

Ulrich Kumher und Florian Wille: Lust auf die erste Wirklichkeit

Beitrag aus Heft »2012/03: Privatsphäre und Datenschutz im Netz«

Virtuelle Realität spielt im individuellen und gesellschaftlichen Leben eine immer bedeutendere Rolle. Was sind die Gründe für die Anziehungskraft dieser zweiten Realität und welche Chancen und Gefahren mit Blick auf die erste Realität sind damit verbunden? Um Hinweise über die popkulturelle Besprechung virtueller Realität in der Lebenswelt Jugendlicher zu erhalten, werden eine Reihe bekannter Film- und Literaturbeispiele analysiert. Vor dem Hintergrund der Analyse wird ein Einblick hinsichtlich der Thematisierung virtueller Realität in verschiedenen Unterrichtsfächern und schließlich Impulse für die zukünftige Gestaltung virtueller Realität gegeben.

Literatur:

Gansel, Carsten (1999). Moderne Kinder- und Jugendliteratur. Ein Praxisbuch für den Unterricht. Berlin: Cornelsen.

Hilkert, Daniela (2011). Gefangen im virtuellen Raster. Tron: Legacy. In: merz | medien + erziehung, 55 (2), S. 78 f.

Kirsner, Inge (2004). „Es muss alles anders werden.“ Gewalt und Gewaltüberwindung in Matrix 1-3. In: Kirsner, Inge/Wermke, Michael (Hrsg.), Gewalt, Filmanalysen für den Religionsunterricht. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, S. 65-74.

Kumher, Ulrich (2010). Ökosophie – eine überlebensnotwendige Perspektive für das 21. Jahrhundert. In: Christlich pädagogische Blätter 123 (1), S. 8-13.

Küsters, Matthias/Mingenbach, Hans-Michael (2001). Virtuelle Welten. Ein neuer Himmel – Eine neue Erde? In: Religion betrifft uns, 6 (Themenheft).

Lem, Stanislaw (1994). Der futurologische Kongreß. Frankfurt a. M.: Suhrkamp Taschenbuch, S. 534.

Meier-Behr, Claudia/Ziegler, Thorsten (2011). Gefangen in Azeroth, Level Up! – für exzessiv computerspielende Kinder, Jugendliche und deren Eltern. In: merz | medien + erziehung, 55 (2), S. 65-70.

Neuhaus, Wolfgang (2009). Am Vorabend der Singularität. Notizen zur „posthumanen“ Science Fiction. In: Mamczak, Sascha/Jeschke, Wolfgang. Das Science Fiction Jahr 2009, München: Heyne, S. 488-505.

Nickel-Bacon, Irmgard (2003). Vom Spiel der Fiktionen mit Realitäten. In: Praxis Deutsch, 30, (180), S. 4-12.

Schachtner, Christina (2011). Das Subjekt im Cyberspace. Digitale Höhenflüge und Erschöpfung. In: merz | medien + erziehung, 55 (3), S. 42-48.

Seeßlen, Georg/Jung, Fernand (2003). Science Fiction, Grundlagen des populären Films, Bd. 2. Marburg: Schüren.

Seeßlen, Georg (2003). Die Matrix entschlüsselt, Berlin: Bertz + Fischer.

Wessely, Christian (2011). Zwischen Generalverdacht und Amnestie. Wie gefährlich sind Computerspiele? In: Herder Korrespondenz, 65 (6), S. 317-321.

Wessely, Christian/Larcher, Gerhard (Hrsg.) (2000). Ritus – Kult – Virtualität. Regensburg: Pustet. Wyndham, John (2003). Opposite Number. In: Wessels, Dieter (Hrsg.), Classic Science Fiction Stories. Stuttgart: Reclam (Universal-Bibliothek Nr. 9103), S. 124-150.

Internet:

Gurbaksh Chahal (2010). There's Real Money in Virtual Goods. www.techcrunch.com/2010/06/23/real-money-virtual-goods [Zugriff: 11.09.2011].

British Board of Film Classification (Ed.). Video Games. Research to improve understanding of what players enjoy about video games, and to explain their preferences for particular games. www.sbbfc.co.uk/Assets/documents/BBFCVideoGamesReport.pdf [Zugriff: 11.09.2011].