

SCHWERPUNKT

Geschwätzig, verspielt und always on



VIRTUELLE WELTEN. Smartphones, Tablets & Co ermöglichen es uns, jederzeit online zu sein. Wir tauschen uns in sozialen Netzwerken aus und haben so unsere FreundInnen immer dabei.

Ist die ständige Erreichbarkeit längst Zwang oder vielmehr Lifestyle? Wie wirkt unser digitales Leben auf uns zurück und wie werden wir in Zukunft kommunizieren?

KommunikationswissenschaftlerInnen, PsychologInnen und InformatikerInnen der Universität Wien erforschen die virtuellen Welten und verraten, worin sie Potenziale und Risiken für den Einzelnen, aber auch für die Gesellschaft sehen.

TEXT: SIEGRUN HERZOG

Menschen, die auf Displays starren, gehören bei uns heute weitgehend zum gewohnten Straßenbild. Wir spielen, arbeiten, shoppen, mailen, chatten, skypen, liken, bestellen, recherchieren, hängen in Foren ab oder bearbeiten unsere Fotos im Internet. Jeder/jede Dritte zählt heute zu den sogenannten „Digital Natives“ und hat Internet am Handy in das tägliche Leben integriert. 91 Prozent der unter 30-jährigen ÖsterreicherInnen nutzen laut Mobile Communication Report 2014 Internet am Handy.

MY HOME IS MY PHONE. „Jugendliche sind besonders aufmerksam neuen Technologien gegenüber, sehr mutig und manchmal nicht besonders reflektiert“, befindet Gerit Götzenbrucker. Die Kommunikationswissenschaftlerin beschäftigt sich an der Uni Wien schwerpunktmäßig mit Technikfolgen und Jugendkultur. Sie sieht die junge Generation heute im Dilemma zwischen „Connectivity“ und Zwang. „Diese Eingebundenheit in ein soziales Leben ist sicherlich ein Vorteil und war Jugendlichen früher in dieser Weise gar nicht möglich. Das Telefon hing an einer Schnur im Vorzimmer und ungestörte Gespräche mit FreundInnen waren nur beschränkt durchführbar. Heute können sie selbst entscheiden, wann sie mit wem kommunizieren möchten.“ „Digital homeness“ haben die ForscherInnen das

Phänomen genannt, wenn Jugendliche über ihr Smartphone mit FreundInnen permanent verbunden sind. Ob die junge Generation dadurch kommunikativer geworden ist? „Geschwätziger vielleicht“, meint die Kommunikationswissenschaftlerin.

5.000 „Freunde“ kann man auf Facebook maximal haben. 342 hat der/die durchschnittliche Facebook-Nutzer/Nutzerin. Doch Jugendliche wüssten dennoch sehr genau, wer wirkliche FreundInnen seien, nämlich meist nicht mehr als zehn, die man auch physisch treffe. Dazu Götzenbrucker: „Mir gefällt der Begriff vom ‚Online-Stamm‘ des Philosophen Peter Sloterdijk. Man kann ihn bequem auf Halbdistanz halten, aber jederzeit aktivieren.“

„We are constantly connected“, diesen Satz wiederholt Homero Gil de Zúñiga wie ein Mantra. Der aus Spanien stammende Professor für Medienwandel und Medieninnovation an der Uni Wien findet ständiges Online-Sein ganz normal. Seine Uhr schlägt Alarm, sobald ein neuer Tweet, eine E-Mail, WhatsApp- oder Facebook-Nachricht eingegangen ist. Permanente Verbundenheit sei nicht nur die zentrale Funktion von sozialen Netzwerken, sondern auch ein Grund, warum wir sie so mögen. „Die Welt, die wir offline haben, spiegelt sich für gewöhnlich auch online wider“, so Zúñiga. Mit einem »

SCHWERPUNKT

» Unterschied: Über Internet und die sozialen Medien sei der Kontakt zu „weak ties“, also zu flüchtigen Bekannten, einfacher aufrechtzuerhalten. Und das kann zum entscheidenden Vorteil werden, etwa bei der Suche nach einem neuen Job. Wenn „strong ties“ wie Eltern, PartnerInnen oder beste FreundInnen nicht weiterhelfen können, gibt es vielleicht FreundInnen von FreundInnen, die in derselben Branche arbeiten wie man selbst und vielleicht Hinweise geben können.

INFORMIEREN UND PARTIZIPIEREN. Aber Zúñiga interessiert nicht nur der individuelle Nutzen von sozialen Netzwerken im Internet, der Wissenschaftler möchte vielmehr herausfinden, welchen Mehrwert soziale Medien für die Gesellschaft mit sich bringen. Seine These lautet: Wer soziale Medien nutzt, wird sich – unter bestimmten Bedingungen – früher oder später selbst politisch engagieren und so einen Beitrag für die Gesellschaft leisten. Zentral dabei ist freilich, was man in den sozialen Netzwerken tut, für welche Zwecke man sie nutzt. Denn nicht jede Statusmeldung über alltägliche Befindlichkeiten führt gleich zu einem politischen Bewusstsein. Ausschlaggebend sei laut Zúñiga, nach Informationen zu suchen. „Wer also soziale Medien als Infoquellen nutzt, egal zu welchen Themen, fördert die politische Partizipationskultur, die demokratische Teilhabe. Denn anders

als beim Lesen von Zeitungen oder beim TV-Konsum geht es in den sozialen Medien immer auch darum, sich selbst zu Themen zu äußern“, so Zúñiga.

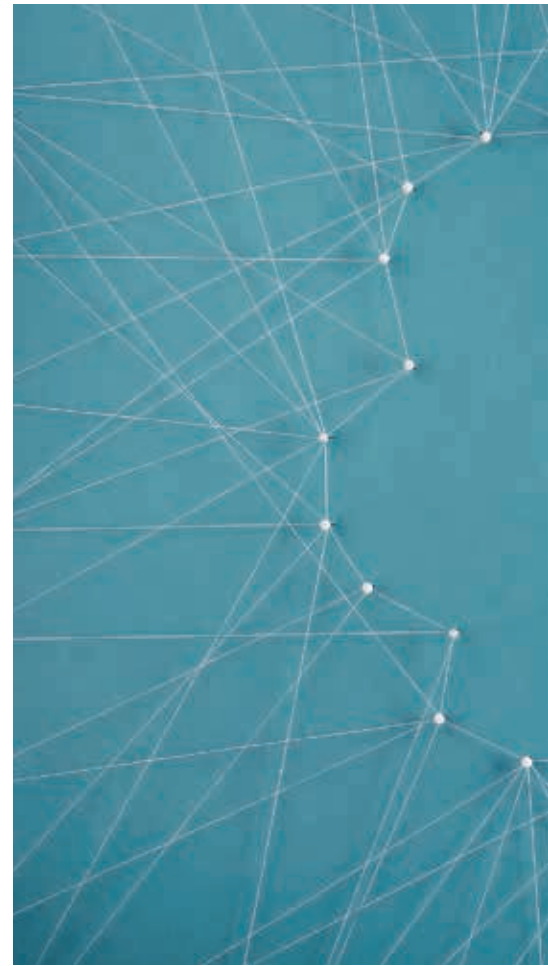
„Es gibt einen Zusammenhang zwischen der Social-Media-Nutzung und der politischen Mobilisierung.“

Univ.-Prof. Homero Gil de Zúñiga,
Professor für Medienwandel an der Uni Wien

Dem Kommunikationswissenschaftler, der bis vor Kurzem an der University of Texas at Austin lehrte, gefällt die Idee von sozialen Netzwerken als großer öffentlicher Marktplatz, wo Ideen und Informationen ausgetauscht werden. Studien in den USA, aber auch in Europa, weisen klar auf den Zusammenhang zwischen der Social-Media-Nutzung und einer politischen Mobilisierung hin. Die Frage sei nur, wie diese Partizipation aussehe, denn die jüngere Generation engagiere sich anders, etwa über ihr Kon-

sumverhalten. Wofür man sein Geld ausgibt oder eben nicht ausgibt, sei auch eine Art von politischem Statement. „Die Jungen engagieren sich nicht in politischen Parteien, sie wählen mit ihrem Geld“, bringt es Zúñiga auf den Punkt.

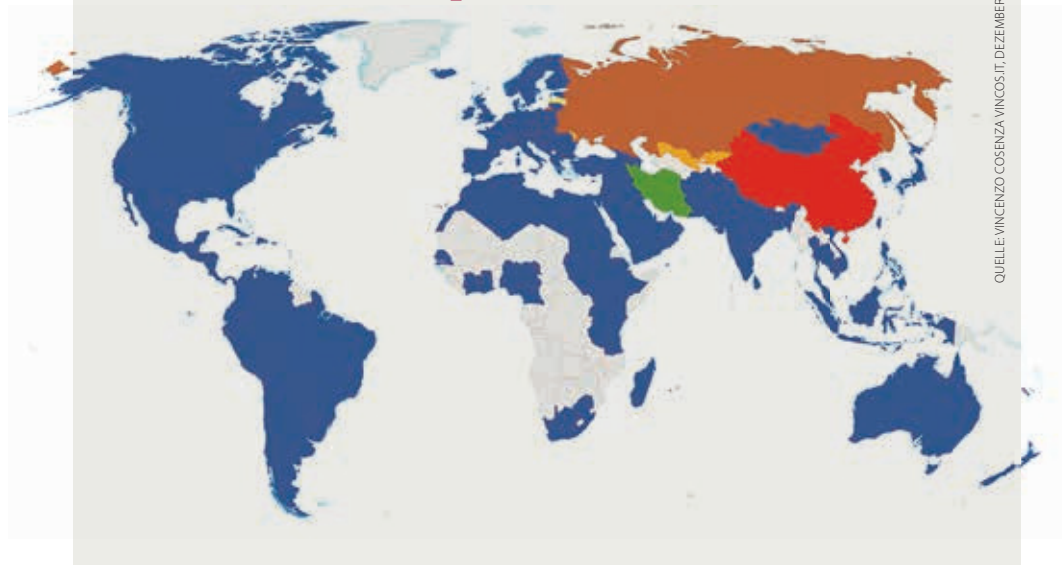
ERREICHBARKEITSDILEMMA. Ob wir im Internet nach Informationen suchen, einander mit FreundInnen in sozialen Netzwerken treffen oder schlicht den eigenen Alltag dokumentieren, es kann irgend-



World Map of Social Networks

- | | |
|------------|---------------|
| Facebook | Odnoklassniki |
| QZone | Cloob |
| V Kontakte | Drauglem |

Facebook dominiert die Weltkarte der sozialen Netzwerke klar. Russland hat mit V Kontakte (vk.com), was so viel heißt wie „In Kontakt“, ein eigenes soziales Netzwerk, das bis auf wenige Details Facebook gleicht. QZone ist Chinas größtes soziales Netzwerk, es erlaubt Usern zu bloggen, Fotos zu posten und Musik zu hören.



QUELLE: VINCENZO COSENZA VINCOS.IT, DEZEMBER 2013

Glossar

*Viele Menschen
befriedigen ihren
Drang nach
Kommunikation,
Nähe und Intimität
im Internet.*

wann zu viel werden. „Erreichbarkeitsdilemma“ nennt das die Wissenschaft. Andere ständig erreichen und damit auch kontrollieren zu können, sich jederzeit absprechen oder um Rat und Hilfe bitten zu können, ist für viele unverzichtbar geworden. „Jugendliche sind allerdings sehr erfinderisch, wenn es darum geht, Lesebestätigungen zu manipulieren, um nicht sofort antworten zu müssen – denn sie selbst wollen nicht immer erreichbar sein“, so Götzenbrucker. Auch die Freizeitkultur hat sich verändert, immer mehr Menschen stimmen ihre Reiseziele auf WLAN-Zonen ab. Wichtig sei es daher, kritisch zu hinterfragen, wie abhängig wir uns von einer Technologie machen wollen, sagt die Kommunikationswissenschaftlerin. Dass es vielen Menschen schwer falle, auch einmal Nein zur Erreichbarkeit zu sagen, weiß auch der Psychologe Oswald Kothgassner. Ob Internetsucht als Krankheit diagnostiziert werden kann, darüber ist sich die Wissenschaft aber uneinig. „Es gibt Parallelen zur Spielsucht, doch ich würde es nicht als Sucht oder Abhängigkeit bezeichnen, vielmehr kann man von einem problematischen Verhalten sprechen, das oft mit anderen Störungen einhergeht“, so Kothgassner. Das Internet

könne zwar helfen, Nähe zu simulieren, aber es bleibe eine virtuelle, physisch nicht existente Form von Interaktion, von Beziehung, sagt Kothgassner.

CYBER-THERAPIE. Der Psychologe mit Schwerpunkt Neue Medien ist selbst regelmäßig in virtuellen Welten unterwegs, derzeit rein beruflich, wie er versichert. Mit Avataren zu interagieren, gehört für ihn zur Job Description. Kothgassner erforscht, wie Personen eine Beziehung zu computergesteuerten Wesen aufbauen können und wie sich ihr Verhalten in der virtuellen Welt auf die Psyche und auf das reale Leben offline auswirkt. Die perfekten Bedingungen für seine Forschung findet Kothgassner im Virtual Reality Labor der Uni Wien, in dem gerade das Setup für neue Studien läuft. Hier können Versuchspersonen vom Hochhaus in die Tiefe starren, sich beim Bewerbungsgespräch versuchen oder einen dunklen Park durchqueren, ohne je die Kontrolle über die Situation zu verlieren. Und während die Versuchsperson mittels Virtual-Reality-Brille in eine andere Welt abtaucht, analysieren die PsychologInnen deren Herzfrequenz, Puls und Hautwiderstand – Parameter, die z. B. Stress oder Angst anzeigen. Möglichst genau zu wissen, wie jemand auf »

VIRTUELLES VOKABULAR

123456

Häufigstes und damit schlechtestes Passwort der Welt.

1990

In diesem Jahr wurde Österreich, von einem Computer an der Uni Wien aus, per Standleitung mit dem Internet verbunden.

AUGMENTED REALITY

Erweiterung der Wahrnehmung durch computergenerierte Informationen wie Bilder oder Texte.

AVATAR

Grafische Darstellung einer realen oder künstlichen Person in einer virtuellen Welt.

CASUAL GAMES

Aktueller Trend am Spielesektor. Sie zeichnen sich durch eine besonders leichte Zugänglichkeit, intuitive Eingabemethoden sowie schnelle Erfolgserlebnisse aus und können von mobilen Geräten aus gespielt werden.

DIGITALE KLUFT

Die Lücke zwischen Menschen mit und ohne Zugang zu Informations- und Kommunikationstechnologien. „Wasting time is the new digital divide“ titelte die „New York Times“ – wie wir mit neuen Technologien umgehen, hängt von unseren Kompetenzen ab, für manche werden sie schlicht zum Zeitfresser.

DIGITAL NATIVE

Person, die nach 1980 geboren und darum im Umfeld der Neuen Medien aufgewachsen ist.

FABBING

Revolutionäre Fertigungstechnik, bei der Gegenstände digital entworfen und per 3D-Druck materiell hergestellt werden.



SCHWERPUNKT



» eine Interaktion reagiert, sei wichtig, um ähnliche Simulationen später für Therapien anwenden zu können, so der Psychologe.

ÄNGSTE ÜBERWINDEN. Menschen mit Präsentationsangst etwa üben im virtuellen Raum, vor Publikum zu agieren. Die Stresszustände, die sie dabei spüren, stehen der realen Situation um nichts nach. „Virtuelle Realität kann in einer Behandlung schneller zum Erfolg führen. Und auch der Aufwand bleibt überschaubar, etwa um PatientInnen mit Flugangst derartigen Situationen auszusetzen“, so Kothgassner. Im Grunde lasse sich jede Form von Phobie, ob Flugphobie, Spinnenphobie oder Agoraphobie (die Angst vor weiten Plätzen), simulieren. TherapeutInnen können PatientInnen langsam mit beängstigenden Situationen konfrontieren und beide behalten eine gewisse Kontrolle. Aber auch zur Schmerztherapie wird virtuelle Realität genutzt: PatientInnen mit Verbrennungen etwa werfen virtuell mit Schneebällen auf Schneemänner und senken dadurch ihr Schmerzlevel oder verarbeiten posttraumatische Belastungsstörungen nach Kriegserlebnissen. Wie man sich im virtuellen Raum in bestimmten Situationen verhalte, habe Einfluss auf das reale Leben, so der Psychologe. Denn „man hat ja gelernt, wenn ich jenes sage oder tue, hatte das in der virtuellen Welt auch keine negativen Auswirkungen oder ich bin auch nicht hochrot angelaufen. Das ist ein Lernprozess, der auch hoffentlich nachhaltig ist.“

Dass die virtuellen Szenen und die Avatare, die darin agieren, so realitätsnah wie möglich gestaltet werden, ist Aufgabe von Helmut Hlavacs. Gemeinsam mit Studie-

renden entwickelt der Informatiker die nötige Software für die psychologischen Experimente. Die Frage, ob die Ablöse der Realität durch eine virtuelle Realität nicht mehr schadet, als sie nutzt, stellt sich der Informatiker oft. Ihm ist wichtig, dass ein konkreter Nutzen mit seinen Entwicklungen verbunden ist, ein neuer Effekt erzielt, etwas Positives bewirkt werden kann. „Auf der anderen Seite gibt es auch viele Online-Welten, die einfach nur Spaß machen. Und beide haben ihre Berechtigung“, so Hlavacs. Als Leiter der Forschungsgruppe Entertainment Computing darf er sich beiden Aspekten widmen – dem konkreten Nutzen und dem Spaßfaktor.

LERNEN IM FLOW. Besonders herausfordernd findet der Informatiker die sogenannten „Serious Games“ oder „Positive Impact Games“ – Computerspiele, die Lerninhalte vermitteln bzw. nicht nur auf Unterhaltung, sondern auch auf gesellschaftlichen Wandel abzielen. Diese neue Entwicklung am Spielesektor kam – wenig überraschend – aus der wissenschaftlichen Community, wo immer mehr junge ForscherInnen das Computerspiel als interessantes Medium auch für „ernste“ Inhalte entdeckten. Derzeit entwickelt Hlavacs mit einem interdisziplinären Team von ForscherInnen, ÄrztInnen und KünstlerInnen eine Online-Plattform, die krebserkrankten Kindern den Alltag erleichtern möchte. Nach einer Krebstherapie müssen Kinder oft Monate zu Hause bleiben und sich an strenge Regeln halten, weil jeder Kontakt mit Bakterien und Viren lebensbedrohlich sein kann. „Wir wollen nicht nur die Kommunikation zwischen PatientInnen und ÄrztInnen verbessern, um lebensgefährli-



Assoz. Prof. Gerit Götzenbrucker, Institut für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft der Uni Wien



Univ.-Prof. Homero Gil de Zúñiga, Institut für Publizistik und Kommunikationswissenschaft der Uni Wien, Director Media Innovation Lab



Mag. Oswald David Kothgassner, Institut für Angewandte Psychologie der Uni Wien, Co-Director Virtual Reality Laboratory



Univ.-Prof. Helmut Hlavacs, Leiter der Forschungsgruppe Entertainment Computing, Fakultät für Informatik der Uni Wien, Co-Director Virtual Reality Laboratory

Im Virtual Reality Labor der Uni Wien testen die PsychologInnen Anna Felnhofer und Oswald Kothgassner, wie sich der virtuelle Spaziergang im dunklen Park bei der Versuchsperson auswirkt – Grundlagenforschung, die für die Entwicklung von Therapien wichtig ist.

che Komplikationen schneller erkennen zu können, sondern auch eine Umgebung erschaffen, die Kinder mit Spielen und Unterhaltung motiviert, ihre strikten Therapieanweisungen einzuhalten“, fasst Hlavacs die grundlegenden Eckpfeiler zusammen. Dass sich mittels „Gamifizierung“ – also der Anwendung spielerischer Elemente auf einen nicht-spielerischen Kontext – tatsächlich die Motivation steigern lässt, eigentlich lästige, aber notwendige Dinge zu erledigen, werde heute von vielen Studien belegt, bestätigt der Experte.

„Virtuelle Realität kann in einer psychologischen Behandlung schneller zum Erfolg führen.“

Mag. Oswald Kothgassner,

Psychologe mit Schwerpunkt Neue Medien an der Uni Wien

In einem umfassenden Praxistest soll nun überprüft werden, wie die Entwicklung bei Kindern und Jugendlichen ankommt. Und das ist zentral, denn: „Die Kunst liegt darin, die Balance zu finden zwischen den Inhalten, die man vermitteln will, und der Unterhaltung. Die meisten Serious Games scheitern daran, dass sie einfach keinen Spaß machen“, gibt der Computerwissenschaftler zu bedenken. Letztendlich gehe es darum, die Lerninhalte so aufzubereiten, dass sie spielentscheidend seien, dass man sie im Spiel brauchen kann, nennt Hlavacs den „heiligen Gral“ der Spielentwicklung. Rund

vier Spiele entwickelt der Informatiker gemeinsam mit Studierenden im Jahr, darunter zahlreiche prämierte Bachelor- und Master-Arbeiten zu Themen wie Rassismus oder therapeutische Spiele für Kinder mit depressiven Störungen. Und auch die Uni Wien bekommt anlässlich ihrer 650-Jahr-Feier ihr erstes offizielles Computerspiel. Dabei managen die SpielerInnen als Rektor oder Rektorin eine virtuelle Universität. Das Spielziel lautet: die Universität in den Rankings nach oben zu bringen. Dafür gibt es ein bestimmtes Budget, mit dem es gilt Gebäude zu bauen, Forschungsgruppen auszustatten und Studierende zu betreuen. Vom Unterhaltungswert des Arbeitsalltags eines Rektors oder einer Rektorin kann man sich im Online-Spiel bald selbst überzeugen. Lustig müsse ein Spiel übrigens gar nicht sein, sagt der Spiele-Experte. „Ein gutes Spiel vermittelt neue Erfahrungen, fesselt mich und löst einen gewissen Flow aus“, so Hlavacs.

KOMMUNIKATIVE ZUKUNFT. Was kommt nach Minicomputern, die in Uhren versteckt sind, oder Brillen, die uns virtuell mit Informationen zu realen Objekten füttern, auf uns zu? „Technologie wird immer unsichtbarer, wir werden keine Displays mehr benötigen, sondern mit einem speziellen Handschuh auf Oberflächen tippen“, blickt Götzenbrucker in die kommunikative Zukunft. Und Zúñiga sieht in zehn Jahren den Mikrochip, den wir uns implantieren lassen, um etwa Informationen über unsere Gesundheit jederzeit abrufbar zu machen. „Unser Bedürfnis nach Kommunikation wird dasselbe bleiben, der individuelle Aufwand dafür aber wird weiter sinken“, so der Kommunikationswissenschaftler. •



INTERNETZENSUR

Maßnahmen gegen einen freien Zugang zum Internet, von denen weltweit jeder dritte Nutzer betroffen ist.

LIFELOGGING

Das Dokumentieren des Alltags im Internet.

NETIQUETTE

Wortschöpfung aus Net und Etikette. Regeln für die Umgangsformen im Internet.

PHUBBING

Kunstwort für die Unsitte, sich in Gesellschaft mit seinem Smartphone zu beschäftigen; von engl. phone und snubbing (brüskieren).

PROSUMER

Mit der Entwicklung der sozialen Netzwerke und der steigenden Anzahl von Blogs sind KonsumentInnen von Informationen im Web oft auch gleichzeitig deren ProduzentInnen.

SEXTING

Setzt sich aus Sex und texting (engl. „Nachrichten austauschen/chatten“) zusammen; wird hauptsächlich für das Versenden von erotischen Selbstaufnahmen per Smartphone oder Internet verwendet.

SHITSTORM

Rasant anschwellender Empörungsturm in sozialen Medien, häufig als Mischung aus Argumenten und Beleidigungen.

WEB 2.0

Internet der zweiten Generation, in dem NutzerInnen Inhalte nicht mehr nur passiv aufnehmen, sondern selber produzieren. Diese digitale „Do-it-yourself-Kultur“ betrifft auch den Journalismus oder die Spieleentwicklung im Internet.

ZUM TEIL ENTNOMMEN AUS:
WWW.MS-WISSENSCHAFT.DE/AUSSTELLUNG/GLOSSAR.HTML