

**Stefan Selke · Ullrich Dittler (Hrsg.)**

# **Postmediale Wirklichkeiten aus interdisziplinärer Perspektive**

**Weitere Beiträge zur Zukunft der Medien**



Stefan Selke  
ses@hs-furtwangen.de

Ullrich Dittler  
dittler@hs-furtwangen.de

Reihenherausgeber: Florian Rötzer, München, fr@heise.de

Lektorat: Susanne Rudi, Heidelberg  
Herstellung: Birgit Bäuerlein  
Umschlaggestaltung: Hannes Fuß, www.exclam.de  
Druck und Bindung: Media-Print Informationstechnologie, Paderborn

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek  
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-936931-68-6

1. Auflage 2010  
Copyright © 2010 Heise Zeitschriften Verlag GmbH & Co KG, Hannover

Die vorliegende Publikation ist urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten.  
Die Verwendung der Texte und Abbildungen, auch auszugsweise, ist ohne die schriftliche Zustimmung des Verlags urheberrechtswidrig und daher strafbar. Dies gilt insbesondere für die Vervielfältigung, Übersetzung oder die Verwendung in elektronischen Systemen.

Alle Informationen in diesem Buch wurden mit größter Sorgfalt kontrolliert.

Weder Herausgeber, Autor noch Verlag können jedoch für Schäden haftbar gemacht werden, die in Zusammenhang mit der Verwendung dieses Buches stehen.

5 4 3 2 1 0

# Inhaltsverzeichnis

## **Einleitung:**

### **Postmediale Wirklichkeiten revisited** 1

*Stefan Selke & Ullrich Dittler*

- 1 Medien der Zukunft in der Wissensgesellschaft ..... 1
- 2 Positionen zur These der Postmedialität:  
Die Beiträge dieses Bandes ..... 3

## **Die kommende Gesellschaft:**

### **Von der Wissensgesellschaft 2.0 zur postmedialen Gesellschaft?** 9

*Rudolf Maresch*

- 1 Prolog ..... 9
- 2 Die aktuelle »Wissensgesellschaft« ..... 10
  - 2.1 Grenzenlos labil ..... 10
  - 2.2 Vernetzt und verdichtet ..... 10
  - 2.3 Mobil und ungeschützt ..... 11
  - 2.4 Dynamische Konkurrenz ..... 11
  - 2.5 Winner und Loser ..... 12
  - 2.6 Unsichtbares Programm ..... 13
  - 2.7 Update yourself ..... 13
  - 2.8 Create yourself ..... 14
  - 2.9 Das Alte im Neuen ..... 15
  - 2.10 Horizontal und vertikal ..... 15
  - 2.11 Verarbeiten, Speichern, Übertragen ..... 16
  - 2.12 Externalisierung des Wissens ..... 16
  - 2.13 Das Medium schreibt mit ..... 17
  - 2.14 Perfekte Suchmaschine ..... 18
  - 2.15 Wissen der Massen? ..... 18
  - 2.16 Die Wissensstruktur ändert sich ..... 19
  - 2.17 Wissen managen ..... 20
- 3 Die kommende »Wissensgesellschaft« ..... 21
  - 3.1 Unermessliche Auswahl ..... 22
  - 3.2 Globalisierung 3.0 ..... 22
  - 3.3 Individualisierung des Wissens ..... 23
  - 3.4 Vielfältig und mittelmäßig ..... 23
  - 3.5 Medial oder postmedial? ..... 24

**Medialer Wandel und digitale Revolution** **27**

*Ewald Wessling*

1	Einleitung und Überblick	27
2	Digitaler Wandel und Web 2.0	28
2.1	Kundenorientierung als oberstes Unternehmensziel	28
2.2	Innovation als Regel	30
2.3	Kunden und Daten als Geschäftsbasis	31
2.4	Die Ökonomie des Long Tails	32
2.5	Das Aal-Prinzip	33
2.6	Die mobile Zukunft	34
3	Auswirkungen des digitalen Wandels	35
3.1	Die Net Generation	35
3.2	Die Computerspiele	36
3.3	Der Long Tail der sozialen Bindungen in den Communities	38
3.4	Das neue Wissen der Welt	40
4	Konsequenzen aus der digitalen Revolution	42
4.1	Die neue Ehrlichkeit	42
4.2	Die neue Selbstorganisation	44
4.3	Ausblick auf den exponentiellen Wandel	45
5	Zusammenfassung und Ausblick	46

**Hyperwelt:**

**Massive Vernetzung der Informationssphäre mit der realen Welt** **49**

*Wolfgang Maass*

1	Einleitung	49
2	Relationen und Vernetzungen	52
3	Informationsobjekte	55
4	Hypervernetzung auf Informationsebene	56
5	Hypervernetzung zwischen Entitäten der realen Welt und der Informationssphäre	57
6	Hyperwelten und Postmedialität	59

**Leben mit der digitalen Aura:**

**Szenarien zur Mediennutzung im Jahr 2020** **61**

*Simone Kimpeler*

1	Einleitung	61
2	IT- und Medieninnovationen als Forschungsgegenstand	62
2.1	Der Innovationssystem-Ansatz	62
2.2	Adaptive Foresight als Instrument der Vorausschau	64
3	Der IT- und Medienstandort Baden-Württemberg	65
4	Methodisches Vorgehen	66

5	Vier Szenarien zur Mediennutzung im Jahr 2020 .....	67
5.1	Szenario A: Die flexible, virtualisierte Arbeitnehmerin .....	68
5.2	Szenario B: The Empowered User .....	70
5.3	Szenario C: Die neue Wissenschaftselite .....	73
5.4	Szenario D: Die IKT-Branche nach der Experimentierphase .....	75
5.5	Vergleichende Analyse der Szenarien .....	77
6	Leben in der digitalen Aura – die Technikrends .....	79
7	Fazit und Ausblick .....	80

**Wissen und Bildung in der Postmedialität 83**

*Ullrich Dittler*

1	Bildungsinstitutionen in der Postmedialität .....	83
1.1	Einfluss der Postmedialität auf Bildungsinstitutionen und beteiligte Personen .....	84
1.2	Bildungsziele und -prozesse in der Postmedialität .....	85
2	Überfluss des Wissens – oder überflüssiges Wissen? .....	89
2.1	Arten des Wissens in der Wissensgesellschaft .....	90
2.2	Medienkompetenz und Computer Literacy .....	92
2.3	Zugänglichkeit und Verfügbarkeit von Informationen .....	93
2.4	Tatsächliche Nutzung der verfügbaren Informations- und Wissensangebote .....	94
2.5	Eine wachsende Wissenskluff in der Postmedialität? .....	95
2.6	... und die Folgen für die Phase der Postmedialität? .....	96

**Der editierte Mensch:**

**Vom Mythos digitalisierter Totalerinnerung durch Lifelogging-Systeme 99**

*Stefan Selke*

1	Prolog – Die Zukunft der Vergangenheit .....	99
2	Postmediale Erinnerung .....	100
2.1	Wir sind Erinnerung .....	101
2.2	Erinnerungsbedürfnisse der »Digital Natives« und neue Märkte der Erinnerung .....	102
2.3	»Snap now for later!« – Vom »ausgezeichneten« zum »aufgezeichneten« Leben .....	104
2.4	»Snap now for now!« – Erinnerung im Modus des Präsens .....	105
3	Lifelogging als Wunsch nach Totalerinnerung .....	107
3.1	Human Digital Memory als Forschungsfeld .....	107
3.2	»Capture now for later!« – Vom analogen Schuhkarton zum universellen Informationsspeicher .....	108
3.3	Story-Telling als Herausforderung für Lifelogging .....	109
4	Potenziale und Risiken von Lifelogging .....	112
4.1	Lifelogging als digitale Aura für multiple Identitäten und Biografiegenerator .....	113

4.2	Lifelogging als informationelles Empowerment und Selbstrepräsentation über einen informierten Avatar	113
4.3	Lifelogging als Unterwachung (»Sousveillance«) und evidenzbasiertes Rechtssystem	114
4.4	Lifelogging als Ausdruck von Technoapartheid und minderwertiges Erinnerungssurrogat	115
4.5	Lifelogging als Unmöglichkeit des Vergessens und »Wiederkäuen« der Vergangenheit	115
4.6	Lifelogging als solipsistische Tätigkeit und digitaler Exhibitionismus	116
4.7	Lifelogging als Krise der Privatheit	116
4.8	Lifelogging als omnipräsente Selbstüberwachung (»Panoptismus«)	117
5	Editiertes Leben – Postmedialer Status durch Lifelogging	117
5.1	Schritt 1: Der Mythos der Totalerinnerung lebt in Form einer zeitgemäßen Kulturtechnik fort	118
5.2	Schritt 2: Im Markt der digitalisierten Erinnerungsriten wird der Mensch selbst zum Dokument	119
5.3	Schritt 3: Das eigene Leben verflacht zum editierten Leben	120
5.4	Schritt 4: Aus der Agonie der Erinnerung erwächst das postmediale Gedächtnis	121

### **Autonome Systeme und der Mensch:**

#### **Zum Problem der medialen Selbstkonstitution 127**

*Mathias Gutmann*

1	Was sind Medien?	130
2	Autonome Systeme in Natur und Technik?	134
3	Kognitive Ausdrücke	139
4	Handeln als askriptives Resultat	143
5	Zum Schluss: mediale Selbstkonstitution oder Autonomie der Systeme?	145

#### **Gehirn-Computer-Schnittstellen als neue Form des Mediengebrauchs 149**

*Elisabeth Hildt*

1	Gehirn-Computer-Schnittstellen	150
2	Direkte Interaktion mit dem Computersystem	152
3	Implikationen auf Körperrepräsentation und Selbstverständnis	155
3.1	Innen, außen und die Realisierung der eigenen Grenzen	155
3.2	Körpererweiterung und Leiberfahrung	157
4	Fazit	160

**Kommerzielle Gedankenübertragungsmaschinen** **163**

*Benjamin Wiedenbruch*

- 1 Prolog ..... 163
- 2 Gedanken als Basis innovativer Mensch-Maschine-Schnittstelle ... 165
  - 2.1 Zeiten des Umbruchs ..... 166
  - 2.2 Konflikt mit bestehenden gesellschaftlichen Strukturen ..... 167
- 3 Exkurs: Vom Kopf zum Computer ..... 168
- 4 Potenzielle Anwendungen ..... 170
  - 4.1 Überblick ..... 170
  - 4.2 Erweiterung des menschlichen Interaktionsvermögens ..... 171
  - 4.3 Dynamische Reaktionen technischer Artefakte ..... 173
  - 4.4 Immersionssteigerung bei digitalen Unterhaltungsmedien ..... 174
  - 4.5 Kompensation körperlicher Defizite ..... 176
- 5 BCI-Systeme in postmedialen Wirklichkeiten ..... 178
  - 5.1 Virtuelle Erweiterung des Menschen ..... 179
  - 5.2 Konsequenzen der Kompensation ..... 180
  - 5.3 Postmediales Mensch-Technik-Verhältnis ..... 181
- 6 Fazit: Das Postmedium Mensch! ..... 182

**Digitales Kino:  
Workflows in der Kinofilmproduktion der Zukunft** **187**

*Peter C. Slansky*

- 1 Statt einer Einleitung: Eine Polemik ..... 187
- 2 Entwicklung des Workflows des Kinofilms ..... 188
  - 2.1 Klassischer filmbasierter Kino-Workflow ..... 188
  - 2.2 Offline-hybrider Kino-Workflow ..... 191
  - 2.3 Online-hybrider Kino-Workflow ..... 194
  - 2.4 Voll digitaler Kino-Workflow (Digital Cinema) ..... 197
  - 2.5 Zusammenfassung: Kritische Parameter im voll digitalen  
Kino-Workflow ..... 201
- 3 Spezielle Probleme der Digitalisierung in der Filmarchivierung .... 201
- 4 Fazit ..... 203

**Das ganze Leben ist ein Spiel:  
Wie die Veralltäglichung von Games die Gesellschaft verändert** **205**

*Steffen P. Walz*

- 1 Start: Schöne neue Postmedialität ..... 205
  - 1.1 Der Innovationssystem-Ansatz ..... 206
  - 1.2 Auf dem Weg in die Zukunft: Ein kurzer Blick in die  
Vergangenheit ..... 208
  - 1.3 Ein erweiterter Games-Begriff für die Games-Konzeption ..... 210
- 2 Auf Trajektorien spielend in die Zukunft ..... 211

3	Veralltäglicung I: ComputerGameNetz	212
3.1	Computer und Games: Digitalität ist dem Spiel eingeschrieben	212
3.2	Computer und Games: Technologieinnovation als treibender Faktor	213
3.3	Zwischenfazit: Ein Dilemma	215
4	Veralltäglicung II: Ludokompetenz	216
5	Veralltäglicung III: Kolonisierungsdialektik	217
6	Finale: Spiel vs. Leben	218
6.1	Kann man ein Panludikum überhaupt konzipieren?	218
6.2	Schichtende & Ziel	219

**Multimodal art tools:**

**Creating and sharing interactive engaging experiences 223**

*Jürgen Scheible*

1	Introduction	223
2	The MobiSpray art tool	224
2.1	Technology components	225
2.2	Related works and artistic movements	227
2.3	Design and artistic aspects	227
2.4	Futures aspects	229
3	Manhattan Story Mashup	229
3.1	Real-time interaction between mobile and web users	230
3.2	Related works	230
3.3	Technical components	231
3.4	Game play	232
3.5	Symbolic transformation	233
4	Discussion	233
4.1	Shifting from movement space to social place	233
4.2	New digital art marking practices will empowered through the deployment of ubiquitous technology	234
4.3	Blended physical and virtual worlds create new models of artistic experiences	234
4.4	New forms of interaction with the physical environment will emerge	235
4.5	Our relationship to real world objects will change	235
4.6	Digital art tools and content will have multimodal characteristics and will adjust to the abilities and situation of the user	236
4.7	Creation and consumption of the »post medien« will be real-time driven	236
4.8	»Democratizing art« will become a reality, enabling »users« to become »artists«	236
5	Summary	237

**Autorenverzeichnis**

**239**