

Helga Theunert und Susanne Eggert: Virtuelle Lebenswelten

Beitrag aus Heft »2003/05: Virtuelle Lebenswelten«

Der einführende Beitrag setzt sich damit auseinander, welche Rolle virtuelle Erfahrungswelten in der Lebenswelt von Individuen spielen. Die Möglichkeit der interaktiven Nutzung und die Realitätsnähe der virtuellen Welten werfen die Frage auf, ob diese Alternativen zur Realität darstellen können. Anonymität, Identitätsspiele und die damit verbundenen möglichen Grenzüberschreitungen und Tabubrüche machen den Reiz der Fantasiewelten aus. Je nachdem, wie sehr sich ein Individuum auf die virtuellen Angebote einlässt, kann dies zur Reflexion des eigenen Selbst, aber auch zu Risiken für das Individuum in seiner realen Lebenswelt führen. Für die Medienpädagogik gilt es, das Bewusstsein für die Unterscheidung realer und virtueller Welten zu schärfen und Konzepte für eine sichere und gewinnbringende Nutzung virtueller Räume zu erstellen. Der Artikel schließt mit einer Kurzdarstellung der folgenden Beiträge.

This introductory article discusses the role of virtual spaces for the everyday life of individuals: Do interactive and lifelike virtual worlds offer alternative realities? What makes imaginary worlds attractive, is the opportunity of being anonymous, of faking one's identity and – related to that – of crossing borders and breaking taboos. Depending on how much the individual gets involved in virtual spaces, this involvement can lead to self-reflection, but also to problems concerning the handling of everyday reality. The task of media education is to make people aware of the differences between real and virtual worlds and to provide concepts for using virtual spaces in a safe and successful way. The article closes with an abstract of the following essays.