

Inhalt

Vorwort	11
0. Einleitung	15
Untersuchungsgegenstand, theoretischer Bezugsrahmen und Ziel der Untersuchung.	
1. Die Mensch-Maschine-Beziehung	18
Technik als Bestandteil des Menschen; Organmangel-Organersatz-Organausschaltung; Stand der Forschung; Modelle der Mensch-Maschine-Kommunikation; Kommunikation als Denkleistung.	
1.1. Sprache als Element der Mensch-Maschine-Beziehung	23
Natürliche und formale Sprachen; mechanisches Denken; sprachliche und psychologische Auswirkungen.	
1.2 Der Sprechakt	32
Abgrenzung von Interaktion, Kommunikation und Sprechakt; Kommunikation Mensch-Mensch und Mensch-Computer: formale, algorithmische und diskrete Kommunikation; Metakommunikation; Sprechen und Handeln.	
1.3. Der Befehl als Sprachelement bei der Mensch-Maschine-Kommunikation	37
Programmiersprachen; Formalismus beim Denken; formalisierendes Element der Mensch-Maschine-Kommunikation.	
1.4. Weitere Sprachelemente der Mensch-Maschine-Kommunikation	46
Password, File/Dateiname und Befehle als Elemente des Sprechaktes.	
1.4.1. Password-Assoziation	48
Assoziationsgesetz der Ähnlichkeit, des Kontrastes und der räumlichen und zeitlichen Kontiguität; Ideenassoziation.	
1.4.2. Empirische Untersuchung	54
Pretest; Hauptuntersuchung; Rücklauf; Beschreibung der Grundgesamtheit: Soziographie und Einstellungsvariablen.	
1.4.2.1. Ergebnisse	60
Gruppenspezifische Auswertung unter assoziations-theoretischem Aspekt.	

1.4.2.1.1. Assoziationstheoretisch begründete Password-Wahl	62
Gesetz der Ähnlichkeit: Einstellung zur EDV; Gesetz des Kontrastes: territoriale Bezüge; Assoziation Hobby, Freizeit: soziale und dingliche Bezüge; Assoziation nach Gesetz der räumlichen und zeitlichen Kontiguität; Assoziation von Zeichenfolgen; Palindrome; Password-Generatoren; Differenzierung nach natur- und nicht-naturwissenschaftlichen Berufen und Geschlecht.	
1.4.2.1.2. Password-Bildungsverläufe	71
Password-Wechsel; Kontinuitäten beim Assoziationsverhalten.	
1.4.2.1.3. Geschlechtsspezifisches Password	72
Pragmatismus und Realitätssinn bei Frauen; Abkürzungen und zusammengesetzte Wörter bei Männern.	
1.4.2.1.4. Einstellung zur EDV	73
Kritische Einstellung und Werthaltungen zum Computer: abstrakte Zeichenfolgen; Computer als Bedrohung; lexikalisierte Wörter mit realer Bedeutung.	
1.4.2.1.5. Lebensereignisse	74
Lebensereignisse beeinflussen Assoziationsverhalten.	
1.4.2.2. Relevante Faktoren bei der Password-Wahl	76
Persönlichkeitsbezogene Bedingungen.	
1.4.3. Assoziation von File-Namen	78
Datei/File-Name: logische Organisation von Daten und Informationsquelle über Datei-Inhalte.	
1.4.3.1. Abstraktion	80
Begriffsbildung, Kriterien der Abstraktion: Übertragung, Verallgemeinerung, Verknüpfung, Isolierung, Verdünnung.	
1.4.3.2. Erhebung von File-Namen	82
Sammeln von File-Namenslisten, Feldarbeit.	
1.4.3.3. Auswertung der erhobenen File-Namenslisten	83
Lexikalisierte Dateinamen, Personennamen, Zeichenfolgen.	
1.4.3.4. Typische File-Namen	86
File-Namen als Identitätsbeschreibung des Benutzers.	
1.4.3.5. Zusammenfassendes Ergebnis der File-Namenanalyse	88
Pragmatische Funktion; überwiegend Abkürzungen; kaum Kommunikationscharakter.	

1.5. Sprechen Computer anders?	89
<i>"Sprechen Computer anders oder werden wir wie Computer sprechen?"</i> Umgangs- und Fachsprache.	
1.6. Werden wir wie die Computer sprechen?	112
Einflüsse auf die Verbalisation am Computer; wie verändert der Computer den Schreibstil?	
1.6.1. Kontrastive intra- und interpersonelle Korpusuntersuchung	114
Analyse freiassoziierter Texte, die einmal mit und einmal ohne den Einsatz von EDV erstellt wurden.	
2. Mikro- und makrosoziologische Einflüsse	152
Maschinelles Verarbeiten reduzierter Daten (ohne Weltwissen); Entstehung von sozialen Problemen; Computer als Ersatz für Sozialkontakte.	
2.1. Anthropomorphisierung des Computers	131
Selbständig handelnder Agent; metaphorisches Ebenbild des Menschen; Computer = Rechner.	
2.1.1. Metapher und Anthropomorphismus	137
Verwendung von Metaphern bei neuen Situationen mit neuen Wissensinhalten; Einleitung anthropomorphisierender Prozesse.	
2.1.2. Analyse von Fachzeitschriften und Werbung	152
Auswertung visueller und verbaler Metaphern in populärwissenschaftlichen Zeitschriften mittels einer Längsschnittuntersuchung.	
2.1.3. Der Computerwitz	154
Der Witz als Kommunikationselement und Mittel zur Artikulation von Angst.	
2.2. Digitalisierte Gesellschaft	157
Entstehung neuer Klassengesellschaften; Informationsgesellschaft; Pseuditis.	
2.2.1. Tele-Arbeit	171
Vernetzung; Bestimmung von sozialen Verhaltensweisen durch Maschinen.	
2.2.2. Entscheidungsfindung durch den Computer	172
Gesichertes Wissen; Computersimulation ökonomischer und politischer Situationsentscheidungen.	

2.2.3. Anomisches Handeln: Computerkriminalität	180
Computerviren; Computersabotage; Datenschutz durch Soft- und Hardware sowie durch Gesetzgebung.	
2.2.4. Computereinsatz in der Wissenschaft	207
Unterschiedlicher Einsatz in Natur- und Geisteswissenschaften; effiziente Datenverwaltung.	
2.2.5. Computer in Bildung und Ausbildung	209
Veränderung der Lehrinhalte durch technische Informationsverarbeitung; Unsicherheit bei Betroffenen; Lernziel: Aufteilung der Arbeit zwischen menschlichen Gehirnen und intelligenten Systemen.	
2.3. Subgruppenspezifischer Einfluß des Computers	220
Kinder, Jugendliche, Frauen und Männer, jede dieser Subgruppen interagiert individuell mit dem Computer.	
2.3.1. Kind und Computer	221
Piagets und Turkes Entwicklungskonzepte; das Kind als Programmierer; LOGO und <i>Turtle</i> .	
2.3.2. Jugend und Computer	230
Opfer des Elektronik-Zeitalters; Revolte im stillen; neue Sprachen: <i>Hackerese</i> .	
2.3.3. Frau und Computer	237
Feministischer Ansatz: Computersprache als Männerdomäne; Wissenschaftlerinnen im Bereich der Informatik; besonderes Verhältnis der Frau zum Computer; die Frau im Informatikberuf.	
2.3.4. Mann und Computer	246
Der typische Mann und sein Computer.	
3. Schlußbetrachtung	247
4. Resumé	254

5. Verzeichnisse	257
5.1. Abkürzungsverzeichnis	257
5.2. Password - Glossar	261
5.3. Liste der File-Namen	279
5.4. Bibliographie	287
5.5. Fragebogen der Untersuchung	301
5.6. Biographie des Autors	311