

Kooperationspartner:



HLS Cloud Conference 2017

**Virtual Reality –
Abtauchen war nie einfacher**

24. August 2017 in Frankfurt/Main



Herausgeberin

Hessische Landesstelle für Suchtfragen e.V. (HLS)

Zimmerweg 10

60325 Frankfurt

Tel.: 069 7137 6777

Fax: 069 7137 6778

E-Mail: hls@hls-online.org

Internet: www.hls-online.org

Frankfurt / Main

Redaktion: Wolfgang Schmidt-Rosengarten, HLS

Text: Marlene Broeckers

Layout: Hans Schlappa

Illustrationen: Sabine Kranz, Stefan Müller, Thinkpen GbR, Frankfurt

Fotos: Marlene Broeckers, Rolf Kozonek (HLS), fotolia.com

Die Durchführung der Fachkonferenz und die Erstellung der Dokumentation wurden gefördert durch die Techniker Krankenkasse, Landesvertretung Hessen, die seit 2013 auch das bundesweit einmalige Selbsthilfeprojekt webC@RE der HLS unterstützt.

Virtualität und Realität verschmelzen	4
Wolfgang Schmidt-Rosengarten	
Chancen und Gefahren in den Blick nehmen	6
Dr. Barbara Voß	
Ganz einfach: Brille auf und weg?	7
Staatssekretär Dr. Wolfgang Dippel	
Digitalisierung birgt Chancen und Risiken	9
Sara Lisa Vogl	
Ich mach mir die Welt, wie sie mir gefällt	10
Robert Niebsch	
Warum VR? – Weil das Leben nicht so toll ist...	12
Dr. Matthias Warkus	
Wenig Konsens über Realität	13
Prof. Dr. Frank Steinicke	
Die Faszination der Präsenz	14
VR-Erfahrungen in der Mittagspause	16
Florian Schmeing	
Ganz reale kleine Fluchten	16
Benjamin Wockenfuß	
VR kann mehr als nur Unterhaltung	17
Christian Groß	
Medienabhängigkeit muss als Krankheit anerkannt werden	18
Beate Kremser	
Gleiche Bedürfnisse, veränderte Möglichkeiten	20
Christian Schaack	
Politik, Gesellschaft und Entwickler tragen Verantwortung	22
Podiumsdiskussion	
Die Professionen sollen zusammen denken	24
Live-Zeichner/-in mit denkendem Stift	25
Haus am Dom – ein wirklich realer und guter Ort zum Tagen	26
Verzeichnis der Referent/-innen	27



Virtualität und Realität verschmelzen

Parallel zur Kölner Gamescom, der weltweit größten Messe für digitale Spielkultur, fand am 24. August 2017 die dritte digitale Fachkonferenz der Hessischen Landesstelle für Suchtfragen e.V. (HLS) statt. Nicht nur die Gamescom knackte in diesem Jahr ihren bisherigen Besucherrekord – auch die HLS Cloud-Conference zum Thema „Virtual Reality – Abtauchen war nie einfacher“ fand mit nahezu 130 Teilnehmenden großes Interesse.

Abtauchen war freilich bei der Frankfurter Tagung nur für kurze Zeit angesagt, als die Teilnehmer/-innen mit VR-Brille unter professioneller Begleitung das Leben auf dem Eisernen Steg oder einen Ausschnitt aus einem Football-Spiel in der Frankfurter Commerzbank-Arena miterleben konnten. Ansonsten galt es an diesem Tag, viel Wissen einzusammeln, das Wissenschaftler/-innen und Fachleute aus der Praxis in Vorträgen und Workshops präsentierten.

Mit Unterstützung der Techniker Krankenkasse (TK) in Hessen gestaltet die HLS, in der nahezu alle hessischen Einrichtungen der Suchtprävention und Suchthilfe organisiert sind, seit vielen Jahren den Diskurs zum Medienkonsum mit, der

zweifelloos zu den wichtigsten unserer Zeit gehört und bereits Eltern von Kleinkindern betrifft.

VR-Brillen sind längst im Elektromarkt angekommen. Einstweilen noch ein Nischenprodukt, könnten die Brillen schon in zehn Jahren ebenso selbstverständlich genutzt werden wie heute das Smartphone, so die Prognose eines der Referenten. Das Interesse an der Fachtagung zeigt, dass die Fachleute in Prävention und Suchtberatung die Fragen ernst nehmen: Wie wird VR unsere Wahrnehmung und unsere Beziehungen verändern? Welche seelischen und sozialen Langzeitfolgen sind bei exzessiver Nutzung der VR-Technologie zu erwarten?

Tendenziell überwog bei den Vortragenden die positive Einschätzung von VR, die natürlich nicht nur Gefahren birgt, sondern vielversprechende Anwendungen in Wissenschaft, Bildung, Wirtschaft und Unterhaltung in Aussicht stellt. Bei vielen Teilnehmenden war berufsbedingte Skepsis zu spüren, vor allem aber die Einsicht, dass es unausweichlich ist, sich dem Phänomen der VR zu stellen. Denn Virtualität und Realität sind keine Gegensätze mehr, sondern verschmelzen zunehmend miteinander.



Ein ziemlich neues Thema für viele: Virtuelle Realität wird auch Suchtberater/-innen in Zukunft beschäftigen. Ein guter Grund sich auf der HLS-Konferenz zu informieren. Durch das Programm führten die Moderatoren Sascha Foerster und Johannes Mirus (Foto Mitte), am Empfang (Foto unten) stand das HLS-Team

Den Veranstaltern ist es gelungen, die schwerwiegende Thematik so zu präsentieren, dass niemand „erschlagen“ wurde. Die Moderatoren Sascha Foerster und Johannes Mirus führten durch das Programm. Zwei Vorträge und drei Science-Slams nahmen den Vormittag ein, vier parallele Workshops und eine abschließende Podiumsdiskussion füllten den Nachmittag.

Ein besonderes Extra: Die Illustratorin Sabine Kranz und der Kommunikations-Designer Stefan Müller von Thinkpen, Frankfurt, dokumentierten die Vorträge und Workshops visuell und machten damit komplexe Zusammenhänge überaus anschaulich.



Wolfgang Schmidt-Rosengarten

Chancen und Gefahren in den Blick nehmen



Wolfgang Schmidt-Rosengarten

„Die Vorstellung, dass wir Realität objektiv wahrnehmen können, ist eine Illusion“, stellte Wolfgang Schmidt-Rosengarten, Geschäftsführer der HLS, in seinem Grußwort zur Cloud-Conference fest, und veranschaulichte diese Erkenntnis mit dem Gleichnis über eine Gruppe von Gelehrten, die in völliger Dunkelheit einen Elefanten untersuchen und dann entscheiden sollen, wie das Tier aussieht.

Mit diesem Gleichnis machte Schmidt-Rosengarten deutlich, dass es der HLS nicht darum geht, eine richtige und gute Realität zu definieren und vor einer schlechten, der virtuellen Realität zu warnen. Deshalb habe man zur Cloud-Conference 2017 Fachleute aus unterschiedlichen Disziplinen eingeladen, ihre Realitäten und Sichtweisen zur Thematik VR zu schildern. Die Nutzung der VR-Technologie umfasse mit ihren Chancen und Gefahren ein großes Spannungsfeld.

„Aufgrund ihres Arbeitsauftrages beschäftigt sich die HLS mit Fragen rund um das Thema Sucht und Suchtprävention“, so Schmidt-Rosengarten. „Deshalb betrachten wir das Thema VR erst einmal durch die ‚Sucht‘-Brille.“

Die HLS habe bereits Erfahrungen mit suchttähnlichen Auswirkungen eines exzessiven Medienkonsums. Diese könnten auf mögliche Entwicklungen im Bereich VR übertragen werden. „Die Hochrechnung führt zu einer Besorgnis unsererseits, was das Missbrauchspotenzial dieser Technologie angeht“, sagte Schmidt-Rosengarten.

Zu einem möglichen Suchtpotenzial von VR liegen noch keine Daten vor, wie er betonte: „Allerdings üben die illusorischen Stimuli, die von VR-Anwendungen ausgehen und dazu führen, dass die virtuelle Umgebung als real empfunden wird, eine so große Faszination aus, dass es nahelegend ist, dass entsprechende VR-Anwendungen zur Realitätsflucht verleiten können.“

Es sei davon auszugehen, so Schmidt-Rosengarten weiter, dass das Abhängigkeitspotenzial von VR-Spielen mindestens auf dem Niveau von herkömmlichen Computer(rollen)spielen liegen werde, aufgrund der beschriebenen Immersion jedoch um den Faktor x erhöht werden müsse: „Wer Spaß hat, in andere Identitäten zu schlüpfen oder ganze Charaktere zu kreieren, wie das schon unzählige Menschen in World of Warcraft gemacht haben, der wird bei VR-Anwendungen viel Disziplin benötigen, um sich den Weg aus der virtuellen Welt wieder in die Realität zurückzubahnen.“

Mehrere Realitäten

Doch die Missbrauchsproblematik und ihre Folgen seien nur ein Aspekt der Konferenz. Um sich ein umfassendes Bild der neuen Möglichkeiten durch VR-Anwendungen zu machen, solle auch gezeigt werden, welche Chancen diese Technik eröffnet. Zusätzlich werde die Veranstaltung auch dazu anregen, sich damit auseinanderzusetzen, was Realität ist, wer diese definiert und wie wir damit umgehen, dass es mehrere Realitäten gibt.

Wie fließend die Grenzen zwischen Realität und Fiktion sein können, hat bereits der Film „Die Truman Show“ von Peter Weir im Jahr 1988 gezeigt, auf den Schmidt-Rosengarten verwies: Der Angestellte Truman Burbank lebt in einer idyllischen Welt ohne Konflikte und Gefahren, bis er merkt, dass er ohne sein Wissen seit seiner Geburt in einer gigantischen Fernsehkulisse lebt und dass sein Leben in einer täglichen Seifenoper von Millionen von Zuschauer/-innen verfolgt wird. Aus der Sicht der Betrachter/-innen wird Truman von allen Menschen, mit denen er zusammenlebt, getäuscht, denn sie spielen ihm nur ihre Rollen vor, ohne ihn in ihr Wissen einzuweißen.

Dr. Barbara Voß

Ganz einfach: Brille auf und weg?



Dr. Barbara Voß ist Leiterin der TK-Landesvertretung Hessen

Die Medienstudie 2017 des Bundesgesundheitsministeriums nennt besorgniserregende Zahlen: 2,5 Millionen Internetnutzer und -nutzerinnen in Deutschland weisen ein problematisches Konsumverhalten im Internet aus, 600 000 Menschen haben eine Internet-Abhängigkeit entwickelt. Die Techniker Krankenkasse (TK) engagiert sich als Partnerin der HLS seit über zehn Jahren in Sachen Medienkompetenz und setzt sich insbesondere für präventive Angebote ein. Dr. Barbara Voß, Leiterin der TK-Landesvertretung Hessen, machte in ihrem Grußwort deutlich, warum es wichtig ist, sich vorausschauend mit den Schattenseiten der digitalen Innovation zu beschäftigen.

Mit Rückblick auf die HLS Cloud-Conference 2015 sagte Voß: „Als die HLS vor zwei Jahren die Besucher ausdrücklich um die Nutzung ihrer Smartphones während der Veranstaltung bat, waren wir als Unterstützer durchaus beeindruckt über die – damals – sehr moderne Art der Veranstaltungskonzeption. Bestätigte sie doch die Offenheit der HLS gegenüber den neuen Medien und die Bereitschaft, die Themen ‚Exzessiver Medienkonsum‘ und ‚Internetsucht‘ modern und unverkrampft anzugehen.“

Heute, so Voß, seien solche interaktiven Veranstaltungsformen bereits etabliert – und dies zeige, wie schnell sich die Welt der modernen

Medien weiterentwickelt und damit unseren Lebensalltag veränderten: „Apps und digitale Angebote zur Hilfe und Orientierung in vielen Lebenslagen, Chats und Foren zum Austausch mit Gleichgesinnten, Beratungsangebote auf Plattformen, Informationssuche im Internet jederzeit und von überall, Start-ups, die sich gründen und ganz neue Ideen entwickeln, alles das ist inzwischen für uns Normalität geworden. Auch wir als TK nutzen die Möglichkeiten und Chancen dieser technischen Innovationen, um unseren Kunden ein noch breiteres und moderneres Versorgungsangebot zu bieten.“

Online-Sprechstunde

Das Spektrum, so Voß, reiche von niedrigschwelligen digitalen Coaching-Angeboten z. B. zur Unterstützung einer gesunden Ernährung oder zur Stressbewältigung und Burnout-Prophylaxe bis hin zu hochkomplexen telemedizinischen Therapien. Die Online-Videosprechstunde mache es möglich, dass Arzt und Patient nicht zwingend am selben Ort sein müssten. Und mit der technischen Entwicklung hätten sich auch die Wege verändert, über die unsere Versicherten mit der TK in Kontakt treten. Der unkomplizierte Zugang über eine individualisierte TK-App werde zunehmend favorisiert. „Aber“, so Voß, „mit allen diesen fortschrittlichen Anwendungen bleiben wir mit unserem Handeln stets noch in der realen Welt.“

Einen bedeutsamen Schritt weiter führe das Thema der Fachkonferenz 2017 über virtuelle Realität. „Die technischen Innovationen helfen nicht nur unser Leben in der realen Welt zu erleichtern“, sagte Dr. Barbara Voß, „sie eröffnen uns erstmals mittels der Virtual-Reality-Technologie die Möglichkeit, in neue, künstlich gestaltete Welten einzutauchen und sich als Teil davon – mit allen Sinnen wie in der realen Welt zu erleben.“

Die Virtuelle Realität, die aus dem Spielbereich schon so weit ausstrahlt, dass sogar Frau Bundeskanzlerin Merkel die Gamescom besucht, hält gleichzeitig auf anderen Gebieten zunehmend Einzug in unseren Alltag, wie Voß deutlich machte: „Das gilt auch für das Gesundheitswesen



und in der Medizin. In der ärztlichen Ausbildung beispielsweise können junge Ärzte Operationen zunächst virtuell erproben, bevor sie am Patienten erfolgen. Dadurch können Ausbildungsinhalte effektiver transportiert und Maßnahmen zur Qualitätssicherung zielgerichteter durchgeführt werden. Virtuelle Realität lässt sich auch im Bereich der psychischen Erkrankungen einsetzen, beispielsweise um Menschen, die unter Phobien leiden, langsam und individuell abgestimmt an für sie beängstigende Situationen heranzuführen.“

Warum die TK als Krankenkasse eine Veranstaltung zum Thema Virtuelle Realität und ihre Risiken unterstützt, liegt für die Leiterin der hessischen Landesvertretung auf der Hand: „Das Eintauchen in eine virtuelle Welt, die anders, womöglich besser und erstrebenswerter empfunden wird als das reale Leben, kann für manchen Nutzer auch zum Problem werden. Mit der virtuellen Realität erreichen wir eine neue Dimension, die die Menschen noch leichter eintauchen lässt.

Es gibt kaum noch Barrieren, die den Nutzer daran hindern, in eine andere Welt einzutreten und dort zu bleiben. Einfach nur: Die Brille auf – und weg.“

Die Techniker Krankenkasse stehe von ihrer Tradition her für den technischen Fortschritt und begrüße es, wenn die vielfältigen digitalen Innovationen bewusst eingesetzt würden, so Voß: „Damit dies gelingt, engagieren wir uns seit über zehn Jahren dafür, dass Menschen Medienkompetenz aufbauen, um digitale Medien souverän und den eigenen Bedürfnissen entsprechend zu nutzen, anstatt von ihnen beherrscht zu werden.“

Gemeinsam mit der HLS hat die TK im Projekt „Netz mit W@b-Fehlern“ dafür Aufbauarbeit geleistet. Mit webC@RE wurde eine erste Anlaufstelle im Internet geschaffen, die Menschen unterstützt, die unter exzessivem Medienkonsum leiden. Und seit diesem Jahr fördert die TK das Präventionsangebot für die jüngste Altersgruppe: „DigiKids“ – Medienkompetenzerziehung für Kinder ab vier Jahren. Ein Projekt, das sich außerdem an Eltern und Erzieher/-innen richtet.

Schattenseiten nicht ausblenden

Der kompetente Umgang mit technischen Innovationen verlange es, so Voß, sich vorausschauend mit den möglichen Schattenseiten neuer Technologien zu befassen und ihnen bewusst zu begegnen. Der sachkundige, selbstbestimmte Umgang des Nutzers zur Wahrnehmung der Chancen, die in einer Innovation liegen, solle stets das Ziel sein. Um dies zu erreichen, müsse es einen offenen Diskurs darüber geben, wie unsere Gesellschaft mit dem Phänomen und den möglichen Effekten des Erlebens virtueller Realitäten umgehen will. Die Frage sei auch, ob Regeln und Gesetze für die Bewegung im virtuellen Raum notwendig seien.

Dr. Barbara Voß brachte abschließend ihre Freude über das große Interesse an der Tagung zum Ausdruck: „Dies zeigt, wie stark die neuen Entwicklungen uns beschäftigen und wie viele offene Fragen Verantwortliche zu diesem Thema haben.“

Staatssekretär Dr. Wolfgang Dippel

Digitalisierung birgt Chancen und Risiken



Staatssekretär Dr. Wolfgang Dippel

Die Digitalisierung habe Vor- und Nachteile, denen konstruktiv begegnet werden müsse, das betonte Herr Dr. Wolfgang Dippel, Staatssekretär im Hessischen Ministerium für Soziales und Integration (HMSI), in seinem Grußwort zur Cloud-Conference.

Die Digitalisierung schreite in allen Bereichen des gesellschaftlichen Lebens unaufhaltsam voran und mache auch vor dem Gesundheitswesen, der Suchtprävention und Suchthilfe keinen Halt, betonte Staatssekretär Dr. Dippel während seiner Rede. Dabei sei es wichtig, die Vorteile der Digitalisierung bestmöglich zu nutzen und negativen Konsequenzen vorzubeugen. Er spüre, dass durch die Digitalisierung ein starker Druck aufgebaut worden sei, dem manche nicht standhalten. Hier sei Prävention außerordentlich wichtig.

„E-Health-Initiative“ gestartet

Im August dieses Jahres hat die Hessische Landesregierung die „E-Health-Initiative“ gestartet und damit auf die voranschreitende Digitalisierung reagiert. Ziel sei es, die Versorgung der Bevölkerung mit hochwertigen (digitalen) Gesundheitsleistungen zu garantieren – und das auch im ländlichen Raum, wo der demografische Wandel mit Auswirkungen auf Patient/-innen und Ärzteschaft besonders sichtbar sei. Auch der mit der Digitalisierung verknüpfte medizinisch-technische Fortschritt sei von großem Nutzen für

Patientinnen und Patienten und in Hinblick auf die stetig steigenden Gesundheitsausgaben.

Digitale Begleitversorgung

„Vielleicht kann die Begleitversorgung von immer mehr älteren Patient/-innen auch digital unterstützt werden“, sagte Staatssekretär Dr. Dippel, merkte jedoch zugleich an, dass dadurch auch Arbeitsplätze in Gefahr seien. Es könne auch nicht darum gehen, dass digitale Anwendungen den persönlichen Kontakt zwischen Beratern/-innen, Ärzte/-innen und Patienten/-innen ersetzen, denn häufig sei doch für einen nachhaltigen Gesundheitserfolg die persönliche Begegnung notwendig.

Die HLS Cloud-Conference in Kooperation mit der TK sei daher eine bedeutende Plattform, um den Austausch von Expert/-innen aus unterschiedlichen Arbeitsbereichen zu Chancen und Risiken der Digitalisierung zu fördern. Das Hessische Ministerium für Soziales und Integration habe daher auch großes Interesse an den Ergebnissen der Tagung.



Hat immer noch ziemlich viel Gewicht: Ein aktuelles Modell der VR-Brille.

Sara Lisa Vogl

Ich mach mir die Welt, wie sie mir gefällt



VR-Entwicklerin der ersten Stunde und begeisterte Nutzerin: Sara Lisa Vogl

Seit Sara Lisa Vogl vor einigen Jahren das erste Mal die VR-Brille „Oculus Rift“ aufsetzte, ist VR ihre größte Leidenschaft. Mit Hamburger Nerds hat sie einige VR-Spiele entwickelt, darunter das Spiel „Lucid Trips“. Vogl, die sich auch als VR-Schamanin bezeichnet, hat in Berlin die „VR-Base“ gegründet, deren Ziel es ist, Nutzer/-innen, Designer/-innen und Sponsoren zu vernetzen.

Die eigene Welt erschaffen

„Ich habe eine große Faszination für VR“, sagte Vogl, „denn diese bietet viel Potenzial, um in andere Rollen zu schlüpfen, ganz nach dem Ansatz von Pippi Langstrumpf, Ich mach mir die Welt, wie sie mir gefällt.“

VR sei zwar bereits in aller Munde, technisch aber noch im Stadium der ersten Smartphones. Virtual Reality, wie wir sie heute kennen, ist viel älter, als man denkt. Bereits Mitte des vergangenen Jahrhunderts experimentierten die ersten Pioniere mit technischen Apparaten, die einfache virtuelle Erlebnisse erzeugten. Ivan Edward Sutherland, geboren 1938, ist ein Pionier der Computergrafik. Sein Programm Sketchpad, das er im Rahmen seiner Doktorarbeit 1963 entwickelte, gilt als eine der ersten interaktiven Grafikanwendungen. Er entwickelte zudem das erste Virtual-Reality-System und den Algorithmus von Cohen-Sutherland und erhielt 1988 den Turing Award für seine Leistungen in der Computergrafik. 1968 präsentierte er das heute als erstes echtes Head Moun-

ted Display bekannte „Sword of Damocles“: Ein Apparat, der so schwer war, dass er an der Decke befestigt werden musste, damit der Träger von dem Gewicht schlicht nicht erschlagen wird.

Zeitgenössischer Nachfolger des Sutherland'schen „Damokles-Schwertes“ ist das Oculus Rift, das für Endkunden 2016 auf den Markt kam und inzwischen für Preise ab 300 € zu haben ist.

„Heiß eingeschlagen“

In ihrem Vortrag wies Vogl darauf hin, dass das Spiel Pokémon Go 2016 „heiß eingeschlagen“ sei. Das Spiel wird im Empfangsbereich des GPS-Signals, also in der Regel im Freien, gespielt und nutzt Sehenswürdigkeiten, Wahrzeichen und auffällige Objekte der materiellen Welt zur Gestaltung einer virtuellen Spielwelt. Mit Smartphones oder Tablets können die Spieler/-innen virtuelle Phantasiewesen (Pokémon) fangen, trainieren, entwickeln und in virtuelle Kämpfe mit anderen Pokémon schicken.

Auch Snapchat-Brillen, mit denen man kurze Videos aus dem eigenen Blickwinkel herstellen kann, kamen 2017 in Deutschland auf den Markt. Das Pokémon-Spiel und die Snapchat-Brille gehören zum Bereich der „Erweiterten Realität“ (Augmented Reality), indem sie digitale Objekte in der realen Welt platzieren und umgekehrt.

„Was machen wir mit dieser tollen Technik?“ Mit dieser Frage kam Vogl auf Anwendungsgebiete zu sprechen, in denen VR nach ihrer Meinung sehr sinnvoll sei, zum Beispiel in Architektur, Tourismus, Bildung, Sport, Medizin, Journalismus, Marketing, Forschung und Arbeit. In ihrer Präsentation zeigte Vogl Bilder und kurze Filme darüber, wie man mittels VR Kindern ihre Krankheit erklärt und alten Menschen ein scheinbar reales, schönes Naturerlebnis vermittelt. VR könne auch sehr gut in der Behandlung von Phobien eingesetzt werden. „Es wird viel geforscht“, so Vogl, „Mit VR kann ein Therapeut das Programm passend zur Situation des Patienten verändern. Bei Phobien kann die Annäherung an die Angst erzeugende Situation am geschützten Ort erfolgen. Auch der Einsatz von VR bei posttraumatischen Belastungsstörungen – zum Beispiel bei Soldaten nach Kriegseinsätzen – ist sinnvoll. Mit VR kann

man natürlich auch Soldaten auf Einsätze vorbereiten.“

Unter der Überschrift „Social VR“ berichtete Vogl, dass es schon viele Stätten gäbe, in denen man sich in VR begegnen könne. Seit April sei die erste „Social-VR-App“ auf dem Markt: „Zunächst erstellt man einen Avatar, der einem selbst gleicht, sodass andere VR-Nutzer einen in der Virtual Reality wiedererkennen. Die zweite grundlegende Funktion der App ist die Möglichkeit, sich mit Freunden zu treffen, um Tätigkeiten nachzugehen, die in der Realität nicht möglich wären. Die dritte Funktion umfasst die Gestaltung des eigenen, virtuellen Raums, indem man 3D-Objekte importiert. In den eigenen Raum kann man anschließend Freunde einladen.“

Kultur vermitteln

Dass VR auch geeignet ist für die Vermittlung von Kulturgut, demonstrierte Vogl am Beispiel des Kölner Doms: Studierende und Dozent/-innen der Hochschule Fresenius haben 2015 zusammen mit der Dombauhütte und der Heriot-Watt University Edinburgh das Kölner Wahrzeichen mit Laserscannern millimetergenau vermessen und dreidimensional erfasst. „Man wird in Zukunft auf der digitalen Weltkugel ein Ziel antip-

pen und dann dorthin reisen können“, sagte Vogl, die unter der Überschrift „VR Human“ auch Werke von Digital-Künstlern zeigte.

„Die momentane Situation ist gekennzeichnet durch einen riesigen Hype um VR“, so Vogl, „nicht ohne Grund wird zurzeit viel Geld in diese Technik investiert, allein im Jahr 2016 so viel wie in den Jahren 2012 bis 2015 zusammen.“ Für die nahe Zukunft prognostizierte Vogl: „Schon 2020 wird der Umsatz via Software den von Hardware übersteigen.“

Referentin

Sara Lisa Vogl

Kommunikationsdesignerin, VR-Entwicklerin

Tel: (+49) 151-19 49 74 21

Mail: sara@vrbase.co

Web: www.saralisavogl.com



Nutzungsbeispiel für VR bei Menschen mit Demenz: Eine alte Frau sieht via VR eine Meereslandschaft und reagiert sehr lebhaft und fröhlich darauf.

Quelle: Tribemix Virtual Reality for Dementia Care: <http://www.youtube.com/watch?v=N3ywcoqR4Co> www.youtube.com/watch?v=N3ywcoqR4Co

Robert Niebsch

Warum VR? – Weil das Leben nicht so toll ist...



Elektrotechniker, Computer-Spieler und VR-Experte:
Robert Niebsch

Robert Niebsch stammt aus Brandenburg und hatte schon als Kind den Wunsch, in ferne Galaxien zu reisen. Er hat es aber, wie er in einem Science-Slam im Jahr 2015 mitteilte, „nur bis nach Dresden geschafft“, wo er Elektrotechnik studierte. Der Diplom-Ingenieur, Computerspieler und VR-Experte zeigte in Frankfurt den Weg in die virtuelle Realität, der ihn als Forscher beschäftigt.

Matrix oder Holodeck – das war die rhetorisch gestellte Eingangsfrage von Robert Niebsch, die er eindeutig beantwortete. Als verklavte Menschen mit Steckerbuchse am Hinterkopf von künstlicher Intelligenz gesteuert zu werden, wie es im Film „Matrix“ von 1999 gezeigt wird, ist nicht die anzustrebende Zukunft. Dann doch lieber mittels Holodeck in der Virtualität unterwegs sein! Ein Holodeck kann als Summe der Hardware verstanden werden, die geeignet ist, mit VR-Brillen authentischere Erfahrungen zu machen, als dies bei ruhigem Stehen oder Sitzen möglich ist.

Zunächst beantwortete Niebsch die Frage „Warum will man überhaupt in die VR?“ mit ganz alltäglichen Feststellungen: „Weil das Leben nicht so toll ist. Weil die Beziehung schlecht läuft. Weil Unordnung in der Küche herrscht.“ Realität definierte Niebsch als „das, was wir an Sinneseindrücken aufnehmen und wie wir es interpretieren“.

Bewegung ist wichtig

Das Sehen als primäre Sinnesfunktion werde durch die VR-Technologie perfekt ermöglicht, so Niebsch. Das Hören werde durch binaurales Erlebnis über Kopfhörer so vermittelt, als stünde man im offenen Raum. „Wichtig ist, dass man sich während des VR-Erlebnisses bewegen kann und dass die möglichen Bewegungen zum Spiel passen, weil sonst Übelkeit droht“, erklärte Niebsch.

Ein Anwendungsbeispiel jenseits von Unterhaltung zeigte Niebsch mit dem sogenannten Exo-Skelett, das von Wissenschaftlern der TU Berlin in Zusammenarbeit mit koreanischen Forschern entwickelt wurde. Das Exo-Skelett ist eine äußere Stützstruktur für den Körper, die mittels EEG die Gehirnaktivität des Nutzers interpretiert und dessen gedankliche Befehle ausführt, also zum Beispiel hilft, Lasten zu tragen. Auch für körperlich weniger belastende Aktivitäten kann die VR-Technologie genutzt werden: Das Oculus Porn ermöglicht die Erfahrung eines simulierten Geschlechtsverkehrs, wie Niebsch mit einem Kurzvideo aus Japan zeigte.

Wie er deutlich machte, liegt nur ein kleiner Schritt dazwischen, sich einen Chip ins Gehirn implantieren zu lassen (Matrix) oder die Hirnströme von der Kopfhaut aus mittels Elektroenzephalografie aufzuzeichnen und Aktivitäten per Gedankenkraft auszuführen (Holodeck). Wie die Entwicklung in Zukunft verläuft, das – so Niebschs optimistischer Appell an die Zuhörernden – „entscheiden Sie mit.“



Referent

Robert Niebsch

Diplom-Ingenieur Elektrotechnik

Mail: robertniebsch@gmx.de

Dr. Matthias Warkus

Wenig Konsens über Realität



Der freischaffende Philosoph Dr. Matthias Warkus

„Realität hat unscharfe Kanten, Virtualität hat hohen Wirklichkeitsgrad. Und ein Zuviel an wirklicher Virtualität kann gefährlich sein.“ Zu dieser Quintessenz führte der Science-Slam von Dr. Matthias Warkus aus Jena zum Thema „Realität – nicht wirklich“. Der freischaffende Philosoph plädierte für die Unterscheidung zwischen Realität und Wirklichkeit, virtueller Realität und virtueller Wirklichkeit.

„Es gibt Dinge, die gibt es nicht. Zum Beispiel Einhörner. Es gibt Wörter, die gibt es nicht. Zum Beispiel ‚optimalst‘ oder ‚Stromspannung‘.“ Mit einfachen Begriffen aus der Alltagssprache machte Warkus deutlich, dass wir ständig über Dinge sprechen, die es eigentlich nicht gibt, die aber trotzdem real sind – ebenso wie literarische Figuren wie Harry Potter oder Sherlock Holmes. Ob es da überhaupt sinnvoll sei, zu fragen, was es wirklich gibt?

Wann ist ein Stein ein Stein?

„Wo können wir uns ganz sicher sein, dass es etwas wirklich gibt?“, fragte Warkus. Berge oder Steine zum Beispiel? Ganz sicher, oder? Mit der Frage, wie viele Steine einen Haufen bilden – sind drei Steine schon ein Haufen oder müssen es mindestens fünf sein? – führte Warkus die Zuhörer/-innen zu der heiklen Frage, wann überhaupt von einem Stein gesprochen werden könne, der ja schließlich aus lauter Atomen bestehe. Wie viele Atome muss ein Stein haben, damit er noch ein Stein ist? Wie viele Atome muss Gold haben, damit wir sagen: Das ist Gold?

„Die Realität da draußen ist vielleicht genauso virtuell wie die VR“, stellte er fest, indem er noch die Frage draufsetzte: „Was ist ein Finanzamt? Das Gebäude? Die Institution?“

Am Reden über das Internet verdeutlicht sich für Warkus, dass die Realität sich in den letzten Jahren verändert hat: „Die Rede vom Internet als Ort hat aufgehört, weil jetzt jeder immer im Internet ist.“ Warkus weiter: „Wenn wir über Realität reden, dann reden wir von wenig Konsens über das, was es gibt oder woraus es besteht.“

Können neue Begrifflichkeiten helfen? Vielleicht die Unterscheidung zwischen Realität und Wirklichkeit? Da wir zum Beispiel mit Medieninhalten immer stärker so umgehen, als seien sie wirklich, möchte Warkus dem Technik-Philosophen Prof. Dr. Christoph Hubig von der TU Darmstadt folgen, der zwischen virtueller Realität und virtueller Wirklichkeit unterscheidet.

„Wenn sich zwei Personen über Messenger streiten, ist dies ein realer Streit“, sagte Warkus. „Auch ein Streit im virtuellen Medium ist ein realer Streit. Wenn jemand mit VR-Brille ein virtuelles Auto repariert, dann ist nachher kein wirkliches Auto repariert. Aber es ist viel passiert.“ Ob es hilft, das was passiert ist, real oder wirklich zu nennen – diese Frage blieb den Zuhörenden erhalten.



Referent

Dr. Matthias Warkus

Freischaffender Philosoph
Camburger Straße 22, 07743 Jena
Tel: (+49) 3641 295 40 77
Mail: info@matthias-warkus.de

Prof. Dr. Frank Steinicke

Die Faszination der Präsenz



Fasziniert von VR: Dr. Frank Steinicke ist Professor an der Universität Hamburg

Mit den „Risiken und Nebenwirkungen der virtuellen Realität“ befasste sich Dr. Frank Steinicke in seinem Vortrag. Er ist Professor für Mensch-Computer-Interaktion am Fachbereich Informatik der Universität Hamburg und erwartet mit Spannung die zukünftige Entwicklung und Akzeptanz der VR-Technologie. „Sie wird sich nur dann durchsetzen, wenn eine Mehrheit davon profitiert“, meint Steinicke – und ist sich sicher, dass dies der Fall sein wird.

Seitdem er als Jugendlicher zum ersten Mal ein Computerspiel spielte – und fünf Mark für fünf Minuten Spielspaß zahlte –, ist Steinicke fasziniert von der virtuellen Welt.

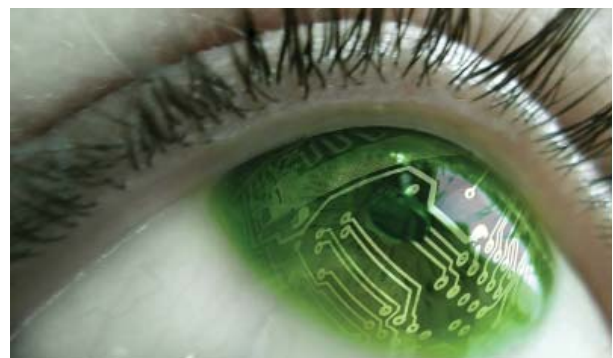
Die guten Seiten der VR

Zu den guten Seiten der VR rechnet er vor allem die Faszination der Immersion, die den technologischen Grad des Eintauchens in die Virtualität bezeichnet. Die perfekte Im-

mersion, genannt Präsenz, setzt sich, so Steinicke, zusammen aus der Illusion des Ortes, des Hörens und Sehens, der Plausibilität und des Sozialen. Er zeigte Beispiele aus der Anwendung von VR in Kliniken: Der Psychologe Hunter Hoffman von der

Universität Washington hat nachgewiesen, dass bei Patienten, die mit der VR-Brille in das Spiel „Snow World“ eintauchten, das Schmerzempfinden messbar nachließ. In einem Kinderkrankenhaus in Michigan durften 2016 krebserkrankte Kinder mittels VR-Brillen der Realität der Klinikumgebung entfliehen – und waren begeistert. VR könne, zum Beispiel durch einen Klassenausflug auf den Meeresgrund, Emotionen und Wissen zugleich vermitteln. Für Steinicke steht fest: „VR ist kein Medium, sondern ich bin als Nutzer Teil der Erfahrung.“

Auch aus seiner 24-stündigen VR-Erfahrung, die er 2013 machte, weiß Steinicke, dass die Körperbewegung während eines Experiments wichtig ist. „Cyber Sickness kann auftreten, wenn die Sinne im Konflikt sind, zum Beispiel wenn man sich mit VR-Brille auf eine virtuelle Achterbahnfahrt begibt, aber dabei auf dem Stuhl sitzt“, erklärte Steinicke. Wichtig sei, dass Versuchspersonen wirklich laufen könnten. Die Lösung sei das 'redirected walking': „Man kann Menschen innerhalb eines Radius von 20 Metern so führen, dass sie nicht merken, wenn sie im Kreis gehen.“



Die VR-Brille der Zukunft wird nicht größer sein als eine Kontaktlinse.

Es ist noch keiner hängen geblieben

„Die ganz schlimmen Dinge“, die aus der Verknüpfung von Mensch und Technologie resultieren könnten und zum Beispiel in den Filmen „Welt am Draht“ (Rainer Werner Faßbinder, 1973) und „Matrix“ (Wachowski Brothers, 1999) aufgezeigt wurden, stellen für Steinicke keine Bedrohung dar: „Ich glaube nicht, dass wir irgendwann nicht mehr wissen, was Realität ist.“ Er verwies darauf, dass sich zehntausende Menschen seit 60





VR in der Phobie-Therapie – ein Foto aus der Präsentation von Dr. Frank Steinicke.

Quelle: C.Botella et al.: In Vivo versus AR Exposure, 2016

Jahren mit VR-Technologie beschäftigen, „und es gab noch keinen Bericht darüber, dass einer in VR hängen geblieben ist“. Er hält VR sogar für die Suchtprävention geeignet: „Mit dieser Technologie kann man das Erleben eines armen Fixers sehr gut nachempfinden.“

Exponentielles Wachstum

Dass vor allem ältere Zeitgenossen mehr die Gefahren neuer Entwicklungen sehen, während Jüngere sie unbesorgter nutzen, liegt für Steinicke in der Natur des Menschen begründet. Sokrates habe bei der Einführung der Schrift gewarnt, dass dadurch die Kommunikation unter den Menschen zerstört werde, und mit der Erfindung des Telefons

sei die Angst einhergegangen, dass durch das Telefonieren der echte soziale Kontakt aufhöre. Die Entwicklung der nächsten Jahre wird, so Steinicke, vor allem davon bestimmt sein, dass die Geräte immer besser und immer kleiner werden: „Es dauert 18 Monate, bis ein Gerät doppelt so gut ist wie das, was ich jetzt nutze“, sagte er. „Das Wachstum ist exponentiell, die Entwicklung geht immer schneller. In 15 Jahren ist unsere Technologie 1000 Mal besser als heute.“ Das bedeutet: In sieben bis acht Jahren werden Computergrafiken vollkommen real aussehen und um 2030 wird die heutige VR-Brille nicht mehr größer sein als eine Kontaktlinse.

Abschließend betonte Steinicke: „Das Ziel der VR ist nicht, die reale Welt abzubilden, sondern neue und andere Welten zu erleben, virtuell in eine andere Identität zu schlüpfen und empfinden zu können, was es heißt, eine andere Hautfarbe zu haben, ein Flüchtling zu sein oder ein anderes Geschlecht zu haben.“ Sein Fazit: „Risiken und Gefahren sind da, aber sie müssen sinnvoll diskutiert werden.“



Bald werden Grafiken von gefilmten realen Objekten nicht mehr zu unterscheiden sein: Lara Croft-Grafiken von 1996 und 2013.

Quelle: <https://imgur.com/gallery/354XL>

Referent

Prof. Dr. Frank Steinicke

Professor für Mensch-Computer-Interaktion
am FB Informatik der Universität Hamburg
Vogt-Kölln-Straße 30, 22527 Hamburg
Tel: (+49) 40 428 83 24 39
Mail: frank.steinicke@uni-hamburg.de

VR-Erfahrungen in der Mittagspause



„Die Tagung ist für mich wie ein Blick in die Zukunft. Und ich merke heute: Sie hat schon angefangen.“ So äußerte sich eine Teilnehmerin zur Cloud-Conference 2017. Ob sie auch

die Gelegenheit genutzt hat, in der Mittagspause eine VR-Brille aufzusetzen und sich mitten auf dem Eisernen Steg in Frankfurt oder in der Commerzbank-Arena beim Football-Spiel wiederzufinden? Sich mit der Brille im Haus am Dom umzudrehen und plötzlich einen großen Spieler auf sich zu rennen zu sehen – das war schon ein besonderes Erlebnis, das manche nur wenige Augenblicke ertrugen. Es ist für Anfänger/-innen auf jeden Fall gewöhnungsbedürftig. Allein die

Tatsache, dass man bei einem Football-Spiel mitten drin ist und auf dem Spielfeld sein kann – anstatt draußen auf der Zuschauertribüne, ist ungewöhnlich, und es stellen angesichts des stark bewegten Geschehens sich leichte Schwindelgefühle ein.

Die beiden Szenen, in die man eintauchen konnte, waren real gefilmte Situationen. In virtuellen Spielen ist die Situation, in die man sich begibt, komplett grafisch konstruiert. Eine solche Erfahrung ist wieder ganz anders, wie Sara Lisa Vogl in ihrem Vortrag berichtete. Sie sei in VR schon mehrmals getötet worden: „Einmal stand ich irrtümlich auf einem Panzer, der bombardiert wurde. Ich war komplett schockiert. Eine solche Erfahrung sollte man nicht ohne therapeutische Begleitung machen.“

Florian Schmeing

Ganz reale kleine Fluchten



Der Student Florian Schmeing wirbt für Ausflüge ohne Plan in die Wirklichkeit

Wer mit dem Zug zur Cloud-Conference anreiste, konnte Florian Schmeing schon auf einem großen Plakat im Frankfurter Hauptbahnhof sehen, wo er als „Querdenker“ für die Technische Universität Clausthal wirbt. Dort studiert er Chemie und ist als Assistent am Forschungszentrum für Rohstoffsicherung und

Ressourceneffizienz tätig. In seinem Slam warb Schmeing für „Microadventures“, also für kleine Fluchten aus dem Alltag, die schnell organisiert sind und wenig Geld kosten.

Florian Schmeing hat selbst eine solche Erfahrung gemacht, die ihn bewogen hat, andere für solch kleine Fluchten zu begeistern: Er hat per Motorrad eine Tour durch Deutschland gemacht, ohne dabei Autobahnen zu befahren und ohne ein Handy oder ein Navi zu benutzen. Dass er

dabei durch Orte mit seltsamen Namen wie Klo-schwitz kam, fand er bemerkenswert. Natürlich blieb er auch mit seinem Motorrad einmal liegen: Eine gute Gelegenheit, um Menschen kennenzulernen. Im nächsten Ort, den er zu Fuß erreichte, fand er Hilfe und neue Freunde.

Den Zuhörenden empfahl er, Wochenendausflüge nach diesem Muster zu unternehmen: Nicht festlegen, wohin man will, und irgendwo zu landen. Oder nachts einmal baden zu gehen. Oder draußen zu schlafen. Unter der Überschrift „Kein richtiger Plan“ könne man auch Kneipen- oder Kulturtouren unternehmen. Nach dem Motto „Kein richtiges Ziel“ lohne es sich, die Komfortzone der bekannten Wege zu verlassen und einmal genau andersherum durch einen Ort zu gehen als sonst.

„Der Sinn von Microadventures ist, dass man nicht schon vorher weiß, was man tun wird, sondern bereit ist, einfach mal was Verrücktes zu machen – und zwar in der Realität“, sagte Schmeing.

Referent

Florian Schmeing

Chemie-Student TU Clausthal

Mail: florian.schmeing@tu-clausthal.de

Benjamin Wockenfuß

VR kann mehr als nur Unterhaltung



Der Social-Media-Manager und Suchttherapeut Benjamin Wockenfuß von der HLS leitet das Projekt „Digikids“

Um „VR im Bildungskontext“ ging es in dem von Benjamin Wockenfuß vorbereiteten Workshop. Wockenfuß initiierte für die HLS das Projekt webC@RE und hat derzeit im Fachgebiet „Kinder in der digitalen Welt“ einen Lehrauftrag an der Frankfurter University of Applied Sciences inne. Im Workshop stellte er das Projekt „DigiKids“ vor, das er in der HLS leitet, und fragte nach dem Nutzen von VR im Unterricht.

„Digikids“, von HLS und TK in diesem Sommer der Öffentlichkeit vorgestellt, ist in der Pilotregion Hessen im Rahmen eines Modellvorhabens an den Start gegangen. Ziel ist es, Kinder zu befähigen, sich in digitalen Lebensräumen souverän zu bewegen, anstatt von ihnen beherrscht zu werden. Gleichzeitig beabsichtigt „DigiKids“, die Verbindung der Kinder zur analogen Welt zu erhalten, zu stärken und weiterzuentwickeln sowie Eltern und Pädagogen in diesen Prozess einzubinden.

Digitale und analoge Welt verknüpfen

Neben der Fortbildung von Eltern bietet „DigiKids“ eine Werkstatt für Kinder ab vier Jahren an, in der Apps auf Smartphone und/oder Tablet ausprobiert werden, mit denen zugleich die reale Welt erlebbar werden kann. Beispiel: Mit der App spielen die Kinder, wie sie Tiere auf dem Bauernhof versorgen. Direkt anschließend gehen sie mit ihrer Gruppe zum echten Bauernhof und erleben in der analogen Welt, was sie gerade am Bildschirm gespielt haben. Wockenfuß machte die Ziele von „DigiKids“ deutlich: Digitale Medien sind kein Ersatz für Beziehungen, kein Ersatz von Verantwortung und kein Ersatz für das Lernen in

der realen Welt.

Zum Nutzen von VR

in der Schule präsentierte Benjamin Wockenfuß das Ergebnis eines europaweiten Pilotprojekts, das das Lernverhalten von Schüler/-innen unter Bezugnahme auf 3-D-Inhalte untersuchte. Die Studie mit Schüler/-innen zwischen zehn und 13 Jahren aus sieben Ländern kam zu dem Ergebnis, dass Konzentration und Mitarbeit sich deutlich steigerten, wenn 3-D-Inhalte genutzt wurden. Die Lehrer/-innen teilten mit, dass das Verständnis der Lerninhalte in den 3-D-Gruppen tiefer ausgeprägt war. Das Fazit: Mit 3-D-Inhalten können Themen tiefgreifender und schneller vermittelt werden als mit herkömmlichen Lehrmethoden. Abstrakte Themen werden besser nachvollziehbar und erlebbar.

Schulen ungenügend ausgestattet

Wockenfuß präsentierte Ergebnisse einer Befragung von Lehrer/-innen der Sekundarstufe zur IT-Infrastruktur: Über 60 Prozent sehen Vorteile im Einsatz von digitalen Medien im Unterricht, doch etwa die Hälfte von ihnen bewertet die Ausstattung als mittelmäßig. Außerdem wurde deutlich, dass die technische Ausstattung in den verschiedenen Schulformen sehr unterschiedlich ist: Grundschulen seien nach Realschulen und Gymnasien am schlechtesten ausgestattet.

Tatsächlich hinkt Deutschland im Vergleich zu anderen Ländern hinterher, was die digitale Ausstattung sowie die Kompetenz von Schüler/-innen und Lehrer/-innen betrifft. Erst 2016 hat die Konferenz der Kultusminister eine Strategie zur „Bildung in der digitalen Welt“ verabschiedet. Fachleute befürchten jedoch, dass die Umsetzung in den Schulen lange dauern wird.



Referent

Benjamin Wockenfuß

Hessische Landesstelle für Suchtfragen e.V.
Projektleiter DigiKids, Suchttherapeut
Zimmerweg 10, 60 325 Frankfurt/ Main
Tel: (+49) 157 33 59 12 34
Mail: hi@digikids.online
Web: www.digikids.online

Christian Groß

Medienabhängigkeit muss als Krankheit anerkannt werden



Er muss die Spiele kennen, die seine Patienten faszinieren: Suchttherapeut Christian Groß.

Gut die Hälfte der Teilnehmenden entschied sich nach der Mittagspause unter den vier möglichen Workshops für das Angebot von Christian Groß „Behandlungsansätze für Menschen mit exzessiven Medienkonsum“. Christian Groß ist Mitarbeiter der Bernhard-Salzmann-Klinik in Gütersloh und arbeitet als Suchttherapeut auf der Station für Glücksspiel- und medienabhängige Patienten. Außerdem gehört er zum Vorstand des Fachverbandes Medienabhängigkeit e.V.. Die wichtigste Voraussetzung für die Behandlung von Computerspielsucht (aktuell der häufigste Fall von Medienabhängigkeit) ist für Christian Groß, sich mit dem Habitus des jeweiligen Gamers auszukennen.

Sich auszukennen, bedeutet auch, die angesagten Spiele zu kennen, wie Groß deutlich machte. Dies sei besonders auf der Beziehungsebene zum jeweiligen Patienten von Bedeutung. „Oft hilft mir das IN-Game-Wissen schnell eine Beziehung zum Patienten herzustellen.“

Immer mehr junge Patienten

Das Suchtpotenzial digitaler Spiele steht für Groß außer Frage; besonders anfällig für diese seien junge Menschen und vorwiegend junge Männer. Daher sei es nicht verwunderlich, dass die Zahl der Betroffenen in diesem Bereich in den letzten Jahren stark angestiegen sei.

Die „Next-Generation-VR“ zeichne sich dadurch aus, dass die 360-Grad-Ansicht eine stärkere emotionale Erlebbarkeit erzeuge: „Virtual Reality kommt der Realität mittlerweile sehr nahe.“ Durch diese starke Realitätsnähe werden ein totales Abtauchen und ein völliges Ausblenden der realen Zeit und des realen Raumes begünstigt. Die Möglichkeit der virtuellen Bedürfnisbefriedigung bis hin zu virtueller Sexualität werde in den nächsten Jahren ebenfalls stark zunehmen so Groß.



Auf der Station von Christian Groß landen bislang vor allem Menschen mit einer Computerspielabhängigkeit. Auffällig sei beispielsweise das hohe Bildungsniveau der Betroffenen, bedingt durch die nötigen Englischkenntnisse – als Voraussetzung für das Spielen auf internationalen Servern. „Hier sehen wir auf der Ebene des Bildungsniveaus einen klaren Unterschied zu anderen Suchtformen. Gut Englisch sprechen zu können ist ein wesentlicher Bestandteil für den Erfolg eines Gamers.“ Die Suchtstrukturen, auf die die Games antworten, bestehen vor allem





Die Befürchtung des Suchttherapeuten: VR könnte das Ausblenden der Realität noch stärker begünstigen, als Computerspiele dies tun.

aus virtueller Bedürfnisbefriedigung im Sinne von Anerkennung, Wertschätzung und sozialer Bindung so Groß. „E-Sport ist ein stark wachsender, sehr lukrativer Wirtschaftszweig, der mit großen Aufstiegsmöglichkeiten für junge Gamer wirbt. Das Maß an Training das investiert werden muss ist jedoch so zeitintensiv, dass reale Lebensbereiche vernachlässigt werden.“ Häufig ist dies laut Groß der Beginn einer sich manifestierenden Suchtdynamik.

Bewusst eingebaute Suchtmechanismen

Die ständige virtuelle Herausforderung, und das Streben danach, „der Beste“ zu sein, spreche auf ein „männliches Bedürfnis nach Anerkennung“ an. Die Entwickler, so Groß, forcieren dabei derartige Spielmechanismen. Die Industrie sei stets versucht, „the most addictive game“ zu entwickeln. „Wir müssen uns klar machen, dass es im Interesse dieser Unternehmen ist, den Spieler möglichst lange an das Spiel zu binden und möglichst viel für das Spiel zu investieren, auch monetär.“

Besonders anfällig für derartige Spielsysteme seien laut Groß Personen, die es in der Realität nicht geschafft hätten, ihre zentralen Bedürfnisse nach Anerkennung oder Bindung zu befriedigen. „Diese Personen sind in der Realität häufig an ihren eigenen oder den Erwartungen anderer gescheitert und finden nun in der virtuellen Welt eine Community, in der sie anerkannt werden und erfolgreich sind.“ In der Folge würden die Personen zunehmend mehr Zeit in der virtuellen Welt verbringen und somit ihr „reales Ich“ vernachlässigen. Sein Kompliment an die TK: „Diese Krankenkasse hat früh erkannt, dass Computerspielsucht einer dringenden Behandlung bedarf.“

Der Fachverband Medienabhängigkeit vertritt die Ansicht, dass die Aufnahme von Computerspielsucht in den ICD-11, das wichtigste, weltweit anerkannte Klassifikationssystem für medizinische Diagnosen, dringend geboten sei, um das Versorgungssystem weiter auszubauen und Patienten mit diesem Störungsbild die benötigte Hilfe zukommen lassen zu können. Die aktuelle, international gültige Ausgabe – Herausgeberin ist die Weltgesundheitsorganisation – ist der ICD-10. Seit 2007 wird an einer Neufassung gearbeitet. Der ICD-11 soll im Mai 2018 verabschiedet werden.

Referent

Christian Groß

Diplom-Sozialarbeiter

M.Sc. Klinische Psychologie

Bernhard-Salzmänn-Klinik

LWL-Rehabilitationszentrum Ostwestfalen

Buxelstraße 59, 33334 Gütersloh

Tel: (+49) 5241 502 25 63

Mail: christian.gross@lwl.org

Beate Kremser

Gleiche Bedürfnisse, veränderte Möglichkeiten



Analoge und digitale Welt gehören für Jugendliche zusammen, weiß die Sozialpädagogin Beate Kremser

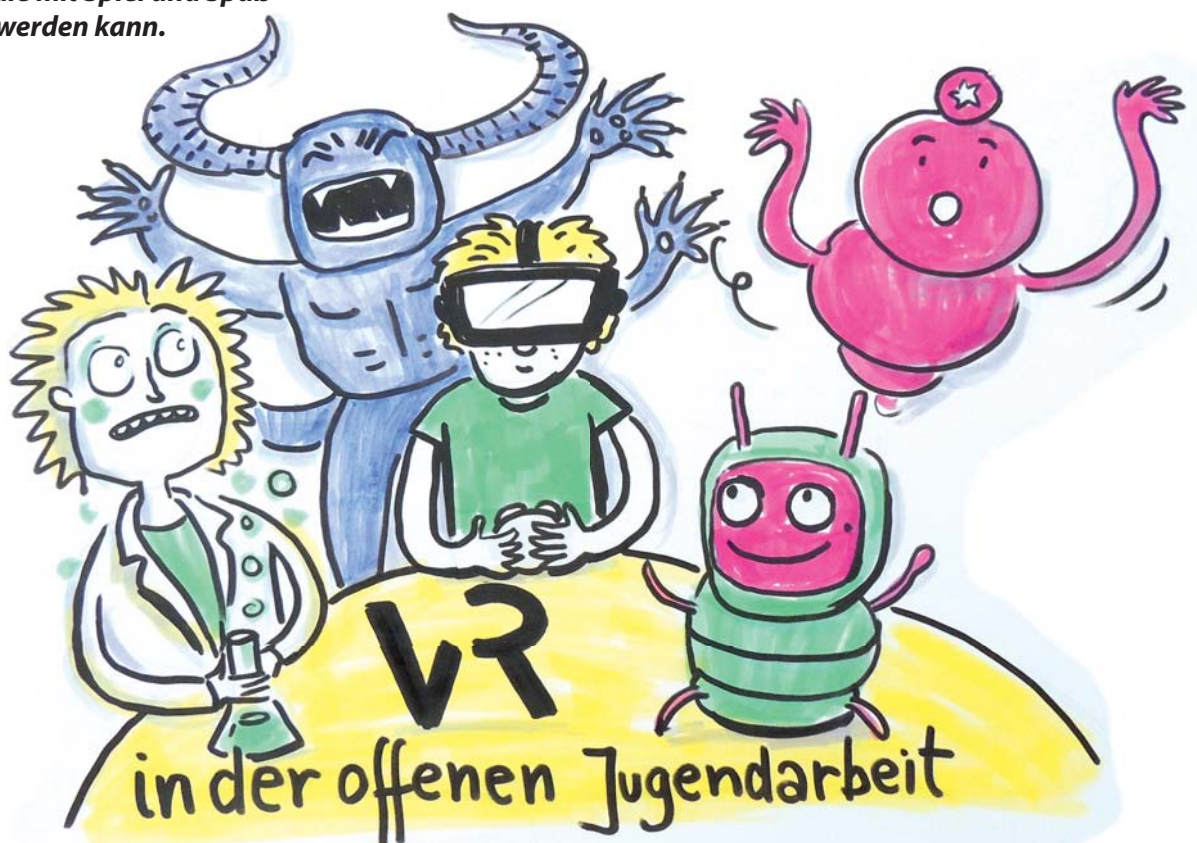
Sehr konkrete Erfahrungen aus der medienpädagogischen Praxis bekamen die Teilnehmer/-innen im Workshop „VR in der offenen Jugendarbeit“ mit, der von Beate Kremser angeboten wurde. Die Sozialpädagogin ist seit 2003 im Infocafe Neu-Isenburg tätig, einem städtisch finanzierten Treff mit medienpädagogischen Freizeit- und Bildungsangeboten für Kinder und Jugendliche zwischen 9 und 21 Jahren. Ein pädagogisches Projekt zu VR gibt es im Infocafe bislang nicht. Allerdings ist dort eine VR-Brille vorhanden, die mit Spiel und Spaß ausprobiert werden kann.

Beate Kremser stellte den Teilnehmenden die Arbeitsweise der Neu-Isenburger Jugendeinrichtung vor. Voraussetzung für die Arbeit dort ist die Anerkennung der Tatsache, dass die analoge und die virtuelle Welt längst keine zwei getrennten Bereiche darstellen, sondern einander überschneiden: „Jugendliche sind immer online. Das Internet ist Teil ihrer Wirklichkeit“, so Kremser.

Jugendliche haben weniger Zeit

Die Zeiten haben sich geändert, seit das Infocafe vor 15 Jahren eröffnet wurde: Jugendliche haben weniger Zeit, stellte Kremser fest. Sie sind weniger motiviert für Projekte, Engagement und Selbstverwaltung. Die Trennung von „online“ und „offline“ ist aufgehoben, es gilt: sowohl als auch! „Nicht die Bedürfnisse der Jugendlichen haben sich geändert, sondern ihre Möglichkeiten“, betonte Kremser.

Bedeutsam sei der Unterschied zwischen erweiterter Realität (AR) und der virtuellen Realität (VR). Letztere ermöglicht ein komplettes Eintauchen in eine dreidimensionale, computergenerierte Datenwelt, verbunden mit der Isolation von der realen Welt; AR hingegen integriert





Wächst der Mensch mit seinen Möglichkeiten? Die preisgekrönte Karikatur von Klaus Stuttmann, die Beate Kremser in ihrem Workshop zeigte, deutet eher nicht darauf hin.

virtuelle Informationen in die reale Umgebung, wie zum Beispiel bei dem Spiel Pokémon Go.

Für die Altersgruppe der 9- bis 12-Jährigen macht das Infocafe andere Angebote als für die 12- bis 21-Jährigen und richtet sich dabei nach den Vorschriften des Jugendschutzes.

Im Zusammenhang mit VR-Technologie sei es wichtig zu wissen, dass sich Kinder unter 13 Jahren in einer kritischen Phase der Entwicklung des Sehens befinden, so Kremser. Wichtig sei auch die Hygiene, um die Übertragung von Bindehautentzündung durch die Brille zu vermeiden. Ob die Technik das Sehvermögen langfristig beeinträchtigt, sei noch nicht genügend erforscht, ebenso wenig die Auswirkungen auf die Gesundheit insgesamt.

Als beste Praxis im Umgang mit der VR-Brille haben sich im Infocafe daher folgende Regeln bewährt:

- Ausreichend Raum und Betreuungspersonal
- Individuelle Aufklärung durch Mitarbeitende
- Keine VR-Brille bei Außentemperaturen über 25 Grad

■ Desinfektion von Gesicht und Brille

■ Keine Spieleinheit länger als 30 Minuten

■ Jüngere Kinder dürfen die Brille einmal nutzen, bei Älteren gibt es keine Einschränkung

Früher war alles besser? Auf diese rhetorische Frage antwortete Beate Kremser mit der Karikatur des Hanns-Guck-in-die-Luft von damals und heute, für die der Berliner Zeichner Klaus Stuttmann den deutschen Karikaturenpreis 2016 erhalten hat: Der Träumer aus dem „Struwwelpeter“ von 1845 war damals „in Gedanken“ und richtete seinen Blick auf dem Schulweg gen Himmel, um schließlich ins Wasser zu fallen. Der moderne Hans guckt zwar nicht in die Luft, aber er erleidet mit Blick auf sein Smartphone dasselbe Schicksal.

Referentin

Beate Kremser

Diplom-Sozialpädagogin

Infocafe Neu-Isenburg

Pfarrgasse 29, 63 263 Neu-Isenburg

Tel: (+49) 6102 20 99 29

Mail: beate.kremser@stadt-neu-isenburg.de

Christian Schaack

Politik, Gesellschaft und Entwickler tragen Verantwortung



Der Diplom-Sozialpädagoge Christian Schaack

Die aktuellen Methoden von Beratung und Prävention im Zusammenhang mit Spielsucht sind auch im Hinblick auf VR gültig. Die Angebote müssen jedoch ausgebaut und weiterentwickelt werden. Politik, Gesellschaft und Entwickler/-innen müssen dafür Verantwortung übernehmen. Zu diesem Ergebnis kamen die Teilnehmer/-innen in dem von Christian Schaack geleiteten Workshop zu „Total Immersion – Herausforderungen um VR in Beratung und Behandlung“. Der Diplom-Sozialpädagoge Christian Schaack ist als Referent für Suchtprävention bei der rheinland-pfälzischen Landeszentrale für Gesundheitsförderung (LzG) in Mainz tätig.

Worin könnten zukünftige Herausforderungen in der Beratung und Behandlung von Menschen liegen, die VR-Medien nutzen? Unter dieser Fragestellung diskutierte die Gruppe die mögliche und kritisch zu bewertende Verschmelzung zwischen eigener Person und dem Avatar, also der Inkorporation der eigenen Person in der virtuellen Welt. Bereits heute könne bei pathologisch Nutzenden eine starke Bindung an den eigenen Avatar beobachtet werden. Die Gruppe teilte die Bedenken, dass durch die verstärkte Immersion und das höhere Präsenzerleben in VR dieser Faktor ebenfalls verstärkt wird.

Der Zugang zu Menschen, die VR problematisch oder pathologisch nutzen, könnte noch schwieriger werden, als dies bei internetsüchtigen Personen der Fall ist. Betroffene VR-Nutzer/-innen dürften sich noch weniger aus ihrer „Sucht-Zone“ herausbewegen und somit noch schwerer mit Angeboten erreicht werden können, so die Erwartung der Workshop-Teilnehmenden. Einig war sich die Gruppe, dass reine Onlinebeziehungen nicht von gleichem Wert sind wie real geknüpfte Beziehungen, da letztere mehr Rückhalt böten.

Kompetenz von Eltern stärken

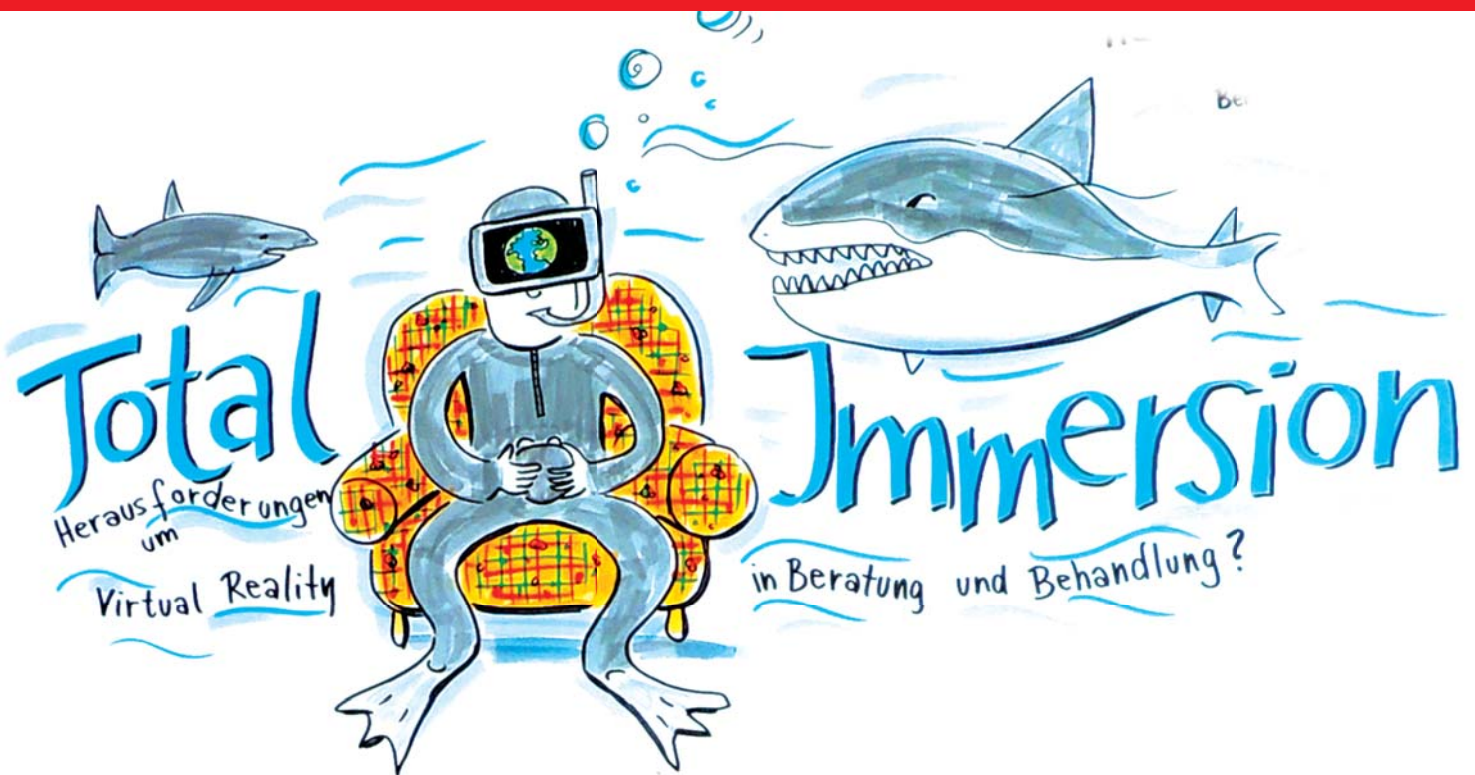
Sind die aktuellen präventiven und therapeutischen Methoden unter den zuvor genannten

Punkten noch ausreichend oder müssen wir neu denken? Als ein zentraler Punkt der Diskussion wurde hier die Unterstützung von Eltern genannt, deren Kompetenzen zu stärken seien. Hier gebe es großen Nachbesserungsbedarf, denn Aufklärung und Prävention setzten derzeit viel zu spät ein.

VR-Nutzung in der Kinderklinik: Ein kleiner Patient kann durch die von einem Arzt gesteuerte VR-Brille besondere Sehenswürdigkeiten in aller Welt sehen.



Quelle: https://www.youtube.com/watch?v=MK8__PKOjdE



Größtenteils war die Gruppe sich einig, dass bereits im Kindergarten und bei Eltern mit Kinderwunsch ausreichende (Medien-) Kompetenzen vorhanden sein müssen. Zugleich müsse der Standpunkt, dass zwischenmenschliche Beziehungen nicht durch Medien ersetzt werden könnten, eine bewusstere Verankerung in der Gesellschaft erhalten.

Eine aktuelle Medienpädagogik/-prävention müsse von der Tatsache ausgehen, dass junge Menschen in der virtuellen Welt Verhaltensnormen erlernen, die sich häufig nicht in andere gesellschaftliche Bezüge übertragen. Als Beispiel wurde genannt, dass Jugendliche im Gruppenchat wenig Wert auf Rechtschreibung legten, die jedoch beispielsweise in Bewerbungsschreiben von essenzieller Wichtigkeit sei. Diese Diskrepanz könnte mit VR und den mit ihr entstehenden Angeboten noch größer werden. Hier sahen die Teilnehmenden Ansatzpunkte für zukünftige Angebote um jungen Menschen die Möglichkeit zu geben, die entsprechenden Kompetenzen zu erlernen.

Als Kontaktmöglichkeit wurde der von webC@RE bekannte Ansatz aufgegriffen, Betroffenen einen Online-Kontakt anzubieten. Von dort könne man dann an die entsprechenden Stellen vermitteln. Als kreativer Ansatz wurde hier die Arbeit von Community-Managern ins Auge gefasst. Sie stehen mit dem harten Kern der Nutzenden in Verbindung und könnten Betroffene ansprechen und weitervermitteln.



Referent

Christian Schaack

Diplom-Sozialpädagoge
Landeszentrale für Gesundheitsförderung
Rheinland-Pfalz e.V.
Hölderlinstraße 8, 55131 Mainz
Tel: (+49) 6131 20 69 46
Mail: cschaack@lzg-rlp.de

Was ist Immersion in der VR?

Als Immersion wird der Effekt des vollständigen Eintauchens in virtuelle Welten und Realitäten bezeichnet. Wer sich selbst in der realen Welt nicht mehr richtig wahrnimmt, sondern vollkommen in eine virtuelle Realität (kurz VR) eintaucht, verspürt den Sog der Immersion.

Dabei hat die Gestaltung der Virtual Reality direkten Einfluss auf den Grad der Immersion. Der Immersionseffekt ist in der Regel umso größer, je fesselnder und anspruchsvoller die gestaltete virtuelle Realität ausfällt.

Quelle: „Institut Medienkompetenz“



Ein maßvoller Umgang mit VR ist entscheidend. Darüber waren sich die Teilnehmer/-innen an der abschließenden Podiumsdiskussion jedenfalls einig. Von links Moderator Johannes Mirus, Christian Groß, Beate Kremser, Frank Steinicke, Sara Lisa Vogl und Moderator Sascha Foerster

Die Professionen sollen zusammen denken

Nachdem die Teilnehmer/-innen der Cloud-Conference in den Vorträgen und Workshops viele Anwendungsbeispiele für VR kennengelernt hatten, lag der Schwerpunkt der abschließenden Podiumsdiskussion deutlich auf den Gefahren dieser Technologie. Wichtiger als ein Moralkodex sei ein kompetenter und maßvoller Umgang mit VR, so das Fazit des Austauschs, an dem sich auch die Teilnehmer/-innen der Tagung aktiv beteiligten.

Die perfekte Traumwelt sieht für Sara Lisa Vogl so aus: „Eine schöne Umgebung, in der man sich trifft. Lucid trips, in denen man schweben kann, mit vielen optischen Reizen – das alles dreidimensional.“ VR ist für die Expertin Vogl „eine Bereicherung unserer Wirklichkeit, die uns nichts wegnimmt.“ Frank Steinicke schloss sich mit einem Beispiel aus therapeutischer Richtung an: „Ein Freund von mir ist an MS erkrankt. Für ihn war es das schönste Erlebnis, in VR gemeinsam mit seinen Kindern zu fliegen.“

Die Teilnehmenden, die in der Suchtberatung und -prävention tätig sind, schienen demgegenüber eher die Sicht von Christian Groß zu teilen, der in einer Klinik mit Spielsüchtigen arbeitet: „Die Entwickler von Spielen setzen mit Unterstützung von Psychologen bewusst Sucht- und Belohnungsmechanismen in Computerspiele ein“, sagte er. „Das wirtschaftliche Interesse steht

absolut im Vordergrund.“ Warum sollte das bei der Entwicklung von VR-Spielen anders sein?

In der VR zu sterben, ist durchaus möglich, wie Sara Lisa Vogl berichtete. Sie selbst sei schon mehrmals gestorben. Sie halte eine Begleitung von VR-Erfahrungen angesichts von Gewalterlebnissen für notwendig, um eine posttraumatische Belastungsstörung auszuschließen. Christian Groß warf an dieser Stelle ein, dass ein VR-Erleb-



nis auch unverhofft ein früheres Trauma wiederbeleben könne.

Weitere skeptische Beiträge hoben auf Gewalterfahrung durch Computerspiele oder VR ab. Für einen Moralkodex plädierte eine Teilnehmerin, die in einer Präventions-Fachstelle in Frankfurt tätig ist: „Tötung, Vergewaltigung, Angrapschen – all das sollte beobachtet und unterbunden werden.“ Die Vorstellung, den Entwickler/-innen die Verantwortung zu überlassen, mache ihr Bauchschmerzen, bekannte eine andere Teilnehmerin: „Der Umgang mit Medien muss frühzeitig gelernt werden. Damit ist ein politischer Auftrag verbunden“.

"Nein, jetzt nicht"

Beate Kremser, seit 2003 im Infocafe Neu-Isenburg, einem medienpädagogischen Jugendtreff, tätig, betonte die Verantwortung von Eltern: „Erziehung ist die Aufgabe der Eltern, das gilt auch für die Medienerziehung. Aber Eltern brauchen dabei Unterstützung. Kinder und Jugendliche müssen begleitet werden, um das richtige Maß zu finden. In 14 Jahren im Infocafe habe ich nur zwei Jugendliche erlebt, die einen problematischen Umgang mit Medien entwickelt haben. Ansonsten gab es immer mal wieder heiße Phasen, wenn ein neues Spiel auftauchte. Das flaute aber dann auch wieder ab. Kinder können lernen, „Nein, jetzt nicht“ zu sagen. Es nervt viele Kinder immer mehr, jeden Abend 301 Smileys per WhatsApp zugeschickt zu

bekommen. Und sie stellen das ab.“ Jugendliche, die mit VR-Brillen experimentieren, sollten dies in pädagogischer Begleitung tun, meint Beate Kremser.

„Brauchen wir überhaupt eine virtuelle Welt?“, fragte ein Teilnehmer. „Mir gefällt die reale Welt ganz gut. Ich will nicht, dass VR mir meine Träume wegnimmt. Oder meine Bilder, die entstehen, wenn ich ein Buch lese.“ Diese Sichtweise stellte Dr. Frank Steinicke in Frage. Er sieht VR eher als eine Kunstform: „Sie schafft eine Welt, wie es die Kunst schon immer getan hat.“

Ob wir eine virtuelle Welt brauchen – zu dieser Frage äußerte sich Wolfgang Schmidt-Rosengarten im Verlauf der Cloud-Conference in einem Interview: „Ob wir es wollen oder nicht, es gibt die VR und deshalb ist es unsere Aufgabe, uns damit auseinanderzusetzen.“

Die Zusammenarbeit verschiedener Disziplinen, die die Cloud-Conference auf dieser Tagung praktizierte, hält auch Steinicke für den richtigen Weg: „Die Professionen sollen zusammen denken. So wie heute hier. Das finde ich gut und deshalb bin ich hier.“



Live-Zeichner/-in mit denkendem Stift



Thinkpen | Hufnagelstraße 19-21
60326 Frankfurt am Main
Tel.: +49 (0)163 2184949
Mail: info@thinkpen.de

Für viele Menschen sind Bilder die beste Gedächtnisstütze. Aus dieser Tatsache hat sich das „Graphic Recording“ entwickelt, eine Form, Veranstaltungen mit möglichst wenig Text und stattdessen optischen Zusammenhängen zu protokollieren. Bei der HLS-Tagung 2017 übernahmen Stefan Müller und Sabine Kranz diesen anspruchsvollen Job. Beide sind ausgebildete Grafiker und arbeiten mit Florence Dailleux in der Frankfurter Firma „Thinkpen“ zusammen.

Wer die inhaltsreiche Tagung über Virtual Reality miterlebt hat, der kann nur staunen über die trefenden Bilder, mit denen die beiden Künstler die Inhalte der Vorträge und Workshops sowie der abschließenden Podiumsdiskussion zusammengefasst und auf den Punkt gebracht haben.



Haus am Dom – ein wirklich realer und guter Ort zum Tagen



Christian Groß

Diplom-Sozialarbeiter
M.Sc. Klinische Psychologie
Bernhard-Salzmann-Klinik
LWL-Rehabilitationszentrum Ostwestfalen
Buxelstraße 59, 33334 Gütersloh
Tel: (+49) 5241 502 25 63
Mail: christian.gross@lwl.org

Beate Kremser

Diplom-Sozialpädagogin
Infocafe Neu-Isenburg
Pfarrgasse 29, 63 263 Neu-Isenburg
Tel: (+49) 6102 20 99 29
Mail: beate.kremser@stadt-neu-isenburg.de

Robert Niebsch

Diplom-Ingenieur Elektrotechnik
Mail: robertniebsch@gmx.de

Christian Schaack

Diplom-Sozialpädagogin
Landeszentrale für Gesundheitsförderung
Rheinland-Pfalz e.V.
Hölderlinstraße 8, 55131 Mainz
Tel: (+49) 6131 20 69 46
Mail: cschaack@lzg-rlp.de

Florian Schmeing

Chemie-Student TU Clausthal
Mail: florian.schmeing@tu-clausthal.de

Prof. Dr. Frank Steinicke

Professor für Mensch-Computer-Interaktion
Am Fachbereich Informatik der Universität
Hamburg
Vogt-Kölln-Straße 30, 22527 Hamburg
Tel: (+49) 40 428 83 24 39
Mail: frank.steinicke@uni-hamburg.de

Dr. Matthias Warkus

Freischaffender Philosoph
Camburger Straße 22, 07743 Jena
Tel: (+49) 3641 295 40 77
Mail: info@matthias-warkus.de

Benjamin Wockenfuß

Hessische Landesstelle für Suchtfragen e.V.
Projektleiter DigiKids, Suchttherapeut
Zimmerweg 10, 60 325 Frankfurt/ Main
Tel: (+49) 157 33 59 12 34
Mail: hi@digikids.online
Web: www.digikids.online

Sara Lisa Vogl

Kommunikationsdesignerin, VR-Entwicklerin
Tel: (+49) 151-19 49 74 21
Mail: sara@vrbase.co
Web: www.saralisavogl.com

Moderation

Bonn.digital
Sascha Foerster und Johannes Mirus
Tel: 0800 2666 3444
Mail: email@bonn.digital



**Hessische Landesstelle
für Suchtfragen e.V.**

*Kompetent durch Erfahrung –
Innovativ durch Flexibilität*

www.hls-online.org

