. Dies reicht von einfacher und schneller Kommunikation via E-Mail über webbasierte Online-Shops bis hin zur Vernetzung mehrerer Standorte", erklärt Ing. Gerhard Mayer, Regionalleiter Telekom Austria Business Solutions Steiermark.

(Quelle: www.presstext.at, 2011-01-21)

6.5. Netzwerkgesellschaft



Mehr als 35 Jahre steht die digitale Entwicklung der Gesellschaft mittlerweile im Fokus der Forschungen in der Medienwissenschaft. Der Begriff "Netzwerkgesellschaft" ist für die Beschreibung dieses Prozesses schon 1981 eingeführt worden. Die Netzwerkgesellschaft ist demnach eine quantitativ neue Art der Gesellschaft. Mit der Entwicklung der Technologien bzw. der Entstehung der Vernetzung hat sich die Art der Kommunikation der Menschen verändert. Die Kommunikation hat einen großen Einfluss auf die Entwicklung der Beziehungen der Menschen genommen. Früher war für die Kommunikation das "Tete-a-tete" kennzeichnend. Das heißt: es hatte eine ganz persönliche Note. Mit der Entstehung der Vernetzung sind die Arten der Kommunikation ersetzt bzw. erweitert worden.

Die digitalen Technologien haben inzwischen eine andere Art der Kommunikation erbracht, als dies beim persönlichen Kommunizieren üblich war. Diese digitale Form ist mittlerweile wichtiger geworden, das bedeutet allerdings nicht, dass die Menschen heutzutage völlig von der Vernetzung abhängig sind. Es ist aber dennoch eine Entwicklung zur digitalen Gesellschaft deutlich erkennbar geworden. In dem Buch von Jan van Deik "Die Netzwerkgesellschaft" ist

ausdrücklich beschrieben worden, wie die Struktur der digitalen Gesellschaft ist und wie diese in Zukunft sein könnte. Die persönliche, kollektive und massenhafte Kommunikation im Internet ist zu etwas Ganzem geworden – es ist nicht mehr untrennbar. Die Menschen werden immer enger miteinander verbunden; sie haben ständig Zugang zu den Informationen im Internet und die Möglichkeit, permanent miteinander zu kommunizieren. Die Benutzung des Internets "schenkt" auch die Möglichkeit, sich die ganze Welt „nach Hause zu holen“, gegebenenfalls auch an den Arbeitsplatz. Jan van Deik hat beschrieben, dass die heutzutage noch normalen Massenmedien, beispielsweise Printprodukte wie Zeitungen und Zeitschriften, bald veraltet sind und als altertümliche Informationsmedien charakterisiert werden.

Für die Kommunikation, die bis jetzt als "echt" gegolten hat, ist die nächste Struktur entwickelt worden; eine neue Art der "Verbindung" zwischen den Menschen ist entstanden – mit den "neuen Medien". Diese entsprechen einer gänzlich neuen Konzeption, und entsprechend hat sich eine neue Art der Kommunikation gebildet. Die „Online-"Kommunikation findet einerseits in einer anderen Welt statt, andererseits ist sie in der realen Welt angekommen.

Das strukturell wichtigste Kennzeichen der neuen Medien ist die Integration der Telekommunikations-Technologien, das zweite strukturelle Merkmal besteht in der gegenwärtigen Revolution bezüglich des Wachstums der interaktiven Massenmedien. Die Interaktivität besteht in der Tätigkeit und der damit verbundenen Zusammenwirkung, denn aufgrund des Internets sind viel mehr Möglichkeiten gegeben für die User in dieser Welt. Und drittens: die Benutzung des Zahlencodes ist ein neues Phänomen. Für die neuen Medien sind diese drei Merkmale obligatorisch; zusammenfassend kann dazu festgestellt werden, dass die neuen Medien vereinigend wirken, interaktiv sind, und dass für sie ein Zahlencode verwendet wird.

Die Netzwerkgesellschaft ist die soziale Struktur einer Vernetzung, die mit den Informations- und Kommunikationstechnologien verbunden ist. Die Netzwerkgesellschaft kann auch anders bezeichnet werden, als eine soziale Gemeinschaft mit der Infrastruktur des sozialen Netzwerks und der Massenmedien,

die ihre Organisation auf allen Ebenen aktiviert. In den westlichen Gesellschaften ist der Mensch, der mit diesen Netzwerken verbunden ist, zu einem zentralen Element der Netzwerkgesellschaft geworden. In den östlichen Gesellschaften ist dies als Gruppenbildung meist nicht so ausgeprägt, da die familiäre Bindung gepflegt werden muss und die „westlichen“ Einflüsse in der dortigen Kultur für die „einfachen Leute“ nicht erlaubt sind. Aber in dem allgemein zu beobachtenden gegenwärtigen Prozess der Individualisierung steht der Mensch im Mittelpunkt, der mit den Netzwerken mehr oder minder verbunden ist. Dies ergibt einerseits die Identifikation mit der Nationalität, aber ebenso ein verstärktes Interesse an einer Internationalisierung. Andererseits kann damit möglicherweise das Lebensniveau beeinträchtigt werden, falls es beim Gebrauch des Internets zu einem Suchtverhalten kommt.

Es sind andere Formen der Gesellschaft entstanden, auch bezüglich der Kommunikation und der Kontaktaufnahme; das persönliche Gespräch ist in den Hintergrund gedrängt worden, die Informations- und Kommunikationstechnologien haben die Massenmedien ermöglicht und erweitert. Die Grenzen der Netzwerkgesellschaft sind aufgehoben worden, in globaler bzw. lokaler Hinsicht. „Denke global, handle lokal“ ist zu einem Schlagwort geworden. Die Globalität ist die größte Herausforderung für die gegenwärtigen Massenmedien.

Die internationalen Medienkonzerne verfügen über einen Löwenanteil in Bezug auf den Informationsmarkt. Folglich bestimmen sie, was als Neuigkeit verbreitet, was als wichtig veröffentlicht oder als unwichtig ignoriert wird. Die lokalen Informationsmärkte haben auch deshalb immer mehr Probleme bekommen. Die Netzwerkgesellschaft hat sich in der ganzen Welt verbreitet, aber dennoch sind nicht alle Menschen in der Welt in diese Netzwerkgemeinschaft eingebunden. Anfang des 21. Jahrhunderts ist die Mehrheit der Menschheit nicht in die Netzwerkgesellschaft integriert, obwohl fast die ganze Menschheit davon beeinflusst wird. Die Menschen in den jeweiligen Gemeinschaften, Gruppen und Organisationen können sich austauschen, können kommunizieren, ohne Ländergrenzen beachten zu müssen, und alles das rund um die Uhr ... – sie sind quasi mehr und mehr

zusammengewachsen.

Die Netzwerke sind keine neue Erscheinung, das Neuartige ist nur die Mikrotechnologie. Dadurch sind neue Möglichkeiten und Varianten entstanden; die alte Form der gesellschaftlichen Organisation ist durch neue Versionen ergänzt und erweitert worden. Man hat das Wachstum der horizontalen Kommunikationsnetze vorangetrieben, die von den jeweiligen Regierungen und den Medienkonzernen unabhängig sind, und so ist schließlich die Entstehung der selbstständigen Massenkommunikation gefördert worden. Diese Massenkommunikation hat sich mithilfe des Internets entwickelt und konnte demzufolge auf dem ganzen Planeten verbreitet werden. Die Kommunikation hat sich somit verselbstständigt; die schnelle Aktivierung der Blogs in vielfältiger Form (Videoblogs, Poddings, Streamings und andere Arten der interaktiven Form der Kommunikation) hat dazu beigetragen; mithilfe des Internets ist die globale Kommunikation neu und systematisch entwickelt worden. Für die Internet-Nutzer haben sich damit neue Kommunikationsformen ergeben; dies ist auch von den gesellschaftlichen Institutionen gefördert worden.

Die Netzwerkgesellschaft ist der beste Beweis für die Veränderung der Kommunikations- und Kontaktaufnahme. Alle diese neuzeitlichen Erscheinungsformen bedeuten aber dennoch nicht, dass eine „physische“, also zwischenmenschliche Kommunikation nicht mehr stattfindet. Es kann sich sogar eine Aufhebung der Isolation bei manchen Menschen ergeben, da ihnen mithilfe des Internets das Kommunizieren und Kontaktieren erleichtert wird. Die Forschungsergebnisse, die bezüglich verschiedener Gemeinschaften erstellt worden sind, haben bewiesen, dass die Internet-User sozial engagierter sind, dass sie mehr Freunde und Kontakte haben, und dass sie auch sozial-politisch aktiver sind als Nicht-Internet-User. Außerdem nehmen sie, je mehr sie sich im Internet orientieren, an den jeweiligen Prozessen der Kommunikation teil. Auch die neuen Verbindungsformen (Sprachnachrichten, SMS, WiFi, WiMax etc.) steigern die Kontaktfreudigkeit, besonders bei den jungen Menschen.

Die Netzwerkgesellschaft ist demnach eine globale Gemeinschaft; die

Menschen haben die Technologien inzwischen nahezu selbstverständlich in ihr Leben eingeführt. Sie verbinden die virtuelle Realität mit der realen Virtualität, und sie probieren in verschiedenen technischen Formen ihre Möglichkeiten aus. Bei den jungen Menschen, bei denen die Persönlichkeit häufig noch nicht stabilisiert ist, muss allerdings darauf geachtet werden, dass beim Experimentieren nicht ihre Intimsphäre verletzt wird. Denn bezüglich der Kontaktfreudigkeit hat sich auch eine freizügigere Umgangsform ergeben.

Es sind nicht nur die Technologien, die das Benutzen des Internets so einfach und frei gemacht haben und auch dadurch mehr und mehr in das Leben der Menschen eindringen konnten. Es ist das veränderte Kommunizieren, das, einer gewissen Logik folgend, mit den Netzwerken ermöglicht wird. Es ist auch die Erscheinung des Netzindividualismus, der als soziale Struktur wahrgenommen wird, da er mit dem Individualismus verbunden ist, als eine dominierende und grundsätzliche Kultur in den jeweiligen Gesellschaften. Die neuen Medien haben die Art der Bildung der Kommunikation beeinflusst, je nach den Bedürfnissen und Interessen der Menschen. Man kann also diesbezüglich zusammenfassend feststellen: die Netzwerkgesellschaft ist die Gesellschaft der Menschen in den Netzwerken.

In der Netzwerkgesellschaft gilt die Virtualität als Grundlage der Realität; die neuen Formen der sozialisierten Kommunikation werden damit gebildet. Die Gesellschaft schafft somit neue Technologien, und zwar nach ihren Bedürfnissen. In der Geschichte des Internets ist zu lesen, dass die ersten User, also ca. 1.000 Nutzer, als Begründer dieser Technologie gelten. Diese Technologie hat die Entstehung einer neuen Form der gesellschaftlichen Organisation ermöglicht und eine globale Netzzusammenwirkung erreicht. Die Verbreitung der Netzwerke hat mittlerweile in allen Bereichen des menschlichen Lebens stattgefunden. Die Ideen und Konzeptionen, die von solchen Autoren und Forschern wie Jan van Deik, Barry Wellman, Manuel Castells beschrieben worden sind, sind im digitalen Leben der Menschen mithilfe der modernen Informations- und Kommunikationstechnologien verwirklicht worden. Die sozialen Netzwerke („Facebook“, „Twitter“ etc.), die den

Austausch der Botschaften und Informationen ermöglichen, ebenso das E-Mail-Verfahren, sind wesentliche Beweise für das Existieren der Netzwerkgesellschaft. Die Menschen können die digitalen Kommunikationsmittel nutzen, ohne das Haus zu verlassen und ohne physische Kontaktaufnahme.

Die Kultur ist heutzutage als eine Art Systemanzeige zu verstehen. Es ist nicht das begriffliche Denken, sondern ein „blinkendes“ Denken, das augenblicklich eine Reaktion erzeugt. Heutzutage werden die Menschen ständig und überall mit bildlichen Darstellungen konfrontiert; als Folge fehlt ihnen die Vorstellung von der tatsächlichen Beschaffenheit des Objekts. Als Kultur ist auch die „zweite Natur“ der Menschen zu verstehen, in einem neuen, virtuellen Raum. Bei der Verwendung der digitalen Technologien hat sich der Mensch eine neue sachliche Welt geschaffen, dazu die Objekte einer anderen Multimediennatur. Diese werden einfach, erfolgreich und schnell transformiert, sogar für Kinder sind sie bedienungsfreundlich gestaltet. Diese mobile und dynamische Welt ist rund um die Uhr offen, damit ein effektives Zusammenwirken erreicht werden kann. Diese Leichtigkeit fasziniert die Menschen, denn die Multimediemöglichkeiten haben einen offenen Raum der Kommunikation geschaffen.

Es ist mittlerweile eine digitale Umgebung, in der die Menschen leben, mit einem Computer als Werkzeug; an dieses Instrument haben sie sich mehr oder minder angepasst, auch aufgrund der Erleichterung in vielen Lebens- und Tätigkeitsbereichen. Die frühere körperliche bzw. physische Anstrengung hat sich verwandelt in eine funktionale Belastung. Eine Maschine hat den Menschen bestimmte Funktionen des Körpers abverlangt, um durch die Reproduktion dieser funktionellen Aktivitäten Ergebnisse zu erzielen; diese Arbeit ist in der Ausführung eher einfach gewesen, allerdings waren diese häufig mit einer körperlichen Kraftanstrengung verbunden. Bei der Computertechnologie erfolgt die Belastung auf die funktionelle Reproduktion und die ständige Abstimmung einer Anzahl neuer Aktionen. Dies funktioniert auf einem bestimmten Niveau der geistigen Entwicklung und ist zu einer Integralfunktion geworden. Dies kann sich zu einer Routine

entwickeln, und irgendwann ist es nicht mehr neu und spannend. Auch deshalb werden ständig Erneuerungen geschaffen, denn die neuen Funktionen sind schnell veraltet. Darin ist als eine Gesetzmäßigkeit zu betrachten: Schlussfolgernd kann festgestellt werden: Die körperlichen bzw. physischen Belastungen sind durch leichtere Belastungen ersetzt worden, die als dynamisch gelten.

Experten behaupten, dass sich die "User" aufgrund des Aufkommens der neuen Technologien in ihrem Kulturraum anders fühlen, und dass das die Bildung einer qualitativ neuen Kultur fördert, mit qualitativ neuen Prinzipien des Selbstbewusstseins. Bisher gab es für die Kunstwerke oder für die schöngeistige Literatur relativ wenige Möglichkeiten, sich zu präsentieren – bezüglich des linearen Rationalismus. Heutzutage können die künstlerischen Netzwerke die Objekte nicht nur präsentieren, mehr noch können sie in die vielfältigen Lebenswelten einbezogen werden. Damit ist auch das Sammeln und „Selbstbauen“ der vielen Identitäten gemeint. In diesen Prozess werden nicht nur die persönlichen, sondern auch die Gruppenreflexionen einbezogen. Es ist allerdings schwierig, vorauszusagen, wie die künftige Kultur aussehen und wie sich die Grundwert-Hierarchie entwickeln wird.

Aufgaben und Fragen zum Text

I. Beantworten Sie bitte folgende Fragen:

1. Erläutern Sie bitte den Begriff „Netzwerkgesellschaft“!
2. Nehmen Sie bitte Ihre Stellung zur Diskussion: Die Netzwerkgesellschaft ist der beste Beweis für die Veränderung der Kommunikations- und Kontaktaufnahme.
3. Schreiben Sie bitte den Aufsatz zum Thema „Perspektiven der Netzwerkgesellschaft“!

II. Ergänzen Sie bitte die Sätze, indem Sie die folgenden Wörter aus dem Text benutzen:

permanent, Botschaften (pl.), der Grundwert, das Streaming, die Interaktivität

1. Psychologen warnten vor bleibenden psychischen Schäden für das Kind, wenn es von Kameras beobachtet werde.

(Quelle: Berliner Zeitung, 19.10.2005)

2. Gut ist natürlich auch die zum PC - alles, was auf der Tafel steht, kann auch gleichzeitig auf dem PC bearbeitet werden.

(Quelle: www.pressetext.at, 2011-01-21)

3. Die Software übermittelt Videobotschaften per ohne Download-Verzögerung und spezielle Software beim Empfänger.

(Quelle: www.presstext.at, 2011-01-21)

4. Durch den bewussten Umgang mit diesen Kommunikationsmitteln können gezielt gesendet und unnötige Missverständnisse beim Empfänger vermieden werden.

(Quelle: www.appenzell24.ch, 2010-12-20)

5. "Vor dem Gesetze sind alle gleich", sollte wohl als absoluter bleiben.

(Quelle: www.tagesanzeiger.ch, 2011-01-30)

III. Übersetzen Sie bitte ins Ukrainische:

1. Die globale Netzwerkgesellschaft wird also nicht nur die Sprach-, sondern auch andere Verständigungsprobleme lösen müssen.

(Quelle: Süddeutsche Zeitung, 18.12.2001)

2. "Suchtverhalten liegt dann vor, wenn man etwas fortdauernd oder gar zwanghaft tut, trotz des eindeutigen Wissens um die negativen Folgen", sagt William Carlezon, Professor für Psychiatrie an der Harvard Universität.

(Quelle: Berliner Zeitung, 30.08.2005)

3. "Frauen sehen im Handy eine Unterstützung ihres neuen Lebensstils, der von einer hohen Kontaktfreudigkeit und einem spontanen Gedankenaustausch geprägt ist", analysiert Nemsic.

(Quelle: www.oe-journal.at, 2011-01-17)

4. Durch das Zusammenwirken dieser neuen Technologien und Algorithmen sowie ihre Vernetzung gerät die Frage, ob jemand etwas zu verbergen hat, mehr und mehr in den Hintergrund.

(Quelle: www.monde-diplomatique.de, 2011-01-12)

5. Er liebt die Routine und das ihm Vertraute und daran hat er seine echte Freude.

(Quelle: www.rhein-main.net, 2011-01-20)



Literaturverzeichnis

Abedinpour, Reza-Nima: Digitale Gesellschaft und Urheberrecht. Leistungsschutzrechte und Verwertungsrechte im digitalen Raum. Regensburg Universität, 2013.

Alsdorf, Claudia: Virtuelle Realität: Erfahrbare Informationen im Cyberspace. Issing/Klimsa, 1997.

Arnold, Rolf: Wandel der Lernkulturen: Ideen und Bausteine für ein lebendiges Lernen. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1998.

Ballstadt, Steffen-Peter: Wissensvermittlung: Die Gestaltung von Lernmaterial. Weinheim: Beltz, Psychologie Verlags Union, 1997.

Baltscheit, Martin: Geschichte vom Löwen, der nicht schreiben konnte. 2. Aufl. Zürich: Bajazzo 2004a.

Beckendahl, Markus; Lüke, Falk: Die digitale Gesellschaft: Netzpolitik, Bürgerrechte und die Machtfrage. Dt. Taschenbuch-Verlag, 2012.

Beste, Dieter: Bildung im Netz: Auf dem Weg zum virtuellen Lernen. Düsseldorf: VDI Verlag GmbH, 1996

Beuscher, Bernd: Schnittstelle Mensch. Menschen und Computer. – Erfahrungen zwischen Technologie und Anthropologie, Heidelberg, 1994.

Bodendorf, Freimut: Computer in der fachlichen und universitären Ausbildung (Handbuch der Informatik; Bd. 15.1). München: Oldenburg, 1990.

Boes, Andreas: Dienstleistungen in der digitalen Gesellschaft. Campus Verlag, 2014.

Bühl, Achim: Sozialer Wandel im digitalen Zeitalter. Die virtuelle Gesellschaft des 21. Jahrhunderts. Springer, Wiesbaden, 2000.

Fröhlich, Gerhard; Mörth, Ingo: Symbolische Anthropologie der Moderne. Kulturanalysen nach Clifford Geertz. Campus Verlag, 1998.

- Gibrium, Aline;** Harper, Krista. 2013 Participatory Visual and Digital Methods - Developing Qualitative Inquiry. Left Coast Press.
- Han, Byung-Chul:** Ansichten des Digitalen. Matthes und Seitz, 2013.
- Hebler, Simon:** Digitaler Raum- Vom Internet zur virtuellen Realität. Grin, 2012.
- Hebler, Simon:** Digitaler Stafrum – Vom kontemplativen Betrachter zum partizipativen User. Grin, 2013.
- Heike, Paul; Ganser, Alexandra:** Screening Gender. Lit Verlag, Berlin, 2007.
- Horst, Heather A.** 2012 Digital Anthropology. Longon, Berg.
- Einspänner-Block, Jessica:** Digitale Gesellschaft – Partizipationskulturen im Netz. Lit Verlag, Berlin, 2014.
- Eumann, Marc Jan:** Medien, Netz und Öffentlichkeit: Impulse für die digitale Gesellschaft. Klartext, 2013.
- Kollock, Peter; Smith, Marc A.** 2006 Communities in Cyberspace. London, Routledge.
- Kozinets, Robert V.** 2010 Netnography: Doing Ethnographic Research Online. Los Angeles, SAGE.
- Krückel, Florian:** Bildung als Projekt. Dissertation Universität Würzburg, 2014.
- Musfeld, Tamara:** Gender swapping in Cyberspace. Klartext, 1999.
- Rabe, Georg:** das Hörbuch und seine Verwendung im Literatutunterricht der Grundschule. Masterarbeit, 2009.
- Reiche, Claudia:** Digitale Körper, geschlechtlicher Raum. Transcript, MedienAnalysen, 2011.
- Rosenberg, Richard S.** 2004 The Social Impact of Computers. San Diego, Elsevier Acad. Press.

Tigges, Anja: Geschlecht und digitale Medien: Entwicklung und Nutzung digitaler Medien im hochschulischen Lehr-/Lernkontext. VS Verlag für Sozialwissenschaften, Dissertation Universität Dortmund, 2007.

Vurgun, Sibel: Gender und Raum: ein transdisziplinärer Sammelband, einschliesslich der Tagungsdokumentation der 11. Wissenschaftlerinnen-Werkstatt der Hans-Böckler-Stiftung / Sibel Vurgun (Hrsg.), 2005.

Online-Ressourcen:

http://www.buchliebling.com/downloads/buchliebling-unterricht/BL-Lesen_mit_den_Ohren.pdf

<http://www.kindergesundheit-info.de/themen/medien/medienarten/hoermedien/>

<http://www.grin.com/de/e-book/161712/das-hoerbuch-und-seine-verwendung-im-literaturunterricht-der-grundschule>

http://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2004/2004_10_15-Bildungsstandards-Deutsch-Primar.pdf

<http://www.deutsch-differenziert.de/heft/23691202/Ausgabe-April-Heft-2-2012-Hoermedien-im-Deutschunterricht>

http://lehrerfortbildung-bw.de/faecher/deutsch/gym/fb2/02_klein/04_ue/02_lit_lern/

<http://wortschatz.uni-leipzig.de/> - Deutscher Wortschatz-Portal

<https://www.dwds.de/> - Das Wortauskunftssystem zur deutschen Sprache in Geschichte und Gegenwart