# Auf dem Weg in die vernetzte Welt

Autor(en): **Groebel, Jo**

Objekttyp: **Preface**

Zeitschrift: **Comtec : Informations- und Telekommunikationstechnologie = information and telecommunication technology**

Band (Jahr): **75 (1997)**

Heft 4

PDF erstellt am: **29.05.2024**

**Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

**Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

**http://www.e-periodica.ch**

# AUF DEM WEG IN DIE VERNETZTE WELT

Die Technik ist nicht das Problem. Sobald Kompatibilität und Konvergenz erreicht sind, wird sich eine neue Ära auftun, in welcher eine virtuelle Welt existiert, die neben der physikalischen Welt besteht und diese überlagert. Mit allen neuen Möglichkeiten wie Multimedia, Internet oder Virtual Reality wird nicht nur eine elektronische Infobahn geschaffen, sondern auch eine digitale Umwelt. Man wird virtuell so gut wie alles tun können, was bisher nur in einer realen Umgebung möglich war: Kommunikation, Interaktion mit Gruppen, Einkauf, Spiel, Teilnahme an öffentlichen Veranstaltungen. Das Problem ist vielmehr, was die Gesellschaft und die Anwender wollen. Sind sie bereit für all die schönen Möglichkeiten, die ihnen die Technik bietet?

Sieger im Technologiewettbewerb wird derjenige Player sein, der das einfachste und umfassendste System anbietet. Noch im Spiel sind: traditionelle Software-, Netware- und ISDN-Anbieter, die Kabelbranche, Satellitensysteme, Mediaproduzenten, die Telekommunikation usw.
Information heisst Kommunikation. Der Anwender benötigt Systeme bzw. diejenigen, welche die ihm angebotenen Informationen strukturieren können. Es ist schön, durch das Internet zu surfen, aber über 60 Mio Internet-Anwender weltweit können nicht ernsthaft als überschaubar angesehen werden. Demzufolge werden Informationsvermittler entstehen.
Frage: Werden das digitale Systeme sein oder «reale» Menschen oder beides? Welche Rolle werden Schulen, staatliche Stellen, neue Gruppierungen, Unternehmen, Unternehmerpersönlichkeiten spielen?
Die breite Öffentlichkeit wird, abgesehen von den Freaks und den Profis, von all den Schönheiten erst noch zu überzeugen sein müssen. Für den Durchschnittsbürger sind weder Technikfaszination noch das reine Kosten-Nutzen-Verhältnis die primären Entscheidungskriterien für den Eintritt in die digitale Umwelt. Er will nicht notwendigerweise eine universelle Welt oder eine abstrakte, er will wissen, welche konkreten Vorteile sich für ihn aus der Beteiligung an der neuen Umwelt ergeben. Er braucht emotionale Erfahrungen, bevor er zu Investitionen bereit ist.

Die soziale Sicherheit und die Identität ganzer Länder stehen auf dem Spiel. Die Globalisierung der Systeme bedeutet, dass sich Arbeit innerhalb weniger Minuten von einem Teil des Erdballs auf einen anderen praktisch ohne Kosten verlagern lässt. Da Kommunikation und Information ohnehin zu den Hauptprodukten geworden sind, können sie ohne weiteres dort produziert werden, wo es am kostengünstigsten ist. Die westliche Welt wird es mit einer noch schwereren Wirtschaftskrise zu tun haben, wenn für gute und neue Dienste nicht ausreichend Kreativität aufgewendet wird.
Gleichzeitig wird sich die Allgemeinheit mehr an Bezugspunkten orientieren, die nicht geographischer und nationaler Natur sind.
All diese Probleme lassen sich nur lösen, wenn wir uns nicht nur mit Technik und Märkten befassen, sondern auch mit strategischen Fragen, aus denen sich die Verschmelzung der physischen mit der digitalen Welt ergibt: reale Schule und Telelearning, virtuelle Organisationen und Teamarbeit in persona, physische Erfahrungen und Virtual-Reality-Spiele, Dienstreisen und globale Telekommunikation. Jedes Unternehmen, jede Organisation, jede Gruppe muss für diesen Zukunftsaspekt Kreativität und Planungsarbeit aufwenden.
Wir werden nur dann über die neue Welt bestimmen können, wenn wir die digitale und die physische Umwelt zusammenbringen können.

Professor Dr. Jo Groebel, Universität Utrecht