

Hochschule für Druck und Medien
Studiengang Medienwirtschaft

Medientheorie 2 (Medienwirkungsforschung)
Sommersemester 2000
Dozent: Prof. Dr. Grimm

Einfluss neuer Informationstechnologie auf das Alltagsleben

vorgelegt von
Nadja Troester
XXX
Stuttgart, den 26. Juni 2000

Inhaltsverzeichnis

1. Grundlagen	3
1.1. Definition	3
1.2. Entwicklung der Informationstechnologien	3
1.3. Aktueller Stand der Entwicklung.....	4
2. Lebensbereiche	5
2.1. Bereich: Aus- und Weiterbildung.....	5
2.2. Bereich: Arbeitswelt	6
2.3. Bereich: Verkehr	8
2.4. Bereich: Online-Shopping und Electronic-Banking	9
2.5. Bereich: Unterhaltung	12
3. Fazit	13
4. Quellen	13

1. Grundlagen

1.1. Definition

IT ist die Abkürzung für "Informationstechnologie" (englisch: information technology). Der Begriff umfasst die elektronische Datenverarbeitung (EDV) sowie die Datenfernübertragung (DFÜ).

1.2. Entwicklung zur Informationstechnologie

	<i>Jahr</i>		<i>Jahr</i>
Buchdruck	1450	Satelliten-TV	1971
Zeitung	1609	Video und Kabel	1978
Zeitschrift	1682	Bildschirmtext	1980
Fotografie	1829	Personal Computer	1981
Elektrischer Telegraph	1840	CD-Spieler	1983
Telefon	1875	Digital Audio Tape	1987
Film	1895	Digitaler Mobilfunk	1990
Drahtloser Telegraph	1897	High Definition TV	1991
Rundfunk	1920	Minicompact-Disc/CD-ROM	1992
Tonbandgerät	1950	Multimedia	2000
Fernsehen	1954		

Von Gutenberg zu Multimedia

Wissen konnte durch die Erfindung des Buchdrucks das erste mal einer breiten Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden. Bis zur ersten regelmäßig erscheinenden Zeitung, mit der Massenkommunikation im engeren Sinne ermöglicht wurde, dauerte es allerdings noch 150 Jahre.

Durch Fotografie wurde es möglich reale Abbildungen festzuhalten, später – mit der Erfindung des Films konnten auch bewegte Bilder reproduziert werden.

Mit der Erfindung des Telefons wurde schließlich der erste Schritt in Richtung Echtzeit-Kommunikation über Fernleitung getan.

Nach einer 25jährigen experimentellen Entwicklung, wurde 1954 in Deutschland das Schwarzweiß-Fernsehen und 1967 das Farbfernsehen eingeführt.

Mit der Einführung des Personal Computers beginnt das Zeitalter der digitalen Informationsverarbeitung. Durch die Weiterentwicklung des Computers zu einem Multimedia-Computer ist es nun möglich, all diese Entwicklungen zusammenzufassen: Er bietet die Verknüpfung von Schrift, Bild, Ton und Video zu einer Einheit. Durch Anschluss des Computers an das weltweite Datennetz kann der Benutzer am weltweiten Verteilungsprozess digitaler Daten teilnehmen.

1.3. Aktueller Stand

Die Informationstechnologie greift heute in alle möglichen Bereiche des täglichen Lebens ein. In der Industrie, aber auch in anderen Bereichen, etwa im Gesundheitswesen, in der Aus- und Weiterbildung, im Verkehrs- und Dienstleistungssektor ebenso im Einzelhandel werden immer neue Möglichkeiten gefunden, wie die Informationstechnologie genutzt werden kann, um Produktivität, Qualität und Kundendienstleistungen weiter zu verbessern.

Das Medium Internet prägt das Alltagsleben.

Weltweit gehören inzwischen 250 Millionen Menschen zur Gemeinde der User, wie die Anwender, Benutzer der Technologie Internet, genannt werden. Allein in Deutschland sind es zehn Millionen, in den USA 80 Millionen.

Die US-amerikanische Gesellschaft zeigt, wie es bald vermutlich überall sein wird: Ein Drittel der vernetzten Bürger dort besorgt viele Einkäufe über das Internet. Hunderte suchen ihren Arzt im Web auf. Hunderttausende hören Radio über das Internet, tätigen Investitionen, nehmen Hypotheken über das Internet auf. Millionen beziehen ihre Informationen aus dem Netz, prüfen politische Kandidaten und leben ihre Sexualität im Web aus. Jede einzelne dieser Aktivitäten für sich ist schon beeindruckend. Alle zusammen stehen für ein völlig neues Lebensgefühl.¹

Dass sich heute das Internet-Nutzungsverhalten von vorwiegend Universitäten zu Arbeitgeber und privaten Anschlüssen verlagert hat, liegt unter anderem an neuen Zugangsmöglichkeiten und Kostenaspekten.

Die Datenfernübertragung des Internets ist Grundlage der neuen Informationstechnologien. Auf dieser Basis haben sich revolutionäre Technologien entwickelt. Folgende Bereiche verändern sich momentan insbesondere durch neue Informationstechnologien:

- *Verkehr*
- *Medizin und Biotechnologie*
- *Energie und Umwelt*
- *Elektronikindustrie*
- *Fertigungstechnik und Maschinenbau*
- *Telekommunikation*
- *Dienstleistungen*
- *Gebrauchselektronik*
- *Heim, Freizeit, Bildung*

¹ Leonard, A. (2000): S. 30

2. Lebensbereiche

Folgend wird auf verschiedene Lebensbereiche näher eingegangen, bei denen das Alltagsleben besonders durch die neuen Informationstechnologien beeinflusst wird.

2.1. Bereich: Aus- und Weiterbildung

Der Informationsmarkt wird die Aus- und Weiterbildung in Zukunft auf vielfältige Weise beeinflussen. Bemerkbar wird sich dies schon in der ersten Stufe des Lernens in den Schulen machen.

Vermutlich wird der vernetzte Schüler-PC mittel- bis langfristig zur Standardausstattung an den Schulen gehören. Vielleicht wird, wenn auch nicht in näherer Zukunft, das selbstgesteuerte Lernen erheblich an Bedeutung gewinnen und die Rolle der Lehrer sich in Richtung Erzieher, Moderator und Coach verschieben.

Experten sind der Meinung, dass bis zu dem Jahr 2010 etwa ein Viertel des Unterrichts über das Computernetz erteilt wird.

Der Vision einer „entschulten“ Gesellschaft, in der das Bildungswesen privatisiert und kommerzialisiert ist, wird frühesten, wenn überhaupt, ab dem Jahr 2015 eine Chance eingeräumt.

Womit Experten allerdings fest rechnen, das ist die Entstehung eines umfassenden öffentlichen Bildungsnetzes, dem Schulen, Hochschulen, Bibliotheken, Museen und andere Bildungseinrichtungen angehören.¹

Eine Betätigung dieser Tendenz ist das Projekt „Internet der nächsten Generation“ der Universität Stuttgart. Hierbei surfen zwölf Stuttgarter Informatikstudenten bereits im „Internet der nächsten Generation“. Über ein hochleistungsfähiges Kabelnetz können sie von ihrem Zimmer im Wohnheim aus, nicht nur das Seminar verfolgen, sondern jederzeit Fragen stellen und sogar via Bildschirmkamera ihre Referate halten. Der Dekan der Fakultät Informatik Prof. Kurt Rothermel sieht im Teleteaching ein mächtiges Instrument, das künftig neben der universitären Ausbildung auch die Weiterbildung in den Betrieben revolutionieren könnte. Ähnliche Visionen haben auch die Informatikstudenten. Sie glauben zwar, dass die Grundvorlesungen auch in Zukunft im Hörsaal stattfinden werden, entscheidende Abschnitte der abgespeicherten Veranstaltung könnten aber zuhause gezielt nachgearbeitet werden.

Um weitere Zimmer in Studenten-wohnheimen mit Breitbandverkabelung ausstatten zu können bedarf es Sponsoren aus der Industrie. Für sie könnte es attraktiv sein direkten Kontakt zu den Studenten und letztendlich zu potentiellen späteren Mitarbeitern zu bekommen.²

Teleteaching wird einige gravierende Veränderungen im Alltag von Studenten hervorrufen. Insbesondere wird die neue freie Zeit von Bedeutung sein, die sonst zum Beispiel für Anfahrtsweg, Hohlstunden usw. anfällt. Durch effektivere Zeiteinteilung haben die Studenten mehr Zeit zum Lernen oder durch Nebenjobs in die Berufswelt zu schnuppern. Zudem kommt die Kostenersparnis, auch aus dem Grund, dass Studenten nicht mehr zwingend an dem Hochschulort wohnen

¹ vgl. Vogelsang/Beck 2000, S.95

² vgl. Eichmüller 2000

müssen. Allerdings könnten sich fehlende direkte zwischenmenschliche Aspekte negativ auswirken.

Später im Berufsalltag werden interaktive Fortbildungen zum Beispiel im Intranet eine Rolle spielen. Fortbildungen können so einem großen Teil der Mitarbeiter zur Verfügung gestellt werden. Die Anforderungen von Übungen und der Lerngeschwindigkeit können exakt auf das Leistungsniveau des Lernenden eingestellt werden, was sich in zunehmender Motivation bemerkbar macht.

Interaktive Lernsysteme sind keine Utopie, sie werden schon seit einiger Zeit hergestellt. Ein Beispiel wäre das System KAVIS (Knowledge Acquisition Video Instruction System). Dies ist ein computergestütztes audiovisuelles Instruktionssystem zur Vermittlung von Lehrinhalten aus dem Bereich der Biologie. Ein anderes System (LISP-Tutor) stützt sich auf Ansätze der Künstlichen Intelligenz sowie der Kognitionspsychologie. Dieses System nutzt nahezu alle technischen Möglichkeiten zur Steuerung des Unterweisungsprozesses.³

2.2. Bereich: Arbeitswelt

Bereits heute arbeiten mehr als 50 Prozent aller Erwerbstätigen in Berufen und Tätigkeiten, die mit Informationsverarbeitung zu tun haben. Räumliche und zeitliche Zwänge sind nicht mehr zwingend notwendig. Bernhard Jagoda, Präsident der Bundesanstalt für Arbeit, sieht folgende Merkmale der neuen Arbeitsformen aufgrund neuer Informationstechnologien:

- *Die selbständige Arbeit wird an Bedeutung zunehmen. Sie wird einzeln oder in Gruppen (Netzwerken) geleistet. Aus dem Arbeitsmarkt wird tendenziell ein Markt für Güter und Dienstleistungen.*
- *Die neuen Selbständigen können Arbeitsort und Arbeitszeit weitgehend frei wählen, müssen sich aber nach dem Bedarf richten. Sie können auch ihre Leistung und ebenso den Umfang der übernommenen Arbeit selbst bestimmen. Arbeitspakete können auf Subunternehmer verlagert werden.*
- *Erwerbsarbeit wird zunehmend aufgabenbezogen und befristet geleistet. Sie wird von Phase zu Phase neu vertraglich vereinbart. Zwischen diesen Arbeitsphasen können Zeiten der Nichterwerbstätigkeit eingeschoben werden, die für Erholung, Muße, Betreuung von Kindern oder Alten, Qualifizierung oder andere Aktivitäten eingesetzt werden können.*
- *Arbeiten und Lernen sollten sich immer wieder abwechseln. Erwerbsphasen sollten durch Lernphasen unterbrochen werden. Qualifikation und Erfahrung werden „bescheinigt“. Ein Umstieg in andere Aufgaben und Tätigkeiten ist möglich und wird auch oft verwirklicht.*

³ vgl. Mandl 1989, S. 103 ff.

Die Informationstechnik wird die Arbeitslandschaft nicht von heute auf morgen verändern. Die Menschen brauchen Zeit sich an neue Verhaltensweisen zu gewöhnen. Sie reagieren oft beim Einsatz neuer Techniken zuerst abwartend. Zum Beispiel sind heute viele Haushalte noch nicht verkabelt und an der derzeit boomenden Mobilkommunikation nehmen noch längst nicht alle teil. Dies und anderes spricht dafür, dass diese Veränderungen erhebliche Entwicklungszeiten benötigen.⁴

Klaus Zwickel, Vorsitzender der Industriegesellschaft Metall, glaubt, dass es bei einer wachsenden Zahl erfolgreicher High-Tech-Firmen weder feste Stellenbeschreibungen, noch langfristige Karrierepläne gibt. Auch er ist der Meinung, dass Arbeitszeiten und -mengen von jedem einzelnen selbst bestimmt werden. Gearbeitet wird vorwiegend in kleinen Teams, die ihre Projekte ziemlich eigenständig durchführen. Ist eine Aufgabe abgeschlossen, löst sich die Gruppe auf, die einzelnen Mitglieder suchen sich andere Kollegen, mit denen sie gemeinsam neue Vorhaben angehen. Die Bezahlung erfolgt leistungsorientiert; so sorgt jeder dafür dass er seine Arbeitskraft optimal nutzt. Hierzu müssen die Organisationsformen so umgestaltet werden, dass die Menschen nicht nur das tun dürfen, was in ihrer Stellenbeschreibung vorgeschrieben ist.

Die Telearbeit⁵ wird weiter an Bedeutung gewinnen, da es einfach nicht sehr sinnvoll ist, täglich zwei Stunden oder mehr dafür aufzubringen an den Arbeitsplatz zu fahren. Auch wird es vielen Ehepartnern leichter fallen Beruf und Familie unter einen Hut zu bringen. Nicht zuletzt kann es in der Tat ökologisch sinnvoll sein, räumliche Distanz nicht mehr physisch, nur noch elektronisch zu überwinden.

Allerdings werden die Menschen bei Telearbeit vielfach in eine Scheinselbständigkeit gedrängt, um Sozialabgaben einzusparen, was letztendlich das gesamte Sozialsystem gefährdet.⁶

Vermutlich wird es in Zukunft viele Kleinunternehmen und Heimbüros geben, in denen informationsintensive Dienstleistungen unter Verwendungen vernetzter Informations- und Kommunikationstechnologien erbracht werden. Folgende Trends sprechen für diese Entwicklung: zunehmende Ausstattung von Privathaushalten mit Informationstechnik, steigende Verbreitung von Informations- und Kommunikationstechnologien im Bereich der Kleinstunternehmen, telekooperatives Arbeiten Anytime/Anyplace und der zunehmende Trend zur Selbständigkeit.

Auch spricht viel für das „Dejobbing“ (Entberuflichung) bei dem an Stelle fester Berufsbilder und einigermaßen dauerhaften Jobs, mehr und mehr zeitlich befristete, oft auch in Teilzeit verrichtete Tätigkeiten treten. Schon heute ist das größte Unternehmen der USA nicht mehr General Motors mit 365 000 Beschäftigten, sondern die Teilzeitagentur Man Power mit 565 000 Beschäftigten.

⁴ vgl. Jagoda 1997 (Die Informationsgesellschaft), S. 42 f.

⁵ Unter Telearbeit versteht man vom Auftrag- bzw. Arbeitgeber entferntes Arbeiten mit Hilfe von elektronischen Netzwerken.

⁶ vgl. Zwickel 1997 (Die Informationsgesellschaft), S. 6 f.

2.3. Bereich: Verkehr

Durch die zunehmende Verkehrsdichte werden Umwelt und Energieressourcen immer mehr belastet. Dabei könnte die angespannte Verkehrssituation mit Hilfe der neuen Informationstechnologie entlastet werden (zum Beispiel durch intelligente Verkehrs-, Navigations- und Parkleitsysteme), sowie durch Vermeidung von unnötigen Fahrten durch Verkehrsmanagement und die Integration von Individualverkehr und öffentlichen Verkehr.

Verkehrsleitsysteme werden heute schon vielerorts erfolgreich eingesetzt. Beispielsweise hat die Linienbeeinflussungsanlage mit Wechselverkehrszeichen auf der Bundesautobahn A9 Nürnberg – München zu einer deutlichen Verbesserung der Verkehrssituation geführt. Die Zahl der verkehrsbedingten Staus und vor allem die gemeldeten Staulängen haben sich deutlich verringert. Die Zahl der Verkehrsunfälle und auch der Personenschäden verringerte sich um ein Drittel seit dem Bau der Anlage. Dies bedeutet für die Menschen Zeitersparnis und eine höhere Sicherheit in ihrem Alltag.⁷

Möglicherweise entwickeln sich aus den Verkehrsleitsystemen einmal „intelligente“ Autobahnen. Bei Ihnen versorgen elektronische Systeme in den Fahrbahnen nicht nur die Bordcomputer mit den verschiedensten Informationen, sondern steuern die Fahrzeuge sogar, so dass die Fahrer lesen, dösen oder mit den Mitfahrer spielen können. ARPA (Advanced Research Projects Agency) hat diese Vision in gewisser Weise schon durch die Konstruktion eines autonomen Fahrzeugs verwirklicht. Diese Auto kann mit hundert Kilometer pro Stunde über die Autobahn sausen und mit seinem automatischen Sichtsystem Kurven und Hindernisse erkennen. Mit diesem System fuhr ein Minivan von Washington nach San Diego. Dabei wurden 98 Prozent der Reise mit rechnergestützter Steuerung zurückgelegt. Die längste vollständig automatisch bewältigte Strecke betrug mehrere hundert Kilometer. Systeme in dieser Art werden es einmal ermöglichen, dass man seinen Tätigkeiten nicht nur zu Hause oder im Büro, sondern teilweise auch unterwegs nachgehen kann.⁸

Weniger in Berührung, als mit den Verkehrsleitsystemen, kommt ein Großteil der Bevölkerung vermutlich mit den Navigationssystemen. Dabei gibt der GPS-Empfänger, ein satellitengestütztes Ortungssystem, den momentanen Standort des Autos, also die geographische Breite und Länge, an den Bordcomputer weiter. Eine Landkarte meist auf CD-ROM, stellt sämtliche nötige Informationen, zum Beispiel auch über Einbahnstrassen. Damit kann der Computer leicht die günstigste Strecke errechnen und den Fahrer instruieren. Der Computer gibt die gesprochenen Anweisungen immer so rechtzeitig aus, dass der Fahrer noch bequem darauf reagieren kann. Derartige Navigationssysteme können bereits gekauft werden und gehören sogar bei manchen Autos der Oberklasse schon zur Serienausstattung.⁹

Ein ähnliches System erprobt momentan die Firma Bosch im Rahmen der Expo. Über das Internet werden Karten mit den aktuellen Verkehrslagen übertragen. Selbst Video-Standbilder der Ein- und Ausfallsstrassen Hannovers lassen sich

⁷ vgl. Pischetsrieder 1997 (Die Informationsgesellschaft), S. 26 f.

⁸ vgl. Dertouzos 1999, S.180 ff.

⁹ vgl. Dertouzos 1999, S.180 ff.

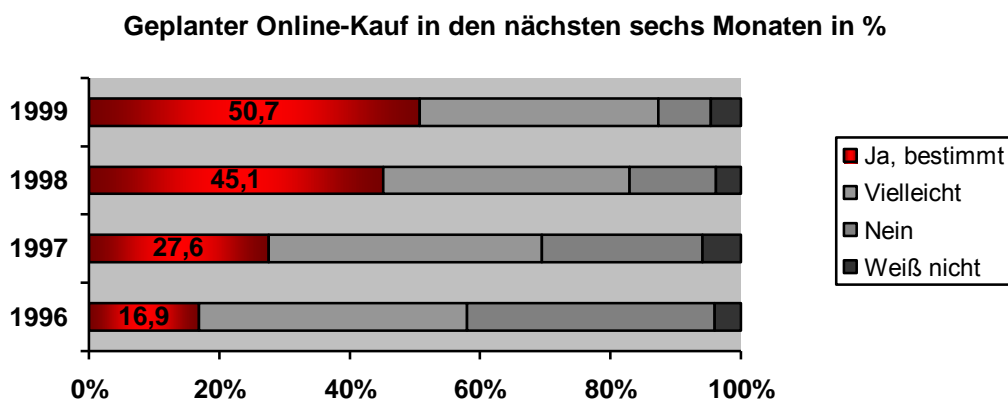
abrufen. Steckt der Fahrer im Stau, zeigt das Gerät die nächste Stadtbahnhaltestelle mit Fahrplan an. Damit soll der Fahrer entlastet werden.¹⁰

Ein Szenario von Michael Dertouzos sieht folgendermaßen aus: Tausende elektrische Kleinautos, die überall in der Stadt an öffentlichen Stationen stehen. So bräuchte man, wenn man morgens aus dem Haus geht, nur zur nächsten Station gehen und mit einem der Autos an sein Ziel fahren. Dort würde man es wieder an einer Station abliefern, wo es auf den nächsten Benutzer wartet. Unter Einsatz der Informationstechnologie, könnte man den öffentlichen Kleinwagen sogar von zuhause aus anfordern. Mit Hilfe des schon besprochenen automatischen Sichtsystem würde der Wagen automatisch von seinem Standplatz zu dem Haus fahren. Der „Fahrer“ müsste dann nur noch das Fahrtziel dem Computer angeben und weiter müsste er sich um nichts kümmern.¹¹

Die neuen Informationstechnologien können dazu beitragen, die von Verkehr belastet Umwelt durch Reduzierung und Optimierung des Verkehrsaufkommen zu entlasten. Besonders für Menschen, die an verkehrsreichen Straßen leben, bedeutet dies eine Steigerung der Lebensqualität. Für die Menschen, die täglich im Stau stehen, bedeutet dies einen Gewinn an zusätzlicher freier Zeit.

2.4. Bereich: Online-Shopping und Electronic-Banking

Die Akzeptanz und die Nutzung des Einkaufskanals Internet steigen an, wie folgendes Diagramm zeigt:



Insbesondere boomt der Online-Handel mit Soft- und Hardware, Bücher und Tonträger. Dagegen werden bei Möbel, Autos, Kleidung und Lebensmittel die geringsten Online-Einkäufe getätigt. In diesem Bereich spielen vermutlich der hohe Preis (bei Autos), das Einkaufserlebnis (Kleidung) oder die örtliche Nähe des Händlers (Lebensmittel) eine Rolle.

¹⁰ vgl. Löding 2000

¹¹ vgl. Dertouzos 1999

Online-Shopping bedeutet eine erhebliche Zeitersparnis für den Einzelnen. Doch wie sieht es mit den negative Aspekten aus? Teleshopping birgt noch viele unbekannte Risiken in sich: Die kommerzielle Nutzung der Datenspuren netzsurfender Verbraucher, der denkbare Rückzug von Anbietern in die juristische Unbelanglichkeit durch Löschung von Datenbanken und Vernichtung von digitalen Beweismaterial, die Haftung für Schäden durch falsche oder missverständliche Informationen in öffentlichen Netzen.

Prof. Dr. Heiko Steffens, Präsident der Arbeitsgemeinschaft der Verbraucherverbände e.V., hält folgende Punkte im Rahmen des Verbraucherschutz für wichtig:

- *Eintrag ins Handelsregister soll eine gewisse Seriosität des Anbieters signalisieren.*
- *Durch klare Angaben von Namen und Anschrift des Verkäufers soll erkennbar werden, bei wem man bestellt hat und an wen man seine Zahlungen zu richten hat.*
- *Der Kunde muss selbst entscheiden können, ob er auf Rechnung oder per Nachname oder mit Kreditkarte bezahlt.*
- *Angesichts der Tatsache, dass der Verbraucher nicht vorab die Qualität der ihn interessierenden Artikel begutachten kann, muss er zumindest die Möglichkeit haben, die Artikel ohne Begründung zurückzuschicken.¹²*

Obwohl der Online-Handel mit all seinen Risiken noch in den Kinderschuhen steckt, kann man schon von einer Entwicklung sprechen. Vermutlich wird in absehbarer Zeit die „umgekehrte Werbung“ von Bedeutung sein. Sie ist das Gegenteil der herkömmlichen direkten Werbung. Bei ihr gibt man seine Anforderungen an. Darauf hin werden nur solche Angebote übertragen, die genau auf diesem Wunsch passen. Bekannt ist dies schon bei der Suche nach gebrauchten Artikeln, beispielsweise bei einem Zeitungsinsert in der Rubrik „Gesucht“. Doch für neue Güter und Dienste ist dies noch nicht üblich. Eine solche umgekehrte Werbung ist nicht nur für den Kunden vorteilhafter, sondern auch für den Anbieter, weil der dabei den Aufwand auf vielversprechende Wege konzentrieren kann.¹³

Unter <http://www.preis.de/>, der Website der Preisagentur Preiswärter findet man dieses Prinzip, genannt Reverse Auction, schon. Laut der Agentur soll so das Einkaufen billiger gemacht werden. Wer sparen will, stellt sein Produktgesuch samt Preisvorgabe kostenlos auf die Webplattform von Preiswärter. Registrierte Händler bieten dann ihre besten Preise – wenn mehrere reagieren, müssen sie sich unterbieten. Die so ermittelten Preise verstehen inklusive aller Nebenkosten, geliefert wird immer frei Haus. Preiswärter-Chefin Susanne Wetphal spricht von bis zu 50 Prozent Preisersparnis.

Ein weiterer Trend zeichnet sich im Bereich der Massenproduktion in Form von Individualisierung ab. Michael Dertouzos spricht hierbei von „individualisierter

¹² Steffens 1997 (Die Informationsgesellschaft), S. 62 f.

¹³ vgl. Dertouzos 1999, S. 187 f.

Massenproduktion“. Da die Kosten zwangsläufig sinken und die technischen Verfahren immer ausgereifter werden, wird die Produktion individualistischer Massengüter immer bedeutsamer werden. Diese Entwicklung wird zuerst bei der Bekleidung ersichtlich werden. Beispielsweise lässt man sich einmal seine Körpermaße abnehmen. Zukünftig wird die Bekleidung dann bei Bestellung mit den individuellen Maßen gefertigt. Das Online-Shopping wird die Bestellung solcher Güter erleichtern.¹⁴

Ebenso wie der Online-Handel wird sich in Zukunft auch immer mehr das Electronic-Banking¹⁵ entwickeln. Es wird vermutet, dass in zehn Jahren mehr als die Hälfte aller Haushalte Electronic-Banking regelmäßig nutzen wird. Deshalb wird das Filialnetz der Banken künftig immer dünner werden. Was für die einen, vor allem jüngere Menschen, einen Zeitgewinn bringt, bedeutet für die anderen, hauptsächlich die älteren Generationen, vermutlich eine höhere Belastung. Insbesondere folgende Veränderungen bringt das Electronic-Banking mit sich:

- Kundenselbstbedienung, zum Beispiel Kontostandsabfragen, Bargeldversorgung, Überweisungen etc.
- Transaktionen sind unabhängig von Banköffnungszeiten an Automaten, via Telefon oder Online einfach, schnell und kostengünstig möglich.
- Neue Dimensionen der Kommunikation mit dem Kunden, dadurch zielgruppenspezifische Gestaltung des Informationsangebots bis hin zur individualisierten Kundenansprache.
- Signalisiert der Kunde Bedarf nach einem persönlichen Kundenberater, kann ein entsprechender Hinweis an diesen erfolgen, der dem Kunden dann mit seiner ganzen Kompetenz zur Verfügung steht.
- Zukünftig wird der Kunde einen kostengünstigen Zugriff auf sämtliche Informationen, Produkte und Services der Bank haben. Er kann sich informieren, ohne sich gleich zu engagieren. Die Bank kann kosteneffizient, flächendeckend und zugleich kundenindividuell agieren.

Die Informationsgesellschaft hat auch in der Kunden-Bank-Beziehung längst Einzug gehalten. Die neuen Dimensionen erfordert den mündigen Bankkunden, der die Vorteile der Technik zu nutzen weiß. Zumindest mittelfristig wird – abseits des nicht zu unterschätzenden Potentials der Direktbankkunden – die Elektronik nicht die traditionellen Formen ersetzen, sondern ergänzen.¹⁶

¹⁴ vgl. Dertouzos 1999, S. 187 ff.

¹⁵ Unter *Electronic-Banking* oder Telebanking versteht man das Erledigen von Bankgeschäften vom Büro oder der Wohnung aus mit Hilfe von Personal Computern, EDV oder Bildschirmtext. Heute werden im gewerblichen Bereich Daten mit den Lohn- und Gehaltszahlungen oder Überweisungen aus der EDV online in den Speicher des Kreditinstituts übertragen.

¹⁶ Boening 1997 (Die Informationsgesellschaft), S. 40 f.

2.5. Bereich: Unterhaltung

Für viele Menschen hat die tägliche Arbeit den Zweck, die Mittel für Lebenshaltung, Freizeit und Unterhaltung zu beschaffen. Auf welche Art werden zukünftig die Unterhaltungsmöglichkeiten durch den Informationsmarkt beeinflusst werden? In den USA wird der mögliche unmittelbare Zugriff auf jeden Film, jeden Konzertmitschnitt und jeden Song, der jemals aufgenommen wurde, die erste bedeutende Anwendung des Informationsmarkts sein. Video-on-Demand wird bald möglich sein, was mit Filme auf Anforderung übersetzt werden kann. Man wird auf dem Fernsehschirm aus einem Katalog mit Tausenden von Filmen auswählen können. Das Angebot kann man bequem vom Sessel aus durchstöbern, anfangs noch mit der Maus, später wird dies dann per Spracheingabe möglich sein. Gleichgültig wie man mit dem System kommuniziert, man kann sich auf jeden Fall entspannen und das genießen, was den Sinnen präsentiert wird: auf einem großen Bildschirm, vielleicht mit einer Spezialbrille für 3D-Effekte und mit einem tollem Raumklang aus dem Lautsprecher. Auf Wunsch kann der Film interaktiv gesehen werden, das heißt der Zuschauer kann Einfluss auf das Geschehen nehmen. Ein Spielfilm wird vermutlich zu einem erschwinglichen Preis abzurufen sein – dafür sorgt die Konkurrenz unter den Informationsanbietern. Die Gebühren werden automatisch von dem Konto abgebucht.

Eine andere Form der Unterhaltung bieten die virtuellen Spiele im Netz. Diese sind heute schon in virtuellen Nachbarschaften sehr beliebt. Allerdings sind diese Spiele noch weitgehend textorientiert und auf Abenteuerszenarien beschränkt. Aufgrund höheren Bandbreiten und Rechenleistungen, sowie wesentlich verbesserte Interfaces werden bestimmt bald schnellere, komplexere und realistischere Spiele ermöglicht. Denkbar wäre auch die Möglichkeit von Spracheingabe, das Einsetzen von Spezialbrillen oder sogar von Bodysuits und dreidimensionalen Simulatoren. Möglicherweise wird diese Spielart nur eine von vielen sein. Denkbar wären zum Beispiel auch Mannschaftsspiele, Kartenspiele, Fragespiele und Wetten. All diese neuen Entwicklungen sind neue Wege Spass zu haben. Das Besondere daran ist aber, dass Menschen auf der ganzen Welt miteinander spielen können und dabei Entfernungen und Unterschiede überwinden können. So werden sich Menschen verschiedener Kulturen besser kennen lernen, ohne dass die direkte Anwesenheit erforderlich ist.¹⁷

Allerdings gibt es auch abschreckende Entwicklungen in Bereich der Unterhaltung, die durch die neue Informationstechnologien ermöglicht werden. Die Firma „Pursuit Watch“ ist ein Beispiel dafür was Informationstechnologien ermöglichen. Gegen eine monatliche Gebühr von 2,95 Dollar werden Abonnenten per Handy, Piepser oder Internet alarmiert, wenn sich eine reale Verfolgungsjagd, live gesendet, zwischen Polizei und kriminellen oder irren Autofahrern im Fernsehen anbahnt. „Niemand weiß, wie es ausgehen wird“, wirbt der Gründer von „Pursuit Watch“ für den elektronischen Voyeurismus und verspricht „unglaubliche Kollisionen und tödliche Konfrontationen“. Seit der mordverdächtige Football-Star O.J. Simpson am 14. Juli 1994 in seinem weißen Ford Bronco durch Kalifornien gejagt wurde, gehören „Freeway Chases“ in Amerika zu den beliebtesten Shows. Kritik kam nur auf, als 1998 ein Selbstmord und ein Jahr später tödliche Schüsse aus Polizeiwaffen live gesendet wurden.¹⁸

¹⁷ Dertouzos 1999, S. 205 ff.

¹⁸ Scholten 2000, S. 13 f.

3. Fazit

Die neuen Informationstechnologien bedeuten für den Einzelnen im Alltag hauptsächlich Zeitersparnis. Viele Autofahrten können in Zukunft durch Nutzung des Internets erspart werden, sei es zur Arbeit, zum Einkaufen oder vielleicht sogar der Gang zum Arzt. Die neue freie Zeit kann zum Beispiel für Weiterbildung, Spass und Reisen eingesetzt werden. Positiv ist, dass keiner gezwungen ist, die neuen Informationstechnologien zu nutzen, sondern dass sie als Alltagsbereicherung eingesetzt werden können. Doch leider gibt es auch einen negativen Aspekt: obwohl die Technologien immer billiger werden, sind sie für bestimmte Bevölkerungsgruppen nicht oder nur teilweise erschwinglich und die Gefahr einer Verschärfung der Wissenskluft entsteht.

4. Quellen

- Eichmüller, K.: Wenn der Professor durchs Netz kommt, in: „Fellbacher Zeitung“ (2000) Nr.118 vom 23.5.2000, S. 26
- Dertouzos, M.: What will be, Bd. 12: Computerkultur, 1. Auflage, Wien: Springer (1999)
- Dossier: Datenautobahn: Von Gutenberg zu Multimedia, in: DM extra (1995), Nr. 36/95
- Harms, M u.a. : Die Informationsgesellschaft, BMWi Report, Bundesministerium für Wirtschaft (Hrsg.), 2. Auflage, Bonn: Referat Öffentlichkeitsarbeit (1997)
- Leonard, A. /Levy, S. /Greenberg, S.H. /Dogar, R. : Willkommen in der Zukunft, Tomorrow (2000), Nr. 1/2000, S. 30-39
- Mandl, H. u.a. : Wissensvermittlung, Medien und Gesellschaft, 1.Auflage, Gütersloh: Bertelsmann (1989)
- Löding, C. : Bosch setzt auf Internet-Autos, in: „Fellbacher Zeitung“, Nr. 120 vom 25.5.2000, S. 31
- Scholten, M.: Tote für die Quote, in: TV-Spielfilm, Nr. 10/00 (2000), S. 13 f.
- Vogelsang, G. / Beck, K.: Anwendungen 2010, Trends und Prognosen. In: Kubicek H. u.a. (Hrsg.): Jahrbuch Telekommunikation und Gesellschaft 2000, Bd. 8: Global@home, 1.Auflage, Heidelberg: Hüthig (2000), S. 89 ff.