

Second Life Education?

Second Life (SL) verwirklicht eine lang gehegte Utopie unter Computerexperten, Science-Fiction-Autoren und Zukunftsforschern: Virtuelle und reale Welt verschmelzen. Neben wirtschaftlichen Gesichtspunkten spielt auch das Thema Bildung eine Rolle – etwa wenn im „Education“-Bereich Schulen oder Hochschulen wie die Harvard Law School Seminare anbieten. Entwickelt sich die digitale Welt mit SL endgültig zur Bildungssphäre der Zukunft?

Pro

Second Life zeigt endlich den lang ersehnten Generationswechsel an. Wer seine Zeit damit verbringt, ist nicht mehr zwangsläufig ein solipsistischer Computerfreak oder ein realitätsferner 16-jähriger Hardcore-Gamer. Vielmehr handelt es sich überwiegend um Erwachsene, die gar keine Computerscheu mehr kennen. Weil sich die vorige Generation hier bekanntlich schwer tat, fand Erziehung zu diesem Thema nur selten statt. Das wird sich ändern.

Zwar sind genau die Vorwürfe, die Kindern immer gemacht wurden – Versinken in einer Traumwelt, dem Suchtfaktor zum Opfer fallen, zwischen Realität und Wirklichkeit nicht unterscheiden können – nun auch auf erwachsene SL-Teilnehmer voll anwendbar. Während Kinder jedoch unter anderem Computerspiele auch zur Ich-Findung nutzen, ist die bei Erwachsenen längst abgeschlossen. Sie suchen tatsächlich einen Ersatz für ihr reales Leben. Nach dem Motto: Mein Leben gefällt mir nicht, das baue ich mir in SL neu.

Darüber hinaus finde ich die wirtschaftlichen Aspekte faszinierend. Real Trade Money – wenn reales Geld für virtuelle Werte ausgegeben wird – ist ein Zukunftsmarkt, der zunehmend besetzt wird. 900 Millionen Dollar werden damit schätzungsweise jährlich umgesetzt.

Fakt ist: Zum realen Leben in der digitalen Welt muss noch stärker der Umgang vermittelt werden. Das ist vor allem eine gesellschaftliche Aufgabe, zu der auch die Schule ihren Beitrag leisten kann. Je schneller die Digitalisierung voranschreitet, umso mehr kommt es darauf an, das Lernen zu lernen. Wer jetzt nur noch von digitalen Schulen träumt, in denen künftig vom Lehrer bis zum Schüler alle aus Avataren bestehen, hat nichts begriffen.

Thomas Feibel
Journalist und Leiter des Büros für Kindermedien, Berlin

Contra

Jugendliche verbringen derzeit sieben Stunden mit Schlafen, gefolgt von fünfeinhalb Stunden Bildschirm-Medien-Nutzung und vier Stunden Schule (bezogen auf eine normale Sieben-Tage-Woche). Damit ist die Zeit vor dem Bildschirm der Hauptweg, Erfahrungen zu machen. Diese Erfahrungen schlagen sich im Gehirn nieder, führen langfristig zur Ausbildung von Einstellungen, Kenntnissen und Fähigkeiten.

Wenn wir im wirklichen Leben miteinander umgehen, so gibt es bestimmte Regeln, an die wir uns halten. Diese sind kulturell tradiert und haben sich über die Jahrhunderte hin bewährt. Was ist davon zu erwarten, wenn in einer virtuellen Realität Menschen ohne Konsequenzen Kontakt haben? Man könnte sagen, dass hier über Räume und Grenzen hinweg ein Austausch möglich ist, der das gegenseitige Verständnis verbessert. Dieser optimistischen Version muss entgegen gehalten werden, dass in einer rein durch Marktgesichtspunkten beherrschten zweiten Welt sehr viele Dinge geschehen, die wir eigentlich nicht wollen: Ein Problem von SL ist mittlerweile Pornographie und ein weiteres Kriminalität. Jugendliche brauchen Kontakt zu anderen realen Menschen, nicht zu „Avataren“ auf Bildschirmen. Sie wissen heute schon nicht mehr, wer sie wirklich sind, was sie können und wo ihre Stärken und Schwächen liegen. Ich glaube nicht, dass jemand tatsächlich zu einem besseren Menschen wird, wenn er sich dauernd in einer „Halbwelt“ aufhält.

Noch einmal: Es geht nicht um das gelegentliche Benutzen des Computers zur Freizeitgestaltung, es geht darum, was Jugendliche mit dem größten Teil ihrer zur Verfügung stehenden Zeit anstellen. Mir tun diejenigen leid, die vor lauter zweitem Leben ihr erstes vergessen.

Prof. Dr. Dr. Manfred Spitzer
Ärztlicher Direktor der Klinik für Psychiatrie und Psychotherapie, Ulm