

Wenn sich die Grenzen  
zwischen wirklicher und  
virtueller Welt auflösen

# Verschiedene Ebene

- philosophische
- neue Medien
- Sucht

# Philosophisch

- Kant: der Wirklichkeit ist eine Sache der Betrachterperspektive
- sinnvoll zwischen virtueller und wirklicher Welt unterscheiden?

# Unterscheidung der beiden Welten

## WIRKLICHE WELT

- Grundgesetze
- Beziehungen , Briefe, soziale Kontakte
- Fingerabdrücke
- Biographie

## VIRTUELLE WELT

- Forenregeln
- sozialen Netzw., chatten, e-mail ...
- Besuchen von Webseiten
- Interneteinkäufen
- elektronischer biographischer Akte
- Sinnesextension

# Die Grenzen verschwimmen

- Avatar
- unbegrenzte Spielwelt
- realistische Darstellung dieser Welten
- Immersionserlebnis
- dem Gefängnis der körperlichen Identität entrinnen

# Virtuelle Welt versus reale Welt

- virtuellen Welt beliebige Identität erstellen
- Anonymität senkt die Schwelle zur Einhaltung von Regeln
- erschwert somit den Aufbau von Vertrauen
- der Grad der Verbindlichkeit von Kommunikation reduziert
- Beziehungen im virtuellen Raum sind also in den meisten Fällen weder verbindlich und verlässlich
- die virtuelle Welt eine künstliche Welt ohne direkten menschlichen Kontakt

# Mimik versus Emoticon

- beschränkte Ausdrucksmöglichkeiten, man verzichtet auf:
  - Gestik
  - Mimik
  - Tonfall
- Mikroexpression
  - kulturunabhängige Gesichtsausdrücke

Mitten drin  
statt nur davor

#### **VR BRILLEN**

- macht „Erfahrungen“
- Realitätscharakter
- körperliche Reaktionen

Erlebte  
Realität  
besteht aus  
zwei  
Reizquellen

- menschlichen Körper liegen, in Muskeln, Gelenken, im Gleichgewichtssinn, im Schmerzsin;
- welchen die außen liegen, das, was wir sehen können, hören können und so weiter.“
- generierte Hypothesen (Vorannahme)
- Gehirn keinen Unterschied zwischen virtuell und real
- Wirklichkeit, ist das, wahrscheinlichste
- Erhöhte Erregung, Beschleunigung des Pulses

## Ausschlaggebende Faktoren

Um das Hier und Jetzt Gefühl zu erzeugen:

- Dreidimensionales Sehen
- ein weites Gesichtsfeld
- die Verfügbarkeit eines Körpers
- Bis jetzt maschierte man mit einem Avatar durch die Online Games, doch jetzt kann man mit den neuesten Oculus die virtuelle Welt betreten

Was passiert langfristig mit mir,  
wenn ich in andere Rollen schlüpfte  
und Dinge erlebe ohne sie  
tatsächlich zu tun?

---

Beeinflusst es mehr als nur meinen Puls?

# DIE ILLUSION HAT EINFLUSS AUF UNSER DENKEN

Expriemente  
mit AVATAR's

- weniger unterschwellige Vorurteile
- Folge-Test eine Woche später



## Kurze virtuelle Erfahrungen haben anhaltende Folgen:

- überschätzen die Größe von  
Gegenständen
- kindlicheren Sprachgebrauch
- wirklichen Leben hilfsbereiter
- Ratschlägen zufriedener\*

\*Die Studie von Domna Banakou und Mel Slater

Karlheinz Staudinger, MSc

# Behandlung von Angststörungen, Phobien, aber auch für Posttraumatische Belastungsstörungen

- 
- Kind können in einem Alter von 5 bis 6 Jahren Erlebnis in der virtuellen Welt nicht vollständig von einem in der realen Welt unterscheiden

# Ergebnis einer

## **Studie:**

- Vermehrte Cortisol Ausschüttung
- erhöhter Herzschlag
- Betrübt und Rückzug
- Ausgrenzung wird ins Reale Leben mit genommen
- Verlust der Selbstsicherheit
- Rückzug

Soziale  
Ausgrenzung  
bedroht die vier  
evolutionär  
verankerten  
sozialen  
Grundbedürfnisse

## **MASSGEBLICH**

- soziale Kontrolle
- Zugehörigkeit
- Selbstwert
- Daseinsberechtigung

# Man stirbt nicht wirklich und es tut noch nicht einmal weh.

- Wunden und Beulen bestrafen den Irrtum und stellen die differenzierte Beziehung zum Gegenüber klar
- dass sie über Grenzen nicht hinausgehen können
- Die medienwirksame Vermittlung des Golfkrieges, der letztlich wie ein *wargame* in Echtzeit präsentiert wurde, in dem der Tod niemals direkt zu sehen war, ist zum exemplarischen Fall für die Art und Weise geworden, wie die Videospiele als Paradigma für den modernen Krieg funktionieren können.
- Schließlich vergisst man, dass am anderen Ende der Verbindung die Menschen weiter sterben.

# In der VR kann man ein Glas nehmen aber es ist kein Wasser darin

- Für eine solide Risikoeinschätzung,, fehlen zur Zeit Daten. Suchtpotenzial und Realitätsverlust sind nur der Anfang auf einer langen Liste.
- strafbare Handlungen können konsumierbar gemacht werden.

# Die Zukunft des Cyberspace

- Massenmedium:
- Realitätsverlust
- Zerstreuungssucht
- Onlinesucht

Aber man sollte sie auch in ihrer Historizität wahrnehmen, denn wie ein Blick in die Geschichte zeigt, ist die Rede von der Großen Gefahr nicht neu.

# Die verschwimmende Grenze zur Sucht

---

Machen uns die Onlinemedien süchtig?

# Faktoren die bei Onlinesüchte eine Rolle spielen

- Verfügbarkeit
- Immersionserleben
- Belohnung
- mit anderen Spielern gemeinsam gespielt
- sind persistierend
- endlos
- Multiplayer (Gruppen)



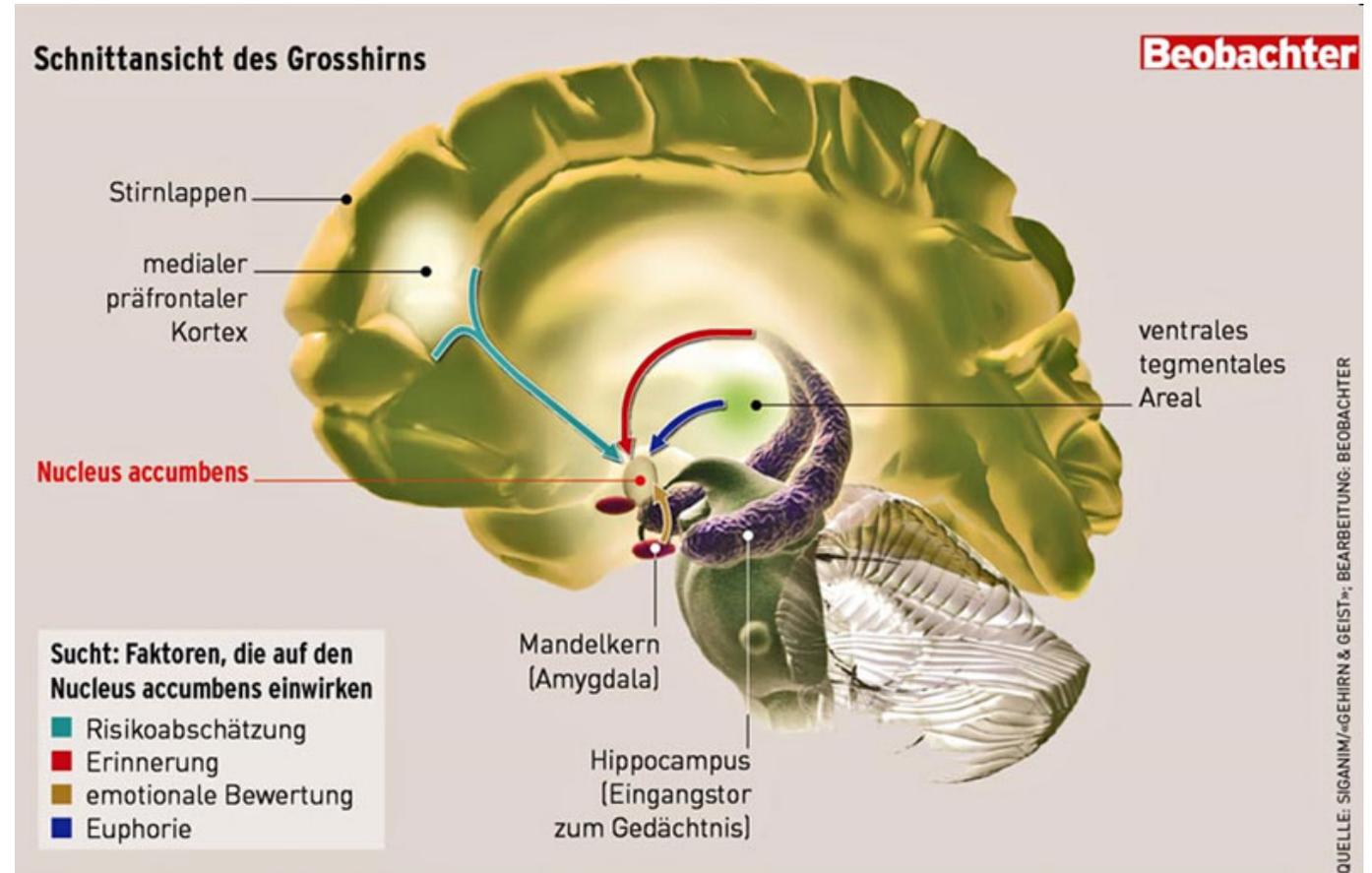
# Warum werden wir süchtig?

# Entstehung einer Sucht

Mechanismus zur Selbsterhaltung  
ohne Belohnungszentrum würden  
wir nichts tun

13.06.19

## ESSEN, ARBEITEN, FORTPFLANZEN



**Abbildung:** Siganim. Gehirn & Geist, Bearbeitung

1. Starke gedankliche und emotionale Eingenommenheit durch die internetbezogene Aktivität.
2. Entzugserscheinungen: Auftreten aversiver Zustände wie Unruhe, Angst oder Traurigkeit bei veränderter Online Nutzung.
3. Toleranzentwicklung: Steigerung der Häufigkeit und/oder der Intensität der Onlineaktivität.
4. Erfolglose Versuche bzw. anhaltendes Verlangen, bestimmte Aktivitäten im Internet einzuschränken oder völlig aufzugeben.
5. Verlust des Interesses an anderen Aktivitäten aufgrund der Internetaktivitäten.

6. Exzessive Internetnutzung trotz negativer Konsequenzen (z.B. Leistungsabfall in Beruf/Schule, Übermüdung, Mangelernährung).
7. Täuschung anderer über das Ausmaß der Internetaktivitäten.
8. Nutzung von Internetaktivitäten, um negativer Stimmung zu entkommen.
9. Gefährdung oder Verlust von Beziehungen, einer Arbeitsstelle oder ausbildungsbezogener Möglichkeiten durch die Internetaktivitäten. (DSM 5, 2013)

# MORPHEUS ZU NEO:

*„Was ist die Wirklichkeit? Wie definiert man das, Realität? Wenn Du darunter verstehst was Du fühlst, was Du riechen, schmecken oder sehen kannst, ist die Wirklichkeit nichts weiter als elektrische Signale interpretiert von Deinem Gehirn.“*

Danke für die Aufmerksamkeit