

## 1 Funktion von Medien

Oberstufe

Wenn wir Informationen vermitteln, verwenden wir Hilfsmittel (Medien) wie z. B. Sprache, Schrift, Zeichnungen oder nonverbale Mittel wie Gestik oder Mimik. Zur Informationsvermittlung verwenden Menschen auch technische Hilfsmittel. Zu diesen technischen Medien gehören Bücher, Zeitschriften, Zeitungen, Fotos, Film, Fernsehen und Hörfunk. Die neuesten Medien der Informationsvermittlung sind Computer und Internet. Medien, vor allem Massenmedien, bestimmen ganz wesentlich unseren Alltag und unsere Wahrnehmung der Wirklichkeit.

- Schreiben und Lesen sind langsame Medien, sie regen zum Nachdenken an. Sie können Ihre Gedanken durchstreichen und neu formulieren, eine Seite eines Buches nochmals lesen. Sie bestimmen selbst das Tempo des Schreibens und Lesens.
- Während die Kulturtechniken Schreiben und Lesen langsame Medien sind, die Denken in vielfältiger Weise fördern, sind Film und Fernsehen schnelle Medien. Die Zuschauer/innen sind mit rasch wechselnden Bildsequenzen und kurzen Gesprächsszenen konfrontiert (eine Kameraeinstellung dauert im Schnitt drei Sekunden). Täglich wird die Wahrnehmungsfähigkeit der Benutzer dahingehend trainiert, schnell, kurz und spontan zu reagieren.
- Auch Computer und Internet sind schnelle Medien: Sie können durch Mausklick die Themen rasch wechseln, von einem Thema zum anderen springen. Die angebotene Informationsfülle zwingt zu einem oberflächlichen Lesen: Überschriften ansehen, Seiten überfliegen.

## 2 Unsere Kultur ist eine Schriftkultur

### Kulturen ohne Schrift

- Die Hörweite bestimmt den Machtbereich. Das Gedächtnis sichert die Macht.
- Die Speicherung von Informationen wird dadurch unterstützt, dass eine bildhafte Sprache, ständige Wiederholungen und einfache Parataxen (Beiordnungen) verwendet werden.
- Wirkliches Reden existiert nur im interpersonalen (zwischenmenschlichen) Kontext.

### Unsere Kultur ist eine Schriftkultur

- Manuskripte wurden verfasst und laut vorgelesen. Es entsteht ein Geschichtsbewusstsein, weil vergangene Ereignisse aufgeschrieben und reflektiert werden konnten.
- Analytisches, abstraktes, logisches Denken wird durch die von den Griechen erfundene Buchstabenschrift ermöglicht. Ein Sachverhalt kann isoliert betrachtet werden. Der Schreiber nimmt einen Standpunkt ein.
- Individuelles Lesen wird durch den Buchdruck möglich. Auch der Leser kann einen eigenen Standpunkt einnehmen – Individualität. Die Individualität zeigt sich am deutlichsten in philosophischen Standpunkten der Griechen, des deutschen Idealismus, der Philosophie NIETZSCHE und der Existenzphilosophie.

### 3 Fernsehen, Computer, Internet

Oberstufe

#### Fernsehen

- Fernsehen nimmt unser Kurzzeitgedächtnis in Anspruch: Kurze Slogans, neue Bildkultur (Piktogramme, Logos). Die durchschnittliche Länge einer Kameraeinstellung beträgt 3,5 Sekunden. Fernsehen ist nicht geeignet, Prozesse wie Nachdenken, Reflexion zu fördern.
- Distanz und Analyse werden durch die Geschwindigkeit erschwert. Die Informationsflut zeigt sich im Nebeneinander von Informationen und in der Gleichzeitigkeit: Gleichzeitigkeit macht alles zur Gegenwart.
- Jedes Thema wird als Unterhaltung verkauft (Neil Postman). Dahinter steht die Theorie von Marshall McLuhan Das Medium ist die Botschaft!
- Das Fernsehen vermittelt Phantome (Günther Anders), ein Mittelding zwischen Wirklichkeit und Fiktionalität. Die Welt kommt in Form von Nachrichten zu uns. Wenn die Welt zu uns kommt, bewegen wir uns nicht mehr, wir konsumieren.

#### Computer und Internet

- Der Computer übernimmt für uns das Denken in Bezug auf Datenanalyse, Klassifikation von Daten, Datenselektion, Design und Komposition.
- Problem der Informationsflut: Informationen, die gleichzeitig zur Verfügung stehen, helfen nicht mehr, zu entscheiden, was wichtig ist und was nicht wichtig ist. So wird die Information zur Quelle der Unsicherheit.
- Die Menschen müssen mehr denn je denken lernen. Denken ist der Widerstand des Gehirns gegen die Informationsflut. Die Aufbereitung von übersichtlichen Informationen wird mit Web3, dem sogenannten semantischen Web angestrebt.

### 4 Entwicklung des Web

Unter **Web 1** versteht man eine klassische Webseite, die Informationen in statischer Form anbietet, ohne Foren und Gästebüchern. Der User muss Inhalte selbst selektieren. Typische Beispiele aus dem Unterricht sind in Österreich die sogenannten SBX-Programme, kleine Lernprogramme zur Wissensüberprüfung und Wissenserweiterung.

Unter **Web 2** versteht man Webseiten, die einen Dialog zwischen Menschen ermöglichen. Typische Beispiele dafür sind Foren, Wikis und Blogs. Typische Beispiele aus dem Unterricht sind die Lernplattformen, z. B. Moodle.

Unter **Web 3, dem semantischen Web** versteht man eine Weiterentwicklung des Internets. Programme übernehmen die Auswahl von Informationen, Maschinen managen die Selektion von Wissensinhalten, virtuelle Welten sollen von der Realität nicht mehr unterscheidbar sein. Ein typisches Beispiel dafür ist Second Life.

## A1 Arbeitsaufgaben zu Medien

Oberstufe

1. Was sind Medien?
2. Warum sind Schreiben und Lesen sogenannte langsame Medien?
3. Warum sind Fernsehen und Computer sogenannte schnelle Medien?
4. Beschreiben Sie die Charakteristika einer Schriftkultur.
5. Ergänzen Sie die folgende Tabelle:

	Web1	Web2	Web3
<i>Funktionsweise</i>		dynamisch	selbstdenkend
<i>Wer selektiert die Inhalte?</i>	Mensch	Mensch	
<i>Konkrete Beispiele</i>	Einfache Lernprogramme		
<i>Dialog ...</i>	Mensch → Maschine		
<i>Wer strukturiert Inhalte?</i>		Menschen	

## A2 Fortführende Aufgaben

1. Sehen Sie sich den Film *epic 2015* an (Dauer ca. 10 min).  
[http://media.aperto.de/google\\_epic2015\\_de.html](http://media.aperto.de/google_epic2015_de.html).  
 Welche Zukunftsperspektiven werden aufgezeigt?
2. Was ist Second Life? Welche Gefahren sehen Sie in einem *zweiten Leben*?

### Literaturhinweise und Internetquellen

GIBSON, William: *Mona Lisa Overdrive*, München: Heyne 1989

GIBSON, William: *Mustererkennung (Pattern Recognition)*, Stuttgart: Klett-Cotta 2004

LAHMER, Karl: *Kernbereiche der Philosophie*, Wien: E. Dorner 2007, S. 148 ff.

Schroedel@ktuell: *Second Life. Zwischen Sein und Schein im Internet*, Braunschweig: Schroedel 2007

Avatare: <http://science.orf.at/science/news/9421>

Revolution im Internet – Web 3: <http://www.news.at/emedial/>

Wikipedia – semantisches Web: [http://de.wikipedia.org/wiki/Semantisches\\_Web](http://de.wikipedia.org/wiki/Semantisches_Web)

Die Presse: <http://diepresse.com/home/techscience/wissenschaft/364160/index.do>

## L1 Arbeitsaufgaben zu Medien

Oberstufe

1. Siehe A1.
2. Ergänzend Kernbereiche der Philosophie, S. 148 ff.
3. Siehe A1 und A3
4. Siehe A2.
5. Ergänzen Sie die folgende Tabelle:

	Web1	Web2	Web3
<i>Funktionsweise</i>	<i>statisch</i>	dynamisch	selbstdenkend
<i>Wer selektiert die Inhalte?</i>	Mensch	Mensch	<i>Maschine</i>
<i>Konkrete Beispiele</i>	Einfache Lernprogramme	<i>Foren, Wikis, Blogs, Lernplattformen</i>	<i>Second Life</i>
<i>Dialog ...</i>	Mensch → Maschine	<i>Mensch – Maschine – Mensch</i>	<i>Maschine → Mensch</i>
<i>Wer strukturiert Inhalte?</i>	<i>Mensch</i>	Menschen	<i>Maschine</i>

## L2 Fortführende Aufgaben

1. Der Film beschreibt u. a. die Macht von Konzernen. Wissen ist Macht! Macht bedient sich heute des Wissens und setzt sie in die Tat um. Die Macht ist jedoch nicht mehr in Form von Kaisern und Königen sichtbar, sie ist entpersonalisiert. Der gläserne Mensch ist bereits Wirklichkeit.

*Anmerkung: Die Machtversuche zeigen sich auch an anderer Stelle in den vielen Evaluierungen, im auferlegten Zwang, Gefühle zu verbalisieren, Ziele offen zu legen, alles unter die Macht der Ziele und ihrer Erreichung zu stellen.*

2. Second Life ist eine virtuelle, dreidimensionale Welt. Jeder Nutzer nimmt eine erfundene Identität an und schafft eine dreidimensionale Figur, auch Avatar genannt, die er beliebig in Geschlecht, Aussehen, Körperbau und Kleidung gestalten kann. Mit dieser Figur bewegt er sich durch die Fantasiewelt. Doch wie im richtigen Leben auch, muss man für das bezahlen, was man begehrt. Das können Grundstücke, Möbel, Autos, Tattoos oder Outfits, aber auch Informationen sein. Das dazu notwendige Geld kann sich der Benutzer entweder in Second Life verdienen, oder er tauscht reales Geld gegen die virtuellen Linden-Dollars ein. Im fortgeschrittenen Stadium geraten Betroffene in eine Art Teufelskreis, da sie durch Kontaktmangel zum einseitigen Betrachten der Dinge neigen. Zwar kann das „zweite Leben“ für labile Menschen eine Flucht aus dem realen Leben bedeuten, da sie hier schöner, besser und erfolgreicher sein können als im grauen Alltag, gefährlich werden virtuelle Online-Welten aber erst, wenn sie zum Mittelpunkt des Lebens werden, d. h. wenn jemand seine Identität nur noch in Second Life sieht.