



Dieses Werk ist lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



CIT4VET – Open Online Catalogue of  
Intercultural Tools for Vocational  
Education and Training  
2018-1-DE02-KA202-005051



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

## IO 2: Leitlinien für die praktische Anwendung interkultureller Aspekte im Berufsbildungskontext

### Glossar

#### **Account**

Bei einem Account handelt es sich um einen Satz von Anmeldedaten, in der Regel Benutzername oder E-Mail und Passwort, die den Zugriff auf bestimmte, nicht öffentliche Daten ermöglichen.

#### **„Ähnlichkeiten-ziehen-sich-an“-Voreingenommenheit**

Die "Ähnlichkeiten ziehen sich an" Voreingenommenheit besteht, wenn Menschen andere Menschen mit den gleichen Eigenschaften und Qualitäten wie sie selbst bevorzugen. Dies beruht auf der natürlichen Neigung, sich mit Personen, die einem ähnlich sind, zu umgeben und ihnen zu vertrauen.

#### **Anerkennung und Validierung von Fähigkeiten**

Die Anerkennung/Validierung von Fertigkeiten ist ein Prozess, der von zertifizierten Organisationen und Stellen durchgeführt wird, um Fertigkeiten, Kenntnisse und Kompetenzen zu bewerten, zu evaluieren und zu validieren, die eine Person während des vorherigen Lernens in einer formalen, nicht-formalen oder informellen Umgebung erworben hat.

#### **App (mobile app)**

App (mobile app) ist ein Computerprogramm, das für die Ausführung auf einem mobilen Gerät wie einem Telefon oder einem Tablet entwickelt wurde. Apps decken jeden Bereich und jede Verwendung ab: Es gibt Spiele-Apps, Social Apps, Office-Apps usw. Sie können kostenlos oder gegen Bezahlung in Online-Plattformen, die App-Stores genannt werden, heruntergeladen werden. Eine App erlaubt es, das elektronische Gerät nach persönlichem Geschmack und Bedarf zu personalisieren.

#### **Blended-Learning**

Blended Learning ist ein Lern-/Lehrsystem, das die Inspiration und Motivation des traditionellen Klassenzimmerunterrichts

mit dem Spaß und der Flexibilität des E-Learnings verbindet, um Kurse zu schaffen, die für die heutigen Studenten zugänglich und motivierend sind.

**Blended online Kurs**

Ein Blended-Online-Kurs ist eine auf modernen Lernkonzepten basierende Trainingsmethode, die den Einsatz verschiedener Medien im Trainingsprozess beinhaltet (meist die Kombination von Präsenztraining und Online-Lernen).

**Copyright-Status**

Der Copyright-Status (Urheberrechtsstatus) ist das Recht des Urhebers auf sein Werk/Produkt/Kreation im Zusammenhang mit der Verbreitung, Nutzung, Anwendung, Änderung usw.

**Datenbank**

Eine Datenbank ist ein Satz von Daten, die zum gleichen Kontext gehören und systematisch für die spätere Verwendung gespeichert werden.

**Diversität**

Das Konzept der Diversität umfasst Akzeptanz und Respekt. Es bedeutet, zu verstehen, dass jeder Mensch einzigartig ist, und dass unsere individuellen Unterschiede anzuerkennen sind. Diese können entlang der Dimensionen Rasse, Ethnizität, Geschlecht, sexuelle Orientierung, sozioökonomischer Status, Alter, körperliche Fähigkeiten, religiöse Überzeugungen, politische Überzeugungen und andere Arten von Überzeugungen bestehen. Es ist die Erforschung dieser Unterschiede in einer sicheren, positiven und fördernden Umgebung. Es geht darum, einander zu verstehen und über die schlichte Toleranz hinauszugehen, um die wertvollen Aspekte der Vielfalt, die in jedem Einzelnen vorhanden sind, anzunehmen und zu feiern. Quelle:  
<http://www.qcc.cuny.edu/diversity/definition.html>

**Diversitätsmanagement**

Diversity Management bezieht sich auf die Planung und Umsetzung spezifischer Strategien und Verfahren, die die

Einbeziehung von Personen mit unterschiedlichem Hintergrund fördern, damit die Vorteile der Vielfalt voll ausgeschöpft werden können. Erfolgreiche Maßnahmen zum Diversitätsmanagement stimulieren Kreativität und Innovation.

**Dominante Gruppe / Nicht-dominante Gruppe**

Dominante und nicht-dominante Gruppen werden durch den Reichtum, die Macht und den sozialen Status definiert, den sie besitzen. Mitglieder der dominanten Gruppe erhalten Zugang zu Reichtum, Macht und Status, weil ihre Mitgliedschaft automatisch Privilegien gewährt. Folglich sind Mitglieder der nicht dominanten Gruppe negativ privilegiert.

**Entdeckendes Lernen**

Entdeckendes Lernen bezeichnet den Prozess des Lernens durch Erfahrung und der anschließenden Reflexion über diese Handlung. Es ist eine Form des aktiven Lernens, bei der die Lernenden einbezogen werden, anstatt ihnen nur Wissen zu präsentieren, das sie passiv aufnehmen. Es ist ein altes Konzept, das bereits unter Aristoteles angewandt wurde. Dieser Lernform werden erhebliche Vorteile im Unterricht nachgesagt, da sie die Schüler motiviert, indem sie Erfahrungen präsentiert, die über den Klassenraum hinausgehen.

**Feedback**

Feedback ist ein System, das in der Übertragung einer Reaktion oder Antwort des Empfängers an den Hörer nach der Interpretation der Nachricht besteht. Es ist wesentlich, um die Kommunikation effektiv zu gestalten und gibt dem Sender wertvolle Informationen darüber, wie die Kommunikation empfangen wurde. Insbesondere wird Feedback als bewertende oder korrigierende Information über eine Aktion, ein Ereignis oder einen Prozess und als Chance zur Verbesserung gegeben.

**Frei zugängliche Bildungsressourcen**

Frei zugängliche Bildungsressourcen (engl. OER - Open Educational Resources). Dies sind kostenlose und offen lizenzierte Bildungsmaterialien, die für Lehr-, Lern- und Forschungszwecke sowie für andere Zwecke verwendet

werden können.

### **Fuzzy culture (Bolten)**

Der "Fuzzy culture"-Ansatz von Jürgen Bolten beschreibt eine multiperspektivische Beobachtung der Interaktion zwischen unterschiedlich sozialisierten Personen. Bolten entwickelte ein Modell interkultureller Handlungskompetenz, das die effektive integrierte Interaktion zwischen persönlicher, sozialer, methodischer und beruflicher Kompetenz in einem interkulturellen Kontext betrachtet.

### **Gamifizierung**

Gamifizierung ist die Anwendung von Game-Design-Elementen und Spielprinzipien in Nicht-Spielkontexten - eine Reihe von Aktivitäten und Prozessen zur Lösung von Problemen durch die Verwendung oder Anwendung der Merkmale im Bereich der Bildung und Ausbildung.

### **Individualismus / Kollektivismus**

Individualismus und Kollektivismus beziehen sich auf den Grad der Interdependenz zwischen Mitgliedern einer Gesellschaft. Annahmen über das Selbst, die anderen und die Interdependenz zwischen beiden unterscheiden sich je nach Kultur. Diese Annahmen beeinflussen die Erfahrungen der Menschen auf kognitiver, emotionaler und Verhaltensebene. Individualismus und Kollektivismus werden in der empirischen Literatur unter verschiedenen Namen beschrieben, wobei die Begriffe Unabhängigkeit und Interdependenz oft synonym verwendet werden.

### **Interaktionsmodus**

Der Interaktionsmodus ist ein Kontext oder Setting, in dem der Benutzer Materialien/Ressourcen/Produkte in einer bestimmten Art und Weise ausschöpft (es kann sich um Einzelarbeit, eine Gruppenumgebung oder eine Kombination aus beidem handeln).

### **Interkulturalität**

Interkulturalität beinhaltet Interaktionen zwischen Menschen aus unterschiedlichen kulturellen Umgebungen, um den Dialog und das Bewusstsein zu fördern, dass die kulturelle

Identität des anderen auf respektvolle Weise zu bewahren ist. Interkulturalität bezieht sich nicht nur auf die Beziehungen zwischen Menschen, die verschiedenen Ländern oder Regionen angehören, sondern auch auf die Beziehungen zu Menschen innerhalb derselben Gesellschaft, die unterschiedliche ethnische und soziale Merkmale aufweisen.

#### **Interkulturelle Effektivität**

Die interkulturelle Effektivität wird durch verhaltensbezogene, kognitive und interpersonelle Faktoren bestimmt. Sie tritt unter verschiedenen Bedingungen auf: effektive persönliche Anpassung, die durch ein Gefühl erfüllt zu sein charakterisiert ist; Herstellung positiver Beziehungen mit Menschen aus unterschiedlichen kulturellen Hintergründen; und erfolgreiche Erreichung aufgabenbezogener Ziele.

#### **Interkulturelle Kompetenz**

Interkulturelle Kompetenzen sind eine Reihe von Kenntnissen, Fähigkeiten und Einstellungen, die dazu beitragen, positiv, d.h. kritisch und einfühlsam, mit Menschen zu interagieren, deren kultureller Hintergrund sich von eigenen unterscheidet. Interkulturelle Kompetenzen können von der so genannten kulturellen Kompetenz unterschieden werden. Diese konzentriert sich mehr darauf, was eine Person über eine oder mehrere spezifische andere Kulturen weiß (siehe oben, kulturelle Kompetenz).

#### **Interkulturelle Sensibilität**

Interkulturelle Sensibilität kann durch Lernen, Erfahrung und angeleitete Reflexion in die persönliche Kultur integriert werden. Dieser Prozess beinhaltet die eigene / persönliche Konstruktion der Realität (beeinflusst durch das soziale Umfeld), so dass die Fähigkeit dazu gegeben ist, kulturelle Unterschiede zu akzeptieren und zu integrieren.

#### **Interkulturelle Psychologie**

Interkulturelle Psychologie untersucht die Unterschiede in der psychologischen Funktionsweise des Menschen unter

verschiedenen kulturellen Bedingungen. Sie untersucht die Beziehung und die laufenden Veränderungen zwischen psychologischen und soziokulturellen, biologischen und ökologischen Variablen. Sie berücksichtigt sowohl kulturell einzigartige als auch mögliche universelle Aspekte in der psychischen Funktionsweise des Menschen.

### **Kulturdimensionen**

Kulturdimensionen veranschaulichen kulturelle Präferenzen oder die vorherrschenden Tendenzen in einer bestimmten Gruppe von Menschen. Sie sollten als Werkzeuge für eine bessere kulturübergreifende Kommunikationsfähigkeit und ein angemessenes Verhalten bei interkulturellen Begegnungen gesehen werden. Kulturelle Wertedimensionen sind spezifische Mittel, mit denen Gesellschaften universelle Probleme wie die Bereitstellung von Nahrung oder die Suche nach einer Unterkunft lösen.

### **Kulturmittlung**

Kulturmittlung ist eine kognitive und kommunikative Tätigkeit, die einerseits versucht, mögliche Spannungen zwischen mehreren Personen oder Personengruppen mit unterschiedlichen kulturellen Bezügen abzubauen und andererseits das gegenseitige Kennenlernen und Verstehen dieser Bezüge zu fördern, um den Zusammenhalt und die Zusammenarbeit zwischen diesen Personen oder Gruppen zu unterstützen.

### **Kulturmodelle**

Kulturmodelle werden als grundlegende Strukturierung des Wissens definiert. Diese Modelle sind Werkzeuge, die das Konzept der Kultur erklären. Sie spielen eine wichtige Rolle bei der Generierung des Verhaltens des Einzelnen und sind daher wichtig, wenn man sein Verhalten im Vergleich zu anderen reflektiert.

### **Kulturpsychologie**

Die Kulturpsychologie erforscht die Wechselbeziehung zwischen der Kultur und den mentalen Prozessen ihrer

Mitglieder. Sie wird als ein kontinuierlicher Prozess gesehen, in dem Menschen ihre Kultur formen und ihre Kultur sie auch formt. Kulturpsychologie wird häufig mit kulturübergreifender Psychologie verwechselt. Im Vergleich dazu hat die Kulturpsychologie einen allgemeineren Ansatz und untersucht die Verbindung zwischen mentalen Prozessen und Verhalten, während sich die kulturübergreifende Psychologie auf die Variationen der mentalen Prozesse und Verhaltensweisen zwischen den Kulturen konzentriert.

#### **Kulturelle Diskriminierung**

Kulturelle Diskriminierung ist die Feststellung einer Ungleichbehandlung von Personen aufgrund ihrer Bildung, Erziehung, Entwicklung, Werte, Lebensweise, Traditionen, Überzeugungen usw.

#### **Kulturelle Identität (UNESCO)**

Kulturelle Identität wird von der Organisation der Vereinten Nationen für Erziehung, Wissenschaft und Kultur (UNESCO, 2011) definiert als "eine Reihe von charakteristischen geistigen, materiellen, intellektuellen und emotionalen Merkmalen einer Gesellschaft oder einer sozialen Gruppe, [die] neben Kunst und Literatur auch Lebensstile, Formen des Zusammenlebens, Wertesysteme, Traditionen und Überzeugungen umfass[en]".

#### **Kulturelle Kompetenz**

Kulturelle Kompetenz ist die Fähigkeit, auf der Grundlage der erworbenen Kenntnisse über die Geschichte, Zivilisation und Kultur eines Landes oder einer Ländergruppe mit einer zumindest teilweise gemeinsamen Geschichte Bezüge zu erkennen, zu verstehen und zu respektieren, die von den Bewohnern eines Kulturraums mitsamt deren kollektivem Verhalten und den dort vorherrschenden Formen des Zusammenlebens geteilt werden. Wenn Menschen kulturelle Kompetenzen haben, die sich auf mehrere verschiedene Bereiche beziehen, verfügen sie über eine plurikulturelle Kompetenz, die es ihnen auch ermöglicht, dieses Wissen in eine relative Perspektive zu setzen.

**Kulturelle  
Neurowissenschaften**

Kulturelle Neurowissenschaften sind ein interdisziplinäres Studienggebiet, das sich auf die Beziehung zwischen der kulturellen Umwelt des Menschen und neurobiologischen Systemen konzentriert, indem es Kulturpsychologie und kognitive Neurowissenschaften verbindet. Es basiert auf dem Einsatz von Instrumenten der kognitiven Neurowissenschaften zur Erklärung von Fragen über kulturelle Variationen in der Funktionsweise und im Verhalten des Gehirns.

**Kulturelle Werte**

Kulturelle Werte sind die Kernprinzipien und Ideale, aus denen eine gesamte Gemeinschaft besteht. Sie können aus mehreren Teilen zusammengesetzt sein: Bräuche, die Traditionen und Rituale sind; Werte, die Überzeugungen sind; und Kultur, die die Gesamtheit aller Leitwerte einer Gruppe darstellt.

**Lebenslanges Lernen**

Lebenslanges Lernen beschreibt den Prozess des Wissenserwerbs über die gesamte Lebensspanne hinweg auf selbstmotivierte und freiwillige Weise aus persönlichen und/oder beruflichen Gründen. Nach dieser Definition ist das Lernen nicht nur auf die Schule und die Jahre bis zum Erwachsenenalter beschränkt, sondern findet in einer Vielzahl von Situationen und in allen Altersgruppen statt. Es wird von der Kommission der Europäischen Gemeinschaft, die das Jahr 1996 zum Europäischen Jahr des lebenslangen Lernens erklärt hat, als ein Weg zur Förderung der sozialen Eingliederung, der persönlichen Entwicklung, der Selbsterhaltung und der Wettbewerbsfähigkeit angesehen.

**Lernmanagementsystem  
(LMS)**

Das Lernmanagementsystem (LMS) ist ein System, das bei der Verwaltung der Schulungsaktivitäten und -kompetenzen in einer Organisation hilft und eine effektive Möglichkeit zur Überwachung der individuellen Fähigkeiten und Kompetenzen bietet. Das System verwaltet den Zugang zu Online-Kursen, für die der Benutzer registriert ist.

### **Lernstile**

Lernstile verweisen auf eine Vielzahl von Theorien, die darauf abzielen, Unterschiede im individuellen Lernverhalten zu berücksichtigen. Auch wenn die meisten Theorien unterschiedliche Vorschläge zur Definition und Kategorisierung von Unterschieden beim Lernen haben, schlagen sie alle vor, dass Menschen nach ihrem Lernstil klassifiziert werden können und dass sich die Lernenden im Allgemeinen in der Art und Weise, wie sie lernen, unterscheiden.

### **Lernumgebung**

Lernumgebungen bezeichnen die unterschiedlichen Kontexte, in denen Lernende Wissen erwerben. Dies kann sowohl für physische Orte als auch für unterschiedliche Kulturen oder soziale und situative Kontexte gelten. Der Begriff bezieht sich also auf die verschiedenen Arten der Interaktion von Lehrern und Ausbildern mit ihren Schülern beziehen und wie diese den Ort organisieren, an dem die Lerneinheit stattfindet. Der Begriff kann darüber hinaus auch die ethische Philosophie implizieren, die den Lehrer/Ausbildern/Bildungseinrichtungen zugrunde liegt.

### **Mobiles Lernen**

Mobiles Lernen (engl. M-learning oder mobile learning) ist eine Form des Fernunterrichts, die auf persönlichen elektronischen Geräten wie Personal Computer, Smartphone, Tablet basiert. Menschen können überall sich mit den Themen auseinandersetzen, die sie interessieren, da die Inhalte und Materialien - online und zum Herunterladen - mit Hilfe persönlicher elektronischer Geräte verfügbar sind.

### **Multikulturalismus**

Multikulturalismus ist eine Politik, die darauf abzielt, die kulturelle Vielfalt zu erhalten und zu entwickeln. Die Kulturen müssen koexistieren, um sich gegenseitig zu durchdringen, zu bereichern und um sich zum universellen Kanal der Massenkultur zu entwickeln.

### **Multikulturelle Teams**

Multikulturelle Teams bestehen aus Menschen mit unterschiedlichen kulturellen Hintergründen. Diese Teams

können international sein, müssen es aber nicht, denn kein Ort ist monokulturell. Besondere Aufmerksamkeit muss den kulturellen Werten der einzelnen Teammitglieder gewidmet werden, da diese ihr Verhalten und ihre Fähigkeit, innerhalb eines Teams zu funktionieren, beeinflussen.

#### **“Neues-Denken”- Paradigma**

Das neue Denkparadigma ist ein Konzept, das von Jürgen Bolten vorgeschlagen wurde. Es bietet eine neue Perspektive auf die Kultur. Kultur wird als ein sich ständig wandelnder Aspekt mit einer mehrschichtigen Natur betrachtet, die sich nicht klar abgrenzen lässt. Kulturen werden als miteinander verflochtene und offene Netzwerke gesehen, die durch die dynamischen Wechselbeziehungen zwischen den Individuen geprägt sind. Menschen könnten leicht in Verallgemeinerungen und Stereotypen verfallen, wenn sie Kultur in einer universellen Weise wahrnehmen.

#### **Online Portal**

Ein Online-Portal ist eine speziell gestaltete Website, die Informationen aus verschiedenen Quellen, wie E-Mails, Online-Foren und Suchmaschinen, auf eine einheitliche Art und Weise zusammenführt. Es handelt sich um eine Website, die als Gateway oder als Haupteinstiegspunkt im Internet zu einem bestimmten Interessengebiet dient. Eine Bildungswebsite dient zum Beispiel als Portal zu anderen Bildungsressourcen, wie Online-Spiele, Übungen, druckbare Arbeitsblätter, Lektionen.

#### **Passwort**

Ein Passwort ist ein Satz von Zeichen, der normalerweise beim Einloggen in verschiedene Arten von Ressourcen verwendet wird, darunter Betriebssysteme, Datenbanken, Portale, E-Mail usw. Sie können sowohl aus Buchstaben, Zahlen als auch aus Sonderzeichen, d.h. Symbolen, bestehen. Viele Systeme unterscheiden auch zwischen Groß- und Kleinschreibung oder benötigen einen externen Schlüssel, um die Daten zu entschlüsseln.

### **Passwortwiederherstellung**

Die Passwort-Wiederherstellung ist ein Verfahren, das verwendet wird, wenn das Passwort vergessen wird. Zur Wiederherstellung des Passworts wird ein spezielles Computerprogramm verwendet, das das Passwort zurücksetzt und über einen bestimmten Kanal (z.B. Telefon) an den Benutzer sendet.

### **Peer-Coaching**

Peer-Coaching ist eine besondere Form des Austauschs zwischen Kollegen, zu zweit oder in kleinen Gruppen. Beim Peer-Coaching-Prozess konsultieren sich die Kollegen gegenseitig, reflektieren, bauen Fähigkeiten auf und verfeinern sie, tauschen Ideen aus, lösen Probleme und entwickeln Strategien für die berufliche und persönliche Entwicklung. Neben Peer-Coaching werden unter anderem folgende Begriffe verwendet: Peer-Support, Kollegenberatung und Peer-Sharing. Unabhängig von ihrem Namen konzentrieren sie sich alle auf die gemeinsame Entwicklung, Verbesserung und den Austausch von Wissen. Peer-Coaching hat nichts mit Evaluation zu tun und ist ein individueller und einzigartiger Prozess.

### **Stereotypen**

Stereotypen sind etablierte, verallgemeinernde Überzeugungen über eine bestimmte Gruppe von Menschen. Obwohl diese vereinfachten mentalen Darstellungen nicht die Realität darstellen, sondern diese verzerren und verallgemeinern, sind sie wichtig, um die Komplexität unserer Umwelt zu reduzieren. Sie ermöglichen es uns, schnell auf Situationen zu reagieren und den Umfang der erforderlichen mentalen Verarbeitung zu reduzieren. Gleichzeitig führen sie dazu, dass wir Unterschiede zwischen Individuen ignorieren und zu einer Verallgemeinerung gelangen. Durch Stereotypisierung schließen wir, dass eine bestimmte Person eine ganze Reihe von Eigenschaften und Fähigkeiten hat, von denen wir annehmen, dass sie für alle Mitglieder dieser speziellen Gruppe charakteristisch sind. Auch wenn es einige positive Beispiele für Stereotypen gibt, sind negative Stereotypen weitaus häufiger anzutreffen.

### **Stereotypisierung**

Ein Stereotyp ist eine Kategorie, die ein Individuum durch angenommene Eigenschaften kennzeichnet und zwar auf der Grundlage seiner Gruppenzugehörigkeit. Stereotypisierung ist gefährlich, weil sie angeblich auf einem Körnchen Wahrheit beruht. Dabei ist sie einfach falsch, weil sie die Individualität missachtet.

### **Trainingseffektivität**

Die Trainingseffektivität konzentriert sich auf die Erreichung der gewünschten Ergebnisse in Bezug auf Verhalten, Fähigkeiten und die Umsetzung von Wissen. Es gibt drei Stufen der Ausbildung: Vor der Ausbildung - mit hohem Einfluss auf die Lernmotivation der Auszubildenden; Ausbildung - Erwerb neuer Einstellungen und Fähigkeiten; und nach der Ausbildung - Nutzung des Gelernten.

### **Unbewusste Voreingenommenheit**

Unbewusste Vorurteile sind tief verwurzelte fragwürdige Urteile und erlernte Stereotypen, die automatisch auftreten und ein Individuum oder eine Gruppe gegenüber anderen bevorzugen. Viele unbewusste Voreingenommenheiten werden durch Aspekte wie Alter, Geschlecht, Nationalität, ethnische Zugehörigkeit, Klasse, Religion, sexuelle Orientierung, Behinderung usw. beeinflusst.

### **Vielfalt und Integration (D&I)**

Vielfalt bezieht sich auf eine Reihe von Merkmalen, die Menschen einzigartig machen, und auf ihre Anerkennung. Dagegen konzentriert sich Integration auf die Verhaltensweisen und sozialen Normen, die sicherstellen, dass alle gleich behandelt werden und Zugang zu Ressourcen und Möglichkeiten erhalten. Eingliederung ist für den Erfolg von Diversity am Arbeitsplatz unerlässlich.

### **Webanwendung**

Eine Webanwendung (Webapplikation) ist eine Software, die über ein Netzwerk läuft, wie sie in Intranets, Unternehmen und Schulen verwendet wird. Sie müssen nicht installiert werden. Ein paar Beispiele: Facebook, Flickr, Mibbit und Wikipedia.



---

**Web-Browser**

Webbrowser ist ein Computerprogramm, das zum Herunterladen und Anzeigen von über WWW-Server zur Verfügung gestellten Websites verwendet wird.

**Web-Browser-Plugin**

Das Web-Browser-Plugin ist ein spezielles Add-on, das die Arbeit in Browsern verbessert, ohne externe Anwendungen zu installieren. Es führt neue Funktionen in Webbrowsern ein.

**Weltkultur (Hannerz)**

Der Weltkultur-Konzept wurde von Ulf Hannerz vorgeschlagen, um die zunehmende Vernetzung verschiedener lokaler Kulturen zu erfassen, die sich auch durch die Entwicklung von Kulturen, die nicht in einem bestimmten Gebiet verankert sind, ergibt. Hannerz schlägt vor, dass lokale Kulturen heute genauer als Subkulturen innerhalb eines größeren Ganzen gesehen werden können; als Kulturen, die im Kontext ihrer kulturellen Umgebung und nicht isoliert verstanden werden müssen.