

**Antonia und Prosper sind selten gleicher Meinung, denn sie haben, wie es der Schweizer Volksmund gerne sagt, „das Heu nicht auf der gleichen Bühne“.**

Oft schauen sie kontroverse Diskussionsrunden am TV. Das heutige Thema behandelte das Problem, dass die neuen Medien Arbeitsleben sowie das Freizeit- und Kommunikationsverhalten vieler Menschen nachdrücklich verändern. Dieser tiefgreifende Wandel führte zu heftigen Diskussionen über die Auswirkungen, Chancen und Gefahren der neuen Medien. Nach der Sendung diskutieren Antonia und Prosper.



**Bei den folgenden Thesen spricht sich Antonia jeweils dagegen aus, Prosper dafür. Stelle fest, welches wessen Argumente sind:**

## 1. Die neuen Medien führen zu einer Verflachung sozialer Beziehungen und zu einer Verarmung der Kommunikation.

<b>Prosper:</b>	Wegen Schnelligkeit und ständiger Verfügbarkeit von Informationen sowie der niedrigen sprachlichen und formalen Standards im Internet wird die Zwischenmenschlichkeit oberflächlicher und inhaltsärmer.
	Das Netz erleichtert die Kontaktaufnahme mit Gleichgesinnten auch über weite Entfernungen und erweitert somit die Kontaktmöglichkeiten erheblich.
	Durch die Möglichkeit zum ständigen, direkten Austausch können sich zwischenmenschliche Beziehungen auch intensivieren.
	Die Anonymität des Netzes verführt dazu, dass Menschen nicht mehr in ihrer ganzheitlichen Persönlichkeit, sondern lediglich durch ihre isolierten Beiträge wahrgenommen werden.
	Aus virtuellen Kontakten können reale Begegnungen werden (z.B. bei der Partnersuche über Kontaktbörsen).
	Zwielichtige Elemente können unter falscher Identität agieren.
	Manchen Usern fällt es schwer, zwischen realer Welt und virtueller Welt zu unterscheiden.
	Smartphonesucht führt zu einer Verkümmern realer sozialer Kontakte.

## 2. Die sozialen Medien bedeuten das Ende der Privatsphäre.

<b>Antonia:</b>	Die Privatheit von Informationen ist gewährleistet, da die öffentliche Selbstausskunft in der Regel freiwillig ist.
	Die Verletzung der Privatsphäre durch Betreiber und Staat ist immer wieder möglich. Firmen und Behörden könnten private Daten sammeln.
	Fremde Menschen erlangen Zugang zu privaten Informationen über Freundeskreis, Beruf, Familie, Verein etc.
	Teils unreflektierter Umgang mit eigenen privaten Daten, teils böswilliger Umgang mit privaten Daten durch andere und in anderen sozialen Rahmen.
	Das Internet vergisst nie. Einmal ins Netz gestellte Daten können nur sehr schwer wieder getilgt werden.
	Der Datenschutz wird ständig verbessert.
	Die Medienkompetenz der Nutzer kann durch stärkere Medienerziehung erhöht werden.

## 3. Die Foren im Internet sind das Ende des zivilen Diskurses.

	Die Anonymität im Netz verführt zu mangelnder Selbstdisziplin; häufig kommt es zu unsachlichen Beleidigungen und extremen Meinungsäußerungen.
	Die Offenheit des Netzes führt zu einer Diskussion ohne Machtgefälle. Jeder kann sich beteiligen.
	Auswüchse Einzelner werden durch die Weisheit der Mehrheit relativiert. Schwarmintelligenz könnte sich zu einer positiven demokratischen Form entwickeln. Die Woke-Bewegung z.B. macht unsere Gesellschaft menschlicher.
	Die Tendenz zur Kürze verhindert Komplexität und Differenziertheit der Argumentation.
	Radikale und sogar strafrelevante Inhalte können mühelos verbreitet werden.
	Meinungsvielfalt bewirkt oder verstärkt die Demokratisierung.
	Oppositionellen Kräften in autokratischen oder diktatorischen Regimes fällt es leichter, sich zu vernetzen und aktiv zu werden.
	Fake News können nur schwer überprüft werden, Verschwörungstheorien grassieren.
	Autoritäre oder diktatorische Systeme belegen das Internet mit Zensur.
	Trotz Zensurbemühungen bedeutet das Internet in diktatorischen Ländern oft die einzige Möglichkeit, ungefiltert zu Informationen zu gelangen.

**Und noch dies:** Ben Hecht war einer der gefragtesten Drehbuchschreiber Hollywoods. Auf die Frage, was eine gute Geschichte ausmacht, antwortete er: «Zwei Hunde, ein Knochen.» Er meinte damit, dass Menschen es lieben, emotionale Konflikte zu sehen. Sie brauchen einen Helden (den Protagonisten) und einen Gegenspieler (den Antagonisten), also einen Guten und einen Bösen, die sich um einen Preis streiten.