

AUFGABE 1

Neulich haben Sie auf „<https://www.deutschlandfunk.de/>“ folgenden Beitrag gelesen und fühlen sich angesprochen. Schreiben Sie einen **Artikel** (ca. 350 Wörter) als Reaktion auf den Beitrag, in dem Sie sich auf folgende Punkte beziehen:

- Welche sind Ihrer Ansicht nach die Nachteile der Digitalisierung der Arbeitswelt für die soziale Kommunikation?
- Welche sind die Vorteile der Digitalisierung der Arbeitswelt für die Umwelt?

Nach der Corona-Pandemie

Wie die Digitalisierung der Arbeitswelt jetzt weitergeht

Die Corona-Pandemie hat für viele Beschäftigte das Homeoffice und eine weitere Digitalisierung ihrer Arbeit gebracht, etwa über Videokonferenzen. Und vieles davon wird bleiben, sagen Experten. Die Entwicklung könnte sich sogar noch beschleunigen – mit unklaren Auswirkungen auf Privatsphäre und Datenschutz.

Von Peter Welchering | 19.06.2021

„70 Prozent der Personalmanager der von uns befragten Unternehmen planen nach der Krise die Möglichkeiten für mobiles Arbeiten zu erweitern.“ So die Prognose von Dr. Stefan Rief, Leiter des Forschungsbereichs Organisationsentwicklung und Arbeitsgestaltung beim Fraunhofer-Institut für Arbeitswirtschaft und Organisation (IAO). Während der vergangenen Tage und Wochen war Rief ein ziemlich gefragter Mann. Denn wie es mit der Digitalisierung und der Organisation von Arbeit in der Gesellschaft weitergeht, wenn die Pandemie abflaut oder gar überwunden ist, das ist im Augenblick eine der am intensivsten diskutierten Fragen. Gleiche mehrere Fachkonferenzen haben sich mit digitalen Arbeitsweisen und deren Anwendung nach Corona beschäftigt.

Homeoffice wird sich fest etablieren

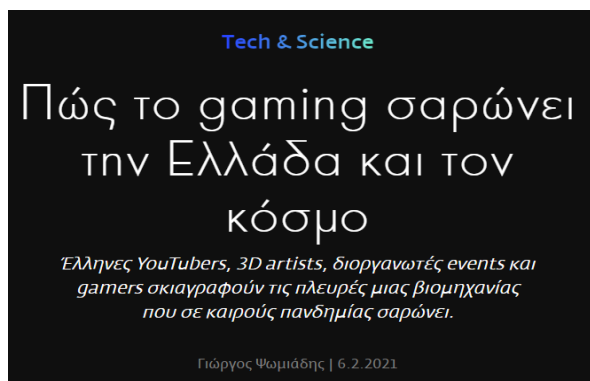
Und da gibt es einige grundlegende Erkenntnisse. Homeoffice wird sich in administrativen und in kreativen Berufen weiterhin fest etablieren. Videokonferenzen werden Geschäftsreisen ersetzen. Fortbildungsveranstaltungen werden zunehmend hybrid und digital. Und es wird lauter, nicht nur, weil wir so viele Videokonferenzen machen, sondern, weil die Spracheingabe und die Sprachausgabe die Tastatur in vielen Anwendungen ersetzen wird.

nach: <https://www.deutschlandfunk.de/nach-der-corona-pandemie-wie-die-digitalisierung-der-100.html>

AUFGABE 2

In Anlehnung an den Informationen folgenden Beitrags schreiben Sie auch einen **Artikel** (300 Wörter) für eine Online-Zeitschrift, in dem Sie:

- die Computerspielindustrie und deren Einfluss auf die griechische Gesellschaft präsentieren, und
- die Rolle der Computerspiele im Leben des modernen einsamen Menschen erklären.



Σήμερα, ενώ οι βιομηχανίες πλήττονται η μία μετά την άλλη, η βιομηχανία ηλεκτρονικών παιχνιδιών σαρώνει. Αρκεί ένα κινητό, ένα laptop, ένα pc ή μια κονσόλα, καθόλου ή λίγα χρήματα για να βυθιστεί κανείς σε έναν εικονικό κόσμο γεμάτο δράση και περιπέτειες, ικανοποιώντας ταυτόχρονα την ανάγκη να ανήκει σε μια εποχή που το αίσθημα της μοναξιάς εντείνεται λόγω των υγειονομικών περιορισμών.

Εάν κάποτε τα νεαρά παιδιά θεωρούνταν η μόνη ηλικιακή ομάδα που έπαιζε video-games, σήμερα αυτό έχει αλλάξει. Από τους μεγαλύτερους, που μετά τη δουλειά θα συνδεθούν για να χαλαρώσουν, μέχρι τους φοιτητές που παίζουν ώρες ατέλειωτες ή τους νεότερους που περιμένουν με ανυπομονησία το video του αγαπημένου τους YouTuber, το ηλεκτρονικό παιχνίδι είναι παντού.

Κατά τη διάρκεια της πρώτης καραντίνας, η Nielsen Games έκανε μια έρευνα σε 3.000 ενεργούς παίκτες από την Αμερική, τη Γερμανία και την Αγγλία αναφορικά με τον χρόνο που αφιερώνουν στα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Η αύξηση που σημειώθηκε τότε άγγιζε ένα ποσοστό 20%-45%.

Και αυτό ήταν μόνο η αρχή...

Η αίσθηση της κοινότητας

Πώς μπορεί ένα φαινομενικά μοναχικό σπορ να αποτελεί για κάποιους έναν τρόπο μέσα από τον οποίο θα «συνδεθούν» με άλλους; Είτε παρακολουθείς απλώς κάτι που την ίδια στιγμή παρακολουθούν και χιλιάδες άλλοι, είτε περιηγείσαι στις πίστες ενός παιχνιδιού μιλώντας με αγνώστους, το σημαντικό είναι ότι εκείνη τη στιγμή διασκεδάσεις, έρχεσαι σε επαφή με άλλους και νιώθεις ότι μοιράζεσαι κάτι.

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ως τέχνη

Ο κόσμος ενός «τρισδιάστατου καλλιτέχνη» (3D artist) και η εξέλιξη στην κατασκευή ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού (game) πηγαίνει πλέον σε άλλα επίπεδα. Τα τελευταία χρόνια το σύμπαν του gaming αφορά διάφορες μορφές τέχνης, περιλαμβάνοντας από τη μουσική μέχρι τα πρόσωπα ηθοποιών, από μεταφορές ταινιών μέχρι τα συναρπαστικά σενάρια που προσφέρουν στον θεατή μια εμπειρία που κινητοποιεί όλες τις αισθήσεις.

Το YouTube και οι πλατφόρμες των παικτών

Ο Rapos αποτελεί φαινόμενο στον κόσμο του ελληνικού YouTube. Το κανάλι του για ηλεκτρονικά παιχνίδια μετράει πάνω από 600.000 συνδρομητές. Ο ίδιος σπουδάζει Οδοντιατρική, παίζει ηλεκτρονικά παιχνίδια από 7 χρονών και για πολλούς είναι μία από τις πιο συμπαθητικές μορφές του ελληνικού Διαδικτύου. Πολλοί γονείς, μάλιστα, τον θεωρούν πρότυπο επειδή κατάφερε να συνδυάσει σπουδές και παιχνίδι.

«Δεν ασχολούμαι επαγγελματικά με το ανταγωνιστικό παιχνίδι. Κυρίως ασχολούμαι με τα παιχνίδια που έχουν μια ιστορία και απλώς παίζω με τον υπόλοιπο κόσμο. Το δικό μου κανάλι το παρακολουθούν ακόμη και παιδιά 5 ετών που βλέπουν τα παιδικά παιχνίδια, αλλά επειδή η γκάμα μου στα παιχνίδια είναι τεράστια, οι ηλικίες φτάνουν μέχρι τα 30-35. Αυτό δεν είναι τυχαίο. Πρόκειται για ανθρώπους που μεγάλωσαν με παιχνίδια.

Nach: <https://www.lifo.gr>

ΤΕΛΟΣ ΜΗΝΥΜΑΤΟΣ