

Virtuelle Computerwelten: Fiktion, Realität, Gesellschaft



Filesize: 9.73 MB

Reviews

*This ebook will be worth buying. It usually fails to charge too much. You will not sense monotony at at any time of your time (that's what catalogs are for regarding when you check with me).
(Retha Frami V)*

VIRTUELLE COMPUTERWELTEN: FIKTION, REALITÄT, GESELLSCHAFT



To read **Virtuelle Computerwelten: Fiktion, Realität, Gesellschaft** PDF, remember to refer to the hyperlink beneath and save the ebook or have access to additional information which are highly relevant to VIRTUELLE COMPUTERWELTEN: FIKTION, REALITÄT, GESELLSCHAFT book.

GRIN Verlag Mrz 2014, 2014. Taschenbuch. Book Condition: Neu. 211x146x7 mm. This item is printed on demand - Print on Demand Neuware - Studienarbeit aus dem Jahr 2005 im Fachbereich Medien / Kommunikation - Multimedia, Internet, neue Technologien, Note: 1,3, Rheinische Friedrich-Wilhelms-Universität Bonn (Zentrum für Kommunikations- und Medienwissenschaft), Veranstaltung: Virtualität: Theorie und Praxis, 10 Quellen im Literaturverzeichnis, Sprache: Deutsch, Abstract: In den letzten beiden Jahrzehnten ist über die gesamte moderne Zivilisation ein technokulturelles Phänomen hereingebrochen, das unser Leben und unsere Gesellschaft nachhaltig beeinflusst und einen so umfassenden Siegeszug angetreten hat wie keine andere technische Neuerung zuvor: Der Computer. Von den primitiven Lochkartensystemen der vorherigen Jahrzehnte abgesehen, war es der moderne digitale, platinenbetriebene Heimcomputer, der ab Anfang der 1980er Jahre, vor allem durch den Konzern Commodore vermarktet, zu einem festen Bestandteil der Arbeit, der Unterhaltung aber auch der Kommunikation der Menschen wurde. Über die 90er Jahre, die immer leistungsfähigere Rechner, die modernen PCs, und die umfassende Einführung des Internets mit sich brachten, ging die Entwicklung innerhalb von wenigen Jahren rasend schnell bis in unsere Gegenwart voran, in der der Computer das elementare Medium zur Kommunikation, Information, Arbeitsorganisation, Steuerung von technischen Abläufen, Simulation und nicht zuletzt zur Unterhaltung geworden ist. Wer könnte sich heute noch ein Leben ohne Internet oder Computerspiele vorstellen Es ist wohl nicht zu hoch gegriffen, wenn man diese Frage mit 'kaum jemand' beantwortet. Bei aller Integration von virtuellen Computerwelten in unseren Alltag und aller Gewöhnung an das Leben mit dem virtuellen Räumen, die der Computer uns eröffnet, bleiben allerdings zwei Fragen offen: Wie sind virtuelle Computerwelten eigentlich in die Lebenswelt der Menschen hinsichtlich der menschlichen Alltagskategorien Fiktion und Realität einzuordnen und welche Auswirkungen können sie au 36 pp. Deutsch.



[Read Virtuelle Computerwelten: Fiktion, Realität, Gesellschaft Online](#)



[Download PDF Virtuelle Computerwelten: Fiktion, Realität, Gesellschaft](#)

Other PDFs



[PDF] Psychologisches Testverfahren

Access the hyperlink listed below to download "Psychologisches Testverfahren" PDF file.

[Save eBook »](#)



[PDF] Programming in D

Access the hyperlink listed below to download "Programming in D" PDF file.

[Save eBook »](#)



[PDF] Studyguide for Constructive Guidance and Discipline: Preschool and Primary Education by Marjorie V. Fields ISBN: 9780136035930

Access the hyperlink listed below to download "Studyguide for Constructive Guidance and Discipline: Preschool and Primary Education by Marjorie V. Fields ISBN: 9780136035930" PDF file.

[Save eBook »](#)



[PDF] New KS2 English SAT Buster 10-Minute Tests: 2016 SATs & Beyond

Access the hyperlink listed below to download "New KS2 English SAT Buster 10-Minute Tests: 2016 SATs & Beyond" PDF file.

[Save eBook »](#)



[PDF] Memoirs of Robert Cary, Earl of Monmouth

Access the hyperlink listed below to download "Memoirs of Robert Cary, Earl of Monmouth" PDF file.

[Save eBook »](#)



[PDF] Yearbook Volume 15

Access the hyperlink listed below to download "Yearbook Volume 15" PDF file.

[Save eBook »](#)