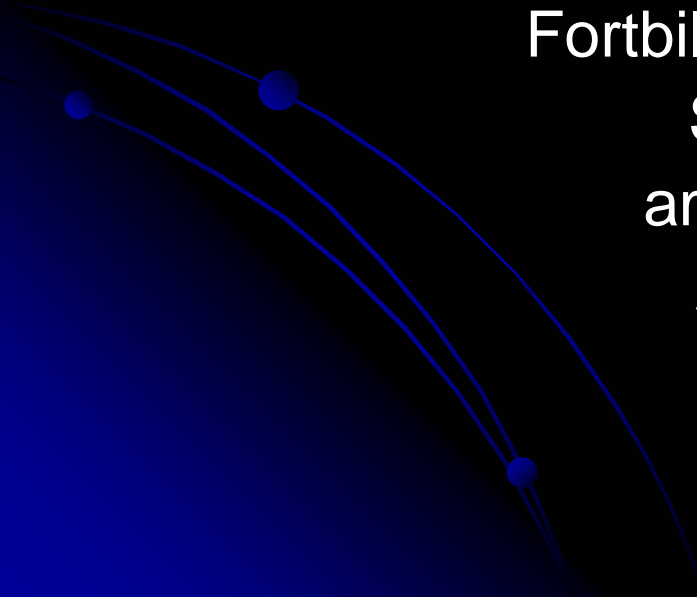



# "Die Faszination virtueller Welten" – Chancen und Gefahren des Multimediazeitalters in Schule und Gesellschaft

Fortbildung für Religionslehrer  
Schloss Hirschberg  
am 11./12. März 2011  
Anmerkungen von  
Martin Ostermann



# "Die Faszination virtueller Welten"

1. Das Computer- bzw. Internetzeitalter, einige Daten und Modelle
  2. Ergebnisse der JIM-Studie
  3. Beispiele für alltägliches Leben in virtuellen Welten
  4. Faszination zwischen Flucht und Herausforderung
- 

# **DAS COMPUTER- UND INTERNETZEITALTER**

**DATEN UND MODELLE**



# Das Computer- bzw. Internetzeitalter

Das Internet ging im Jahr 1969 aus einem Projekt der **Advanced Research Project Agency (ARPA)** des **US-Verteidigungsministeriums** hervor. Es wurde zur Vernetzung von Universitäten und Forschungseinrichtungen benutzt.

Die wichtigste Applikation in den Anfängen war die **E-Mail**.

Im Sommer 1981 führt IBM den **Personal Computer** (kurz: PC) ein. Heute – kurz vor dem 30. Geburtstag des PC (2011) – wurde jeder dritte lebende Mensch im Zeitalter des PC geboren.

Das **WWW** wurde im Jahr 1989 im CERN (bei Genf) von Tim Berners Læ entwickelt. Schließlich konnten auch Laien auf das Netz zugreifen, was mit der wachsenden Zahl von Nutzern zu vielen kommerziellen Angeboten im Netz führte.

# Das Computer- bzw. Internetzeitalter

Rasanten Auftrieb erhielt das Internet seit dem Jahr 1993 durch das **World Wide Web, kurz WWW**, als der erste grafikfähige Webbrowser namens Mosaic veröffentlicht und zum kostenlosen Download angeboten wurde.

Der Begriff „**Web 2.0**“ bezieht sich neben spezifischen Technologien oder Innovationen primär auf eine veränderte Nutzung und Wahrnehmung des Internets. Die Benutzer erstellen, bearbeiten und verteilen Inhalte in quantitativ und qualitativ entscheidendem Maße selbst, unterstützt von interaktiven Anwendungen.

Die Inhalte werden nicht mehr nur zentralisiert von großen Medienunternehmen erstellt und über das Internet verbreitet, sondern auch von einer Vielzahl von Nutzern, die sich mit Hilfe sozialer Software zusätzlich untereinander vernetzen.

# Das Computer- bzw. Internetzeitalter

Die bisher letzte Phase der PC Geschichte begann etwa gleichzeitig mit der Jahrhundertwende. Geprägt von Intel im Januar 2001 und von anderen Branchenführern unterstützt, beschreibt der Begriff des „**Extended PC**“ den PC als Basis eines digitalen Universums.

In diesem neuen Modell interagieren PDAs (Personal Digital Assistants), Digitalkameras, digitale Videorekorder, MP3 Player, DVD Laufwerke, CD RW Laufwerke, Scanner, e Books, PC gesteuerte Spielzeuge, Mobiltelefone und drahtlose Web Pads – mit dem an das Internet angeschlossenen PC und profitieren von dieser geradezu symbiotischen Interaktion.

# Das Computer- bzw. Internetzeitalter

## Aufgabenstellung

1. Notieren Sie kurz für sich Ihre persönliche Computer-/ Internetbiographie:

- Seit wann besitzen Sie einen Computer? Wofür nutzen Sie diesen?
- Seit wann, wie oft und wofür nutzen Sie das Internet?
- Hat sich Ihr Lebensrhythmus durch Computer/Internet geändert?
- Hat sich Ihre Wahrnehmung/ Ihr Wirklichkeitsbezug durch Computer/Internet geändert?

2. Tauschen Sie sich kurz zu dritt (mit Ihren Sitznachbarn) über Ihre jeweilige Biographie aus!

Zeit: insgesamt 15 Min.

# **ERGEBNISSE DER JIM-STUDIE**

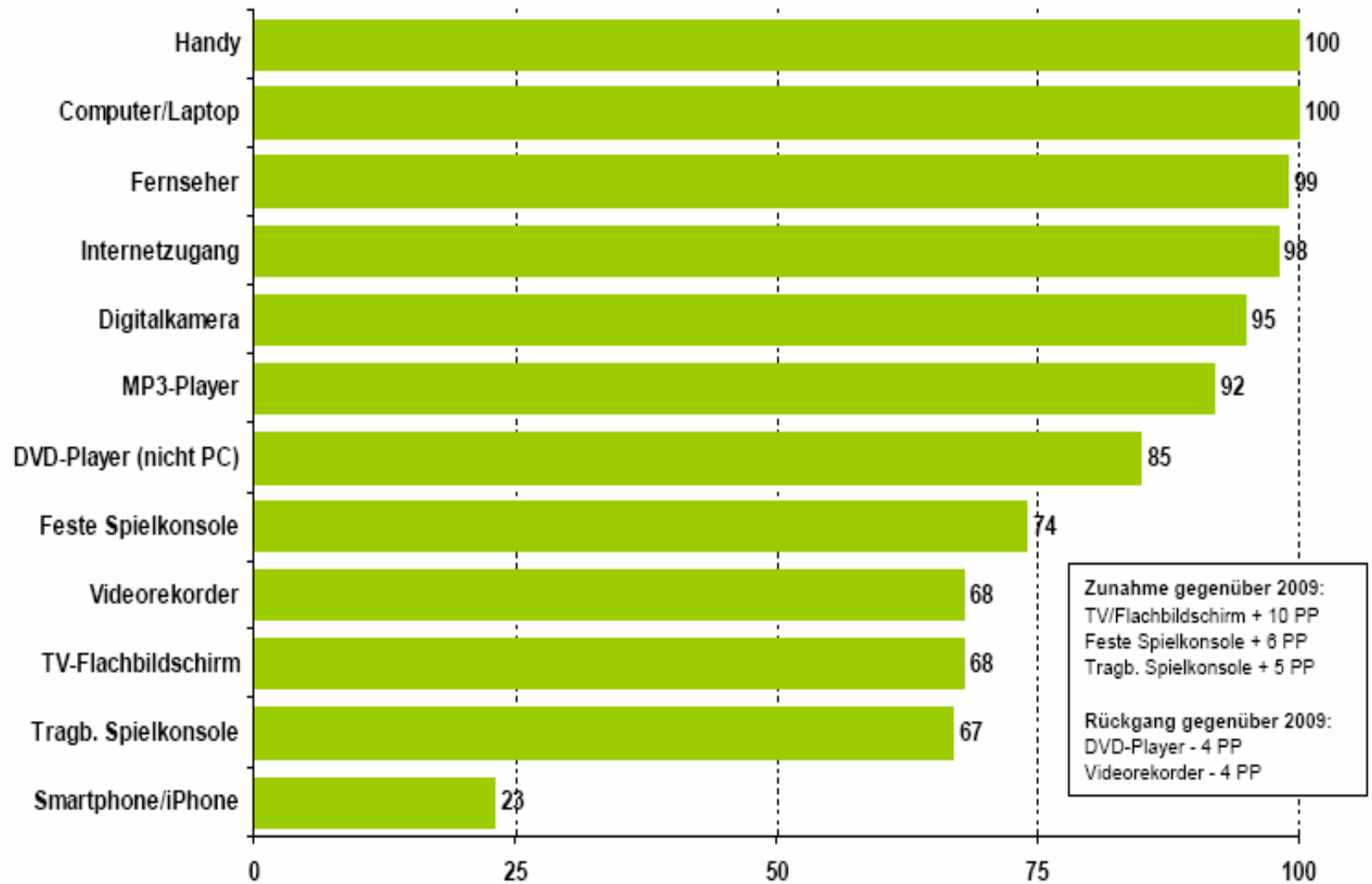
## **JUGEND, INFORMATION, (MULTI-) MEDIA BASISUNTERSUCHUNG ZUM MEDIENUMGANG 12- BIS 19-JÄHRIGER**

**MEDIENPÄDAGOGISCHER FORSCHUNGSVERBUND SÜDWEST**

**GESCHÄFTSSTELLE:  
C/O LANDESANSTALT FÜR KOMMUNIKATION BADEN-WÜRTTEMBERG (LFK)  
THOMAS RATHGEB  
REINSBURGSTR. 27  
70178 STUTTGART**



## Geräte-Ausstattung im Haushalt 2010 (Auswahl)

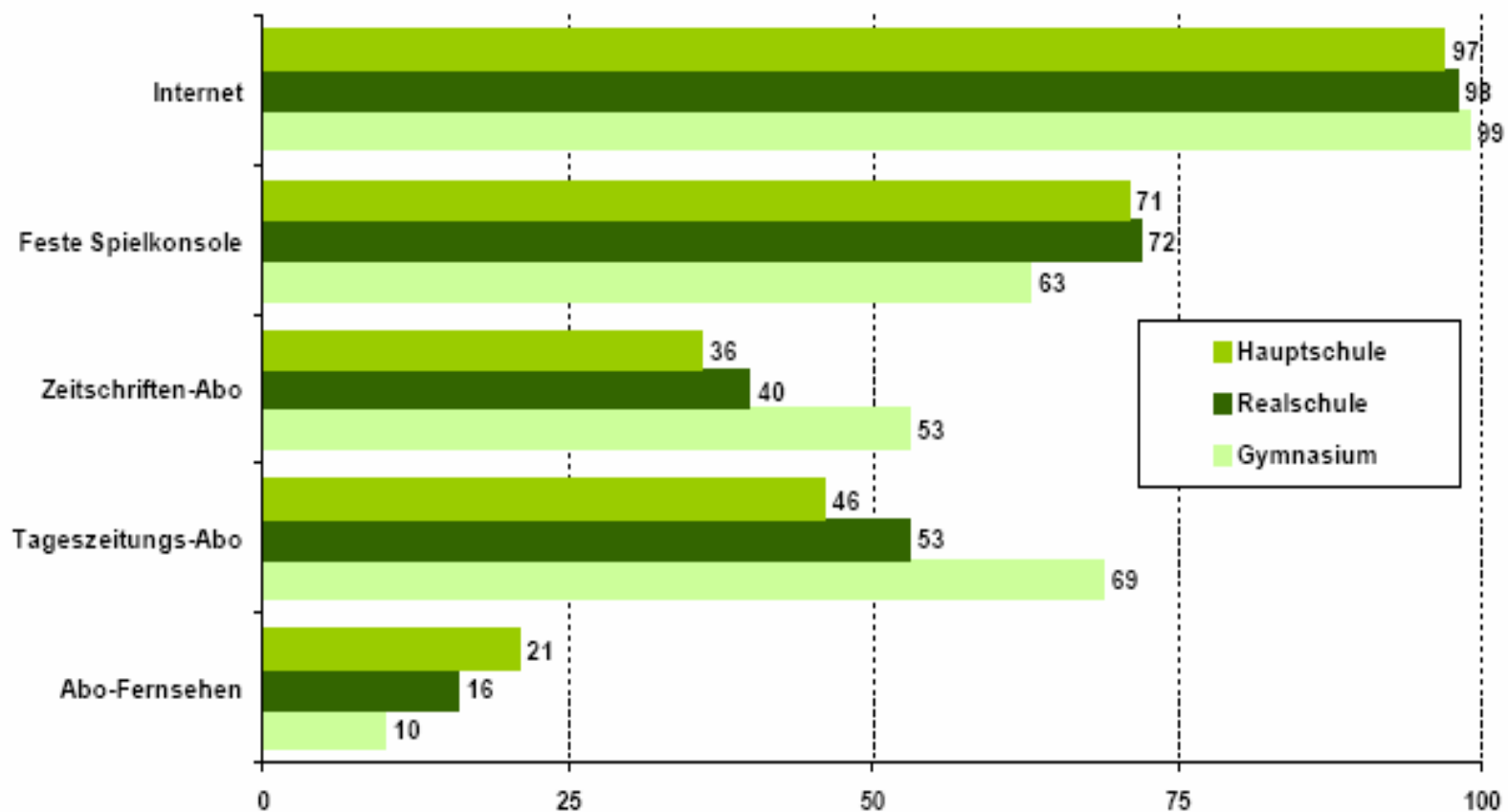


Quelle: JIM 2010, Angaben in Prozent

Basis: alle Befragten, n=1.208

## Weitere Medien im Haushalt 2009 (Auswahl)

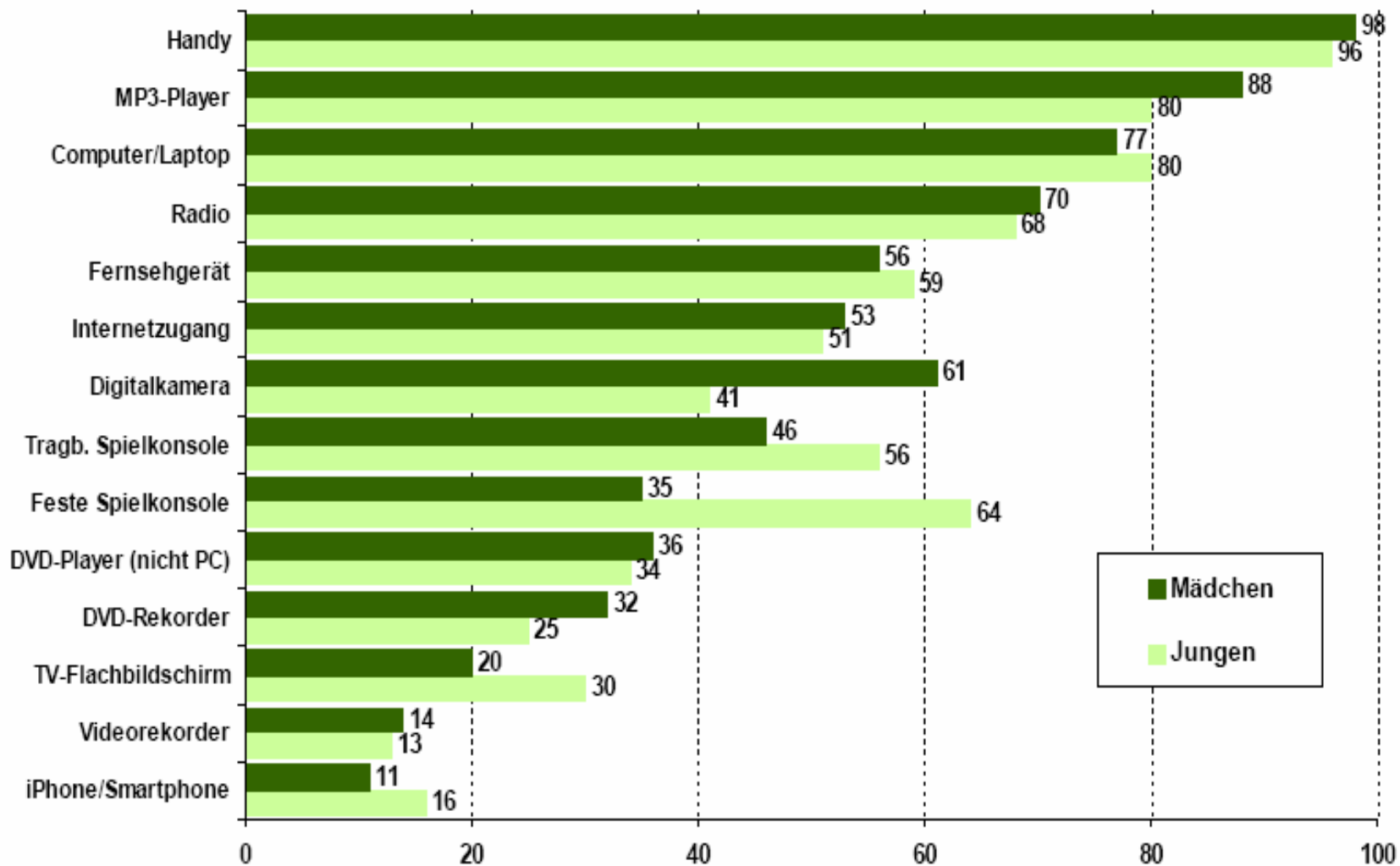
- nach Bildungsgrad der befragten Jugendlichen -



Quelle: JIM 2009, Angaben in Prozent

Basis: alle Befragten, n=1.200

## Gerätebesitz Jugendlicher 2010

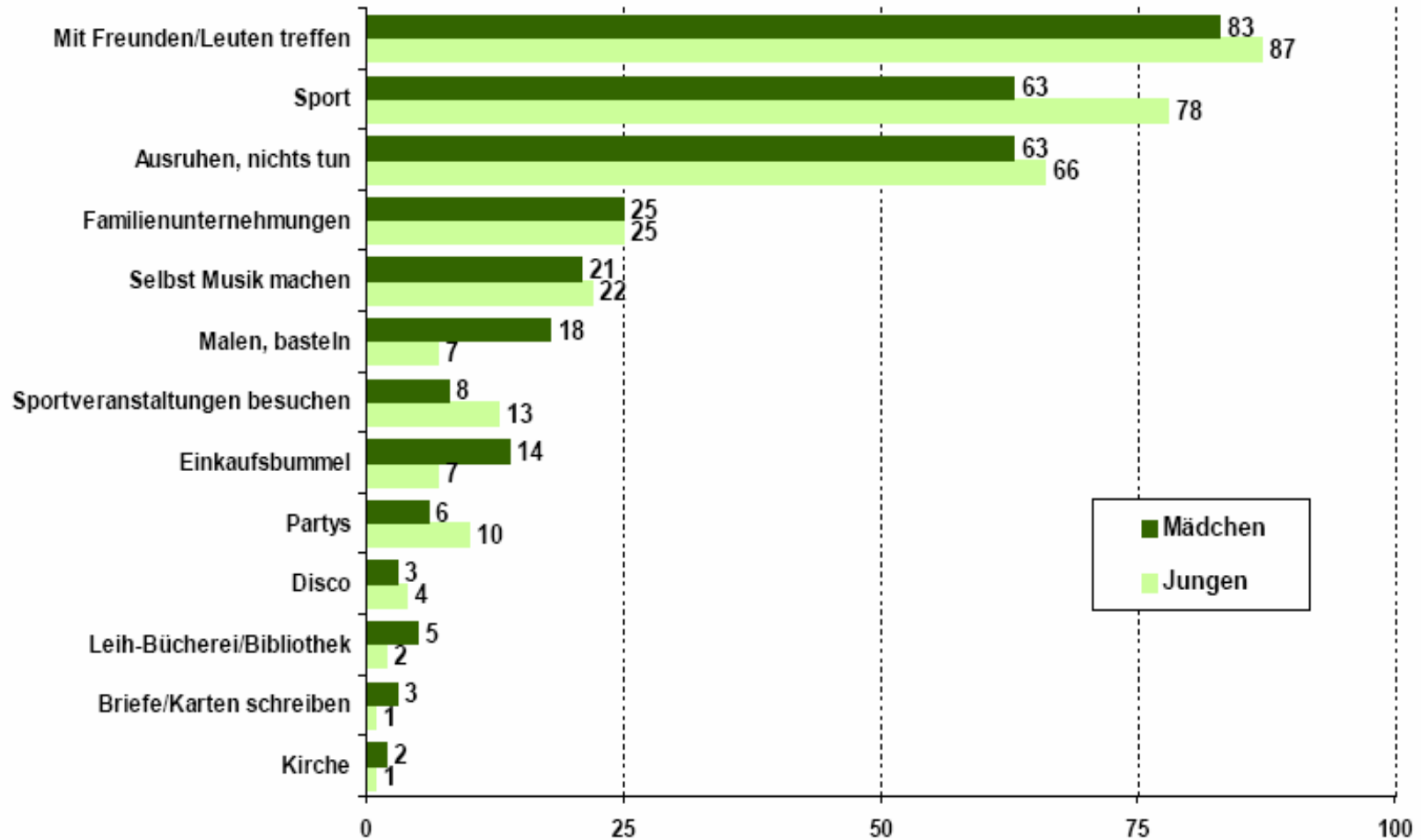


Quelle: JIM 2010, Angaben in Prozent

Basis: alle Befragten, n=1.208

## Non-mediale Freizeitaktivitäten 2010

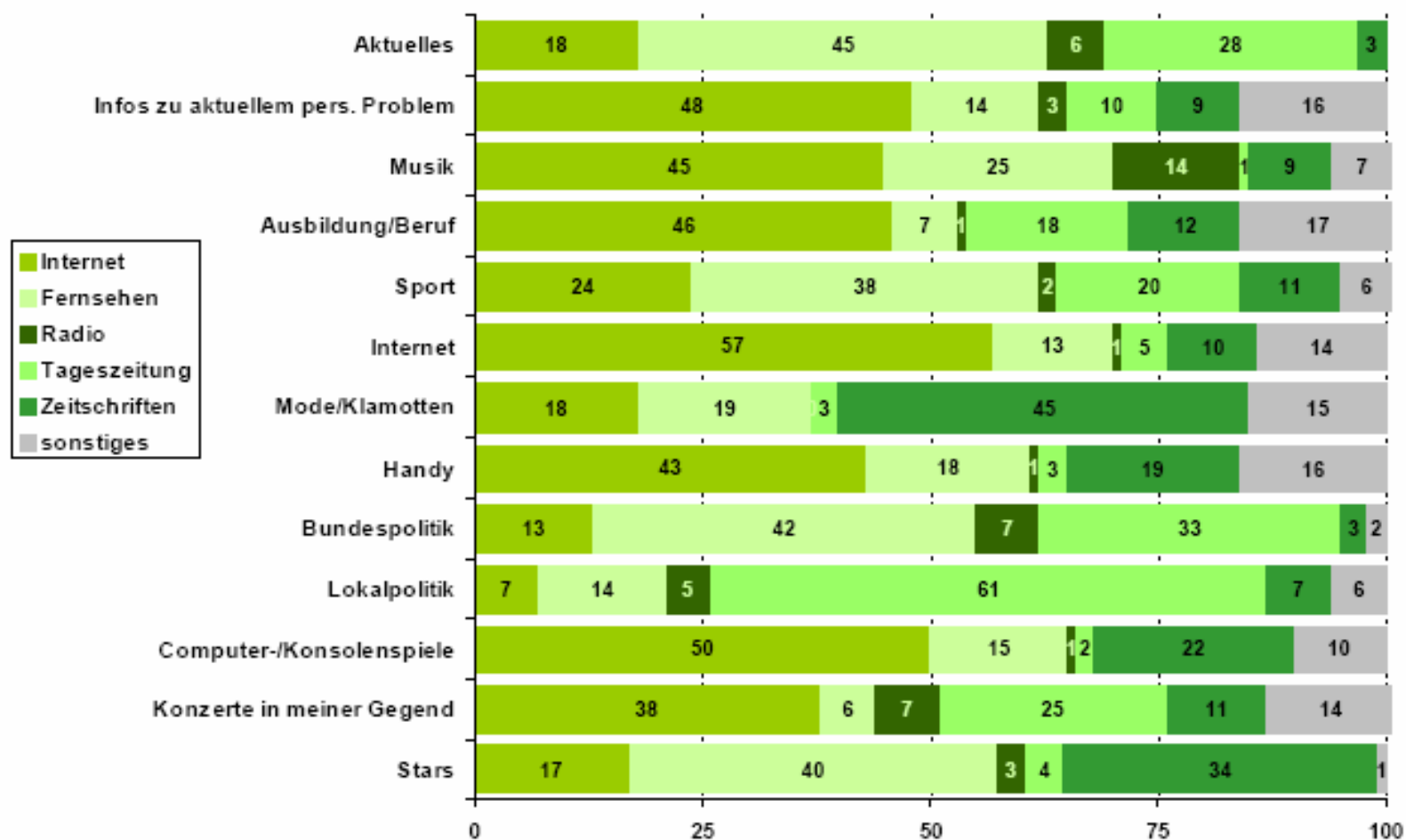
- täglich/mehrmals pro Woche -



Quelle: JIM 2010, Angaben in Prozent

Basis: alle Befragten, n=1.208

## Ich informiere mich zum Thema... am häufigsten im ...

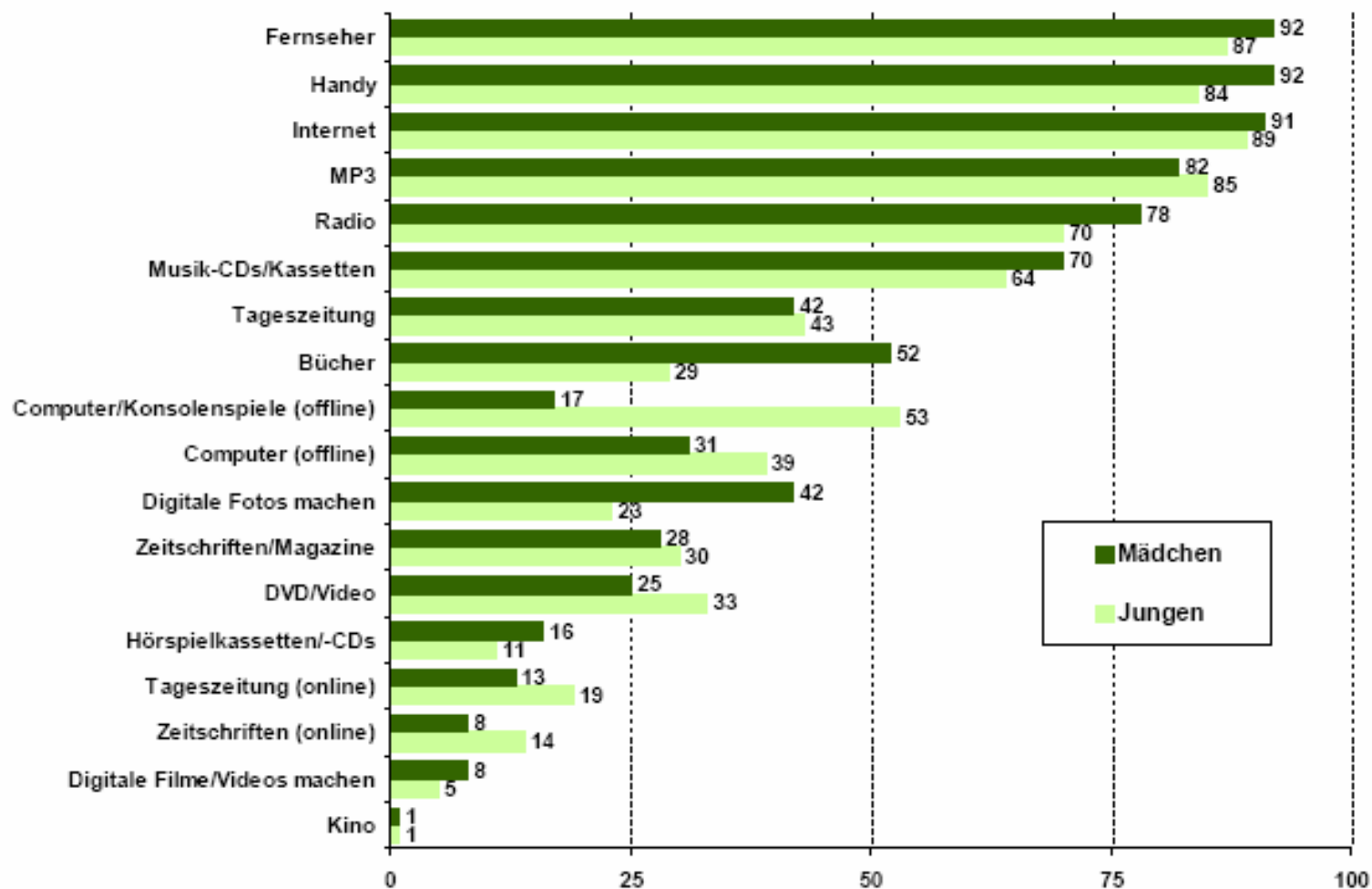


Quelle: JIM 2009, Angaben in Prozent

Basis: Befragte denen es sehr/etwas wichtig ist, über neue Entwicklungen zum Themenbereich schnell Bescheid zu wissen

## Medienbeschäftigung in der Freizeit 2009

- täglich/mehrmals pro Woche -

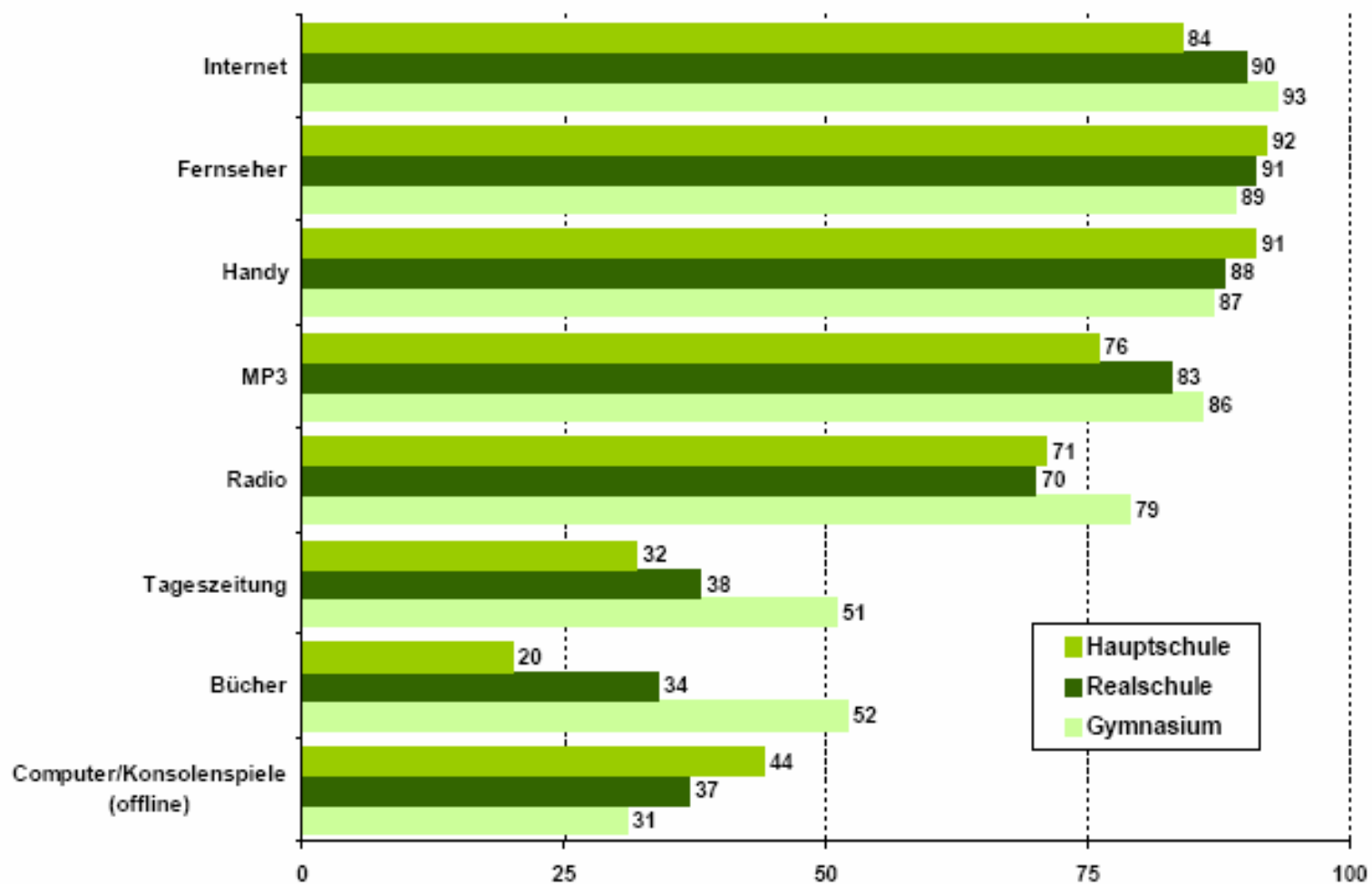


Quelle: JIM 2009, Angaben in Prozent

Basis: alle Befragten, n=1.200

## Medienbeschäftigung in der Freizeit 2009 (Auswahl)

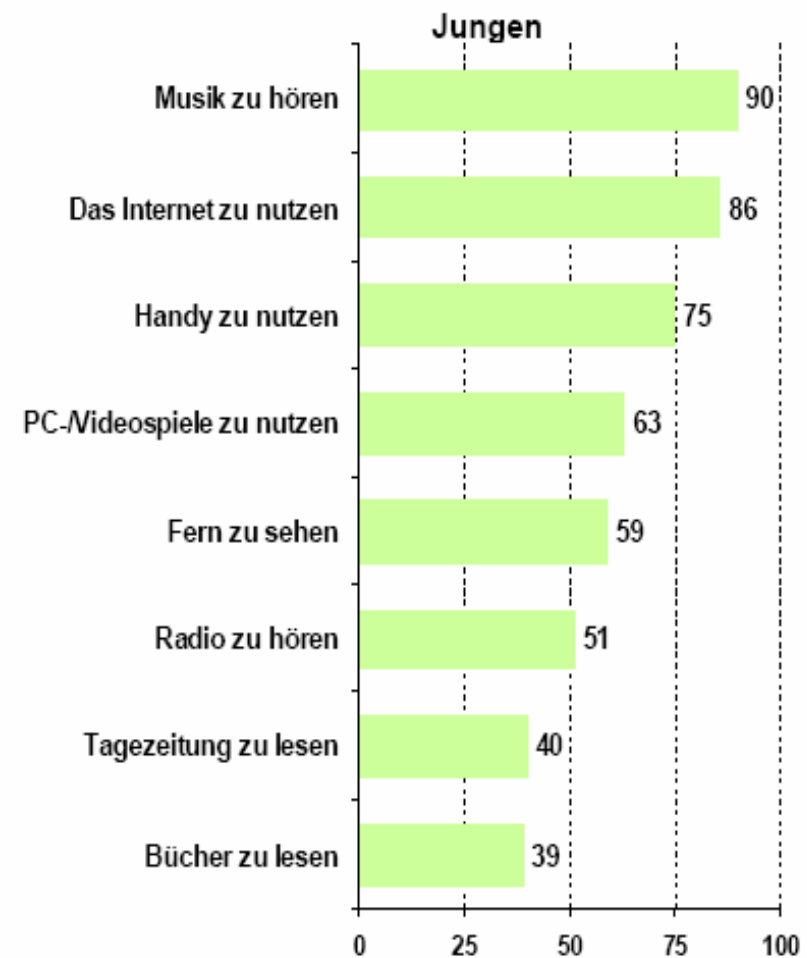
- täglich/mehrmals pro Woche -



Quelle: JIM 2009, Angaben in Prozent

Basis: alle Befragten, n=1.200

## Wichtigkeit der Medien\* 2010 - sehr wichtig/wichtig -



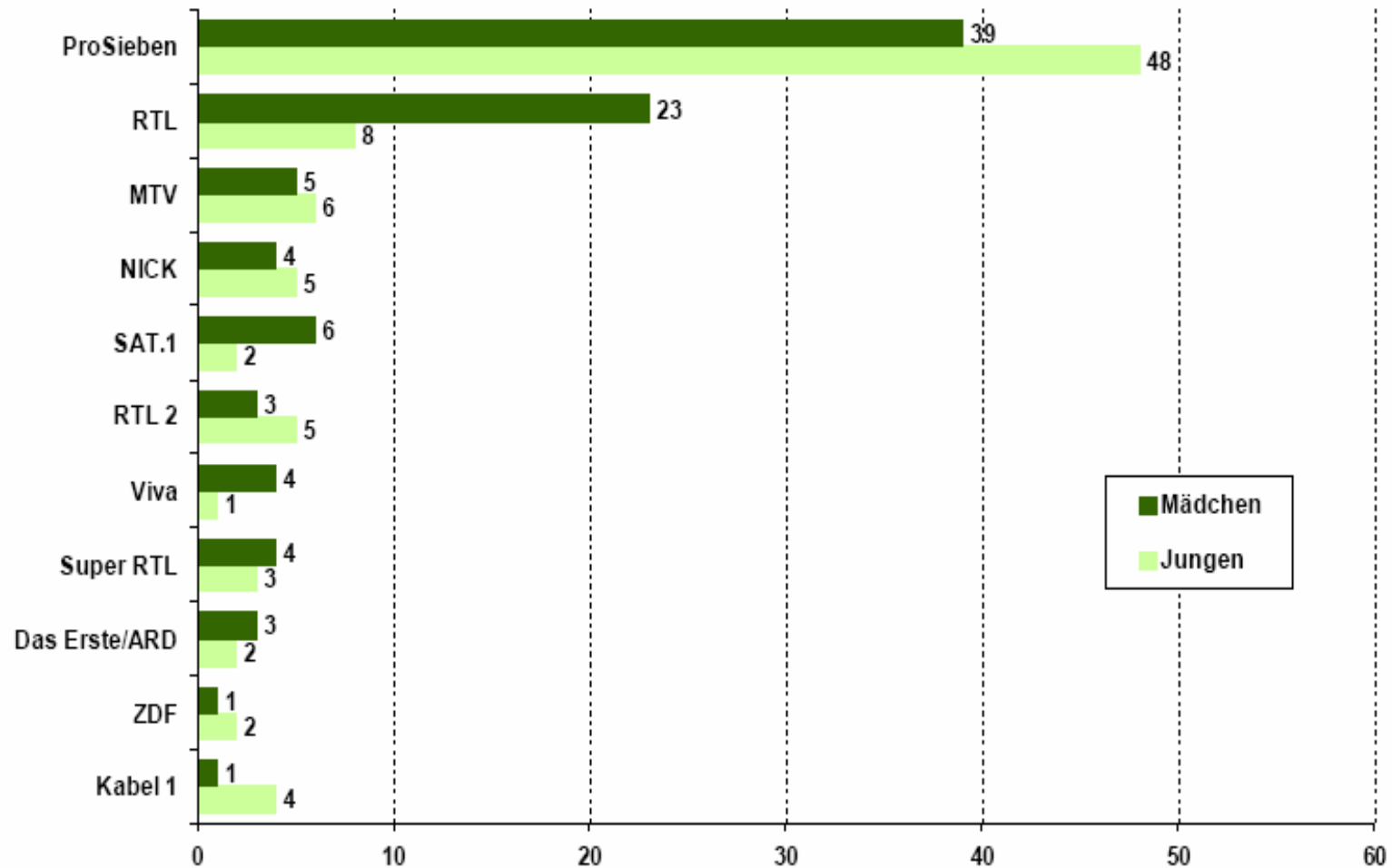
Quelle: JIM 2010, Angaben in Prozent

\*egal ob über herkömmlichen Weg, über das Internet oder andere Wege

Basis: alle Befragten, n=1.208



## Liebstes Fernsehprogramm\* 2010

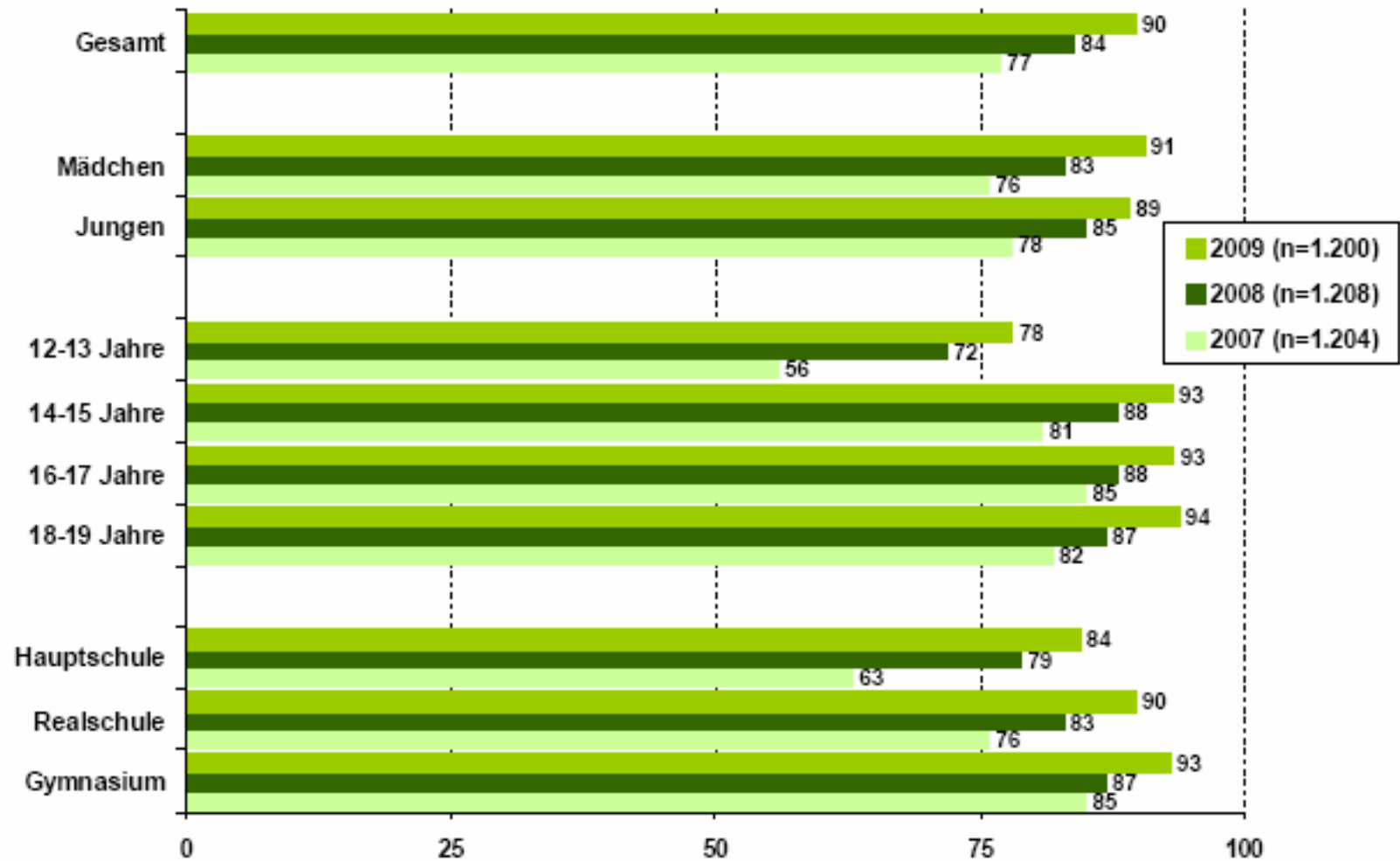


\* Programme ab 2 % Nennungen (Gesamt)

Quelle: JIM 2010, Angaben in Prozent

Basis: alle Befragten, n=1.208

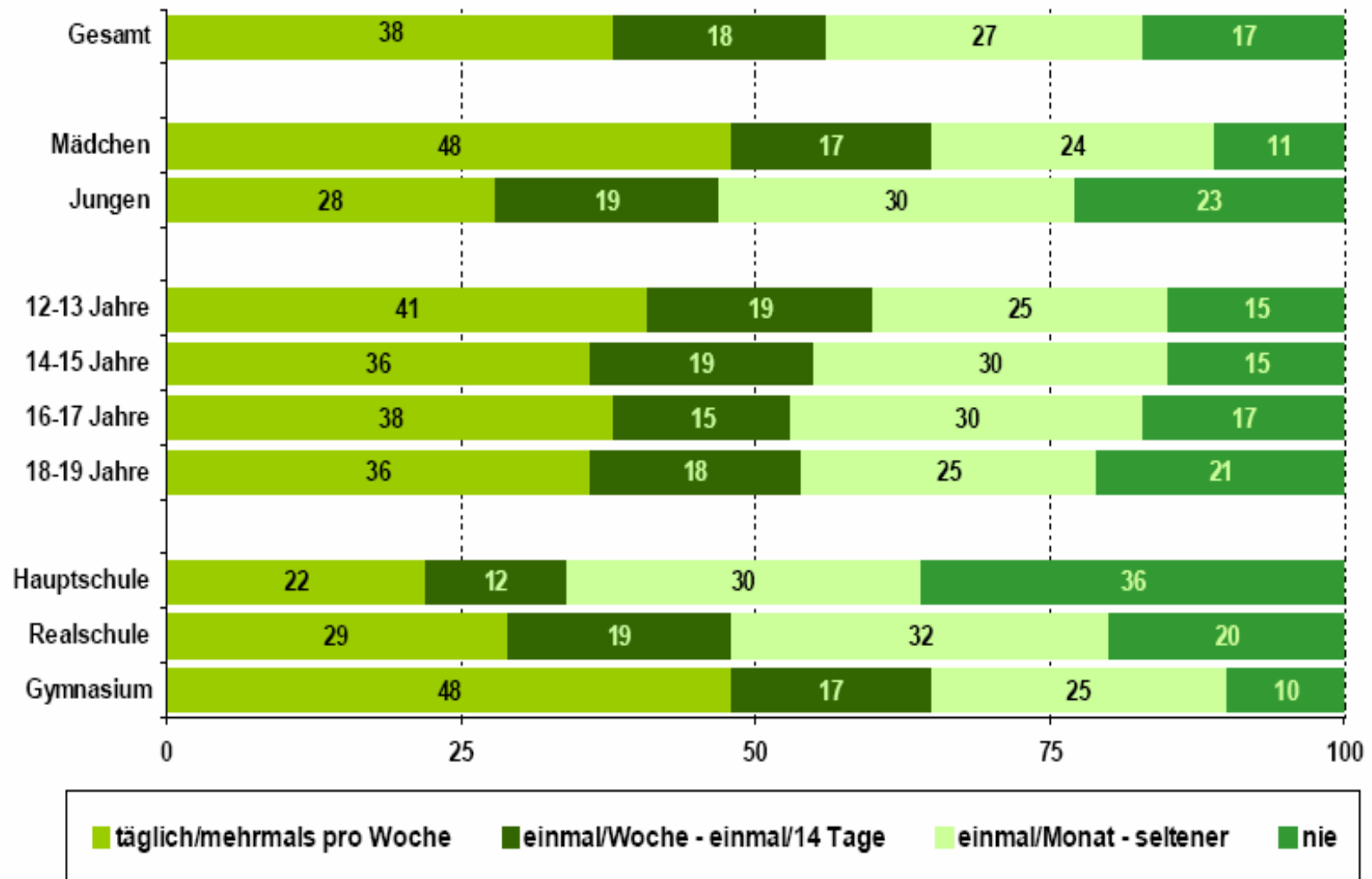
## Internet: Nutzungsfrequenz 2009/2008/2007 - täglich/mehrmals pro Woche -



Quelle: JIM 2009, JIM 2008, JIM 2007, Angaben in Prozent

Basis: alle Befragten

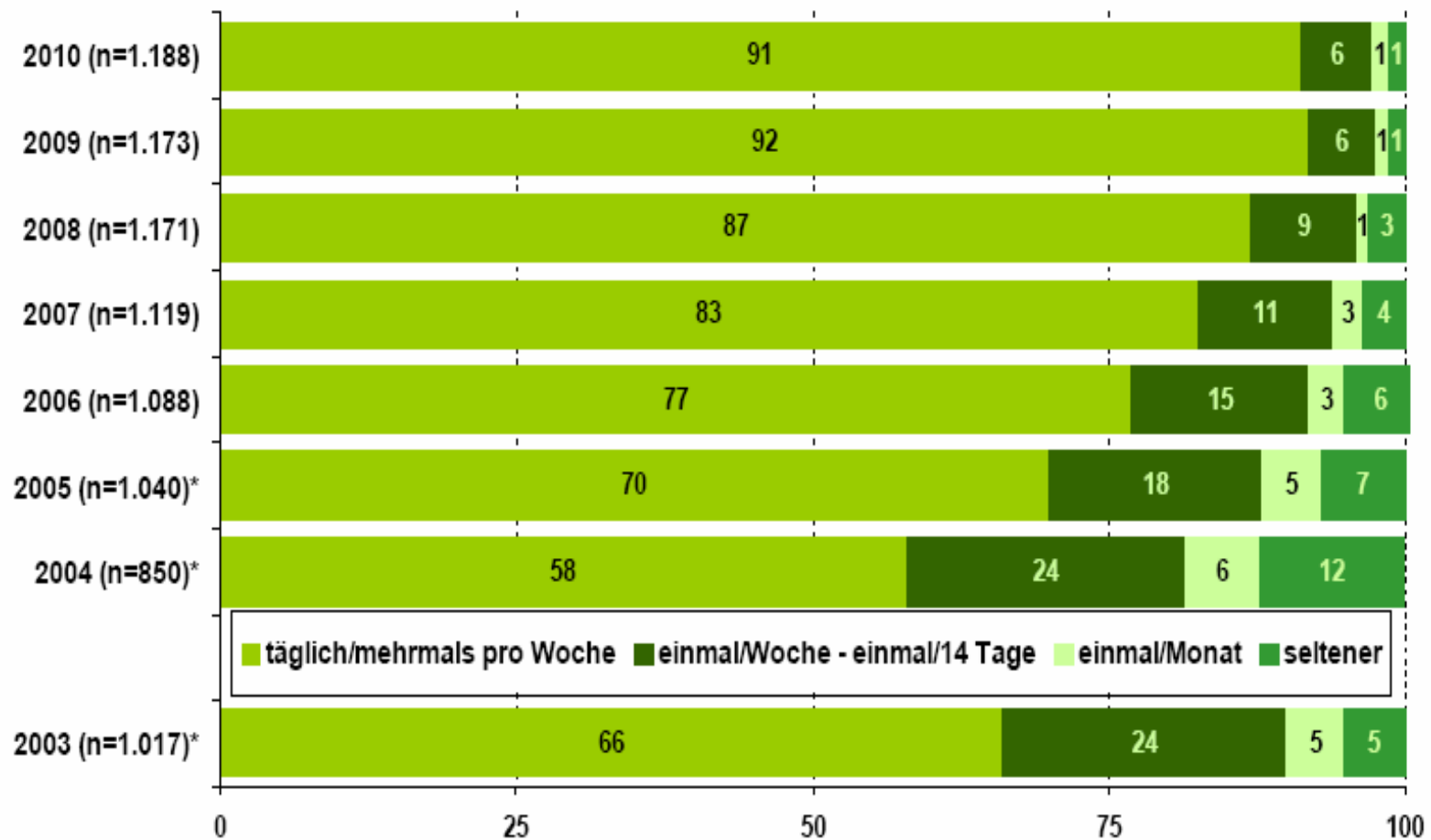
## Bücher lesen 2010



Quelle: JIM 2010, Angaben in Prozent

Basis: alle Befragten, n=1.208

## Internet: Nutzungsfrequenz 2003 - 2010

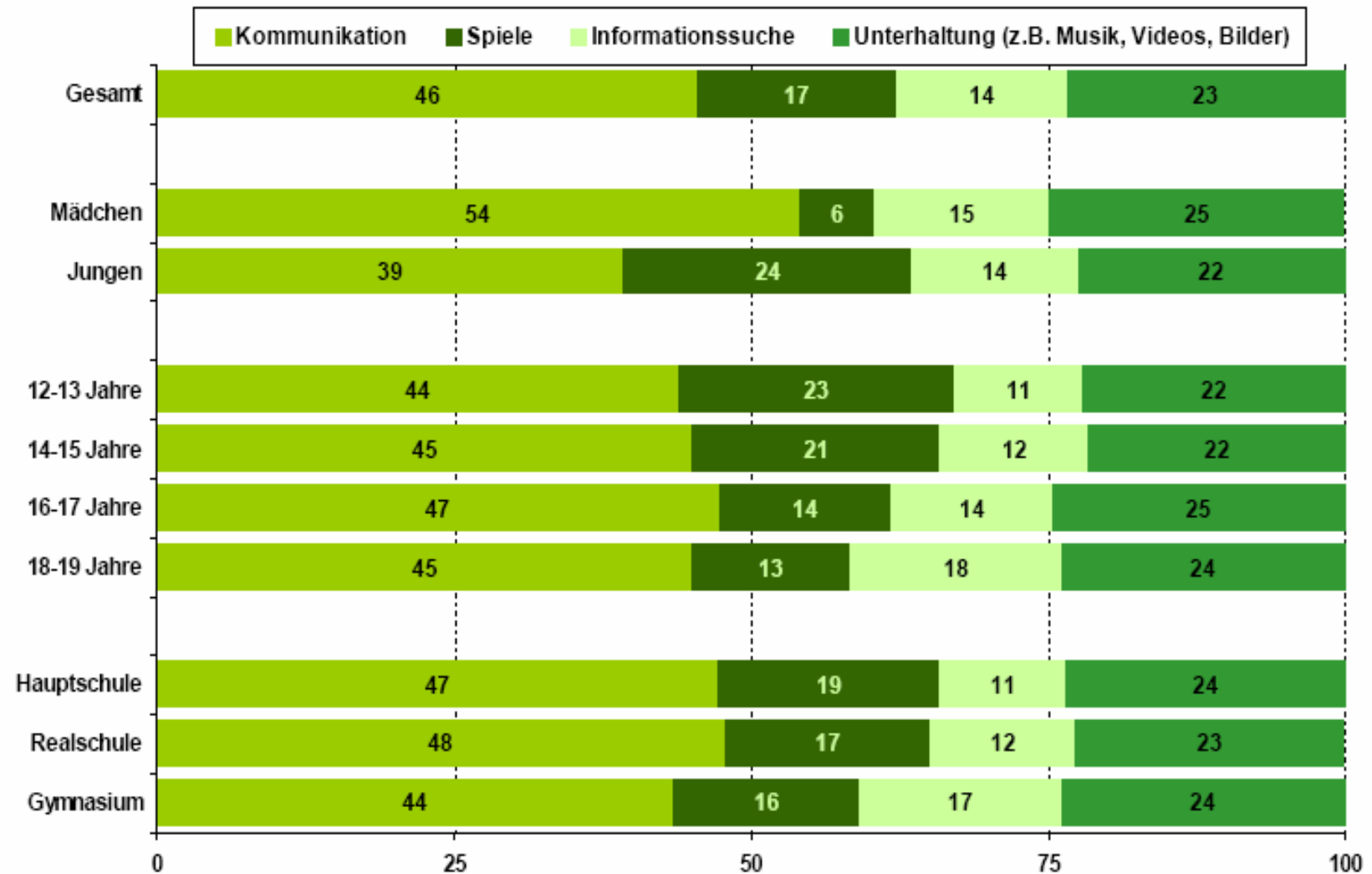


\* bis 2005: einmal pro Woche/mehrmals im Monat

Basis: Internet-Nutzer

Quelle: JIM 2010 - JIM 2003, Angaben in Prozent

## Inhaltliche Verteilung der Internetnutzung

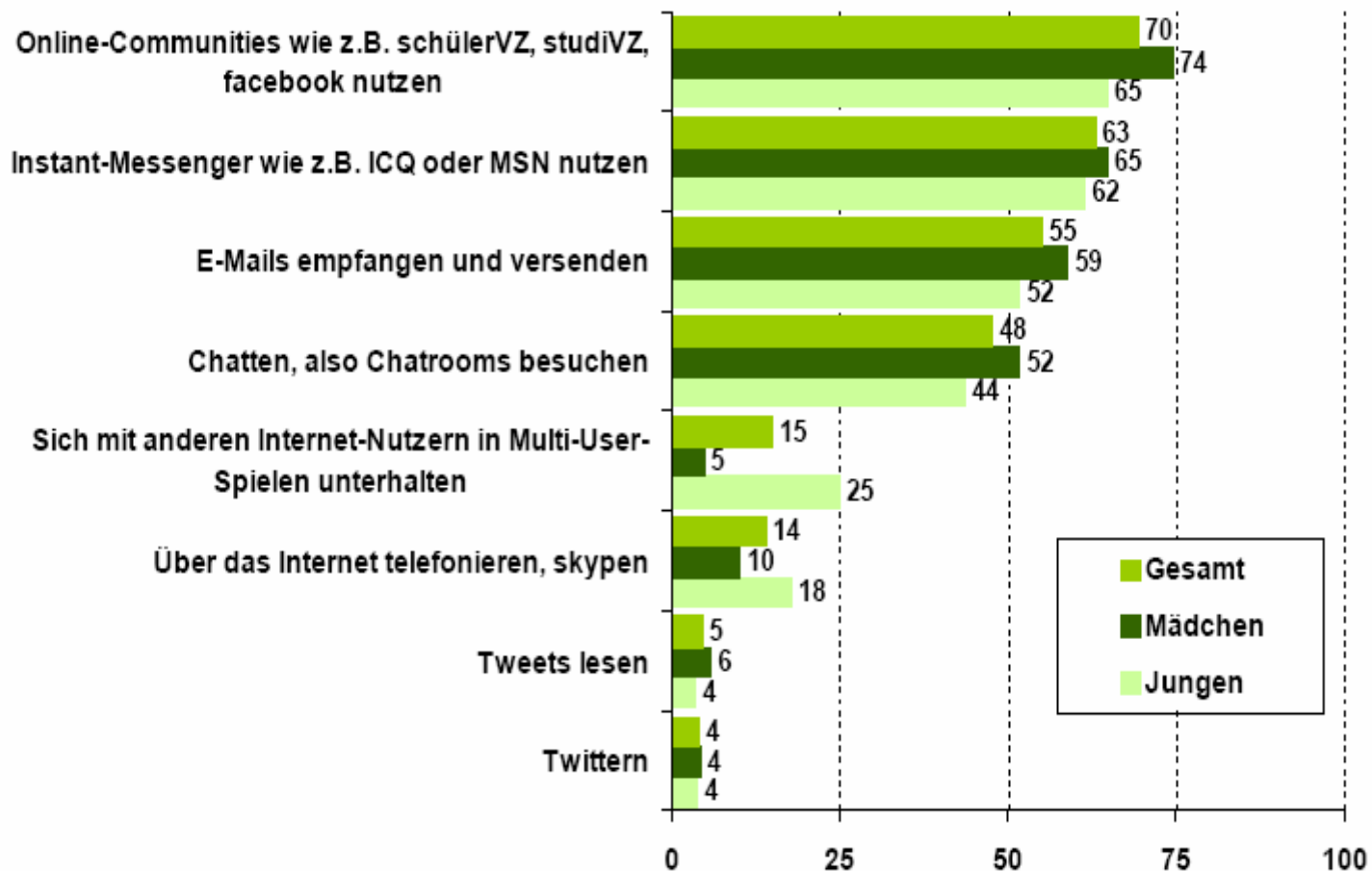


Quelle: JIM 2010, Angaben in Prozent

Basis: Internet-Nutzer, n=1.188

## Aktivitäten im Internet – Schwerpunkt Kommunikation

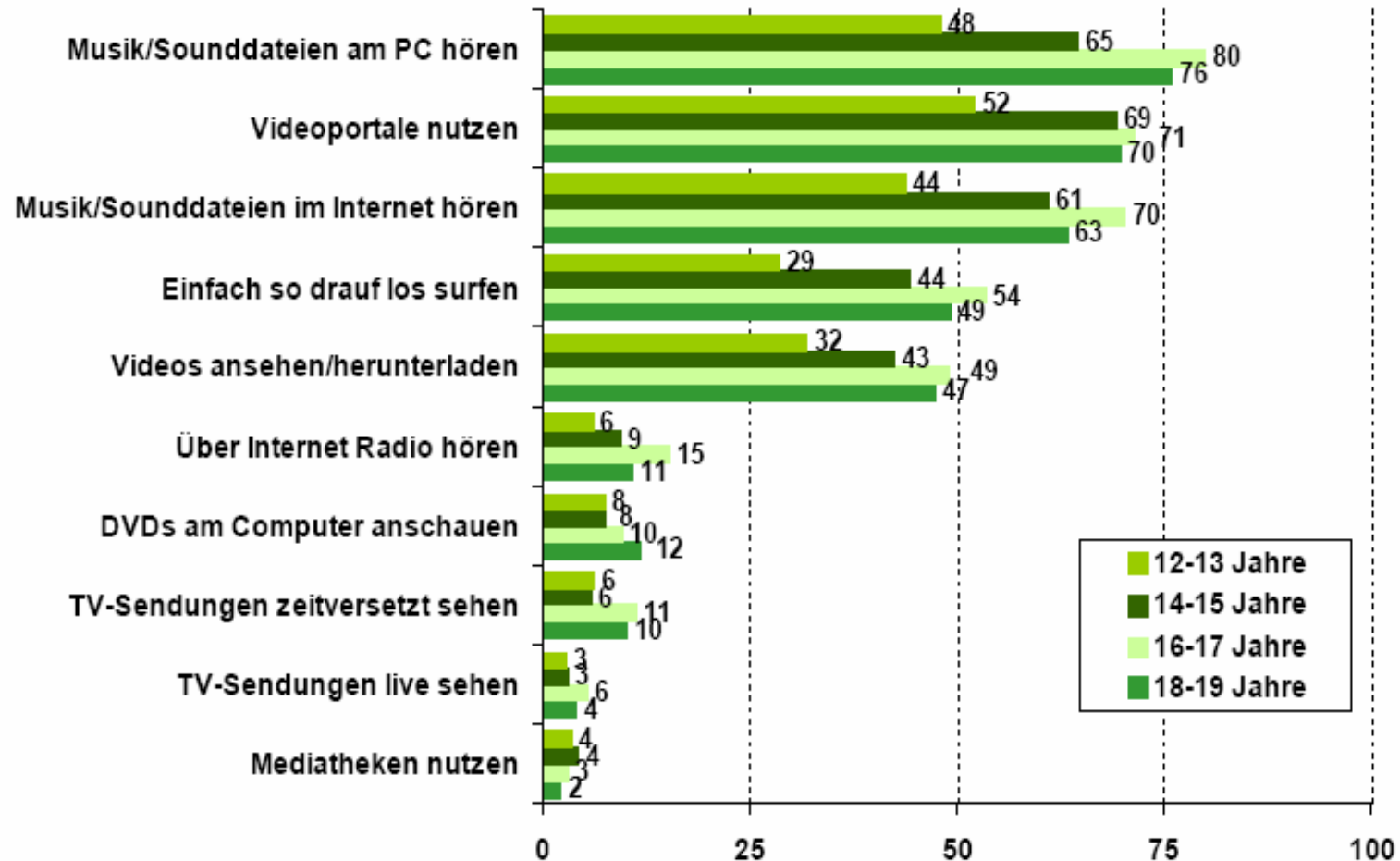
- täglich/mehrmals pro Woche -



Quelle: JIM 2010, Angaben in Prozent

Basis: alle Befragten, n=1.208

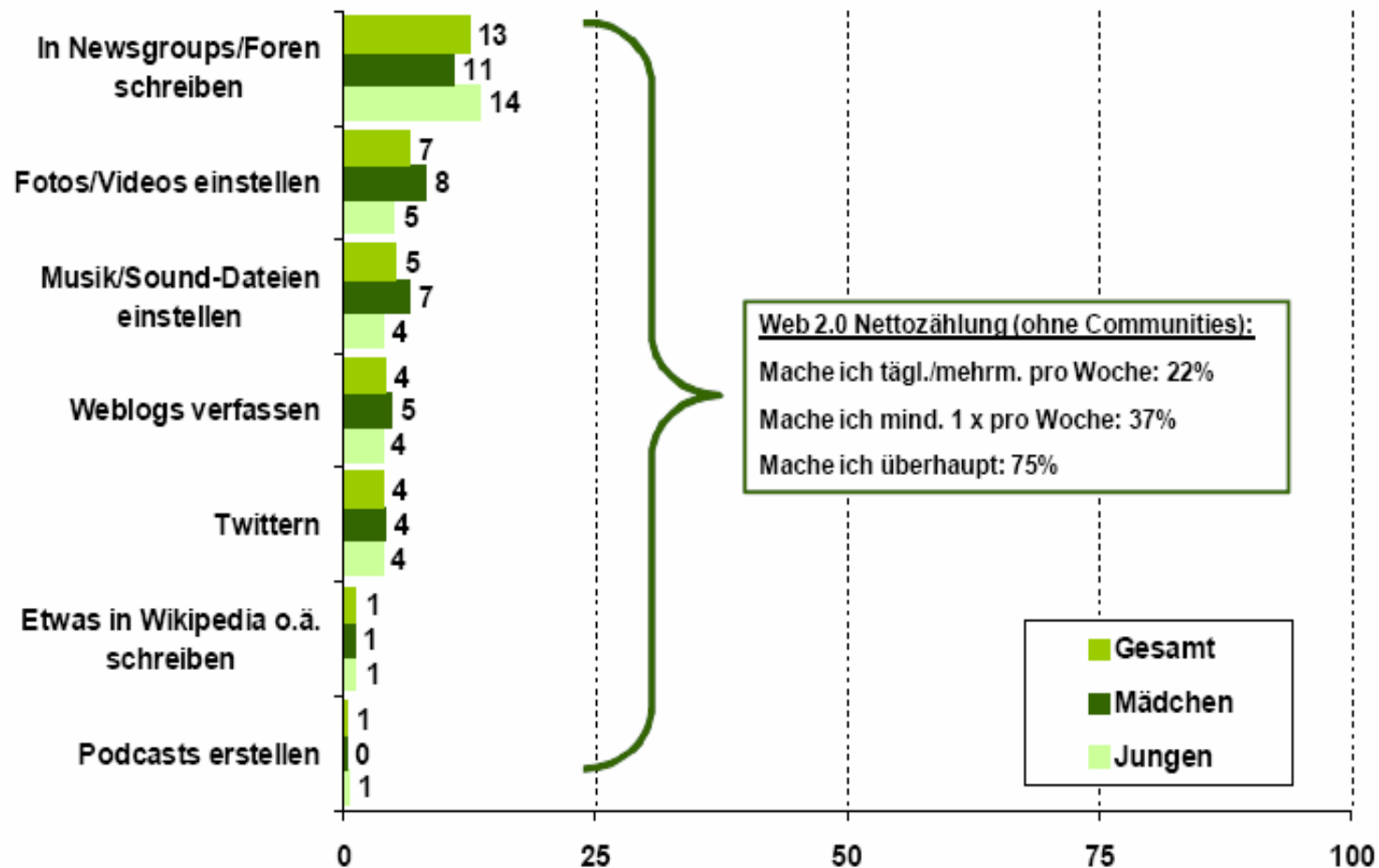
## Tätigkeiten im Internet/am Computer – Schwerpunkt: Unterhaltung - täglich/mehrmals pro Woche -



Quelle: JIM 2010, Angaben in Prozent

Basis: alle Befragten, n=1.208

## Aktivitäten im Internet - Schwerpunkt Web 2.0 - täglich/mehrmals pro Woche -

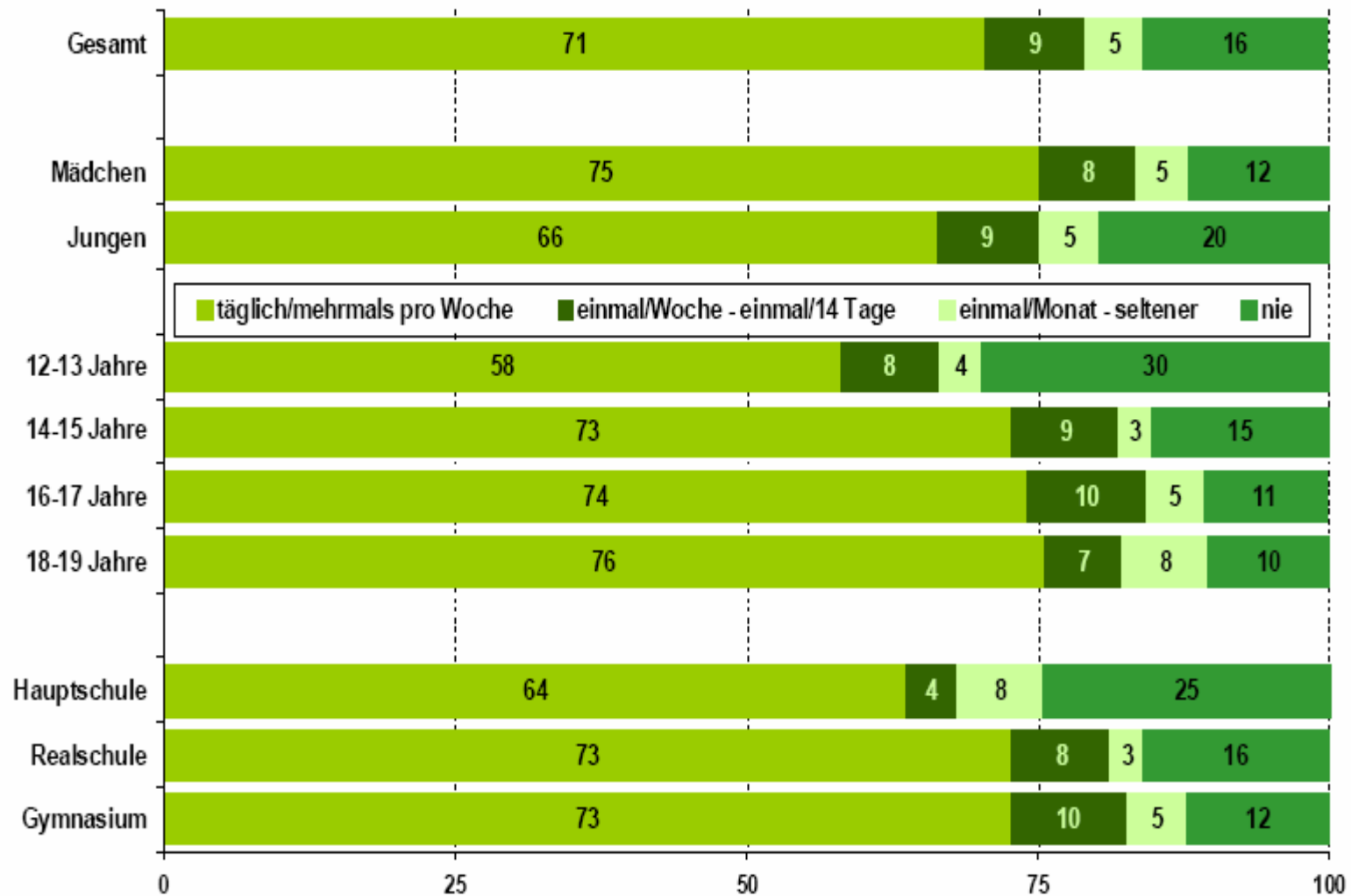


Quelle: JIM 2010, Angaben in Prozent

Basis: alle Befragten, n=1.208



## Online-Communities: Nutzungsfrequenz 2010

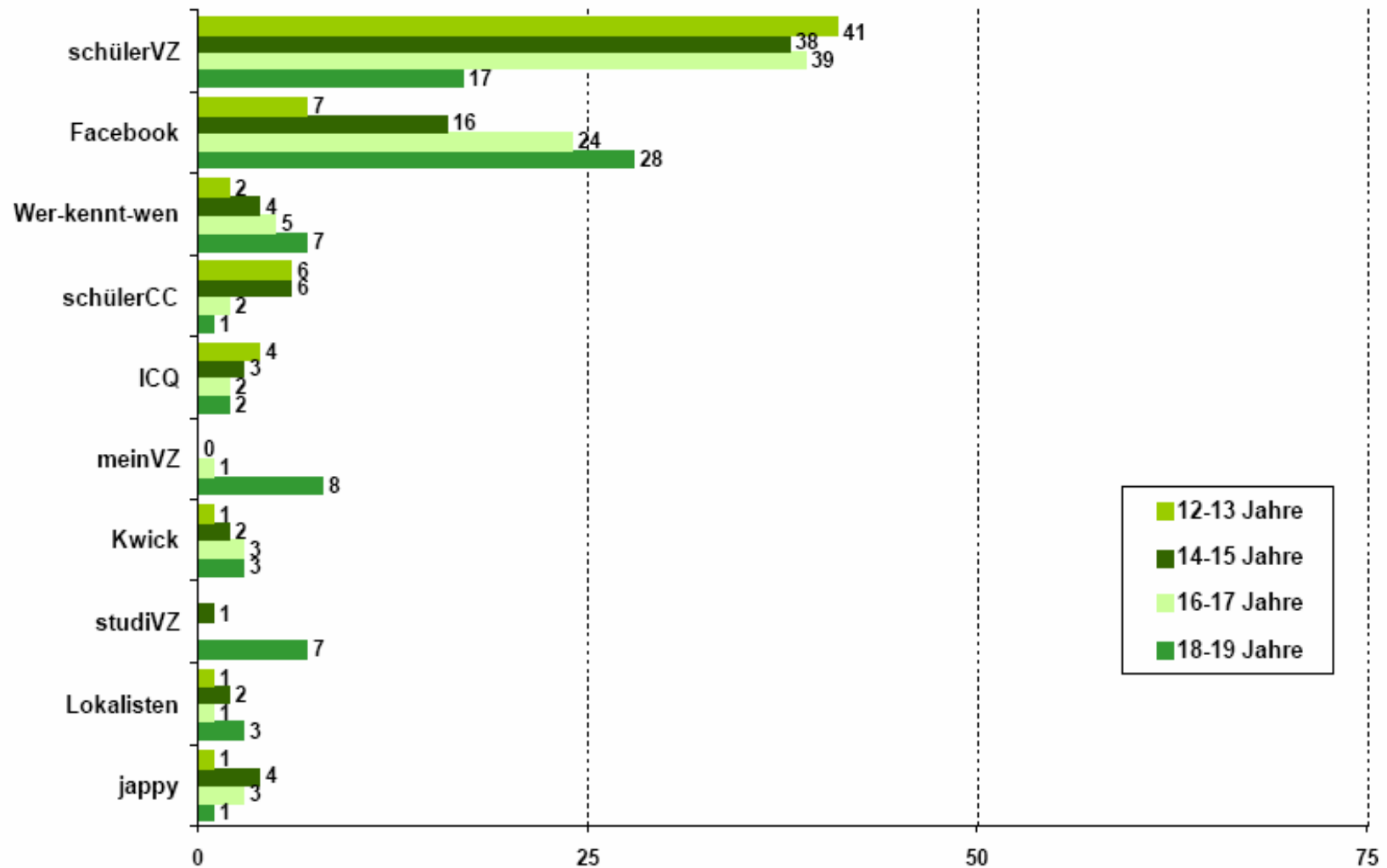


Quelle: JIM 2010, Angaben in Prozent

Basis: Internet-Nutzer, n=1.188

## Meistgenutzte Online Communities 2010

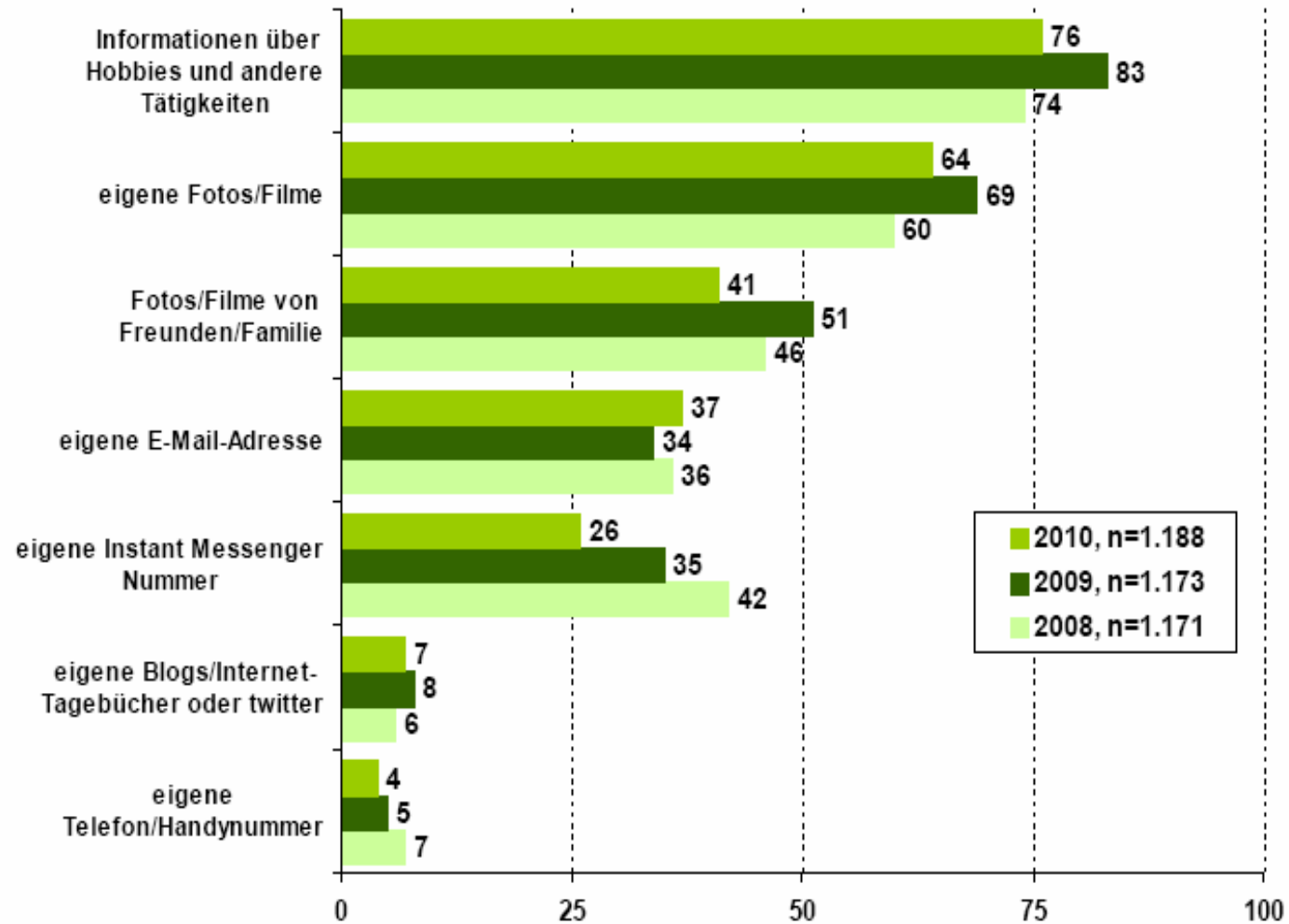
- offene Nennungen, Auswahl -



Quelle: JIM 2010, Angaben in Prozent, Nennungen ab 2 Prozent

Basis: Internet-Nutzer, n=1.188

## Hinterlegte persönliche Daten im Internet 2008 - 2010

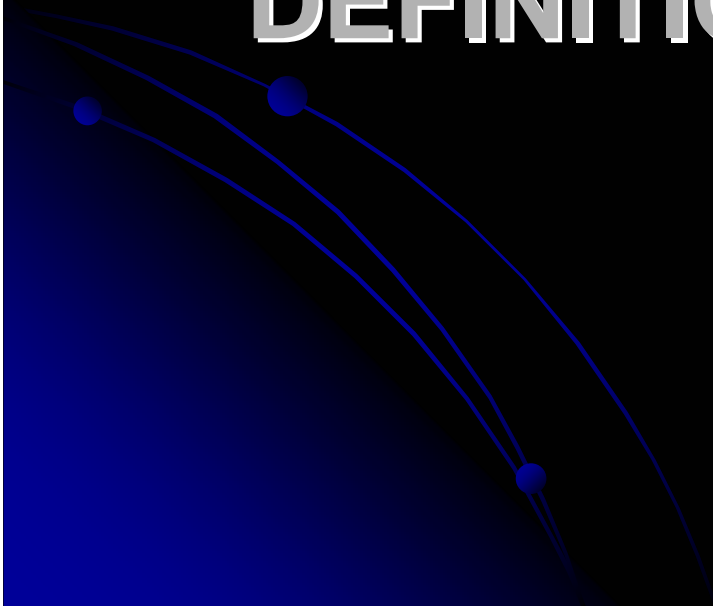


Quelle: JIM 2008 - 2010, Angaben in Prozent

Basis: Internet-Nutzer

# LEBEN IN DER VIRTUELLEN REALITÄT

## DEFINITION UND BEISPIELE




# Virtuelle Realität

## Begriffsdefinitionen im engeren Sinne

### Als **virtuelle Realität** oder **Virtual Reality**

wird die Darstellung und gleichzeitige Wahrnehmung der Wirklichkeit und ihrer physikalischen Eigenschaften in einer in Echtzeit computergenerierten, interaktiven virtuellen Umgebung bezeichnet.



# Beispiele

1. Chatten, Homepages, digitale Netzwerke und Informationsquelle Internet
2. „Ben X“, „Strange Days“ und „eXistenZ“ als Filmbeispiele für multidimensionale Realitätswahrnehmung
3. World of Warcraft – mein Leben als Held
4. Egoshooter – mein Erfolg als Kämpfer

**CHATTEN,  
HOMEPAGES,  
DIGITALE NETZWERKE  
UND  
INFORMATIONSQUELLE  
INTERNET**



# Chatten und Netzwerke

- **Chat** (von engl. *to chat* [tʃæt] „plaudern, unterhalten“) bezeichnet elektronische Kommunikation zwischen Personen in Echtzeit, meist über das Internet. Eine frühere Form des Chats gab es in den 80er Jahren über den CB-Funk.
- Chats mit mehr als zwei Chattern finden in Chaträumen statt. Nach einer Erhebung des Statistischen Bundesamtes für das erste Quartal 2006 nutzten 39,6 Prozent der über Zehnjährigen Chats oder Internetforen als Kommunikationsmittel. Studenten und Schüler (studi- bzw. schueler-vz) nutzten mit 72 Prozent diese Form besonders häufig. Bekannte Chatsoftware bieten ICQ, Yahoo Messenger, Windows Live Messenger, AOL Instant Messenger, Skype

Quelle: JIM-Studie (Jugend, Information, (Multi-)Media) 2008 [[www.mpfs.de](http://www.mpfs.de) ]



# Soziale Netzwerke:

## Bsp. „studi/schülerVZ“

- studiVZ wurde am 11. November 2005 als Projekt der *studiVZ Ltd.* gegründet. Die Seite ähnelte dem englischsprachigen Pendant Facebook sowohl optisch als auch inhaltlich – einziges Erkennungsmerkmal war die gewählte rote Farbe und das *gruscheln*.
- Das Projekt entwickelte sich als soziales Netzwerk sehr schnell und war ursprünglich für die 2,3 Millionen Studenten in Deutschland, Österreich und der Schweiz konzipiert. Im Herbst 2006 starteten Ableger von studiVZ für Studenten in Frankreich (*studiQG*), Italien (*studiLN*), Spanien (*estudiLN*) und Polen (*studentIX*).
- Für Schüler wurde im Februar 2007 eigens das *schülerVZ* gegründet, in dem Schüler aus Deutschland, Österreich, der Schweiz, Liechtenstein und Südtirol vernetzt sind. Für Benutzer, welche ihr Studium bereits absolviert haben oder gar nicht studieren, wurde am 28. Februar 2008 eine dritte Plattform namens *meinVZ* in englischer und deutscher Sprache eröffnet.

# Soziale Netzwerke: Bsp. „studi/schülerVZ“

Das System zählt zur sogenannten Sozialen Software. Es bietet unter anderem die folgenden Funktionen:

- Die Wahl einer Hochschule, an der der Nutzer bzw. die Nutzerin aktuell studiert. Die Auswahl ist nicht optional und auch bei ausgeblendeten Profilen sichtbar.
- Erstellung eines *Profils* mit der Möglichkeit, vielfältige Angaben zu machen (Kontaktdaten, Interessen, Hobbys, besuchte Lehrveranstaltungen usw.).
- Funktion zur *Suche* nach anderen Studenten, auch über die in Profilen hinterlegten Interessen und Lehrveranstaltungen (hier unterscheidet man allgemeine Suche, Profilsuche und Gruppensuche).
- Anzeige von *Verbindungen (Kontakte)* zwischen im System registrierten Mitgliedern.
- Bildung von *Gruppen* mit Gruppen-Diskussionsforen, inzwischen über eine Million. Jedes Mitglied kann bis zu 125 Gruppen betreten. Die Themen der Gruppe sind vollkommen frei wählbar, und variieren von konkreten Problemstellungen bis zu reinen über den Namen formulierten witzigen Statements.

# Soziale Netzwerke:

## Bsp. „studi/schülerVZ“

### Weitere Funktionen:

- Erstellen von *Fotoalben* und Hochladen von Fotos und *Foto-Tagging*: Einzelne Personen auf Fotos können mit deren Benutzerkonten verlinkt werden.
- *Melden*: Die Betreiber auf Regelverstöße durch andere Nutzer oder Gruppen hinweisen.
- *Ignorieren*: Bestimmte Personen können auf eine Ignorierliste gesetzt werden, dies verhindert eine Kontaktaufnahme bzw. Ansicht des Profils.
- *Plauderkasten*: Mit Kontakten, die zur selben Zeit online sind, kann man wie in einem Instant Messenger chatten.
- *Buschfunk* („News-Feed“) ist ein Twitter-ähnlicher Dienst, der ein Versenden von Nachrichten mit einer maximalen Länge von 140 Zeichen erlaubt. Diese Nachrichten werden bei allen „Freunden“ auf der Startseite angezeigt. Die Funktion kann mit Twitter gekoppelt werden.
- Die *Partnerfunktion* hat den Zweck, das Profil von seinem Partner und sich selbst zu verbinden.

# Informationsquelle Internet: Bsp. „google“

- **Google** ist eine Suchmaschine des US Unternehmens Google Inc. und gilt als Marktführer unter den Internet Suchmaschinen (neben Bing, Yahoo und Ask.com).
- Die Seite ging am 7. September 1998 als Testversion online, seitdem hat sich ihre Oberfläche nur geringfügig verändert.
- Der Sortieralgorithmus der Suchergebnisse stützt sich unter anderem auf ein patentiertes Verfahren, das den so genannten PageRank ~~W~~ errechnet (=Linkpopularität, d.h. er gibt an wie gut ein Dokument verlinkt ist und von wem.) Insgesamt gibt Google an, mehr als 200 Faktoren in die Berechnung einfließen zu lassen.
- Google kauft verschiedene kleinere Firmen auf, aber auch das Video Portal ‚You Tube‘ und hat als börsennotiertes Unternehmen 2010 einen Umsatz von 24 Mrd. \$

# Informationsquelle Internet: Bsp. „Wikipedia“

- Die **Wikipedia** ist eine seit dem 15. Januar 2001 abrufbare freie Online-Enzyklopädie in zahlreichen Sprachen. Der Name *Wikipedia* ist ein Kofferwort, das sich zusammensetzt aus „Wiki“ (der mit dem hawaiischen Wort für „schnell“ bezeichneten Technik zur kollektiven Erstellung von Internetseiten) und „Encyclopedia“, einer der englischen Schreibweisen des Wortes Enzyklopädie.
- Die Artikel der Online-Enzyklopädie werden von einer weltweiten Autorengemeinschaft kollektiv und unentgeltlich erstellt. Jeder Internetbenutzer kann Wikipedia-Artikel nicht nur lesen, sondern auch bearbeiten, auch formal anonym. Bisher haben international etwa 1.016.000 angemeldete (Stand: 31. Oktober 2009) und eine unbekannte Zahl nicht angemeldeter Nutzer zur Wikipedia beigetragen.
- Betrieben wird die Wikipedia von der Wikimedia Foundation, Inc., einer US-amerikanischen Non-Profit-Organisation mit Sitz in San Francisco, Kalifornien. In vielen Ländern gibt es zudem unabhängige Wikimedia-Vereine, die mit der Stiftung zusammenarbeiten.


# Das Computer- bzw. Internetzeitalter

Die „dunklen Seiten“ der Computer- bzw. Internetnutzung können mit folgenden Schlagworten charakterisiert werden:

1. **Gewaltwirkungen** (besonders auf online-Spiele bezogen)
2. **Lernbeeinträchtigungen** (durch einseitige kognitive Beanspruchung, aber auch ganz schlicht durch Zeitverlust)
3. **Körperliche Effekte** (Zunahme von Übergewicht und mangelnder körperlicher Fitness, Passivität)
4. **Suchtwirkungen** (tägliche Computernutzungszeiten von fünf Stunden und mehr bei 11% der Jugendlichen aus der JIM-Studie 2007)

Die Bindung an Computer und Internet (25%) ist bei Jugendlichen jetzt bereits höher als an das Fernsehen (15%) (Frage: „Am wenigsten verzichten kann ich auf ...“)

**„BEN X“,  
„STRANGE DAYS“  
UND „EXISTENZ“  
ALS FILMBEISPIELE FÜR  
MULTIDIMENSIONALE  
REALITÄTSWAHRNEHMUNG**





# Virtuelle Welten im Film: „Strange Days“

USA 1994  
Regie:  
Kathryn Bigelow

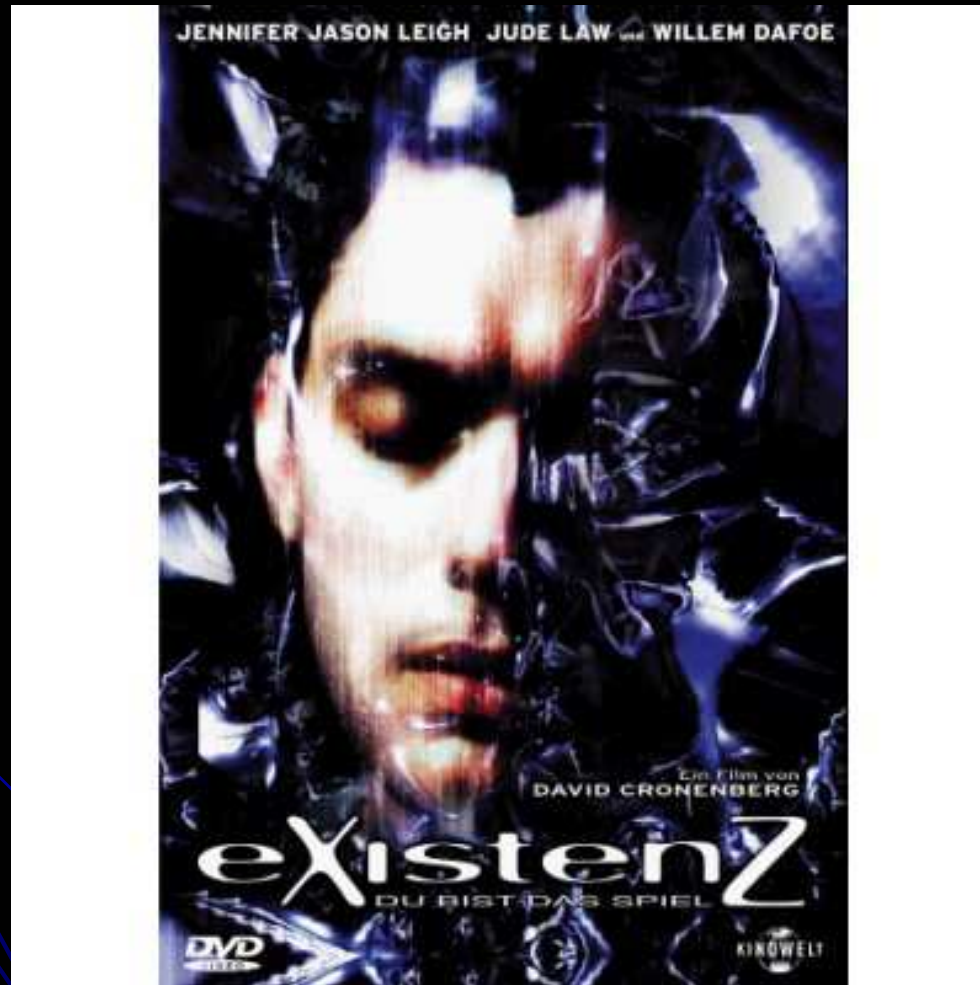


Aspekte:  
Virtuelle Realität  
Sucht/ Drogen  
Aggressionen/  
Stimulationen  
FSK ab 16



# Virtuelle Welten im Film: eXistenZ

USA/Kanada/GB,  
1998  
Regie:  
David Cronenberg



Aspekte:  
Rollenspiele,  
Cyberspace  
Psyche/ Gewalt  
FSK: ab 16

# Virtuelle Welten im Film: „Ben X“

Stichwort: Lebenswelt online/offline

Belgien 2007  
Regie:  
Nic Balthazar



Aspekte:  
Autismus,  
Schule/ Mobbing  
Gewalt/ Tod  
FSK ab 12

# Hilfestellungen im Religionsunterricht

Es gilt verschiedene kritische Aspekte zu berücksichtigen:

1. Stichwort „Abhängigkeit“
2. Stichwort „Gewalt“
3. Stichwort „Realitätsflucht/ -verlust“

Ganz allgemein muss Medienpädagogik betrieben werden:

- Wie geschieht Aneignung von Wirklichkeit?
- Medien sind nur ‚Mittel‘ zu einem Zweck. Zu welchem Zweck nutze ich welche Medien?
- Was sind Alternativen zu den Medien Mobiltelefon, Computer und Internet?
- Warum kommuniziere/ warum spiele ich medial?

# Stichwort: Abhängigkeit

Gestützt auf Drittmittel des Bundesinnenministeriums konnte das Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen in den Jahren 2007/2008 in 61 Städten und Landkreisen Deutschlands mit ca. 45.000 Schülerinnen und Schülern neunter Klassen eine Repräsentativbefragung zu verschiedenen thematischen Schwerpunkten durchführen. Jeder Dritte der Befragten hat dabei ein besonderes Modul zur Internet- und Computerspielnutzung ausgefüllt.

Die Auswertung zu diesen ca. 15.000 Personen erbrachte, dass 4,3 Prozent der Mädchen und 15,8 Prozent der Jungen ein exzessives Spielverhalten mit mehr als 4,5 Stunden täglicher Computerspielzeit aufweisen. 3 Prozent der Jungen und 0,3 Prozent der Mädchen wurden als computerspielabhängig und weitere 4,7 Prozent der Jungen und 0,5 Prozent der Mädchen in diesem Sinne als gefährdet diagnostiziert.

# Stichwort: Abhängigkeit

Die Untersuchung zu den die Computerspielabhängigkeit fördernden Faktoren hat gezeigt, dass hier vor allem solche Jugendliche gefährdet sind, die in Schule und Freizeit wenig Erfolgserlebnisse, Besonderheiten in der Spielmotivation sowie weitere Verhaltensauffälligkeiten aufweisen. Gleichzeitig wird aber auch deutlich, dass spezifische Merkmale der Spiele die Gefahr erheblich erhöhen, in Computerspielabhängigkeit zu geraten.

Besonders gilt das für „World of Warcraft“, das durch ein spezifisches Belohnungssystem der „intermittierenden Verstärkung“ geprägt wird und so Glücksspielelemente in das Spiel einbringt. Hinzu kommt eine Spielstruktur, die es den Spielergruppen nahelegt, Bonuspunkte für jede Stunde gemeinsam verbrachter Spielzeit zu vergeben, die dann bei Versteigerungen der Beute als Zahlungsmittel eingesetzt werden. Je mehr Zeit man also im Dienst seiner Spielgruppe investiert, umso höher steigen die Chancen, die angestrebten Belohnungen zu erreichen. Auch diese in der Spielanlage von WoW begründete Dynamik trägt nach unserer Einschätzung dazu bei, dass sich für dieses Spiel die mit Abstand höchste Nutzungsdauer ergibt.

**ONLINE-SPIELE**

**WORLD OF WARCRAFT –  
MEIN LEBEN ALS HELD**

**EGOSHOOTER –  
MEIN ERFOLG ALS KÄMPFER**





# World of Warcraft

**World of Warcraft** (dt. *Welt der Kriegskunst*, meist *WoW* abgekürzt) ist ein Massen-Multiplayer-Online-Rollenspiel (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game - MMORPG), das Spieler gleichzeitig zusammen über das Internet spielen.

Es wurde 2004 von dem Unternehmen Blizzard Entertainment veröffentlicht und ist, wie drei weitere Spiele, im Warcraft-Universum angesiedelt. World of Warcraft ist mit über zehn Millionen Accounts und daraus folgend mit mehr als einer Milliarde Dollar Umsatz jährlich laut der New York Times der erfolgreichste Vertreter dieses Spiel-Genres.

Die geringen Hardwareanforderungen und die Einsteigerfreundlichkeit gelten als Hauptgrund für den Erfolg. Wie bei vielen MMORPGs üblich, muss für World of Warcraft ein monatliches Entgelt entrichtet werden.

# World of Warcraft





# World of Warcraft



# Stichwort: Gewalt

Eine Medienpädagogik hat zu bedenken, dass sich Kinder und Jugendliche Wirklichkeit(erfahrungen) zunehmend medial aneignen – Gewalt ist jedoch ein integraler Gegenstand der eben auch medial vermittelten Wirklichkeit und folglich können Gewaltdarstellungen genau so wenig erfolgreich verboten werden wie die Wirklichkeit.

Kinder und Jugendliche dürfen nicht als „Risikofall“ stigmatisiert werden.

Erste Analysen weisen darauf hin, dass die Herausforderung und die Möglichkeit zur Meisterschaft, die gewalthaltige Spiele bieten, zwei der Gründe sind, warum sich Heranwachsende auf Gewaltspiele spezialisieren. Daher ist es sinnvoll, pädagogische Angebote bereit zu stellen, die diese (alterstypisch verstärkten) Wünsche nach Nervenkitzel, Bewährung im Team, Erkennen der eigenen Grenzen und Erleben von Lernfortschritten in der Freizeit (und möglichst auch in der Schule) befriedigen.

# Counterstrike

**Counter-Strike**, kurz **CS**, (engl. für *Gegenschlag*) ist ein Computerspiel für den PC aus dem Genre der Online-Taktik-Shooter. Das erstmals am 19. Juni 1999 veröffentlichte Spiel ist eine Modifikation des Ego-Shooters Half-Life und wurde besonders durch LAN-Partys und das Internet bekannt. Counter-Strike wurde von einer von Minh Le („Gooseman“) und Jess Cliffe („cliffe“) geleiteten privaten Gruppe entwickelt, deren Mitglieder heute zum Teil für das Unternehmen Valve arbeiten. In dem Spiel geht es um Gefechte zwischen Terroristen und einer Antiterrorereinheit, bei denen bestimmte Aufträge erfüllt werden müssen.

Seit der Veröffentlichung von Version 1.0 am 8. November 2000 ist Counter-Strike eines der populärsten und meistgespielten Online-Actionspiele und das meistgespielte Spiel im E-Sport (*elektronischer Sport*, bezeichnet den Wettkampf im Austragen von Computerspielen im Mehrspielermodus.)



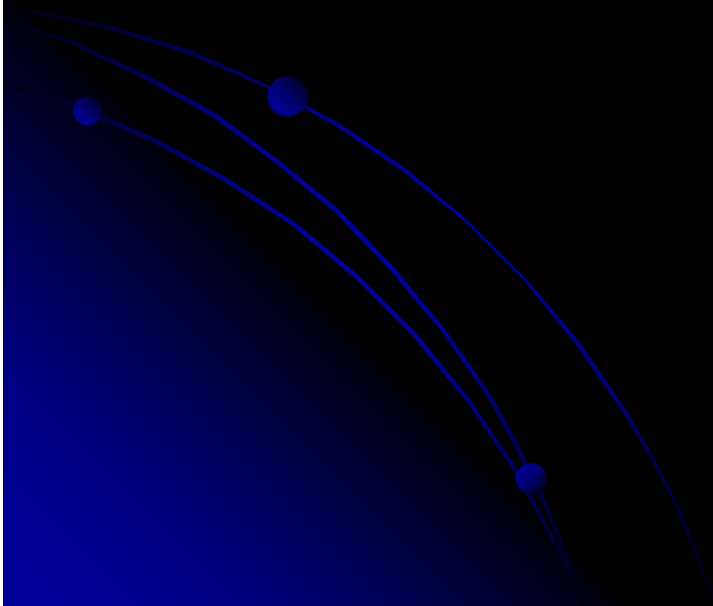
# Counterstrike



# Counterstrike



# **FASZINATION ZWISCHEN FLUCHT UND HERAUSFORDERUNG**



# Virtuelle Welten – reale Gewalt?

In einer holländischen Langzeitstudie (Van Schie/ Wiegmann, 1998) wurde Langzeitspielern ein schlechteres prosoziales Verhalten von ihren Mitschülern attestiert, was jedoch unabhängig von den Spielinhalten war. Aggressiver wurden die Vielspieler nicht, wohl aber hatten von ihren Freunden als aggressiv eingestufte Jugendliche eine Vorliebe für gewalttätige Computerspiele.

Quelle: Hänsel, Rudolf/ Hänsel, Renate (Hrsg.): Da spiel ich nicht mit! Auswirkungen von „Unterhaltungsgewalt“ in Fernsehen, Video- und Computerspielen – und was man dagegen tun kann. Eine Handreichung für Lehrer und Eltern, Donauwörth 2006

# Virtuelle Welten – reale Gewalt?

Experimentelle Studien und längsschnittlich angelegte Studien (2004/2006/2008) haben klare aggressionsstimulierende und zugleich empathiereduzierende Effekte von bestimmten Gewaltspielen deutlich gemacht.

Zudem kommt es durch bestimmte Spiele zu einer Zunahme von physiologischer Erregung (was wiederum Voraussetzung für entsprechend ungehemmtes Verhalten ist).

Quelle: Salisch, Maria/ von Kristen, Astrid/ Oppl, Caroline: Computerspiele mit und ohne Gewalt. Auswahl und Wirkung bei Kindern, Stuttgart 2007



# Virtuelle Welten – reale Gewalt?

Die gleichen Studien weisen aber auch auf zahlreiche Bedingungsfaktoren hin, u.a.:

- Intensität bzw. Dauer der Nutzung
- Individuelle psychosoziale Veranlagung
- Unterscheidung der unüberschaubaren Anzahl von Spielen
- Soziale Eingebundenheit der Spieler (Elternhaus, peer group, Schule)

Die Forderung der Öffentlichkeit, klare Aussagen über die „schädigenden Wirkungen“ von Medienangeboten zu machen, scheitern in aller Regel an der Komplexität des Gegenstandes.

# Virtuelle Welten – reale Gewalt?

Die Kontexte einer wettbewerbsartigen, nicht schädigenden Gewalt im Computerspiel und einer zweckgebundenen, schädigenden realen Gewalt weisen kaum strukturelle Ähnlichkeiten auf. Gewalt in Computerspielen kann für die Spieler nur ein spannender und herausfordernder Wettkampf sein und ermöglicht die schadensfreie virtuelle Simulation von Macht und Kontrolle.

Aggressionssteigerung und physiologische Beeinflussung durch Stress (der sich auch als ‚Glück‘ äußern kann) sind zumindest Vorbedingungen für die Ausübung realer Gewalt, jedoch kein Automatismus.

Die „Henne-Ei-Frage“: ‚Greifen aggressive Menschen zu gewalthaltigen Medien oder machen gewalthaltige Medien Menschen aggressiver?‘ muss individuell differenziert beantwortet werden.

# Stichwort: Realitätsflucht

Auf die Frage, ob Computerspiele zu Realitätsverlust führen könnte man die kontroverse Gegenfrage stellen, ob die Spielwelten strikt getrennt von der Realität zu betrachten sind, oder ob sie nicht vielmehr als neuer Teil dieser zu betrachten sind.

Fakt scheint zwar zu sein, dass häufiges Computerspielen zu sozialen und psychischen Störungen führen kann. Dies sollte man aber eher als Ausnahme von der Regel betrachten, ohne das Risiko zu unterschätzen.

Ein Modell der Wirklichkeit im Computer führt zwangsläufig zur Reduktion der Komplexität durch Formalisierung der Realität. Es entsteht daher ein nicht vollständiges Modell der Realität. Wenn durch eine ständige Auseinandersetzung mit den Modellwelten das Wissen um den Modellcharakter verloren geht, kann dies zu einer problematischen Verschiebung der Realitätswahrnehmung führen.

# Virtuelle Welten als (Zu-)Flucht

Fluchten werden ermöglicht durch

- Anonymität bzw. die Übernahme anderer Identitäten (reales und virtuelles Profil),
- die Ausschaltung von Katastrophen, Gefahren u.ä.,
- Die unendliche Wiederholbarkeit angenehmer Erlebnisse (Ausschüttung von Dopamin),
- Das hohe Maß an Autonomie und fehlender äußerer Beeinflussung.

# Virtuelle Welten als Experiment

Interaktionen und Identitätsschemata können erprobt werden durch:

- Anonymität/ andere bzw. gewünschte Identitäten,
- weitgehende Konfliktfreiheit,
- Unabhängigkeit von Status, Herkunft und Sozialisation (nur eingeschränkt),
- Ausbildung von und Erfahrung mit besonderer Kreativität und Kompetenz.

# Virtuelle Welten als Gefahr

Gefahr droht in der virtuellen Welt durch

- Vertrauensmissbrauch durch Anonymität, Datendiebstahl und Cybermobbing
- Steigerung von Aggressionspotenzial und Empathieverlust (schleichend)
- Minimierung von Kommunikation bzw. Sozialkompetenz
- Zeitverdrängung und Minderung der Lernfähigkeit (Löschungshypothese)
- Stufenweise auftretende Suchtgefahr
- Verlust des Realitätsbezuges

# Fazit

Online-Erfahrungen dürfen nicht gegen Offline-Erfahrungen ausgespielt werden.

Beide unterscheiden sich aufgrund des Charakters der Virtualität und der damit verbundenen Entlastung von Authentizität, der Kontrolle über das Mitzuteilende und der Freiheit im Ausdruck von Subjektivität.

Beide Erfahrungen, real und virtuell, können einander ergänzen und thematisieren jeweils unterschiedliche Aspekte des Selbst. Die Wahrnehmung von Selbst und Welt kann verstärkt werden; Kultur, Werte und Normen werden neuen Reflexionsprozessen unterworfen.

# Fazit

Zugleich sind individuell das Zusammenkommen bestimmter Faktoren zu beobachten (Nutzungsintensität, psychische Veranlagung, soziale Eingebundenheit).

Entscheidend ist das Vorhandensein und die Nutzung von Angeboten in der realen Welt (Sport, Freundeskreis, Hobbys) als Alternativen.

Es geht nicht um das „ob“ der kulturellen Integration virtueller Welten, sondern nur um das „wie“ dieser Integration.



# "Die Faszination virtueller Welten" –

Chancen und Gefahren des  
Multimediazeitalters

in Schule und Gesellschaft

Vielen Dank für Ihre  
Aufmerksamkeit!

