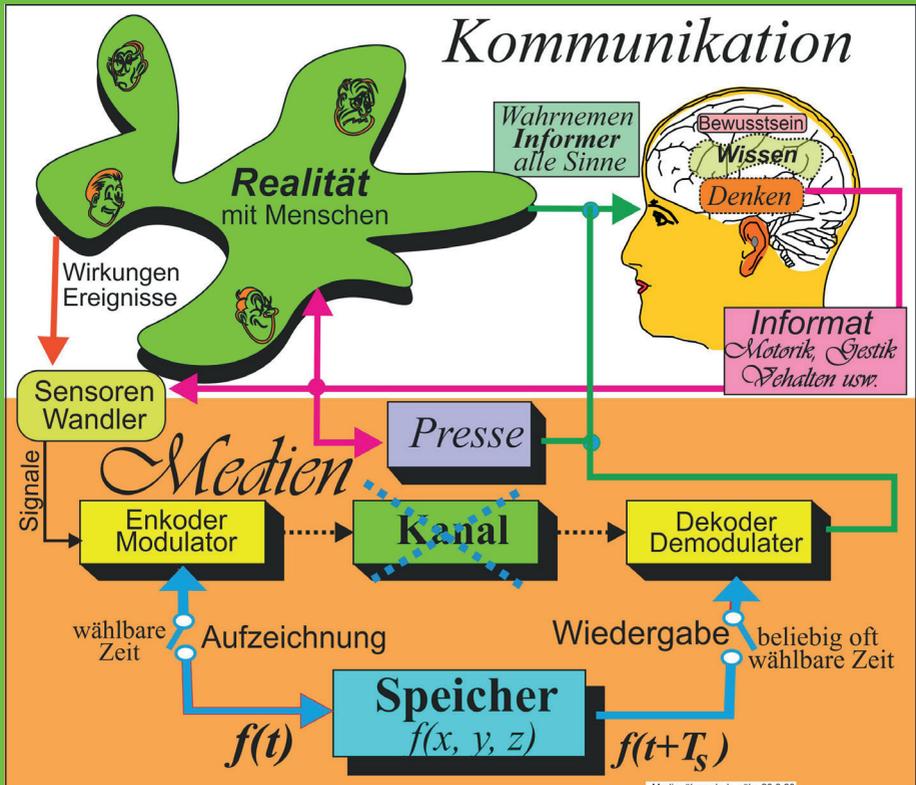


Information und Medienwissenschaft



Mathematik, Informatik

Horst Völz

Information und Medienwissenschaft

Shaker Verlag
Düren 2020

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.

Copyright Shaker Verlag 2020

Alle Rechte, auch das des auszugsweisen Nachdruckes, der auszugsweisen oder vollständigen Wiedergabe, der Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen und der Übersetzung, vorbehalten.

Printed in Germany.

ISBN 978-3-8440-7641-7

Shaker Verlag GmbH • Am Langen Graben 15a • 52353 Düren
Telefon: 02421 / 99 0 11 - 0 • Telefax: 02421 / 99 0 11 - 9
Internet: www.shaker.de • E-Mail: info@shaker.de

Vorwort

Als vorwiegend gesellschaftliche Wesen müssen Menschen kommunizieren und gemeinsam handeln. Dazu ist die Sprache entstanden, doch ihre Reichweite ist nur gering. Deshalb wurden die Medien von der Schrift über den Druck, die Speicherung und Übertragung bis hin zum Internet entwickelt. Hierbei müssen auch Fotografie, Film, Schallplatte, CD, Telefon, Rundfunk, Fernsehen sowie Internet einbezogen und dabei Texte, Bilder, Filme usw. erfasst werden. In der Literatur sind für die Medien leider fast nur der Journalismus und die Techniken recht gut behandelt. Um jedoch die Möglichkeiten und Grenzen der Medien als vierte Macht im Staat einzuordnen, sind darüber hinaus auch die Fähigkeiten des Menschen, wie seine Möglichkeiten bei den Wahrnehmungen und Handlungen sowie die verschiedenen Vor- und Nachteile der Techniken zu erfassen, einzuordnen und zu beschreiben. Darüber hinaus werden auch wesentliche Inhalte einer Medienkultur ergründet und an ausgewählten, vor allem kritischen Beispiele begründet. So entsteht insgesamt eine relativ vollständige Behandlung für die Medien und ihre Besonderheiten. Damit der Umfang der Ausarbeitung nicht zu groß wird, verweise ich mehrfach auf Details früherer, eigener Arbeiten. Das hat auch noch zusätzliche Vorteile. Auf diese Weise wird so eine weitgehend gleichartige Beschreibung und Auffassung zu einzelnen Details erreicht und zugleich werden die notwendigen Änderungen der Begriffe bzw. ihrer Benennung einheitlich.

Ausgangspunkt der Betrachtungen ist die Information als Prozess, aber nicht als Objekt. Er besteht dann nämlich aus drei Teilen, die kybernetisch als Ursache (Input) – System – Wirkung (Output) beschrieben werden können. Gleich zu Beginn der Ausarbeitung, werden sie als Informer-Informationssystem - Informat eingeführt und dann mit ihren vielen Vorteilen erklärt und konsequent verwendet. In den verschiedenen technischen Systemen kann nur das Informat benutzt, d. h. als $f(t)$ übertragen und als $f(x, y, z)$ gespeichert werden. So können in Ergänzung zur menschlichen Sprache auch Raum und Zeit beliebig überbrückt werden. Dabei treten jedoch oft spezifische Verluste auf und zusätzlich kommen neue Möglichkeiten, wie Filmschnitt, Zeitlupe und -raffung, hinzu. Aus den vielen Möglichkeiten werden abschließend die wünschenswerten Eigenschaften für eine künftige Medienkultur abgeleitet. Dabei werden die Begriffe Denken, Wissen, Lernen, Intelligenz, Kreativität und Bildung genauer erklärt. Auch der schon länger übliche Zugriff mit der vernetzten Speicherung auf alle Daten wird einbezogen.

Schließlich ist es mir wichtig, Prof. Dr. Ernst und Dr. Höltingen der Humboldt-Universität Berlin dafür zu danken, dass ich durch sie und ihr Umfeld wesentliche Anregungen erhielt. Die Korrektur las einmal Frau Anita Aßmuß und gab mir auch mehrere nützliche Hinweise. Auch für die Geduld meiner Frau und ihr Korrekturlesen möchte ich danken. Für verbliebene und neu hinzugefügte Mängel bin aber nur ich verantwortlich. Schließlich hoffe ich, dass dieses Buch trotz der vielen Grundlagen und Hinweise gut verstanden geblieben und sein Inhalt überzeugend ist. Für alle kritischen Hinweise bin ich immer dankbar.

Berlin, im September 2020

H. Völz

Inhalt

Vorbemerkungen	1
1. Kontakte des Menschen, wahrnehmen, handeln und erleben	1
2. Grenzen der Wahrnehmung	4
3. Subjektive Bewertung von Wahrnehmen und Erleben	8
4. Information	10
4.1 Eigenschaften und Messung von Information	11
4.2 Digitalisierung	13
5. Methoden der Übertragung	16
6. Vielfalt der Speicherungen	19
6.1 Mängel bei Übertragungen/Speicherungen (Medien)	26
6.2 Vorteile und Besonderheiten	28
6.3 Unser Gedächtnis	30
7. Medien	32
7.1 Telefon	38
7.2 Presse, Rundfunk, Fernsehen und Kino	38
7.3 Internet	39
7.4 Medienkultur	40
7.4.1 Wahrheit und Allgemeingültiges	42
7.4.2 Einfluss von Wissen bis Bildung	48
7.4.3 Strafen gegen Unerwünschtes	55
7.4.4 Geheimhaltung und Kriege	57
7.4.5 Datenschutz und Schädliches	60
7.4.6 Wissensschwelle	63
Literatur	65
Sachwortverzeichnis	68