

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 *manage*n 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

Ulrich 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 Wissens?	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 Wissensklufft 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 Veralltäglicung 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	Veralltäglichung 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	Veralltäglichung II: Ludokompetenz	216
5	Veralltäglichung 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