



Arbeitsauftrag	Die SuS lesen einen Text zum Thema virtuelle Welt. Im Anschluss daran sollen sie miteinander diskutieren, welche Gefahren und Chancen durch die virtuelle Welt (im Vergleich zur realen Welt) entstehen. Sie sollen Regeln definieren, welche sowohl virtuell als auch real gelten.
Ziel	• SuS setzen sich kritisch mit der Grenze zwischen realer und virtueller Welt auseinander. • Sie definieren Regeln für den Umgang mit beiden Welten.
Lehrplanbezug	<i>MI 1.1</i> Die SuS können sich in der physischen Umwelt sowie in medialen und virtuellen Lebensräumen orientieren und sich darin entsprechend den Gesetzen, Regeln und Wertesystemen verhalten. SuS können ... d) Regeln und Wertesysteme verschiedenerer Lebenswelten unterscheiden, reflektieren und entsprechend handeln (z.B. Netiquette, Werte in virtuellen Welten). e) Verflechtungen und Wechselwirkungen zwischen physischer Umwelt, medialen und virtuellen Lebensräumen erkennen und in das eigene Verhalten einbeziehen (z.B. soziale Netzwerke und ihre Konsequenzen im realen Leben)
Material	• Texte • Arbeitsblatt mit Diskussionspunkten • evt. Diskussionskarten
Sozialform	EA, Plenum
Zeit	45'

Zusätzliche Informationen:

- Es stehen verschiedene ausgewählte Zeitungstexte zur Verfügung, welche Sie je nach Alter, Zusammensetzung und Wissensstand der Klasse auswählen können.
- Entweder liest die ganze Klasse den gleichen Text oder aber es werden verschiedene Texte verteilt. Die unterschiedlichen Inhalte und Inputs könnten sich positiv auf die Diskussion auswirken.



Texte

- Kuster, Jeanette: [Unheimliche virtuelle Jagd](http://blog.tagesanzeiger.ch/mamablog/index.php/68006/pokemon-go/) (Mama Blogg), in: Tagesanzeiger, 25.07.2016, <http://blog.tagesanzeiger.ch/mamablog/index.php/68006/pokemon-go/>.
- Luchetta, Simone: [Gefährlich echt ist echt gefährlich](http://www.tagesanzeiger.ch/sonntagszeitung/gefaehrlich-echt-ist-echt-gefaehrlich/story/29731153#mostPopularComment), in: Tagesanzeiger, 03.12.2016, www.tagesanzeiger.ch/sonntagszeitung/gefaehrlich-echt-ist-echt-gefaehrlich/story/29731153#mostPopularComment.
- Lüscher, Christian: [Die virtuelle Welt ist ein Spiegel der realen](http://www.tagesanzeiger.ch/digital/social-media/Die-virtuelle-Welt-ist-ein-Spiegel-der-realen/story/11822522), in: Tagesanzeiger, 01.12.2012, www.tagesanzeiger.ch/digital/social-media/Die-virtuelle-Welt-ist-ein-Spiegel-der-realen/story/11822522.
- Michel, Stefanie: [Virtual Reality ist eine Art Massenversuch](http://www.welt.de/vermischtes/article157912006/Virtual-Reality-ist-eine-Art-Massenversuch.html), in: Welt, 01.09.2016, www.welt.de/vermischtes/article157912006/Virtual-Reality-ist-eine-Art-Massenversuch.html.
- Informationen zum Einsatz virtueller Welten im Unterricht: https://www.e-teaching.org/didaktik/gestaltung/virtuelle_welten (Projekt des Leibniz-Instituts für Wissensmedien)

Diskussionskarten

Wenn man sich zu stark in virtuellen Welten bewegt, verliert man den Bezug zur Realität!	Ohne virtuelle Welten wäre die heutige Wirtschaft aufgeschmissen.	Die virtuelle Welt ist gefährlich, weil wir noch nicht wissen, was sie mit unserem Hirn macht.
Das soziale Leben verlagert sich immer mehr in die sozialen Medien – positiv für das Seelenheil vieler Menschen!	90 % der Inhalte und Aktivitäten der virtuellen Welten sind Ramsch und bringen niemanden irgendwie weiter.	Gewalt und Online-Gaming gehören offensichtlich zusammen.
In der virtuellen Welt darf ich Dinge machen, die in der realen Welt verboten sind.	Der grösste Vorteil bei all den Möglichkeiten ist die totale Anonymität.	Menschen treffen sich nicht mehr im realen Leben, weil sie sich online kontaktieren.



Virtuelle Welten

„Eine virtuelle Welt ist eine programmierte, interaktive Welt oder Umgebung, in der eine zwei- oder dreidimensionale Wirklichkeit – meist in Echtzeit – dargestellt wird.“ Synonym dazu werden die Begriffe virtuelle Umgebung, virtuelle Realität, virtuelles Universum, Cyberspace oder Metaversum gebraucht. Virtuelle Welten werden nicht nur für Spiele verwendet, sondern kommen beispielsweise auch in Flugsimulatoren zur Anwendung.

Wichtig ist die „... Aufteilung der virtuellen Welten in

- **virtuelle Spielwelten**, wie bspw. World of Warcraft, Final Fantasy oder Everquest und
- **virtuelle Nicht-Spielwelten**, wie bspw. There, Twinity oder Secondlife.

Diese Unterscheidung ist wichtig, da in Spielwelten andere „Gesetze“ zur Anwendung kommen sollten als in Nicht-Spielwelten. Man stellt sich beispielsweise einen Mord vor, der in einem Spiel dazu gehören kann, jedoch in einer Nicht-Spielwelt sehr verletzend wirken kann.

Die Benutzer von virtuellen Welten kommunizieren mit den anderen Nutzern mittels Avataren. Der Avatar kann unterschiedliche Formen annehmen. In Spielen ist das Ziel, meist den Avatar weiter zu entwickeln. In Nicht-Spielwelten dient der Avatar als „Ersatz“ für die dahinter stehende reale Person und dient der Kommunikation und Mitgestaltung der virtuellen Welt. Oft ist es aber schwer herauszufinden, wer wirklich hinter einem Avatar steht, der im Normalfall mit einem Benutzeraccount verbunden ist.¹

¹ Quelle: Erenli, Kai: Definitionen, in: Virtuelle Welten (www.virtuellewelten.at, abgerufen am 23.12.2016)



Fragen zum Text



Lies den Artikel, den dir die Lehrperson ausgeteilt hat. Überlege dir anschliessend Antworten zu den unten stehenden Fragen. Notiere deine Antworten auf einem Blatt. Anschliessend werdet ihr in der Klasse gemeinsam diskutieren.

- 1. Was verstehst du unter virtueller Welt?**
- 2. Was sind soziale Medien?**
- 3. Was macht den Reiz virtueller Welten aus?**
- 4. Welche Risiken bergen virtuelle Welten?**
- 5. Gibt es Möglichkeiten, diese Risiken zu vermindern oder gar zu verhindern, wenn ja, welche?**
- 6. Welche Erfahrungen (positive und/oder negative) hast du mit virtuellen Welten oder sozialen Medien gemacht?**
- 7. Welche virtuellen Welten benutzt du selber? Wieso benutzt du sie?**
- 8. Wie wichtig ist die Anonymität?**
- 9. Weshalb erstellen Menschen ein Profil von sich, welches mit der Realität nicht unbedingt übereinstimmt?**



Diskutiert nun in der Klasse über die verschiedenen Aspekte von virtuell und real. Versucht gemeinsam Regeln aufzustellen, welche sowohl in der realen als auch in der virtuellen Welt gelten sollten.