

## 9.0 Technik und Mensch, Attila Suiçmez

---

Nachdem zwischenzeitlich eine Reihe von Anwendungsgebieten und Formen der VR bekannt sind, darf nicht nur die Technik selbst in den Vordergrund gestellt werden. Der Mensch, dem die Technik ja eigentlich dienen soll, wird gelegentlich in diesem Zusammenhang vergessen. Während die "Fraktion der Techniker" meist nur an einer Verlagerung der technischen Schranken interessiert ist, widmen sich andere der Frage nach den sozialen Implikationen, die von Technologien wie dem PC, Internet oder eben auch der VR ausgehen. Einige Medienphilosophen haben mit Ihren Gedanken zu den neuen und digitalen Medien in den letzten Jahren immer wieder Aufmerksamkeit erlangt.

Vorurteile wie z.B. Philosophen wären technikfeindlich, weil sie nicht mit ihrer Textverarbeitung klar kommen, werden verständlich, wenn man bei Jean Baudrillard zu lesen bekommt: *"So ringen Studenten und Forscher mit ihren Computern, korrigieren, überarbeiten und verbessern unablässig und machen dergestalt aus der Arbeit eine Art unendlicher Psychoanalyse, sie speichern alles, um jeden Schluß und Entschluß zu umgehen; mittels fort-dauerndem Feed-back und unaufhörlicher Interaktion mit der Maschine, deren Funktion mit der des eigenen Gehirns identifiziert wird, versuchen sie, das unausweichliche Schicksal des Todes und den ebenso fatalen Moment des Schreibens aufzuschieben."*<sup>143</sup> Virtuelle Welten werden den Menschen aus der Sicht des menschlichen Zusammenlebens nicht dienlich sein, folgt man Baudrillard, denn: *"Sehen Sie sich die Kinder mit ihren Computern in der Schule an: glauben Sie, sie seien etwa kontaktfreudiger geworden? Bestenfalls hat man einen integrierten Schaltkreis Kind-Maschine hergestellt."*<sup>144</sup> In seinen Ausführungen bezieht sich der Autor auf jegliche Formen virtueller Kommunikation (sei es ein Telefonat, ein Film oder eine Virtuelle

---

143. Jean Baudrillard: Videowelt und fraktales Subjekt, in: Aisthesis, Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik, 2. Auflage, Reclam-Verlag, Leipzig 1990, S. 255 ff.

144. a.a.O.

Welt) , bei der eine veränderte Wahrnehmung zum Tragen kommt. *“Das Paradigma der sinnlichen, mentalen Wahrnehmung hat sich vollständig gewandelt.”*<sup>145</sup>

Inzwischen weiß man, daß virtuelle Kommunikationsformen reale nicht völlig ersetzen können. Videokonferenzsysteme mögen z.B. dienlich sein, sachliche Arbeit zu leisten. Auf echten Konferenzen bieten sich den Teilnehmern hingegen auch Möglichkeiten zu informeller Kommunikation - sei es am Buffet oder auf der Damentoilette. Diese direkten, zwischenmenschlichen Kontakte wurden in verschiedenen Studien als wichtig in Hinblick auf Motivation und Informationstand von Angestellten bewertet. Ob demnach alle so glücklich sein werden mit Ihrem Telearbeitsplatz, wie es die Deutsche Telekom in einem ihrer Werbespots zu ISDN den Bürgern glauben machen wollte, indem sie eine strahlende Mutter zu Hause mit ISDN-Videokonferenzsystem und gleich daneben das Baby in der Krippe zeigt, darf indes bezweifelt werden. *“Im Bannkreis der Kommunikation sind Dinge, Menschen und Blicke unablässig im Zustand virtuellen Kontaktes und berühren sich doch niemals, weil dabei die Nähe oder die Ferne eine andere ist als die des Körpers zu dem, was ihn umgibt.”*<sup>146</sup>

Obwohl es offenbar nicht schwer scheint, den Gedanken Baudrillard's zu folgen, klingt alles doch etwas dramatisiert. Natürlich halten virtuelle Kommunikationsformen verstärkt Einzug - insbesondere durch die globale Vernetzung. Und Tatsächlich gehen von allen Technologien grundsätzlich auch Gefahren aus, wie uns Weizenbaum zu denken gibt: *“Und wenn sich zum Beispiel im Flugbetrieb über lange Zeit kein Unglück ereignet – seit 30 Jahren hat beim transatlantischen Flug kein einziger Passagier sein Leben verloren –, dann heisst das nicht, dass ein Flugzeug, noch während ich das sage, nicht ins Meer stürzen kann.”*<sup>147</sup>. Ist es etwa nicht ein gewisser Technikglaube, der uns

---

145.a.a.O.

146.a.a.O.

aufschrecken läßt, wenn plötzlich so viele Flugzeugabstürze wie im Jahr 1996 zu vermelden sind?

Interessanterweise tauchen im Zusammenhang mit Computertechnologien immer wieder die Begriffe Gaube, Macht und Magie auf. Baudrillard sieht im Computer *“ein wunderbares instrument exoterischer Magie”*<sup>148</sup>. Computertechnologien besitzen keine magischen Kräfte und der Glaube sie besäßen diese, zeugt von einem zu starken Glaube an deren Macht. *“Dass aber etwas Macht hat, hängt davon ab, dass wir ihm diese Macht zuschreiben, an seine Mächtigkeit glauben! Wenn wir zum Beispiel an die Gestapo im Dritten Reich denken und uns fragen, woher ihre Macht rührte, so wird klar, dass das Volk selbst sie ihr gegeben hat: hätten sie sich nicht so sehr vor dieser geheimen Staatspolizei gefürchtet und gerade durch diese Furcht die Macht eigentlich anerkannt, wäre sie nicht zu diesem Schrecken geworden.”*<sup>149</sup>

Durch das letzte Zitat Weizenbaums soll nicht der Eindruck entstehen, von Computertechnologien gehe *keine* Gefahr durch deren Mißbrauch aus. Tatsächlich gab es zum Beispiel in den letzten Jahren immer wieder beunruhigende Äußerungen des Datenschutzbeauftragten, in Deutschland würden zu viele Telefonate abgehört - weit mehr als in den USA in Bezug auf die Einwohnerzahl. Auch die rechtliche Handhabe, die direkt im Zusammenhang mit dem Einsatz von Techniken steht unterscheidet sich z.B. von den USA. Dort erhält der den Abhörmaßnahmen zustimmende Richter ständig Informationen während des gesamten Verfahrens über und ist somit in Kenntnis der jeweiligen Maßnahmen und kann diese gegebenenfalls einstellen oder fortführen lassen. In Deutschland ist die Handhabe

---

147. Joseph Weizenbaum: Kurs auf den Eisberg, Die Verantwortung des Einzelnen und die Diktatur der Technik, pendo-verlag, Zürich 1984, S. 97 ff..

148. Jean Baudrillard: Videowelt und fraktales Subjekt, in: Aisthesis, Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik, 2. Auflage, Reclam-Verlag, Leipzig 1990, S. 255 ff..

149. Joseph Weizenbaum: Kurs auf den Eisberg, Die Verantwortung des Einzelnen und die Diktatur der Technik, pendo-verlag, Zürich 1984, S. 98.

innerhalb der Justiz in diesem Punkt anders geregelt, die einen Mißbrauch begünstigt. Mißbrauch muß nicht zwangsläufig vom Staat ausgehen: *“Die Mithörpraxis der Telekom, erklärte nun Datenschützer Jacob, sei eine »Sauerei«. Der Chefdatenschützer forderte die Telekom auf, »die betreffenden Fachbereiche unverzüglich anzuweisen, diese Praxis mit sofortiger Wirkung einzustellen.«*<sup>150</sup>

Besonders interessant wird der umgekehrte Fall, d. h. wenn Bürger sich moderner Technik bedienen, um einen Machtmißbrauch zu erschweren, bzw. um sich selbst zu schützen: *“Um den Fahnern die »Möglichkeit der Telekommunikationsüberwachung« zu ermöglichen, schlagen die Experten eine generelle Genehmigungspflicht aller Kryptoverfahren vor. Zugelassen werden sollen nur Systeme, deren Code den Behörden im Bedarfsfall zugänglich ist. Wer künftig nicht genehmigte Soft- oder Hardware vertreibt, soll bestraft werden. Selbst wer solche Systeme, wie sie etwa im Internet frei erhältlich sind, nur nutzt, verstieße gegen das Gesetz - und machte sich obendrein verdächtig: »Illegale Nutzung nicht genehmigter Verfahren« soll »zu weiterführenden Ermittlungen« Anlaß geben.*<sup>151</sup>

Die Regierenden, die hinter dieser Idee stehen, wissen wie weitreichend ihre Forderungen sind: *“Die vom Bundeskanzler und den meisten beteiligten Ministerien befürwortete Lösung hat allerdings einige Nachteile, wie die Berichtsverfasser selbst einräumen: »Um einen eher kleinen Personenkreis zu treffen, werden weite Teile der Bevölkerung in ihrem Umgang mit persönlichen elektronischen Daten berührt.«*<sup>152</sup> Nun, Regierungen kann man abwählen. Die Frage bleibt, ob es eine Opposition in der Gesellschaft überhaupt gibt. Gibt es sie nicht, stellt das vielleicht viel-

---

150. Der Spiegel Online: Operator hört mit, SPIEGEL-Archiv 37/96, S. 18. Online in Internet: URL: <http://www.spiegel.de/archiv/suche/view.cgi?id=00011996000370001803>, [Stand 28.12.1996].

151. Der Spiegel Online: Ein Schlüssel für den Staat, SPIEGEL-Archiv 52/96, S. 16. Online in Internet: URL: <http://www.spiegel.de/archiv/suche/view.cgi?id=00011996000520001602>, [Stand 28.12.1996].

152. a.a.O.

mehr eine Gefahr als der Einsatz oder Nicht-Einsatz einer bestimmten Technologie dar.

Der Umgang von Kindern mit Video-Games und VR-Spielen wird von Kritikern gerne schon mal angeführt, um auf vermeintliche Gefahren hinzuweisen, die von diesen Techniken ausgingen. Ein bekanntes Argument ist zum Beispiel, daß Kinder und Erwachsene durch militärische Flugsimulationen mit simuliertem Einsatz von Waffen enthemmt würden und somit auch im richtigen Leben schneller von einer Waffe Gebrauch machen könnten. Ohne High-Tech Kriegsspielzeug verherrlichen zu wollen, bleibt es dennoch zweifelhaft, ob diese Ängste berechtigt sind. Die Empirische Studie "Techniken zur Entbrutalisierung von Medien" der Universität Manheim und des Vereins zur Förderung der Medienforschung e. V. faßt im Zwischenbericht<sup>153</sup> zum Thema "Verarbeitungsweise und Wirkung von Gewaltdarstellungen im Fernsehen" zusammen: *"Im Hinblick auf die untersuchte Mediengewalt konnten keine manifesten Aggressionswirkungen im Sinne einer Erhöhung von Gewaltbereitschaft festgestellt werden."*<sup>154</sup>.

Auch dürften die realen Brandanschläge auf ausländische Mitbürger und Asylantenheime durch Jugendliche nicht auf eine High-Tech-Überdosis von Nintendo-Gameboys bei den "Kids around the block" zurückzuführen sein. Vielmehr ist es Aufgabe der Eltern, durch geeignete Erziehung auf ihre Kinder so einzuwirken, daß sie sowohl mit den Menschen als auch mit der Technik verantwortungsbewußt umzugehen wissen.

---

153. Dr. Jürgen Grimm: Techniken zur Entbrutalisierung von Medien, Verarbeitungsweise und Wirkung von Gewaltdarstellungen im Fernsehen, – Auszug aus dem Zwischenbericht –, Verein zur Förderung der Medienforschung e. V./ Universität Manheim, vorgelegt auf der Pressekonferenz am 28. März 1994.

154. Dr. Jürgen Grimm: Techniken zur Entbrutalisierung von Medien, Verarbeitungsweise und Wirkung von Gewaltdarstellungen im Fernsehen, – Auszug aus dem Zwischenbericht –, Verein zur Förderung der Medienforschung e. V./ Universität Manheim, vorgelegt auf der Pressekonferenz am 28. März 1994, S. 20.

Veraltete, verkrustete Weltbilder, die – wenn man auf die jüngsten Kriegsschauplätze dieser Erde schaut – noch immer dominant zu sein scheinen, können im *Zusammenspiel* mit Technik möglicherweise eine Gefahr darstellen. Insbesondere die VR im Zusammenspiel mit globalen Netzen kann Tendenzen wie z. B. den Hang zum Nationalismus aber auch entgegenwirken: *“Je mehr wir uns miteinander vernetzen, desto mehr werden die Wertvorstellungen eines Staates oder einer Nation den Werten größerer und kleinerer elektronischer Gemeinschaften weichen. Wir werden uns in digitalen Nachbarschaften zusammenfinden, in denen der physikalische Raum keine Rolle mehr spielt und in denen Zeit eine ganz neue Bedeutung bekommen hat. Wenn Sie in zwanzig Jahren aus dem Fenster schauen, werden Sie dort vielleicht etwas sehen können, was fünftausend Kilometer und sechs Zeitzonen weit entfernt ist.”*<sup>155</sup>

Folgt man Negroponte’s Ansatz, so wird die VR ebenso wenig wie die anderen neuen Medien zu einer Entsozialisierung in der Gesellschaft führen. Aufzuhalten ist die Technik – mithin auch die VR – sowieso nicht: *“Wenn uns ein Klimatologe sagte, dass in 750 Jahren eine neue Eiszeit anbreche, würde es niemanden einfallen zu sagen: »Ach, das wollen wir nicht, und deswegen werden wir das abwenden!«*<sup>156</sup>. So formulierte es Weizenbaum und Negroponte schlägt auch in diesen Kurs ein, wenn er sagt: *”Der Wechsel vom Atom zum Bit – wie ich es nenne – ist unwiderruflich und nicht mehr aufzuhalten.”*<sup>157</sup>

Was also können wir noch tun? Nun, vielleicht über einen Satz nachdenken, den Joseph Weizenbaum vor einiger Zeit gegenüber Studenten an der Technischen Universität in Berlin geäu-

---

155.Nicholas Negroponte: “Total Digital, Die Welt zwischen 0 und 1 oder Die Zukunft der Kommunikation”, Überarbeitete Taschenbuchausgabe, Goldmann Verlag, München 1997, S. 13 ff. .

156.Joseph Weizenbaum: Kurs auf den Eisberg, Die Verantwortung des Einzelnen und die Diktatur der Technik, pendo-verlag, Zürich 1984, S. 99.

157.Nicholas Negroponte: “Total Digital, Die Welt zwischen 0 und 1 oder Die Zukunft der Kommunikation”, Überarbeitete Taschenbuchausgabe, Goldman Verlag, München 1997, S. 11.

ßert hat. Demnach sollten wir nicht versuchen, für zwischenmenschliche Probleme immer nur an technische Lösungen zu denken. Er verwies auf den Trend der Vereinsamung, der in den U.S.A. immer mehr Beachtung findet. *“Am Ende der achtziger Jahre hatten sich die Amerikaner in High-Tech-Höhlen zurückgezogen.”*<sup>158</sup>, stellt die Trendforscherin Faith Popcorn fest und bezeichnet diesen Trend des “Sich-Einspinnens” als *“Kokon-Dasein”*.

### 9.1 Kommunikation, Melanie Läge

„Jede Aufnahme von Information durch unsere Sinne, Wahrnehmung, Verarbeitung, Speicherung, Weitergabe und die jeweilige Reaktion darauf, ist Kommunikation.“<sup>159</sup> Sie ist also ein zwischenmenschlicher Vorgang, an dem wir jeden Tag permanent teilhaben, ohne uns dessen ständig bewußt zu sein. Kommunikation bildet, in Form von Impulsen, eine soziale Grundlage für das menschliche Zusammenleben. Impulse zu geben bedeutet Fragen zu stellen. Impulse zu suchen bedeutet Antworten zu geben. Impulse zu empfangen bedeutet Bedürfnisse zu haben und sie zu befriedigen. Die Kommunikation auf der Basis von Sprechen und Hören ist eine der Hauptmerkmale, die den Menschen von den restlichen Lebewesen abgrenzt. Austausch und Übermittlung von Botschaften schafft Wechselbeziehungen, wobei die Bedingung für diesen Verständniswechsel mindestens zwei Teilnehmer sind.<sup>160</sup> Ein Empfänger und ein Sender kommunizieren, indem sie abwechselnd Signale geben, suchen und empfangen (siehe Abb.: „Die drei Dimensionen der Kommunikation“), dafür ist eine Reaktion immer Voraussetzung. Zeigt der Empfänger die Reaktion, die der Sender erreichen wollte, so ist

---

158. Faith Popcorn: Der Popcorn Report, Trends für die Zukunft, 3. Auflage, Wilhelm Heyne Verlag GmbH & Co. KG, München 1992, S. 39.

159. Vgl. Urban, Dieter.: „Pointierte Werbesprache“, Orell Füssli Verlag, Zürich, 1995, S. 6.

160. Vgl. Urban, Dieter.: „Text Design, Zur Gestaltung sprachlicher und bildsprachlicher Kommunikation“, F. Bruckmann K.G., München, 1989, S. 11.

das Kommunikationsziel erreicht und die Verständigung ist erfolgt.

	<b>Ursache</b>	<b>Wirkung</b>	<b>Funktion</b>
1. Dimen- sion	Signale geben	Bedürf- nisse wek- ken	Aktion
2. Dimen- sion	Signale suchen	Bedürf- nisse haben	Aktion
3. Dimen- sion	Signale empfangen	Bedürf- nisse befriedigen	Reaktion

---

**TABELLE 4.**

Die drei Dimensionen der Kommunikation

### 9.1.1 Die drei Kommunikationskanäle, Melanie Läge

Es ist möglich die Arten der körperlichen Kommunikation in vier Kommunikationskanäle zu unterteilen: den auditiven, den taktilen, den olfaktorischen und den visuellen Kommunikationskanal.<sup>161</sup> Einige von den in der Arbeit beschriebenen VR-Systeme erfüllen mehr oder minder die Anforderungen von drei Kommunikationskanälen. Der olfaktorische Kommunikationskanal, – das Riechorgan – konnte bis jetzt kaum künstlich geformt werden, doch auch dies wird sich wohl in der Zukunft schnell ändern.

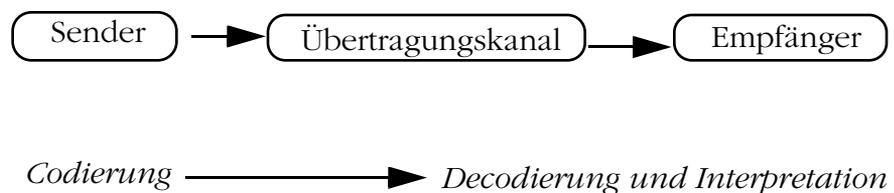
Im folgenden wollen wir uns jedoch auf den auditiven Kommunikationskanal konzentrieren. Das Ohr dient nicht nur der Übermittlung der Wortsprache; auch die Stimme (ihr Klang, Höhe und Stimmvolumen) vermittelt Informationen über die sprechende Person, wie z. B. über ihr Alter, Geschlecht, etc. Diese nebensprachlichen Informationen werden in der Kommunikationswissenschaft als Paralinguistisches Phänomen im Unterschied zu der eigentlichen Wort-Sprache (Linguistisches Phänomen) bezeichnet.

---

161. Vgl. Boetcher, Wolfgang: „Sprache. Das Buch, das alles über Sprache sagt“, Westermann Verlag GmbH, Braunschweig, 1983, S. 33.

### 9.1.2 Der Kommunikationsprozeß, Melanie Läge

Der Kommunikationsprozeß (siehe auch ABB: „Kommunikationsprozeß“) geht wie folgt von statten: Der Sender übersetzt die zu übermittelnden Nachrichten in optische oder akustische Zeichen. Es erfolgt eine Kodierung. Dies geht nun über den Übertragungskanal, welcher die Nachrichten durch physikalische Signale vermittelt, an den Empfänger und damit an die Zielgruppe. Diese hat nun die Aufgabe die übermittelte Nachricht zu entschlüsseln.



---

ABBILDUNG 37.

„Kommunikationsprozeß“

## 9.2 Der Wandel der Sprache durch die neuen Technologien, Melanie Läge

In der Zukunft wird es möglich sein sich im Cyberspace mit Hilfe von Sprache, anstelle von Bewegungen oder Eingabegeräten, zu bewegen. Es wird außerdem möglich sein sich mit virtuellen Wesen zu unterhalten. Dies werden nicht unbedingt „echte“ (reale) Menschen sein, die sich im Cyberspace treffen, nein es ist durchaus denkbar, daß Computer die Aufgabe der Unterhaltung im übertragenem Sinne, nämlich der Konversation, übernehmen werden. Schon jetzt „unterhält“ sich der Computer-Nutzer mit Hilfe von kurzen Befehlen mit seinem Computer. Unter näherer Betrachtung dieser Kommunikationsform läßt sich die große

Gefahr der Sprachverarmung bzw. des Sprachverlusts<sup>162</sup> feststellen. Dieses wollen wir an einigen alltäglichen Beispielen veranschaulichen:

Es kommt häufig vor, daß englische Begriffe nach belieben übersetzt werden oder naturbelassen bleiben. So sind Sätze wie: „ich muß noch schnell ein *backup* machen,“ oder „bitte *rebooten* sie ihren Computer nach dieser Aktion“, keine Seltenheit unter den Computerfreunden. Worte wie *Abonnieren* (für die Option mehrere Leute an einem Dokument arbeiten zu lassen) sind dagegen mehr oder minder geschickt aus dem Englischen übersetzt worden.

Klingt ein deutsches Wort ähnlich wie ein Englisches, so wird dies oft übernommen, obwohl es gar nicht das Gleiche bedeutet. Ein Beispiel ist das Wort *Restaurieren*, welches häufig als Synonym für das englische Wort *restore* verwendet wird.<sup>163</sup> Das Restaurieren aber nun gar nichts mit wiederherstellen zu tun hat interessiert nur wenig.

Doch nicht nur das Inhaltliche ist von der Sprachveränderung betroffen, auch die Groß- und Kleinschreibung muß mitunter große Veränderungen dulden. So werden einzelne Elemente im Wortinneren groß geschrieben, um ihnen eine besondere Bedeutung zuzuweisen. Dies ist man schon aus dem alltäglichen studentischen Sprachgebrauch gewöhnt. Die Studentenschaft besteht heutzutage darauf jede Anrede mit StudentInnen zu beginnen. Auch die Computersprache hat sich dieser Betonung angenommen. Beispiele dafür sind Wörter wie: *DoppelKlick* oder *TeleBanking*.

---

162. Vgl. Wersig, Gernot: „Fokus Mensch“, Peter Lang Verlag, Frankfurt am Main, 1993, S. 92.

163. Vgl. Zimmer, Dieter: „Begegnung mit dem Deutsch von Morgen“, In: ZEIT Punkte, Nr. 5, 1996, S. 36-38.

Ebenso erfreut sich das Apostroph an ungewöhnlichen Stellen im Wort an großer Beliebtheit: *Norton`s Virus Programm*, *Drop Stuff`s Zeichen*, *Cool Talk`s Installierer*. Diese, aus dem Englischen stammenden Zeichen, finden sich auch im alltäglichen Leben wieder. Um die Aufmerksamkeit der Konsumenten zu wecken werden oft Apostrophs gesetzt: *Rudi`s Reste Rampe*, *Bärbel`s Backstube* etc.

Merkwürdig klingt es, wenn nicht nur das Vokabular, sondern auch die Satzstellung bedenkenlos aus dem Englischen übernommen wird. *Diese Aktion macht Sinn* (this makes sense) anstelle von *dies ist eine sinnvolle Aktion*, *oder damit werden sie eine gute Zeit haben* (you`ll have a good time). Oder sogar: „*das ist mehr interessant*“ (thats more interesting) anstatt zu sagen: „das ist viel interessanter“!

Die Masken der Computerprogramme lassen nur kurze, einfach zu verstehende und damit oft recht primitive Sprache zu. Betrachtet man das Textverarbeitungsprogramm „Word“, so setzen sich die meisten Befehle aus einzelnen Wörtern zusammen: *Speichern*, *Ersetzen*, *Suchen*. „Die sog. `Benutzeroberflächen` der technischen Systeme sind bislang sprachlich hochrational, primitiv und stammelnd. Die Masken etc., die uns angeboten werden, sind sprachliche Primitiva.“<sup>164</sup>

Wird nun in einiger Zeit die Technologie der Cyberspacemaschinerie so weit entwickelt sein, daß man sich verbal durch den Cyberspace bewegen kann, dann werden auch diese Befehle kurz und einfach sein. Alles andere würde die Rechnerkapazitäten sprengen. Eine Person wird sich mit kurzen Befehlen wie *vorwärts*, *rückwärts*, *heben*, *springen*, *fliegen* im Cyberspace fortbewegen. Geschieht ein Besuch in der künstlichen Realität recht häufig, so liegt nicht nur eine Sprachverarmung nahe, nein es kann sogar sein, daß dieses Sprachverhalten langsam den alltäg-

---

164. Wersig, Gernot: „Fokus Mensch“, Peter Lang Verlag, Frankfurt am Main, 1993, S. 93.

lichen Sprachgebrauch unterwandert. „Eine solche Befürchtung wird um so realistischer, als auch die ´normale` Sprache bereits Entwicklungstendenzen unterworfen ist, die hierdurch unterstützt werden, also verschiedene Erosionsquellen aneinander anschließen.“<sup>165</sup> Unter vielen Jugendlichen und sogar einigen Erwachsenen läßt sich dieses Phänomen beobachten. Kinder, die oft Comic-Filme im Fernsehen verfolgen, haben es schwer sich in „normaler“ Sprache mit den anderen Kindern zu unterhalten. Worte wie *bum*, *knall*, *peng* durchwandern ihren Wortschatz immer wieder, da sie es nicht anders aus dem Fernsehen kennen („Comic Strip-Sprache“<sup>166</sup>).

Wahrscheinlich wird sich der Sprachgebrauch und die Satzstellung eines Menschen, der sich oft im Cyberspace aufhält, auch verändern. Muß er sich in der künstlichen Welt nur mit kurzen primitiven Befehlen fortbewegen, so wird er diese Art zu sprechen, wenn er sich denn oft genug in virtuellen Welten aufhält, auch in seinen alltäglichen Sprachgebrauch übernehmen und den Bäcker mit den Worten „zehn Brötchen geben“ anstelle von „Ich hätte gerne 10 Brötchen“ anfahren.

---

165. Wersig, Gernot: „Fokus Mensch“, Peter Lang Verlag, Frankfurt am Main, 1993, S. 93.

166. Vgl. Wersig, Gernot: „Fokus Mensch“, Peter Lang Verlag, Frankfurt am Main, 1993, S. 93.