

## Arbeitsmaterialien für Lehrkräfte

**Kreative Ideen und Konzepte inkl. fertig ausgearbeiteter Materialien und Kopiervorlagen für einen lehrplangemäßen und innovativen Unterricht**

Thema: Englisch Sekundarstufe II, Ausgabe: 32

Titel: Virtual Realities in Second Lives (43 S.)

### ProduktHinweis zur »Kreativen Ideenbörse Sekundarstufe«

Dieser Beitrag ist Teil einer Print-Ausgabe aus der »Kreativen Ideenbörse Sekundarstufe« der Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG\*. Den Verweis auf die jeweilige Originalquelle finden Sie in der Fußzeile des Beitrags.

- ▶ Alle Beiträge dieser Ausgabe finden Sie [hier](#).

Seit über 15 Jahren entwickeln erfahrene Pädagoginnen und Pädagogen kreative Ideen und Konzepte inkl. sofort einsetzbarer Unterrichtsverläufe und Materialien für verschiedene Reihen der Ideenbörse.

- ▶ Informationen zu den Print-Ausgaben finden Sie [hier](#).

\* Ausgaben bis zum Jahr 2015 erschienen bei OLZOG Verlag GmbH, München

### Beitrag bestellen

- ▶ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Dokument bestellen** am oberen Seitenrand.
- ▶ Alternativ finden Sie eine Volltextsuche unter [www.eDidact.de/sekundarstufe](http://www.eDidact.de/sekundarstufe).

### Piktogramme

In den Beiträgen werden – je nach Fachbereich und Thema – unterschiedliche Piktogramme verwendet. Eine Übersicht der verwendeten Piktogramme finden Sie [hier](#).

### Nutzungsbedingungen

Die Arbeitsmaterialien dürfen nur persönlich für Ihre eigenen Zwecke genutzt und nicht an Dritte weitergegeben bzw. Dritten zugänglich gemacht werden. Sie sind berechtigt, für Ihren eigenen Bedarf Fotokopien in Klassensatzstärke zu ziehen bzw. Ausdrucke zu erstellen. Jede gewerbliche Weitergabe oder Veröffentlichung der Arbeitsmaterialien ist unzulässig.

- ▶ Die vollständigen Nutzungsbedingungen finden Sie [hier](#).

**Haben Sie noch Fragen? Gerne hilft Ihnen unser Kundenservice weiter:**

[Kontaktformular](#) | ✉ Mail: [service@eDidact.de](mailto:service@eDidact.de)

✉ Post: Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG  
E.-C.-Baumann-Straße 5 | 95326 Kulmbach

☎ Tel.: +49 (0)9221 / 949-204 | 📠 Fax: +49 (0)9221 / 949-377

<http://www.eDidact.de> | <https://www.bildung.mgo-fachverlage.de>

## Virtual Realities in “Second Lives”

5.29

## Vorüberlegungen

## Lernziele:

- Die Schüler lernen virtuelle Welten in der Darstellung von Texten kennen.
- Sie erweitern ihre eigene Erfahrung im Umgang mit virtuellen Welten.
- Sie erwerben kritisches Bewusstsein gegenüber ihren Handlungen in virtuellen Welten und deren Auswirkungen auf ihr Verhalten in der realen Welt.
- Sie entwickeln Fähigkeiten, im Internet nach relevanten Informationen zu recherchieren und diese in den Unterricht einzubringen.

## Anmerkungen zum Thema:

“Meine Mutter hat *Pushing Ice* weggelegt”, so sagte mit vor kurzem einer meiner Schüler, “sie wurde plötzlich wieder selbst ein Kind. Am Bildschirm, nur ein Tastendruck, und schon bewegte sie sich vorwärts, hinein in eine weite, virtuelle Landschaft, das Metaverse.”

**Virtuelle Welten** präsentieren sich nicht mehr nur in SF-Romanen, sondern infolge der rasanten technischen Entwicklung zunehmend realistischer in Form von **Computerspielen**. Die Möglichkeiten des gemeinsamen Spiels in elektronischen Netzwerken faszinieren immer mehr Jugendliche und junge Erwachsene. Aber auch Wissenschaftler richten ihren Blick auf die elektronischen Spielwelten, untersuchen ihre Wirkungen, warnen vor Gefährdungen und diskutieren Möglichkeiten und Konsequenzen für die bildungs- und freizeitpädagogische Arbeit.

Wie aber erleben Schüler selbst das in der Öffentlichkeit kontrovers diskutierte Thema?

Wie begründen sie ihre Begeisterung für digitale Spiele? Wo sehen sie ihre berufliche Zukunft im aufstrebenden Wirtschaftssektor Computerspiele? Welchen Stellenwert haben die elektronischen Spiele in ihrer Lebenswelt? Inwieweit fühlen sie sich von Eltern und Lehrern verstanden?

Im Rahmen der **CeBIT 2007** wurde diesen Fragestellungen nachgegangen. Am 18. März 2007 diskutierten und präsentierten Vertreter aus Industrie, Wissenschaft und Politik auf der “**Serious Games Conference**” Anwendungsmöglichkeiten von Unterhaltungssoftware und Spieltechnologien zur Gestaltung einer besseren Zukunft.

Neben der RWTH Aachen stellte auch die TU Dresden ihr Ausbildungsangebot im IT-Bereich vor. Für die anreisenden Schulklassen standen Internet-Terminals zum Surfen und zum Spielen zur Verfügung. Und diesmal wollte man sich besonders auch um Schülerinnen kümmern, um ihnen IT- und Ingenieurberufe schmackhaft zu machen.

In Deutschland eher als Nischenthema behandelt, bilden Serious Games, wie *World of Warcraft* oder die *3D-Second-Life-Welt*, im angloamerikanischen Raum eine **Schnittstelle zwischen institutionellem Bereich und Bildungssektor**. Unternehmen aus den Bereichen Militär und Medizin bedienen sich schon seit langem der Technologien und Spielprinzipien aus der virtuellen Welt. Auch der öffentliche Sektor setzt zunehmend auf die Realitäts-Simulationen lernorientierter Computerspiele.

Angesichts deren Vielfalt erscheint es angemessen, diese nicht einfach als eine moderne Variante bekannter Spieltypen zu betrachten, sondern in ihnen auch eine immer eigenständiger werdende **Medienform** zu sehen.

Online-Spiele wie *Second Life (SL)* oder *World of Warcraft (WoW)* eignen sich offenbar bestens, um **soziales Verhalten** von Menschen zu untersuchen. So haben zum Beispiel Nick Yee und andere Wissenschaftler von der Stanford University zwischenmenschliche Kommunikation in *Second Life* genauer unter die Lupe genommen und herausgefunden, dass sich die virtuellen Avatare in der künstlichen Umgebung nach denselben Grundmustern verhalten wie ihre Urheber in der realen Welt.

**5.29****Virtual Realities in “Second Lives”****Vorüberlegungen**

Die These der parallelen Verhaltensweisen bestätigte sich auch in den Untersuchungen von **Edward Castronova**. Ein Interview mit ihm wird zur Einführung in diese Unterrichtsreihe bearbeitet.

Schon vor Beginn des eigentlichen Unterrichts sollte sich die Lehrkraft ein Bild über die unterschiedlichen Vorlieben und Spielpraxen der jeweiligen Lerngruppe machen und die Schüler über die Zielsetzungen der Unterrichtseinheit informieren. Es erscheint in diesem Zusammenhang sinnvoll, anhand eines Fragebogens (vgl. **Texte und Materialien M 1**) festzustellen, welche SF-Literatur gelesen bzw. welche Computerspiele gespielt werden, was deren Auswahl bestimmt und wie die persönlichen Erfahrungen mit der Thematik aussehen.

Dieser Fragebogen kann im weiteren Unterrichtsverlauf immer wieder eingesetzt werden, um Rückmeldungen über Veränderungen von Haltungen bei den Schülern zu erhalten.

Angesichts der meist unterschiedlichen Voraussetzungen innerhalb der Lerngruppe, der Schnelllebigkeit der Computerspiele, der oft unbefriedigenden Hardwareausstattung der Schulen und der nie ausreichenden Vor- und Nachbereitungszeit der Unterrichtsstunden wird die Lehrkraft auf die Mitarbeit der Schüler angewiesen sein. Es geht dabei auch darum, den Schüler als Experten anzuerkennen.

**Literatur zur Vorbereitung:**

Castronova, Edward: *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. Baker & Taylor, Charlotte 2005, ISBN: 0226096262

*Rymaszewski, Michael u.a.*: *Second Life: The Official Guide*. Philip Rosedale, ISBN: 978-0-470-09608-6

*Schuster, Eike J.*: *Online-Spiele: Grundlagen, Erfolgsfaktoren, Fallstudien, Ausblick*. VDM Verlag Dr. Müller, Saarbrücken 2006, ISBN: 3865504841

*Stephenson, Neal*: *Snow Crash*. ISBN: 9780553380958 (e-text: <http://vx.netlux.org/lib/mns00.html>; detaillierte Informationen über den Roman finden sich u.a. unter [www.answers.com/topic/snow-crash](http://www.answers.com/topic/snow-crash))

*Taylor, T.L.*: *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. The MIT Press, Massachusetts 2006, ISBN: 0262201631

**Die einzelnen Unterrichtsschritte im Überblick:**

1. Schritt: Log in: Virtual Worlds Intro
2. Schritt: Main Menue: Worlds within Worlds (Snow Crash, Second Life, World of Warcraft)
3. Schritt: Log out: Beyond Virtual Worlds

## Unterrichtsplanung

### 1. Schritt: Log in: Virtual Worlds Intro

Die Lehrkraft präsentiert zum Einstieg eine **Folie** (Vorlage vgl. **Texte und Materialien M 1**) mit zwei Statements zum Thema „virtuelle Welten“. Als Denkanstoß können folgende Fragen dienen:

*Virtual Reality – What is it? Is it a new thing? What about SF-literature, video games, scientific tools?*

#### Folie mit Statements:

“Virtual reality allows us to explore make-believe worlds, worlds of pure mathematics, pure music, pure sensation. And, if we use this new resource wisely, we will acquire a greater understanding and appreciation for the real world.”

“People who do not have a strong personal identity, healthy relationships, sense of purpose and appropriate ways of exerting power in the real world will instead form them in a virtual world, usually with harmful results on real-life self-identity and social interaction.”

And now explore and discover the reality behind **virtual realities**.

Es ist zu erwarten, dass die Schüler motiviert sind und die unterschiedlichsten Meinungen und Antworten auf die eingangs gestellten Fragen einbringen. Diese werden in einer kurzen Brainstormingphase gesammelt und von jedem Schüler für sich selbst in einer **personal map** unter der Überschrift “*Cozitation of Virtual Realities (VR) and Real Realities (RR)*” strukturiert. Die Lehrkraft erklärt den Begriff (Cozitation: knowledge visualization map) und die Funktion:

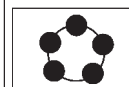
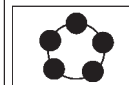
“The goal of the personal map is to help you organize your learning process, email contacts and Internet usage in a meaningful way. It models the social network, who you care about, who you work with in class and in informal groups after school. It provides a visualization of the underlying concept of this lesson plan and guides you to explore, plan, act and reflect VR and RR models.”

Diese Vorarbeit ist unerlässlich, denn den Schülern wird ein hohes Maß an **Eigeninitiative** und **selbstständigem Arbeiten** im Internet abverlangt.

Zunächst werden Themenbereiche zu VR genannt und die Schüler aufgefordert, diese kurz zu erläutern, damit die Mitschüler ein klares Bild bekommen. In der folgenden Unterrichtsphase sollen sich dann Gruppen (je nach Interessengebieten und Erfahrungen in virtuellen Welten) zusammenfinden.

Um die Gruppenbildung zu erleichtern, können die Schüler einen Fraggbogen (vgl. **Texte und Materialien M 1**) ausfüllen. Dieser ist sehr einfach gestaltet, was zur schnellen Auswertung beitragen und eine übersichtliche Strukturierung der vielseitigen Interessen ermöglichen soll. Es wird nach Vorlieben für bestimmte Autoren oder Sachbereiche in der SF-Literatur gefragt und nach Erfahrungen mit Computerspielen.

Die Lehrkraft stellt dann die zur Verfügung stehenden Themen vor und erläutert die thematische Zielsetzung, damit die Schüler zeitökonomisch und zielführend arbeiten können.



5.29

## Virtual Realities in “Second Lives”

## Unterrichtsplanung

**Gruppe 1:**

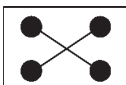
Neal Stephenson: Snow Crash – the potential for future inventions

**Gruppe 2:**

Second Life – the educational potential for the future

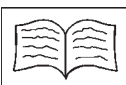
**Gruppe 3:**

World of Warcraft – the potential for future careers



Die Gruppen haben ca. eine Woche Zeit, sich im Unterricht und zu Hause auf ihr Thema vorzubereiten, was bedeutet, den Roman “*Snow Crash*” zu lesen oder sich als Experten für “*Second Life*” oder “*World of Warcraft*” im Internet kundig zu machen.

Nach der Gruppenfindung erläutert die Lehrkraft, warum es trotz der überwiegenden Gruppenarbeit Phasen des gemeinsamen Arbeitens mit Texten gibt: Für alle Schüler müssen die gleichen Grundlagen für einen Lernzuwachs gegeben sein.



Als *Hausaufgabe* wird das Interview mit Edward Castronova (vgl. **Texte und Materialien M 2**) aufgegeben; im Unterrichtsgespräch werden wichtige Aspekte herausgearbeitet und schriftlich festgehalten.

**Assignment 1:**

Virtuelle (synthetische) Welten können in der Wahrnehmung der Menschen nicht mehr genau von realen Welten unterschieden werden, denn in beiden herrschen die gleichen Gesetze. Allerdings kann man in den “synthetischen Welten” der richtungsweisenden Online-Spiele, wie *World of Warcraft* (WoW), viel leichter angemessenes soziales und ökonomisches Verhalten erlernen, weil die Spielwelten dies fördern und fordern. Die Zuwachsraten von WoW sind wieder enorm gestiegen.

Beim Trendsetter *Second Life* (SL) ist nicht klar, ob es sich auch um einen vorübergehenden, mittelfristigen irrelevanten Hype oder um eine Entwicklung handelt, die den Umgang mit dem Internet dauerhaft beeinflussen wird. Die Chancen für Letzteres stehen nicht schlecht.

Viele glauben, dass sich in SL spielend leicht Millionen verdienen lassen. Es herrscht dort eine Art Goldgräberstimmung. Tatsächlich ist es eine wachsende und interessante Spielergemeinschaft, die sich auf die Herausforderung einlässt. Doch Computerspiele sind eine soziale Angelegenheit und “Sozialversager” können nicht gebraucht werden. So werden immer neue soziale “Seilschaften” mit gemeinsamen Motiven und Erfahrungen gebildet, durch die sich die eigene Identität verändern kann. Denn der “Aufenthalt” in diesen Welten führt bei vielen Anwendern zu einem hohen Grad an Streben nach Teilhabe an gemeinsamen virtuellen Lebenserfahrungen. Für die Zukunft sieht Castronova große Chancen, die sich durch die in virtuellen Welten erlernten Handlungsorientierungen auf die reale Gesellschaft und Umwelt übertragen lassen. Er selbst hat das Ziel vor Augen, ein wissenschaftliches Zentrum zu errichten, das sich der Erforschung virtueller Welten widmet.

**Assignment 2** ist ergebnisoffen. Die Schüler sollten jedoch erwähnen, dass Castronova als Experte für Online-Welten gilt, der sich an berühmten Forschungsinstituten in Deutschland und Amerika einen Namen gemacht hat.

## Unterrichtsplanung

**2. Schritt: Main Menue: Worlds within Worlds (Snow Crash, Second Life, World of Warcraft)**

Ein Zitat aus “*Synthetic Worlds*” (vgl. auch den Abschnitt „Literatur zur Vorbereitung“) leitet zum nächsten Unterrichtsschritt über. Die Lehrkraft notiert das Leitmotiv für die Unterrichtsreihe an die **Tafel**.

“We have been given a key, and with it we can open the gates of Virtual Heaven or Virtual Hell.”

- Zunächst wird die **Gruppe 1** das Thema “*Snow Crash – the potential for future inventions*” gestalten.
- Danach präsentiert **Gruppe 2** ihre Ergebnisse zum Thema “*Second Life – the educational potential for the future*”.
- **Gruppe 3** schließt mit ihrem Beitrag zum Thema “*World of Warcraft – the potential for future careers*” den überwiegend selbstständig von den Schülern gestalteten Hauptteil der Unterrichtseinheit ab.

**Gruppe 1: Snow Crash – the potential for future inventions**

Ein kurzer Lehrervortrag (folienunterstützt) ist der Einstieg in den ersten Themenbereich.

**Snow Crash**

Neal Stephenson, like any good magician, directed our attention towards one place, the Metaverse. That was a literary parlor trick that futurologists and technologists fell for. They believed that the photo-haptic 3D worlds’ mode of perception was to be made realistic, and they spent energy and millions of dollars on getting that world look real. But when he pulled the curtain open, the fully roamable 3D worlds, peopled by avatars, were no longer magic.

Why?

They had failed to realize that those pixel palaces in 3D metaverses no longer rely on the reader’s brain, the most amazing computational device in the world. In Stephenson’s world, everything that happened was dramatic and interesting, as a skilled novelist kept pulling the strings of his puppet and real avatars, making the story significant for the reader.

Only once in a great while does a writer come along who defies comparison - a writer so original he redefines the way we look at the world. Neal Stephenson is such a writer and *Snow Crash* is such a novel, weaving virtual reality, Sumerian myth, and just about everything in between with a cool, hip cyber-sensibility to bring us the giga-thriller of the information age. In reality, Hiro Protagonist delivers pizza for Uncle Enzo’s Cosa Nostra Pizza Inc., but in the Metaverse he’s a warrior prince. Plunging headlong into the enigma of a new computer virus that’s striking down hackers everywhere, he races along the neon-lit streets on a search-and-destroy mission for the shadowy virtual villain threatening to bring about Infocalypse. *Snow Crash* is a mind-altering romp through a future America so bizarre, so outrageous ... you’ll recognize it immediately.

Die Schüler sollten Gelegenheit haben, den Folientext zu lesen, Stichpunkte zu notieren und Fragen zu Vokabeln und Inhalt zu stellen.

