

INHALTSVERZEICHNIS

1	VORWORT	2
2	TECHNOLOGIE, KONSUM UND DER BEZUG ZU PRIVATHAUSHALTEN	3
3	TECHNOLOGIE UND SOZIALE BEZIEHUNGEN.....	4
3.1	BEGRIFFSDEFINITION TECHNOLOGIE.....	4
3.2	TECHNOLOGISCHER DETERMINISMUS	5
3.3	SOZIALER DETERMINISMUS.....	6
4	DIE VER- UND ENTSCHLÜSSELUNG VON ARTEFAKTEN.....	7
5	KOMMUNIKATIONSTECHNOLOGIEN IN PRIVATHAUSHALTEN	9
5.1	DAS AUFTRETEN NEUER TECHNOLOGIEN IM HEIM.....	10
5.2	TECHNOLOGIEN UND DEREN NUTZUNG IN FAMILIEN	11
6	INFORMATIONEN UND KOMMUNIKATIONSTECHNIK UND IHR EINFLUß AUF DAS ALLTAGSLEBEN DER GESELLSCHAFT	12
7	AUSBLICK BEZÜGLICH DES EINFLUSSES VON NEUEN TECHNOLOGIEN AUF DAS ALLTAGSLEBEN	14
	LITERATURVERZEICHNIS	18

1 Vorwort

Entwicklungen wie das Fernsehen oder das Radio waren Treiber für sozialen Wandel und hatten starken Einfluß auf die Gestaltung des alltäglichen Lebens. (vgl. Mackay, 1997: S.280/281) Ebenso haben Computer- und Internettechnologie das Potential, wesentliche Veränderungen im Alltagsleben herbeizuführen. Deshalb sind viele Beispiele im Verlauf dieser Arbeit, sowie die abschließende Diskussion, auf diesen Themenbereich ausgerichtet.

Das Thema der Arbeit, Konsum von Technologie im Alltag, wird im Verlauf der folgenden Ausarbeitung folgendermaßen untergliedert. Zunächst wird unter Gliederungspunkt zwei der Bezug von Technologie und Konsum zu Privathaushalten hergestellt.

Aufbauend darauf erfolgt unter Punkt drei eine dem Thema entsprechende Definition des Begriffs Technologie, die im weiteren als Diskussionsgrundlage bezüglich der Besprechung des technologischen und des sozialen Determinismus dienen soll.

Die Verschlüsselung von Technologien, in physischer Form durch ihr Design und symbolisch im Rahmen ihrer Vermarktung, sowie die Bedeutung der Konsumtionssphäre in diesem Zusammenhang werden unter Gliederungspunkt vier besprochen.

In Abschnitt fünf ist von Interesse, wie Technologien, speziell Kommunikationstechnologien, Haushalte prägen können und wie die Technologie durch Haushalte beeinflußt wird. Anhand eines Beispiels wird gezeigt, wie die Internettechnologie alltägliches Leben in einem ausgewähltem Haushalt verändert hat.

Im weiteren Verlauf wird die Betrachtung des Einflusses von Informations- und Kommunikationstechnik auf die Gesellschaft ausgeweitet. Auch hier dienen zur Veranschaulichung von möglichen Effekten das Internet und seine Nutzungsmöglichkeiten.

Abschließend wird ein Ausblick bezüglich des Einflusses von neuen Technologien auf das Alltagsleben gegeben.

2 Technologie, Konsum und der Bezug zu Privathaushalten

Wir befinden uns in einem Zeitalter, indem wir ständig mit neuen Informations- und Kommunikationstechniken konfrontiert werden. Technologischer Fortschritt impliziert dabei neue Formen der Unterhaltung und Freizeitgestaltung. Ebenso sind Effekte auf Bedingungen an Arbeits- und Ausbildungsplatz, sowie bezüglich der Informationsverbreitung unübersehbar. So werden beispielsweise durch das Internet weite Teile des gesellschaftlichen Zusammenlebens berührt. Online Shopping oder elektronischer Datenaustausch per E-Mail sind mittlerweile Teil des alltäglichen Lebens. Speziell mit dem Internet verbundene Informations- und Kommunikationsdienstleistungen werden als eine der größten Wachstumsbereiche für die Zukunft gesehen. In diesem Zusammenhang werden auch Medien wie das Fernsehen neu gestaltet werden. Schon in naher Zukunft wird man einer Kombination aus sämtlichen Medien gegenüberstehen. (vgl. Mertens, 1996: S.39ff.)

Fazit sämtlicher Entwicklungen ist, dass unsere Kultur immer stärker durch wachsenden Technologieeinfluß bestimmt wird. Kurz gesagt hat sich der technologische Fortschritt zu einem Treiber zeitgenössischer Kultur entwickelt. Er ist Dreh und Angelpunkt im Rahmen von Transformationsprozessen. Obwohl Menschen den Neuerungen zum Teil skeptisch gegenüberstehen, kann keiner leugnen, dass einige Entwicklungen wie das Fernsehen oder die Atombombe wesentlicher Anlaß für sozialen Wandel waren.

Die Effekte technologischer Entwicklungen werden aber nicht durch ihre Produktion, die physische Form, oder ihre Fähigkeiten determiniert. Sie sind abhängig vom Konsum. Will man Medien, Technologie und deren Wirkung verstehen, muß man sich demnach mit der Funktionsweise der Haushalte beschäftigen. Inwieweit sind also Haushalte von Technologie betroffen? Menschen in den entwickelten Ländern sind in ihrer heimischen Umgebung geradezu übersättigt mit Technologie. Vor allem der Einfluß von Freizeittechnologie ist immens. Viele können sich ihr Zuhause ohne Fernsehen, Telefon, Computer oder Stereoanlage gar nicht mehr vorstellen. In diesem Zusammenhang wird oft von einem Rückzug in die heimische Sphäre gesprochen. Laut einer Schätzung von Tomilson im Jahr 1990 wird 80 Prozent der Freizeit Zuhause verbracht.

Tomilson ist der Meinung, daß sich die Haushalte verstärkt isolieren. Der heimische Konsum von technologischen Medien führt zu einem Rückzug aus der Kommune. Dies führt zu einer Distanzierung von gesellschaftlichen Aktivitäten. Es kommt also zur Privatisierung der Haushalte.

Die Gegenthese, vertreten durch Saunders, sieht im Konsum von technischen Medien in heimischer Umgebung eine Möglichkeit der Erholung von gesellschaftlichen Aktivitäten. (vgl. Mackay 1997: S.262ff.) Im folgenden sollen nun Technologie und deren Auswirkung auf soziale Beziehungen betrachtet werden.

3 Technologie und soziale Beziehungen

Bevor nun die technologische Determiniertheit und soziale Prozesse im Zusammenhang mit Technologie diskutiert werden, soll zunächst eine Definition des Technologiebegriffs in diesem Kontext erfolgen.

3.1 Begriffsdefinition Technologie

Viele assoziieren unter Technologie physische Artefakte wie Montage Linien in Betrieben oder technologische Schaltkreise. Nach Donald Mackenzie und Judy Wajcman ist diese Sichtweise die erste von drei Ebenen der Bedeutung von Technologie.

Weiter ist die Technologie ein Artefakt, welches der Mensch entwickelt und benutzt, um diverse Absichten zu verwirklichen. Das Artefakt kann erst durch menschliches Zutun funktionieren. So ist beispielsweise ein Walkman so lange nutzlos, bis er durch den Menschen eingeschaltet wird.

Die dritte Ebene der Bedeutung von Technologie umfaßt das menschliche Know How, das in ihre Entwicklung eingegangen ist.

Mackenzie und Wajcman fordern, das jede Technologie unter Einbezug aller Ebenen betrachtet werden muß, da alle Technologien die Komponente des physischen Artefakts, sowie menschliches Zutun und Know How beinhalten.

Diese Definition führt zur „sozialen Natur der Technologie“. Unter Technologie sind demnach keine isolierten physischen Dinge zu verstehen, sondern das Bestreben des Menschen, seine Zielsetzung durch die Entwicklung und Anwendung von physischen Artefakten zu erreichen. Michel Foucault faßt den Technologiebegriff im Sinne dieser Definition etwas weiter. Er setzt nicht voraus, das Technologie ein Artefakt sein muß. Sie ist für ihn vielmehr nur „der Weg etwas zu tun“. (vgl. Mackay, 1997: S.265-266)

Nachdem nun geklärt ist, was unter dem Technologiebegriff zu verstehen ist, soll nun die Theorie des technologischen Determinismus betrachtet werden.

3.2 Technologischer Determinismus

Die einflußreichste Theorie bezüglich der Verwandtschaft zwischen Technologie und Gesellschaft ist die des „technologischen Determinismus“. Sie beinhaltet, daß die Technologie ein unabhängiger Faktor ist und das technologische Änderungen sozialen Wandel implizieren. In ihrer stärksten Ausprägung erhebt die Theorie sogar den Anspruch, das technologische Wandel der wichtigste Indikator für Änderungen in der Gesellschaft ist.

Nach dem technologischen Determinismus beeinflußt Technologie die Gesellschaft „von außen“, ist sozusagen ein unabhängiger Faktor, auf den die Gesellschaft an sich keinen Einfluß hat, der die Umwelt jedoch verändert.

Eine weitere Betrachtungsweise sieht die Technologieproduzenten zwar als Mitglieder der Gesellschaft, argumentiert aber, das ihre Aktivitäten unabhängig von der Mitgliedschaft in der Gesellschaft sind und somit eine besondere Stellung haben. Technologie wird in diesem Zusammenhang metaphorisch als Determinante interpretiert, die „von außen“ auf die Gesellschaft wirkt.

In der gängigsten Betrachtungsweise werden Technologieproduzenten bzw. Wissenschaftler als diejenigen Personen gesehen, welche in der Lage sind, detaillierteren Einblick in die Realität zu geben, indem sie diese erforschen. Technologien werden aus dieser Forschungsarbeit entwickelt. Sie folgen der Logik von Forschungsergebnissen und es entstehen neue Techniken, die dann in der Gesellschaft etabliert werden. Die oftmals unerwarteten Effekte auf die Gesellschaft läßt Technologie auch in dieser Betrachtungsweise zum unabhängigen Faktor werden.

Zusammenfassend ist Technologie also autonom im Sinne einer Unabhängigkeit von der Gesellschaft. Weiter impliziert technischer Wandel soziale Veränderungen, die bis zur „technologischen Konditionierung“ der ganzen Gesellschaft führen können. Die Aufgabe des Menschen besteht nun darin, die „zivilisierteste“ Variante dieser technologisch determinierten Gesellschaft zu wählen.

Das nun technologische Wandel auch sozialen Wandel zur Folge hat kann aber durchaus kritisch betrachtet werden. Oftmals werden Technologien als Zukunftsweisend propagiert, können sich aber trotzdem nicht durchsetzen, oder erleben unerwarteten Widerstand von Seiten der Gesellschaft. So konnte beispielsweise die Mini Disc nie in der erwarteten Weise mit der CD konkurrieren. Der Musikträger fand nicht die gesellschaftliche Anerkennung, mit der bei der Entwicklung spekuliert wurde.

Ein viel deutlicherer Widerspruch zur einem simplifizierten Determinismus entwickelt sich aus dem Fakt, das die selbe Technologie in unterschiedlichen Situationen unterschiedliche Auswirkungen haben kann. Die Technologie an sich ist neutral, aber die Verwendung in der Gesellschaft hat Einfluß auf ihre Wirkung. Technologische Effekte können nun gleichermaßen positive und negative Auswirkungen auf die Gesellschaft haben. Betrachtet man beispielsweise den Computer und seine Auswirkungen auf die Arbeitswelt, so hat man einerseits in vielen Arbeitsschritten Vorteile bezüglich der Realisierung der Aufgabenerfüllung. Die Automatisierung von Arbeitsabläufen führt zu einem besserem und effizienterem Arbeitsergebnis und den Menschen wird die Arbeit erleichtert. Andererseits haben im Zuge dieser Veränderung auch viele Menschen ihren Arbeitsplatz verloren.

Will man also die Effekte einer Technologie auf die Gesellschaft erklären, reicht es nicht, sich auf einen simplifizierten Determinismus zu beschränken. Vielmehr benötigt man dazu auch Verständnis bezüglich der Gesamtdynamik der Gesellschaft und in diesem Zusammenhang eine Theorie die das Zusammenwirken dieser Gesellschaft beschreibt.

Trotzdem wäre es falsch, technologische Effekte immer als eine „von der Gesellschaft geformte“ Determinante zu interpretieren. Indirekte technologische Effekte können in Form von politischen Entscheidungen soziale Optionen öffnen bzw. schließen. So kann beispielsweise das Anlegen einer Infrastruktur das Verhalten der Individuen einer Gesellschaft ohne deren Einwirkung beeinflussen. Die Straßenplanung gibt vor auf welchem Weg diverse Ziele erreicht werden können.

Nicht nur indirekte technologische Effekte sind durch politische Entscheidungen beeinflusst. Einige Technologien obliegen an sich politischen Entscheidungen. In diesem Zusammenhang kann man die Energiegewinnung als Beispiel nennen. Das Individuum hat keinen bzw. sehr geringen Einfluß bezüglich der Art der Stromgewinnung. Letztendlich obliegt es der politischen Führung eines Landes, ob Kernkraft zur Stromerzeugung verwendet wird, oder ob in neue Technologien, wie beispielsweise die Solartechnik, investiert wird. (vgl. Mackenzie, Wajcman, 1985: zit. nach Mackay, S.298ff.)

3.3 Sozialer Determinismus

Mackenzie und Wajcman betonen, daß Soziologen nicht unbedingt an der Argumentation nach dem technologischem Determinismus festhalten sollen, weil dadurch soziale Prozesse in Zusammenhang mit technologischen Entwicklungen vernachlässigt werden. Sie führen mit ihrer Betrachtungsweise der Thematik zum sozialen Determinismus. Der Einfluß der Gesellschaft auf technologische Entwicklungen läßt sich am Beispiel des Home Computers

verdeutlichen. Der Wandel von einer Maschine für Freaks zu einer Geschäftsmaschine bis hin zum Konsumgut ist das Ergebnis von komplexen Prozessen, wobei die eigentliche „Natur der Technologie“ transformiert wurde. Vor 20 Jahren war der Computer noch eine Maschine für Individualisten. Ähnlich wie bei der Entwicklung des Internets waren auch bei der des Home Computers die Motive der Macher weniger gewinnorientiert. Ziel war es, den Menschen neue Möglichkeiten zu eröffnen. Gesellschaftliche Einflüsse, wie das ständige wachsende Interesse an Computerspielen, wirkten aber entscheidenden auf die Entwicklung des Computers. Er ist mittlerweile, da schon fast jeder Teenager elektronische Spiele betreibt, zum Konsumgut privater Haushalte geworden. Die Vorstellung der Entwickler hinsichtlich der Nutzung ihres Mediums ist längst verfremdet. Die Industrie schlägt mittlerweile enorme Profite aus der Entwicklung.

In Kontrast zur Theorie des technologischen Determinismus liegt bei einer Betrachtungsweise im Sinne des „Sozialen Einflusses auf die Technologie“ der Fokus auf Akteuren wie Ingenieuren, Managern und Konsumenten sowie den Netzwerken, die sie verbinden. Die Kultur gibt in diesem Zusammenhang den Anstoß zur Entwicklung neuer Technologien, welche dann als logische Konsequenz Kernelemente der Kultur enthalten. In dieser Betrachtungsweise wird also im Gegensatz zum technologischen Determinismus nicht die Kultur von der Technologie geprägt, sondern die Technologie von der Kultur.

Will man aber die Theorie des technologischen Determinismus widerlegen, darf man nicht vergessen das immer physische Restriktionen gegeben sind, also eine Form des technologischen Determinismus. So hat der Walkman ermöglicht, während des Joggens Musik zu hören. Um ihn zu betreiben benötigt man aber Batterien um nur ein Beispiel für eine Restriktion zu nennen. Somit kann man letztlich feststellen, das extreme Formen des sozialen Determinismus ebenso zu kritisieren sind, wie extreme Ausprägungen des technologischen Determinismus. (vgl. Mackay, 1997: S.266ff.)

4 Die Ver- und Entschlüsselung von Artefakten

Technologien sind auf zwei Ebenen verschlüsselt. In physischer Form durch ihr Design und symbolisch im Rahmen ihrer Vermarktung. Zur Entschlüsselung kommt es durch den Konsumenten. In diesem Kontext sind Argumente nach dem sozialen Determinismus eine unzureichende Diskussionsgrundlage. Unter Berücksichtigung des „kulturellen Kreislaufs“

gilt es gleichermaßen die Konsumtionssphäre wie die Produktionssphäre einzubeziehen und dabei auf die komplexen Verbindungswege zwischen beiden zu achten. Beim Aufbau einer Argumentationskette unter Einbezug der „kulturellen Komponente“ muß darüber hinaus die symbolische Bedeutung von Technologie beachtet und diskutiert werden.

Um die Verschlüsselten Intentionen ausmachen zu können, muß man „zwischen den Zeilen“ lesen, d.h. die „versteckte Botschaft“ ausmachen. In Fernsehprogrammen, Werbeanzeigen und allen anderen Medien, die Produzenten verwenden, um den Verkauf ihrer Produkte zu fördern, kommt es zur Verschlüsselung des eigentlichen Produkts. Es wird eine Aura um das Produkt aufgebaut, die unterschiedliche Interpretations- und Ansichtsweisen zuläßt. Lenkt man die Diskussion speziell zum Thema Technologie, läßt sich festhalten, das vor allem Technologien im Grad ihrer Offenheit variieren, genauer ausgedrückt in der Art und Weise, wie man sie abweichend von der Intention des Erfinders auslegen bzw. benutzen kann.

Bei der Entschlüsselung von Botschaften sind es bei Technologieprodukten wie beispielsweise dem Computer zwei Faktoren, die eine Entschlüsselung im Verständnis des Erfinders hemmen können.

Es gibt zum einem die Ebenen der Software (sämtliche Formen des Zubehörs) und der Hardware (das eigentliche Produkt), aus denen wiederum eine Form der technologischen Determiniertheit resultiert. Diese führt dazu, das Interpretationsmöglichkeiten und die damit verbundenen Gesinnungen reduziert werden. So kann ein Computer zwar vom Unterhaltungsmedium bis zur Kriegsmaschine auf sämtlichen Ebenen eingesetzt werden, unterliegt aber immer Software und Hardwarerestriktionen. Das Softwareangebot determiniert in diesem Zusammenhang erheblich die Ausgestaltungsmöglichkeiten.

Zum anderen kann der Konsument die Intention des Produkts aufgrund ethischer Ansichten, kultureller Aspekte, Bildung, oder seiner Einstellung falsch entschlüsseln, bzw. nicht im Sinne des Erfinders interpretieren. In diesem Zusammenhang wird die Arbeit von Intermediären, vor allem im Marketingbereich, für Produzenten interessant. Diese können „kreatives Konsumieren“ fördern, indem sie Botschaften schaffen, die Barrieren bei Konsumenten abbauen.

Ein passendes Statement gab in diesem Zusammenhang David Noble:

„Close inspection of technological development reveals that technology leads a double life, one which conforms to the intentions of designers and interests of power and another which contradicts them – proceeding behind the backs of their architects to yield unintended consequences and unanticipated possibilities“ (Noble, 1984: zit. nach Mackay S.274)

Noble spricht vom „Doppelleben“ der Technologie, das einerseits mit den Intentionen der Schöpfer sowie Machtinteressen konform ist, diesen aber andererseits entgegenwirkt, wodurch unbeabsichtigte Konsequenzen und nicht antizipierte Möglichkeiten auftreten.

Man kann also Zusammenfassend festhalten, das auch die Konsumtionssphäre bei Innovationsprozessen eine entscheidende Rolle spielt. Konsumenten sind nicht nur Empfänger von Innovationen, sondern spielen auch eine entscheidende Rolle im Innovationsprozeß , vor allem im Rahmen des Marketing. (vgl. Mackay, 1997: S.269ff.) Im weiteren Verlauf der Arbeit sollen nun die Privathaushalte als einzelne Bestandteile der Konsumtionssphäre näher betrachtet werden.

5 Kommunikationstechnologien in Privathaushalten

Technologien können auf unterschiedlichste Weise Verwendung finden und in ihren Auswirkungen variieren. In diesem Kontext soll im folgenden der Technologiekonsum in Privathaushalten untersucht werden. Nun ist von Interesse, wie Technologien Haushalte prägen und wie die Technologie durch Haushalte beeinflusst wird.

Um den Technologiekonsum in Haushalten diskutieren zu können, muß man sich vorab mit dem alltäglichen Leben in Haushalten auseinandersetzen. Es ist von Interesse, inwieweit Technologie in Aktivitäten und Routinen der Haushalte eingebunden bzw. an diese angepaßt wird. Im Rahmen der Ver- und Entschlüsselung von Artefakten wurde bereits angesprochen, das die Konsumtionssphäre und damit die Privathaushalte eine entscheidende Rolle bei der Entwicklung von Innovationen spielen.

Werden neue Techniken in Haushalten eingeführt, sind ihre Verwendung und die Bedeutung für den Nutzer in der Regel nicht predeterminiert. Abhängig von der Entschlüsselung können sie im Sinn des Entwicklers verwendet werden, der Nutzer kann dem Produkt aber eine ganz andere Bedeutung zuschreiben. Im Rahmen der Verwendung in Haushalten kann eine Innovation folglich modifiziert oder auch abgelehnt werden. Sämtliche Mitglieder des Haushalts sind vom Auftreten neuer Technologien betroffen, weshalb das Hauptaugenmerk im weiteren Verlauf dieses Abschnitts auf Art und Weise des Einflusses von Informations- und Kommunikationstechnik auf das Alltägliche Leben gerichtet ist. Es stellt sich die Frage, inwieweit Beziehungen und Kontakte von Menschen beeinflusst sind, oder ob Identitäten einzelner geprägt werden. Es soll Einblick gegeben werden, wie Technologie und Haushalt im

Zug eines Anpassungsprozesses an Routinen des alltäglichen Lebens transformiert werden können.

5.1 *Das Auftreten neuer Technologien im Heim*

Bevor die Thematik bearbeitet wird, sollen noch einige Begrifflichkeiten geklärt werden. Unter unserem *Heim* verstehen wir den Platz, an den wir immer wieder zurückkehren. Es ist ein Symbol für Freiheit Sicherheit und Komfort. Innerhalb des *Heims* leben wir in *Haushalten*, welche wiederum aus *Familien* und anderen *sozialen Einheiten* bestehen können. Zum Zeitpunkt des Auftretens neuer Technologien in Haushalten sind Verwendung und Bedeutung noch nicht fixiert. Vielmehr müssen Innovationen erst ihren Platz im Alltagsleben der Familie, bzw. der sozialen Einheit, finden und in diesem Kontext Zeit und Raum im Heim beanspruchen. Anhand des Radios soll nun gezeigt werden, wie es einer Innovation gelang, ein Bestandteil des Haushalts zu werden. Drei Veränderungen führten in den 40er Jahren zur Akzeptanz des Radios als Bestandteil des Alltagslebens. Zunächst trug das veränderte Design des Radios dazu bei, das es den Status eines modernen Einrichtungsgegenstands in Haushalten erlangte.

Zum anderen entwickelte sich die öffentliche Diskussion über das Medium dahingehend, das die Familie als Zielgruppe etabliert wurde. Durch Programme, die speziell auf Familienhaushalte ausgerichtet waren, wurde ein Image entwickelt, das die Akzeptanz durch die Haushalte ermöglichte.

Letztlich wurde auch das Programm des Radios dem Lebensrhythmus der Haushalte angepaßt. So gibt es heute beispielsweise Frühstücksradios, oder Programme die Vormittags speziell auf Hausfrauen ausgerichtet sind.

Zusammenfassend kann man festhalten, das Technologien wie das Radio, auch wenn sie heute unauffällig und alltäglich erscheinen, zum Zeitpunkt ihres Auftretens auch das Leben in Familien veränderten. Ihre Verwendung und Akzeptanz war zunächst unsicher. Erst durch die Bestätigung der Haushalte konnte sich das Radio etablieren. Das dieser Prozeß des Akzeptierens durch die Innovatoren vorangetrieben und beeinflußt wird, sieht man auch heute an verschiedensten technologischen Entwicklungen. Ziel der Designer ist, technologische Entwicklungen zum alltäglichem Inventar zu erheben. Dazu müssen sie einerseits an das Leben der Haushalte angepaßt werden, zum anderen gilt es einen gegebenen temporären Rhythmus zu berücksichtigen. Darüber hinaus müssen strukturierte Beziehungen zwischen jung und alt, sowie Frau und Mann, einbezogen werden, um der Innovation ein Image zu geben, welches ihr zur Akzeptanz in Privathaushalten verhilft.

Im Rahmen der geschlechtsspezifischen Ausrichtung diverser Technologien können beispielsweise innerhalb des Haushalts Zielgruppen ermittelt werden. So ist in vielen Familien die Mutter diejenige, die Haushaltsgeräte wie Waschmaschine oder Geschirrspüler verwendet. Die Väter dagegen sind mit Computern, Videorecordern und Autos vertraut. Aus solchen Gegebenheiten resultieren dann in der Regel gewisse Domänen innerhalb der Familie. Normalerweise setzen aber Lernprozesse ein, die im Verlauf der Zeit dazu führen, dass jeder das technologische Inventar handhaben kann. (vgl. Mackay, 1997: S.277ff.)

5.2 *Technologien und deren Nutzung in Familien*

Nachdem schon mehrfach die Familie als Technologiekonsument angesprochen wurde, sollen im folgenden Abschnitt die Familie und ihr Umgang mit Technologie betrachtet werden. Da eine Vereinheitlichung sehr schwierig ist, weil jede Familie den Umgang mit Technologie unterschiedlich handhabt, möchte ich anhand meiner eigenen Familie eine mögliche Ausprägung der Verwendung einer Technologie in der Familie beschreiben. Dazu möchte ich als Beispiel die Computer- und Internettechnologie anführen.

Seit 1985 ist die Anzahl der Haushalte mit einem Homecomputer ständig gestiegen, wie in Mackays Text, „Patterns of ownership of IT devices in the home: the home computer“ (Mackay, 1997: S305ff.), nachgelesen werden kann. Auch unsere Familie konnte sich diesem Trend nicht entziehen. 1990 wurde der erste Computer gekauft. Der Rechner wurde fast ausschließlich von mir und meinem Bruder für Computerspiele genutzt. Obwohl Computer in den 80er Jahren verstärkt in Haushalten aufzufinden waren, konnte sich in unserer Familie niemand vorstellen, daß der Computer Teil des alltäglichen Lebens der Familie sein wird.

Mittlerweile ist der Computer fester Bestandteil des Familienalltags. Textverarbeitung und Internet-Dienstleistungen werden von allen Familienmitgliedern privat und geschäftlich genutzt. Der Computer hat in diesem Zusammenhang auch andere Technologien ersetzt. Faxe werden über den Rechner empfangen und verschickt, TV-Programme via TV-Karte verfolgt. Bestellungen, Bankgeschäfte und Buchhaltung werden über den Computer bzw. das Internet abgewickelt. Man kann also eine Entwicklung vom „kontrollbedürftigem Spielzeug“ zur notwendigen Einrichtung innerhalb unserer Familie verfolgen. Speziell in unserem Haushalt kann eine Entwicklung vom Instrument der Freizeitgestaltung zur professionellen Nutzung des Computers beschrieben werden.

Vor allem die ursprünglich antizipierte Verwendungsweise des Computers trug dazu bei, dass der Rechner im Verlauf der Zeit Eingang in den Familienalltag finden konnte. Der Computer wurde gekauft, um die Familienmitglieder mit Rechnern und deren Nutzung vertraut zu

machen. Es konnte Know-How aufgebaut werden, das zum heutigen Zeitpunkt eine auf sämtliche Bereiche ausgedehnte Nutzung ermöglicht. Der Computer, der zunächst nur ein willkommenes Spielzeug war, erleichtert heute erheblich das alltägliche Leben meiner Familie.

Dieses Beispiel beschreibt kurz die Entwicklung der Nutzung einer Technologie. Der Weg bis zum alltäglichen Gebrauchsgegenstand kann, vor allem wenn Trends schon sehr früh wahrgenommen werden, mehrere Jahre dauern.

Wie aus den angesprochenen Beispielen bezüglich der Verwendung von Internet-Dienstleistungen hervorgeht, spielt Informations und Kommunikationstechnik (IuK) nicht nur innerhalb des Heims eine entscheidende Rolle, sondern übt darüber hinaus wesentlichen Einfluß auf die Gesellschaft aus. (vgl. Mackay, 1997: S.277ff.)

6 Informations und Kommunikationstechnik und ihr Einfluß auf das Alltagsleben der Gesellschaft

IuK trägt entscheidend zum Aufbau der Gesellschaft bei. Erfindungen wie beispielsweise das Telefon führten zu Zeitersparnissen und zu neuen Formen der Kommunikation in Privat- und Arbeitsalltag. Vor allem das Internet als eine der aktuellsten IuK soll im weiteren Verlauf dieses Abschnitts diskutiert werden.

Das Internet ist ein Zusammenschluß autonomer Rechner, die über das TCP/IP-Protokoll (Transfer Control Protocol/Internet Protocol) miteinander kommunizieren. (vgl. URL vom 20.3.2000, <http://www.student.uni-augsburg.de/~waellith/tom.html>) Dieses globale Kommunikationsnetzwerk entstand vor Jahren aus einem Computernetzwerk, das nur von Spezialisten verwendet wurde. Durch das Internet kann das World Wide Web (WWW) genutzt werden, über das man sämtliche Webseiten auf der ganzen Welt erreichen kann. Darüber hinaus ermöglicht es das Verschicken von Textnachrichten per E-Mail, oder das sogenannte „Chatten“, eine Form der Kommunikation über den Bildschirm bei der Kommunen oder Einzelpersonen Nachrichten in Echtzeit austauschen. Dies sind nur die gängigsten Dienste, die Möglichkeiten der Nutzung des Internet aber scheinen grenzenlos. Es ist größtenteils frei von staatlichen Einflüssen und wird nach dem Open Source Konzept von Nutzern weiterentwickelt.

Allein diese kurze Beschreibung des Internet läßt gravierende Einflüsse auf das alltägliche Leben erahnen. Das Empfinden von Entfernungen wird neu definiert. War es früher nicht

möglich mit Menschen aus anderen Kontinenten zu kommunizieren, genügt im Zeitalter des Internet ein Mausklick. Ein virtuelles Netzwerk ersetzt das Zusammentreffen von Menschen an verschiedenen Orten. Man kann von einem Treffen auf kommunikativer Basis sprechen. Orte, materielle Gegenstände, oder Personen werden in eine Cyberwelt eingebettet.

In diesem Zusammenhang eröffnet das Internet die Möglichkeit, mit Identitäten zu experimentieren. Das Verschicken von Nachrichten, sowie Kommunikation, kann anonym oder über ein Pseudonym erfolgen. Während soziale Beziehungen auf festen Identitäten basieren, können über das Internet unterschiedliche Identitäten angenommen werden. Es besteht die Möglichkeit, verborgene oder verbotene Seiten der eigenen Person auszuleben.

Ein virtueller Punkt, an dem gleichgesinnte Personen zusammentreffen, sind Communities. Ausgerichtet auf unterschiedliche Personengruppen gibt es für sämtliche Interessengruppen die Möglichkeit des virtuellen Treffs in Kommunen. Ein Beispiel dafür ist die virtuelle Studentenstadt (<http://www.gefahr.com>), in der Studierende ihr Alltagsleben vor dem PC nachspielen können. Als virtueller Student können sie Vorlesungen besuchen, in der Mensa essen und Geld verdienen, um Abends ausgehen zu können. Ein Ranking gibt Auskunft über die erfolgreichsten Spieler. Darüber hinaus kann man mit anderen Studenten in Kontakt treten. Es können virtuelle Freundschaften geschlossen oder Diskussionen geführt werden. Der Student hat, wie viele andere Interessengruppen, eine eigene virtuelle Heimat.

Das virtuelle Zusammentreffen in Communities erfreut sich immer stärkerer Beliebtheit. Ein Grund dafür ist wohl, das in der realen Welt derartige Kommunen schwierig zu gestalten sind. Soziale Unterschiede und Separation sind nur zwei Faktoren, die eine Annäherung gleichgesinnter verhindern. Die verstärkte Inanspruchnahme der Virtual Communities im Internet zeigt jedoch das Bedürfnis der Menschen, sich in solchen Kommunen auszutauschen. Der virtuelle Treffpunkt ist in diesem Zusammenhang nicht nur ein Medium, über das unterschiedliche Ansichten ausgetauscht werden können, sondern kann auch wesentlich zur Meinungsbildung beitragen. (vgl. Mackay, 1997: S.288ff.) Der Trend zur weltweiten Vernetzung scheint unaufhaltsam und die Einflüsse auf das Alltagsleben sind nicht von der Hand zu weisen, dennoch soll aber abschließend festgehalten werden, das momentan viele Menschen noch keinen Zugang zum Internet haben. Selbst in einem hochentwickeltem Land wie der Bundesrepublik Deutschland haben, trotz einer Verdoppelung des Internetklientels innerhalb eines Jahres, nur etwa 30% der Deutschen einen Internetanschluß. (vgl. URL vom 23.2.2000, <http://www.tomorrow.de/news/index.html>)

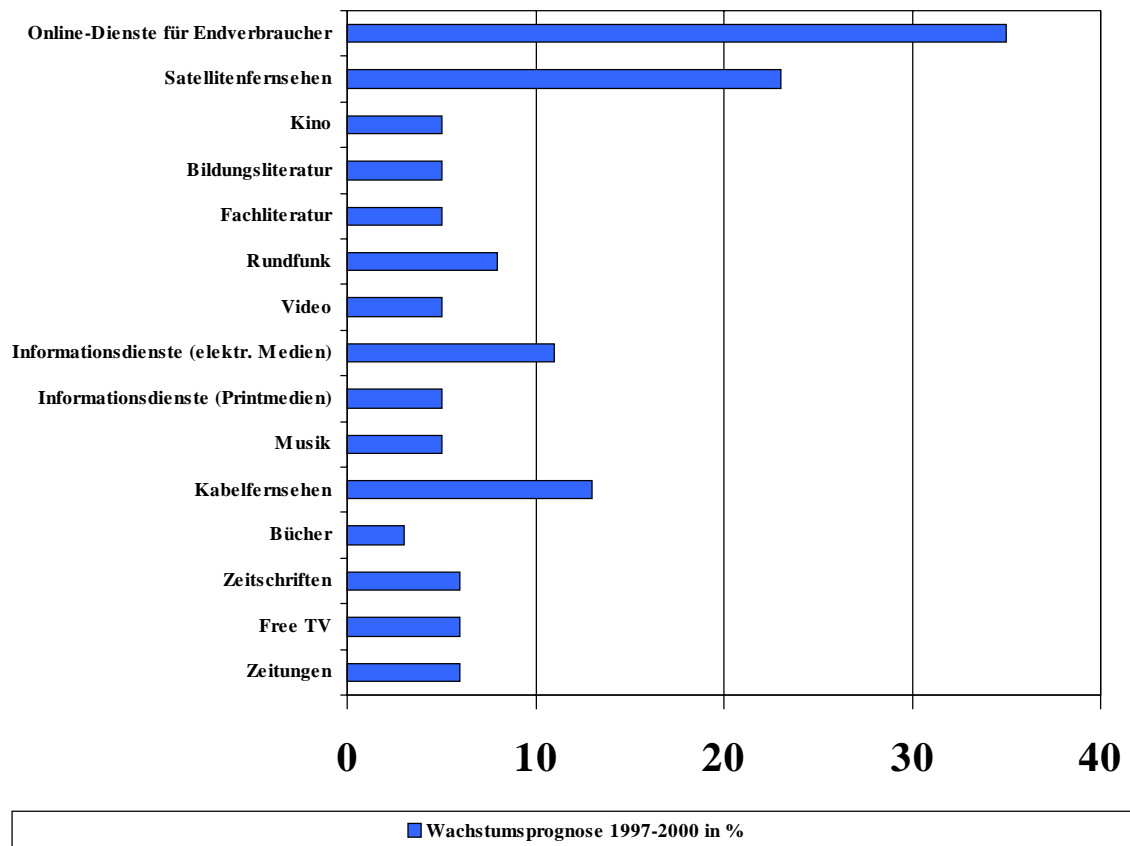
7 Ausblick bezüglich des Einflusses von neuen Technologien auf das Alltagsleben

Nachdem entscheidende Faktoren bezüglich des Konsums von Technologie im Alltag im Verlauf der Arbeit näher untersucht wurden, soll nun abschließend ein Ausblick bezüglich des Einflusses von neuen Technologien auf das Alltagsleben gegeben werden.

Ein klarer Fakt bezüglich der meisten Annahmen hinsichtlich neuer Technologien ist, daß sie zum großen Teil durch technologischen Determinismus charakterisiert sind. Technologie hatte nie zuvor so dramatischen Einfluß auf die Kultur und das Alltagsleben. In Verbindung damit sind vor allem Fernsehen und das Radio zu nennen, die in den meisten Haushalten Eingang fanden und dort erheblichen Einfluß auf das Alltagsleben der Menschen haben. Dies ist zwar noch keine Garantie dafür, das neue Medien wie das Internet und der Computer eine ähnliche Erfolgsgeschichte verbuchen können, jedoch sind Trends in Richtung „Alltagsmedium Internet“ nicht zu übersehen. Eine Analyse der Unternehmensberatung McKinsey bestätigt diese These. Ein Ergebnis der Studie ist, das Fernsehen und Online Dienste das stärkste Wachstum in der Medienbranche verbuchen können (Verglichen mit Medien wie Buch, Fernsehen und Musik, erzielen Online-Dienste mit 35% den besten Wert für den Zeitraum von 1997-2000). Die Online-Welt wird als einer der wichtigsten Treiber bezeichnet. (vgl. URL vom 20.3.2000, <http://www.qualitysearch.mckinsey.de/archive>)

Die Grafik auf der folgenden Seite visualisiert die getroffenen Aussagen.

Grafik 1: Online Dienste mit dem stärksten Wachstum in der Medienbranche

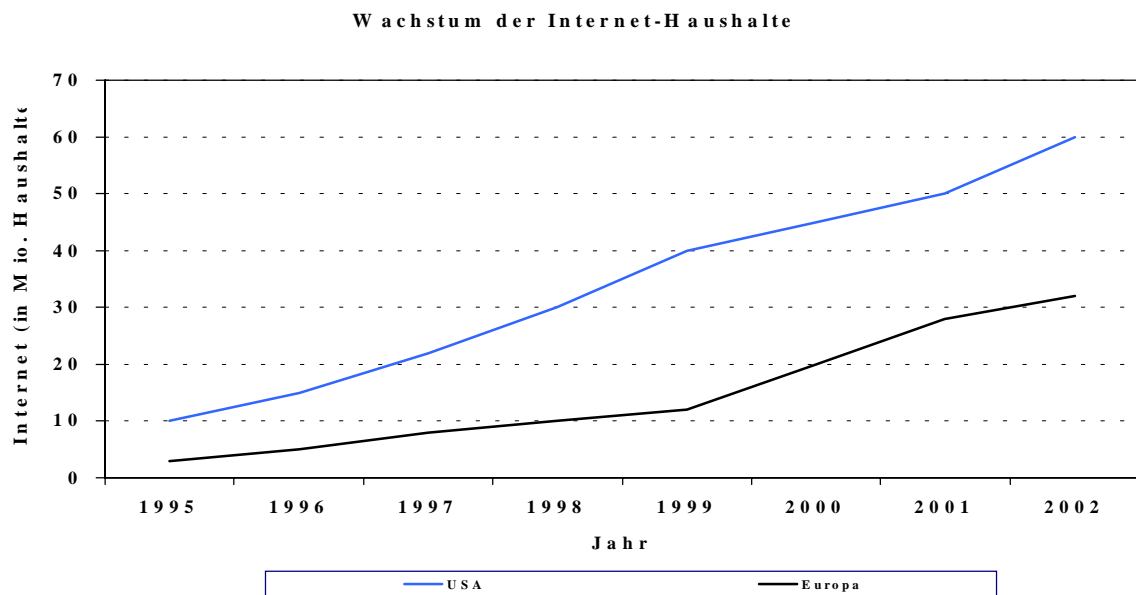


Quelle: www.qualitysearch.mckinsey.de

„Darüber hinaus entwickeln sich derzeit, bedingt durch die digitale Revolution und zunehmende Deregulierung, eine Vielzahl an neuen Anwendungen und Geschäftsmöglichkeiten. Auf der Basis der sich alle 100 Tage verdoppelnden Internet-Gemeinde, Schätzungen sprechen derzeit von über 100 Millionen Nutzern, explodieren die Umsätze für E-Commerce förmlich.“ (URL vom 20.3.2000, <http://www.qualitysearch.mckinsey.de/archive>)

Die angeführten Grafiken zeigen das Wachstum des Internet in den USA und Europa, sowie die steigenden Umsätze im Bereich des E-Commerce. (vgl. URL vom 20.3.2000, <http://www.qualitysearch.mckinsey.de/archive>)

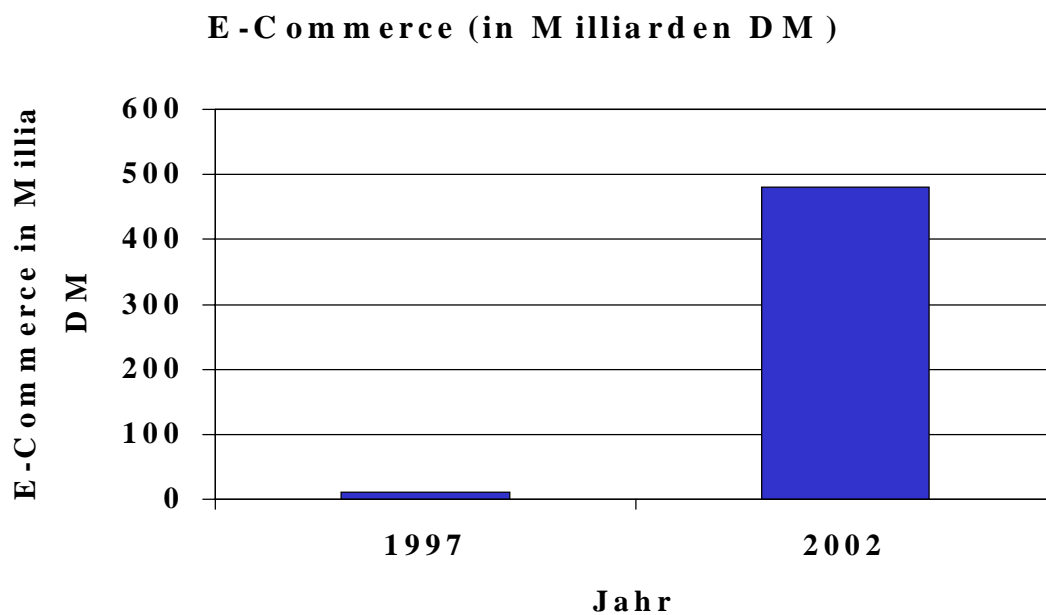
Grafik 2: Wachstum der Internethaushalte



Quelle: www.qualitysearch.mckinsey.de

Die Ordinate der Grafik beziffert die Internethaushalte in Millionen, auf der Abszisse ist die Zeit abgetragen. Aus dem Schaubild kann entnommen werden, dass bis 2002 die Zahl der Internethaushalte in den USA auf ca. 60 Mio. und in Europa auf etwa 30 Mio. steigen wird.

Grafik 3: E-Commerce Ausgaben



Quelle: www.qualitysearch.mckinsey.de

Grafik 3 verdeutlicht, dass die Ausgaben im Bereich des E-Commerce von ca. 10 Milliarden DM für das Jahr 1997 bis zum Jahr 2002 auf ca. 480 Milliarden DM steigen werden.

Das im Bereich der Computer- und Internettechnologie die Transformation zum Massenkonsumgut größtenteils schon vollzogen ist, spiegeln diverse Computerangebote von Billigsupermärkten wie ALDI oder LIDL wieder. Neue Medien, in diesem Fall der Computer, können als Massenkonsumgut im Supermarkt gekauft werden. Eine Konsequenz aus dem starken Anstieg von Homecomputern ist die wachsende Zahl der Internet-User. Die Diskussion um die Funktion des Internet im alltäglichen Leben läßt sich beispielsweise mit den Debatten im Rahmen der Einführung der Elektrizität vergleichen. Es wird immer wieder von einer idealisierten Zukunftsvision gesprochen. Es kam zu Aussagen wie: „Elektrizität wird einen Beitrag zu einer verstärkten Demokratie in der Gesellschaft leisten.“ (Marvin, 1988: zit. nach Mackay S.293) In diesem Zusammenhang ermöglicht das Internet aufgrund seiner zahlreichen Möglichkeiten eine Variation von Konsummustern. Für die Zukunft wird unterstellt, dass beispielsweise soziale Muster verstärkt durch das Medium beeinflusst werden. Ein Diskussionsbeispiel bezüglich dieser Thematik sind die besprochenen Virtual Communities (vgl. Gliederungspunkt 6).

Im Gegenzug bestimmen Alltagsleben und Konsumverhalten aber auch die technologische Entwicklung. Die Produkte müssen letztendlich auch von den Konsumenten akzeptiert werden. Man kann also von einer gegenseitigen Abhängigkeit zwischen Produktionssphäre und Konsumtionssphäre sprechen. Daraus resultiert ein „trade-off“ für die Produktion zwischen Kreativität und Anpassung an Bedürfnisse der Konsumenten. Eine kreative Lösung macht nur dann Sinn, wenn sie vom Konsument auch in Anspruch genommen wird. Bezüglich des Home Computers und des Internet kann man von einer Realisierung des angesprochenen „trade-offs“ sprechen. Computer und Internet sind nicht nur wichtiger Bestandteil der meisten Arbeitsplätze, sondern finden auch verstärkt Eingang in Privathaushalte. Internetfunktionen wie E-Mail sind bereits alltäglich. Ob aber soziales Verhalten nicht nur auf der Ebene einzelner Individuen, sondern auch auf gesamtgesellschaftlicher Ebene beeinflusst wird, bleibt abzuwarten.

Literaturverzeichnis

Gesellschaft für Konsumforschung (2000): Tomorrow Newsletter. www.tomorrow.de.

Mackay, H. (1997): Consumption and everyday life. Culture Media and Identities: Consuming communication technologies at home. London, Sage Publications.

Mackenzie, D.; Wajcman, J. (1985): The social shaping of technology. Milton Keynes, Open University Press.

Marvin, C. (1988): When old technologies were new: Thinking about communications in the late nineteenth century. Oxford, Oxford University Press.

McKinsey Consulting (1999): Medienindustrie: Zehn Thesen zur Zukunft der Medienindustrie und ihrer Zeitschriftenbranche. www.qualitysearch.mckinsey.de.

Mertens, P. (1996): Grundzüge der Wirtschaftsinformatik. 4.Auflage, Berlin.

Noble, D. (1984): Forces of Production. New York.

Wällisch Thomas (1999): Sicherheit im Internet. www.student.uni-augsburg.de/~waellith.

Dieser Text wurde von Thomas Wällisch im Rahmen der Veranstaltung Konsum und Erlebnis (SS2000) verfasst. Weitere Inhalte der Veranstaltung und Informationen zum Lehrstuhl sind unter www.wiso.uni-augsburg.de (Werbepsychologie und Konsumforschung) nachzulesen.