

+

DAS ONLINE-ICH

ERLEBNIS-INSTALLATION ZUR REFLEXION ÜBER DAS DIGITALE SELBST

Benedikt Krebs - WS 2021/22

KONZEPTBUCH

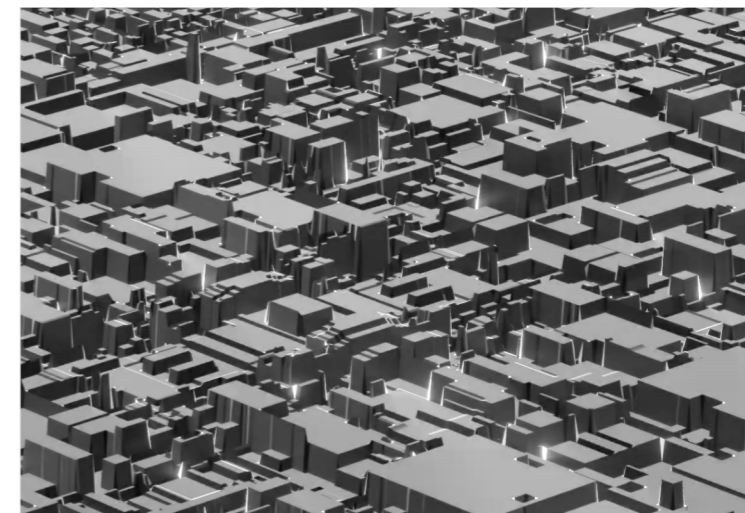


DISKUTIEREN

VORWORT

Als epistemologisches Werkzeug ist die Debatte veraltet. In der Antike hielt man sie für den wahren Weg zur Wahrheit. Heute kann man den Begriff „Dialektik“ nicht benutzen ohne zu erklären welche der vielen Definitionen gemeint ist.

Für Erkenntnisgewinn hat sich die wissenschaftliche Methode um ein Vielfaches zuverlässiger herausgestellt. Trotzdem haben Diskussionen heute noch ihren Sinn. Sie sind die Nadel, die eine Meinungsblase platzen lassen können. Sie sind per Definition der verbale Schlagabtausch von Ideen.





DAS ONLINE-ICH

KONZEPTBUCH

[01]

EINLEITUNG 01

[02]

THEORIE 04

[03]

ZIEL 09

[04]

KONZEPT 11

[05]

ABLAUF 15

[06]

DIGITALE
UMGEBUNG 26

[07]

TECHNIK 32

[08]

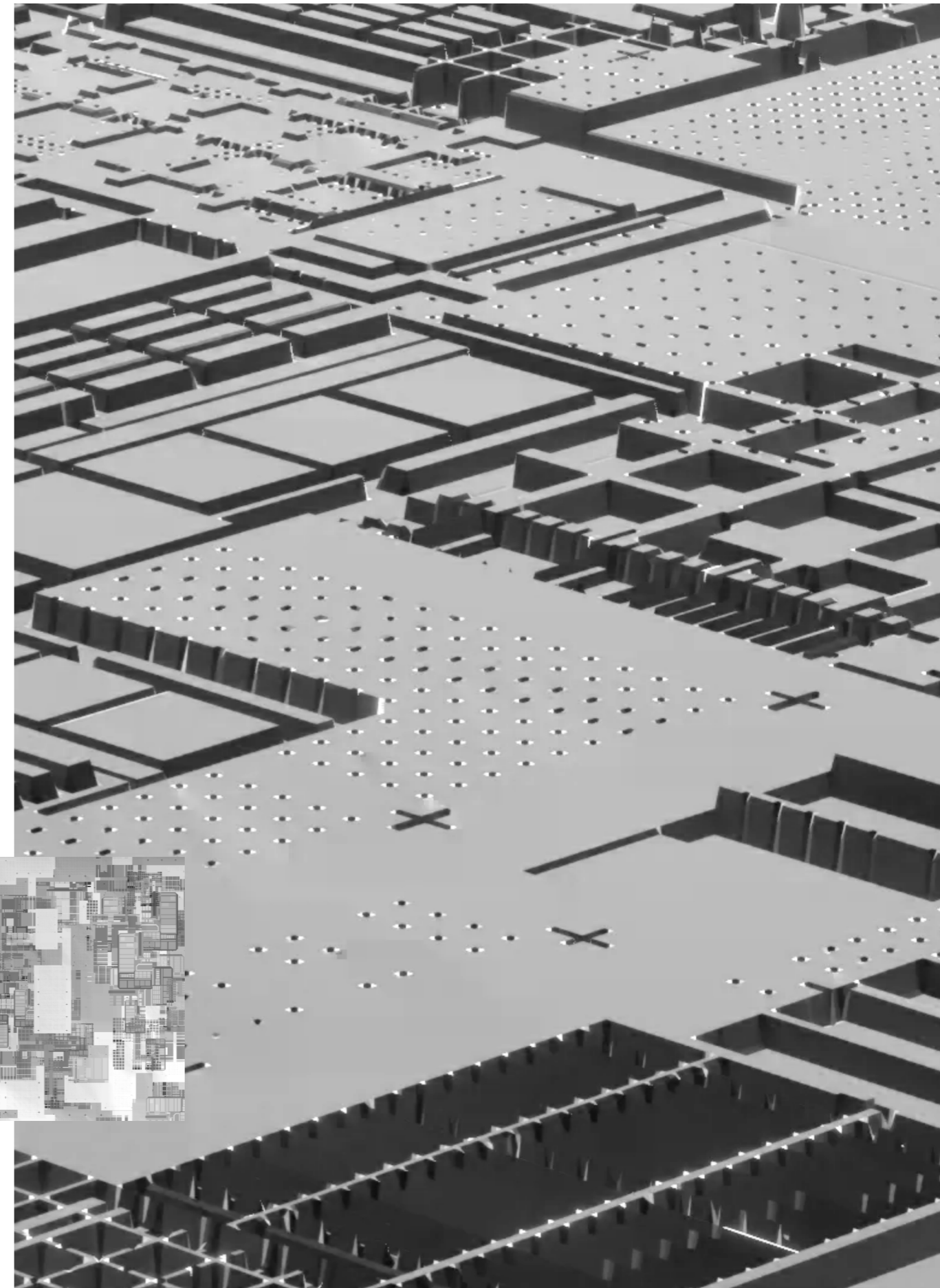
REFLEKTION 35

EINLEITUNG.

Nirgendwo finden mehr Diskussionen statt als im Internet. Auf jeder Social Media Plattform, in jeder Kommentarspalte, in zahllosen Chats wird miteinander gestritten, debattiert und argumentiert. Und trotzdem ist das Internet berühmt dafür Meinungsblasen zu bilden.

Das Internet hat die materialistischen Bedingungen der Menschen grundlegend verändert. Es bietet extrem vielen einen noch nie dagewesenen Zugang sowohl zu Informationen, als auch zu anderen Menschen. Noch nie war es so einfach Ideen miteinander auszutauschen. Es scheint nur als hätten wir noch nicht den richtigen Umgang mit diesem neuen Werkzeug erlernt, um den größtmöglichen sozialen Nutzen daraus zu ziehen. Stattdessen erleben wir Phänomene wie Hatespeech, Cybermobbing oder Morddrohungen.

Es gilt einen Weg zu finden wie gesellschaftlicher Diskurs online stattfinden kann, ohne dabei regelmäßig in toxisches Verhalten zu verfallen. Daran soll hier ein Stück weit gearbeitet werden. Ziel ist es herauszufinden inwiefern die räumliche Gestaltung Einfluss auf die Umgangsformen im digitalen Diskurs nehmen kann. Es werden die Gründe für toxisches Verhalten im Internet nach John Suler betrachtet. Basierend auf dieser Theorie wird ein Konzept entwickelt, das untersucht inwiefern die Raumgestaltung Einfluss auf das Verhalten in Online-Diskursen haben kann und wie man über die Problematik aufklären kann.



DIE THEORIE.

ONLINE & OFFLINE.

Wenn man untersuchen möchte, ob sich durch Gestaltung das Verhalten in Online Gemeinschaften verbessern lässt, sollte man zunächst verstehen wieso Leute sich im Internet so verhalten. Die Recherche fokussiert sich darauf herauszufinden, worin die kategorischen Unterschiede zur Offline-Welt liegen, um das Verhalten von Menschen im Internet zu erklären.

ONLINE-ENTHEMMUNG.

Als einen Grund für das besondere Sozialverhalten von Menschen im Internet wird der „Online Disinhibition Effect“ (Suler, 2004) beschrieben. In ihm werden sechs Faktoren (Dissoziation Anonymität, Unsichtbarkeit, Anonymität, Solipsistische Introjektion, Dissioziative Vorstellung und Minimierung von Autorität) beschrieben, die für sich alleine oder in gegenseitiger Wechselwirkung Menschen in digitalen Situationen enthemmen. Diese Enthemmung ist verantwortlich für die Verhaltensänderungen. Im Folgenden wird Sulers Theorie ausführlich beschrieben.

SULER, J. (2004). *THE ONLINE DISINHIBITION EFFECT. MARY ANN LIEBERT INC.*

DIE SECHS FAKTOREN.

Dissoziation Anonymität - Als einen prinzipiellen Faktor der Enthemmung wird die im Internet vorherrschende Anonymität aufgeführt. Dadurch, dass Taten nicht verfolgt werden können, wird im digitalem Raum eine Absolution von Verantwortlichkeit gewährt.

„[...] almost as if the Superego restrictions and moral cognitive process have been temporarily suspended from the online psyche.“ (Suler, 2004)

Das Id übernimmt das Ruder.

Unsichtbarkeit - Die wenigsten Interaktionen im Internet finden Angesicht zu Angesicht statt. Meistens weiss man nicht einmal, wer oder wie viele mitlesen. Selbst die Anwesenheit einer ungezählten und stummen Voyersmasse bleibt oft verborgen. Und diejenigen, die sich beteiligen, müssen sich keine Sorgen um ihr Aussehen oder den Klang ihrer Stimme machen. Ebenso wenig muss man auf Mimik oder Gestik achten, weder bei sich noch beim Gegenüber.

Asynchronität - Mails, Kommentarspalten, Message Boards und zu einem gewissen

Grad sogar Chats verlaufen asynchron. Der natürliche Fluss, den Gespräche in der realen Welt haben, geht damit verloren. Damit werden soziale Normen unterwandert, die ansonsten Teil des Verhaltens bestimmen würden.

„Not having to cope with someone’s immediate reaction disinhibits people.“ (Suler, 2004)

Solipsistische Introjektion - Beim Lesen eines Textes liest man diesen mit einer Stimme in den eigenen Gedanken, anstatt wie im normalen Gespräch die Worte von außen zu hören. Dies führt dazu, dass man die eigene innerliche Stimme auf das Geschriebene des Gegenübers projiziert. Die Konversation kommt dem Bewusstsein mehr wie ein Selbstgespräch vor. Entsprechend fallen Filter weg. Ähnlich wie Menschen Konversationen in ihrer Fantasie ausspielen, die sie eigentlich im echten Leben so nie führen würden.

Dissioziative Vorstellung - Die digitale Welt ist abstrakt, weswegen sie sich von der realen Welt losgelöst anfühlt. Entsprechend fühlt es sich für manche so an, als wäre die

Onlinepersona nur in einer anderen Welt existent. Beide Identitäten bleiben streng voneinander getrennt. Dieser Effekt wird besonders durch die vorher aufgeführte Anonymität noch einmal verstärkt.

Minimierung von Autorität - Das Internet wurde als ein Raum der Gleichberechtigung geschaffen. Es gibt auf einzelnen Seiten zwar Moderation oder Administration, diese sind aber in verwaltender Rolle aktiv. Die Schwelle für eine Gruppe eine eigene Plattform zu erschaffen ist extrem niedrig, sollte ihr die Führung der alten nicht gefallen. Das Internet ist fundamental dezentralisiert und flach hierarchisiert. Zudem sind viele autoritätsschaffende Social Cues wie Kleidung oder Körperhaltung meistens unsichtbar. All dies trägt zu einem Abbau von Autorität bei, der enthemmend wirkt.

+
05
+
+
+
+

GUTARTIGE & TOXISCHE ENTHEMMUNG.

Suler beschreibt, dass zwischen „Gutartiger Enthemmung“ (Beginn Disinhibition) und „Toxischer Enthemmung“ (Toxin Disinhibition) unterschieden wird. Toxische Enthemmung ist das, was man als Hatespeech versteht. Sie ist es, die Leute dazu bringt ohne Hintergedanken andere zu beschimpfen, Profile obsessiv zu durchleuchten oder sogar Todesdrohungen auszusprechen.

“We witness rude language, harsh criticisms, anger, hatred, even threats.” (Suler, 2004)

Im Kontrast dazu steht überraschenderweise eine Gutartige Enthemmung. Durch sie zeigt sich positives Verhalten, wie eine größere Bereitschaft zu altruistischen Taten und eine ungewöhnliche Großzügigkeit. Außerdem neigen positiv Enthemmte eher zu einer Offenlegung der Gefühlswelt, inklusive persönlicher Ängste und Wünsche.

In welche Richtung die Enthemmung sich auf eine Person auswirkt lässt sich nicht über die in der Theorie beschriebenen Faktoren kontrollieren. Es wird außerdem nie zu einer puren Ausprägung in nur eine Richtung kommen. Die Enthemmung kann so ambivalent sein wie die Person selbst. Ebenso kommt es auf die eigene Kultur, sowie die Subkultur der digitalen Umgebung an.

+
06
+
+
+

BETROFFENE.

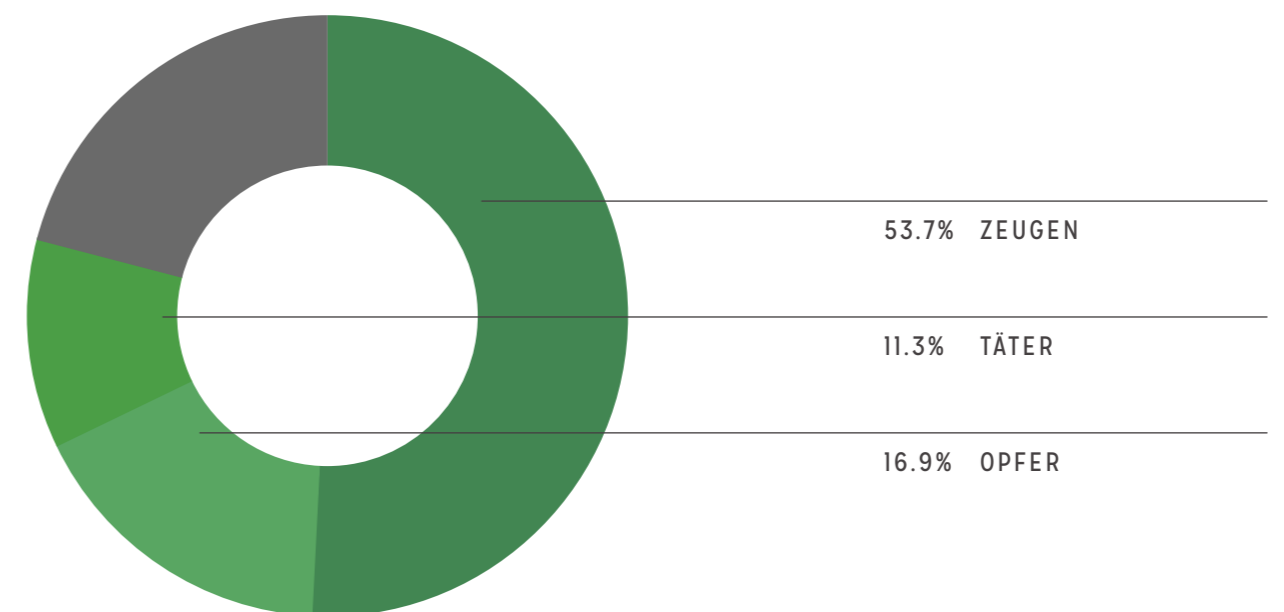
Um einen besseren Überblick darüber zu bekommen, wie groß das Problem Online-Hass und Cybermobbing ist wurden 1480 deutsche Schülerinnen und Schüler im Alter von 12 bis 17 Jahren zu diesem Thema befragt (Wachs, Wright, 2018).

Über die Hälfte der Befragten sagten aus, dass sie schon einmal Zeugen von Online-Hass geworden sind und es könnte sein, dass dieser dadurch für sie normalisiert wird. Beinahe 17% sagten, dass sie schon einmal Opfer wurden und 11% sogar schon einmal Täter waren.

In den Ergebnissen wird weiter vermutet, dass der Online Disinhibition Effect eine der Hauptursachen für diesen Online-Hass sein kann:

„Thus the online disinhibition effect might be a key variable in understanding why adolescents who observe online hate also perpetrate online hate.“ (Wachs, Wright, 2018)

WACHS, S. & WRIGHT, M (2018). ASSOCIATIONS BETWEEN BYSTANDERS AND PERPETRATORS OF ONLINE HATE: THE MODERATING ROLE OF TOXIC ONLINE DISINHIBITION. MDPI.



+
—
07
—
+
+
+
+

+
—
08
—
+
+
+
+

ZIEL.

Die Installation hat zwei Ziele. Auf der einen Seite geht es darum, dass jeder Teilnehmende auch etwas mitnehmen kann. Man soll in der gerade erlebten Erfahrung einen Sinn sehen. Auf der anderen Seite soll es helfen Kommunikation im Internet besser zu verstehen. Insbesondere soll getestet werden, ob sich diese positiv beeinflussen lässt.

Für Teilnehmende soll ein Moment herbeigeführt werden, in dem ihr enthemmtes Online-Ich und ihre gehemmte Real-Persona im direkten Kontrast zueinander stehen. Sie sollen schlagartig von der einen in die andere Identität geworfen werden, um beide miteinander vergleichen zu können. Diese Aufklärung gibt die Chance einen Prozess der Selbstreflexion anzustoßen.

Auf der anderen Seite steht eine Untersuchung. Können wir durch die Raumgestaltung den Ausschlag der Enthemmung in eine toxische oder gutartige Richtung lenken? Das ist die zentrale Frage. Verschiedene Teilnehmende werden den Enthemmten Teil des Erlebnisses in verschiedenen virtuellen Räumen erleben. Diese Räume sind so gestaltet, dass sie jeweils andere Stimmungen hervorrufen sollen. Wenn ein Raum eine auffällig einseitige Art der Enthemmung nach Sulers Theorie aufweist, ist es wahrscheinlich, dass dies an seiner Gestaltung liegt, da die anderen Faktoren gleichbleibend sind.

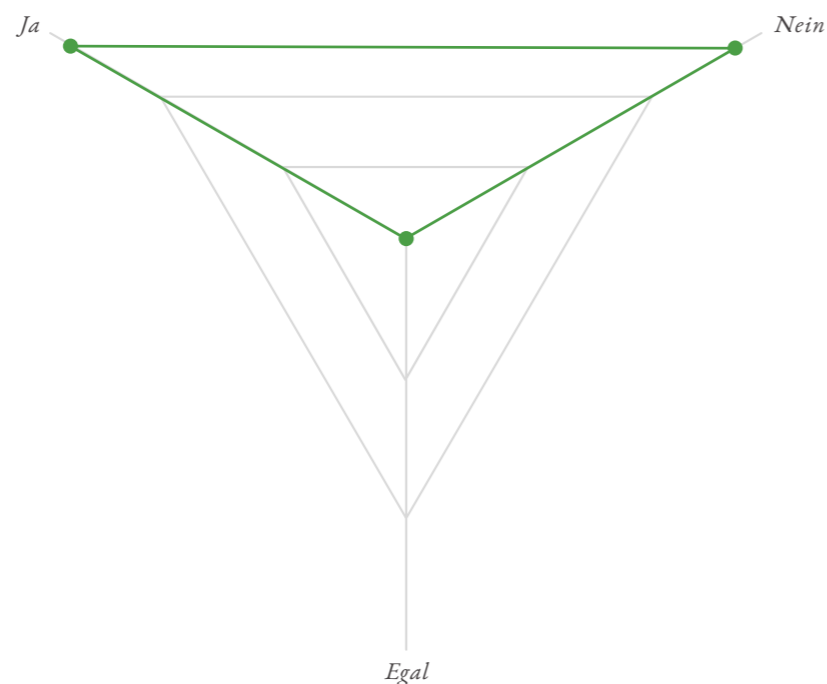


DAS KONZEPT.

Das Konzept arbeitet auf einen Moment hinaus, in dem sich enthemmtes und gehemmt Selbst möglichst nahe kommen. Dafür werden Teilnehmende in einer Erlebnis-Installation dazu herausgefordert kontroverse Themen mit Fremden zu diskutieren.

Diese Diskussion findet erst - und für Teilnehmende scheinbar nur - per Textchat in Virtueller Realität (VR) statt. Sie hat den Anschein einer Online-Interaktion, um Teilnehmende in einen enthemmten Zustand zu bringen. Dieser wird beendet, wenn die Diskussion plötzlich in die Wirklichkeit wechselt und man dem Diskussionspartner gegenübersteht.

Der exakte Ablauf des Erlebnisses wird in einem späteren Kapitel detailliert aufgeführt. Davor werden noch ein paar hintergründigere Konzeptdetails erklärt.



PILOT-UMFRAGE:
HYPOTHETISCHE
IDEALVERTEILUNG DER
ANTWORTEN AUF EINE
FRAGE. MÖGLICHST KEINE
"EGAL"-STIMMEN UND EINE
AMBIVALENTE VERTEILUNG
ZWISCHEN "JA" UND "NEIN."

DAS MEDIUM ZUR GRÖSSTEN ENTHEMMUNG.

Es gibt im Internet viele Arten zu kommunizieren. Diese bedienen alle unterschiedlich viele Faktoren der Enthemmung nach Suler. Die größte Enthemmung findet wohl in Orten wie Online-Foren statt, da hier alle Faktoren gleichzeitig zutreffen. Am anderen Ende des Spektrums finden sich z.B. Gespräche per Video-Chat. Hier ist man selten anonym, man sieht und hört sich gegenseitig, man spricht und die Interaktion findet in Echtzeit statt.

Für das Konzept braucht es also ein digitales Kommunikationsmedium, das möglichst viele enthemmende Faktoren erfüllt. Da das Gespräch immer noch in Echtzeit stattfinden soll, ist ein Chat eine ideale Wahl. Es werden fünf der sechs Faktoren angesprochen. Ein Chat ist anonym, in Textform, gesichtslos und ohne Hierarchie. Lediglich die Asynchronität ist nur in minimaler Form gegeben.

DIGITALE UMGEBUNGEN

Die erste Hälfte der Diskussion findet in der Virtuellen Realität statt. Diese digitale Umgebung soll die Enthemmung noch einmal verstärken. Sie dient aber auch der variablen Raumgestaltung. Dadurch lässt sich die Wirkungen der verschiedenen Umgebungen auf die Art der Enthemmung untersuchen.

DIE STOA

Als Inspiration und roter Faden für die Raumgestaltung dient die Stoa der Griechen. Diese beliebte Gebäudeart ist die antike Form der Mehrzweckhalle. Hier traf man sich für allgemeine öffentliche Anlässe, wie zum Beispiel Handel, Theateraufführungen oder Gedichtlesungen. Vor allem aber auch zum diskutieren (Baltzly, 2019). Die stoische Philosophie ist sogar nach dieser Gebäudeart benannt. Sie ist also ein gutes Vorbild für eine Raumgestaltung, die speziell darauf abzielt einen Ort für Diskussionen zu schaffen.

Sowohl die Raumgestaltung der realen Installation als auch der digitalen Umgebungen lehnt sich an diesen Gebäudetyp an. In der Installation wird hauptsächlich mit vertikalen Formelementen gearbeitet. So bildet die Lichtgestaltung im Eingangstunnel beispielsweise einen Säulengang, der durchschritten wird. Ebenso stehen die Teilnehmenden in einer stilisierten Stoa, nachdem sie ihre Diskussion beendet haben.

Die digitalen Räume spiegeln dieses Gestaltungszitat wieder. Sie alle sind verschiedene Versionen eines Säulengangs, in dessen Zentrum die Diskutierenden stehen.

THEMENWAHL.

Die Diskussionsthemen sollen sowohl kontrovers sein, als auch für viele Leute die Möglichkeit zur hohen emotionalen Investition bieten. Das soll dazu führen, dass der enthemmte Zustand auch wirklich zum Ausdruck kommt.

Um diese Themen auszuwählen wurde im Voraus eine Umfrage durchgeführt. Teilnehmende wurden mit kontroversen Thesen konfrontiert, auf die sie mit Zustimmung, Ablehnung oder Gleichgültigkeit antworten konnten. Außerdem konnten eigene Themenvorschläge eingebracht werden.

Ziel war es die Themen zu finden, die einen möglichst großen „Kontroversitätsfaktor“ haben. Das sind die Themen, die möglichst niemandem egal waren und gleichzeitig eine ausgewogene Verteilung von Ja- und Nein-Antworten hatten.

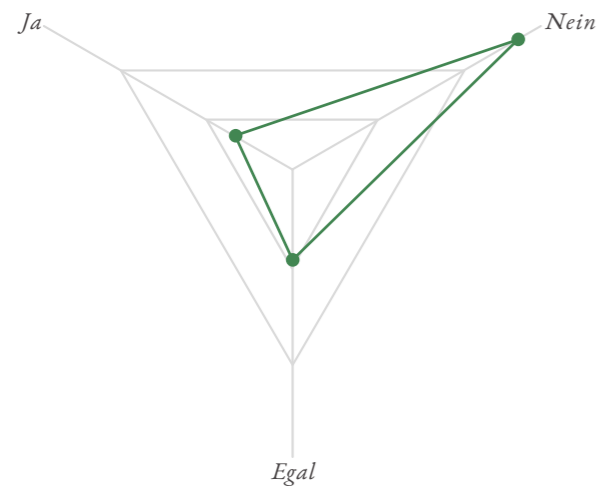
Das Ergebnis einer Pilot-Umfrage in dieser Form, an der 43 Menschen aus unterschiedlichsten Demographien teilgenommen haben, folgt auf den nächsten Seiten. Die Fragen reichen von harmlos bis bitter ernst. Sie alle sind aber schon einmal im Internet hitzig diskutiert worden.

+
—
II
—
+
+
+
+

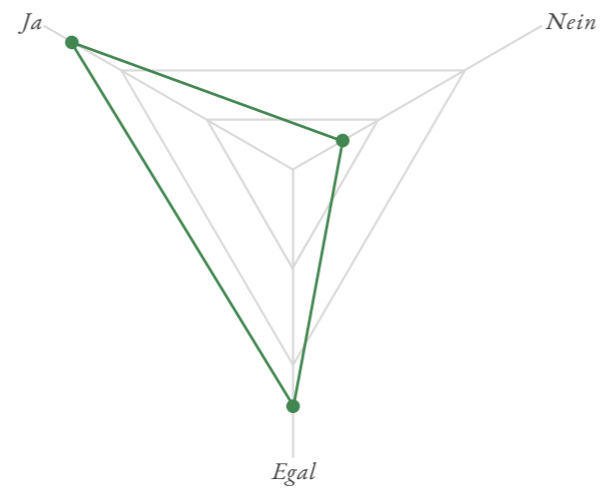
+
—
12
—
+
+
+

AUSWAHL AN ERGEBNISSEN AUS DER PILOT-UMFRAGE
ZU EINER ERSTEN EINSCHÄTZUNG DER
DISKUSSIONSTHEMEN

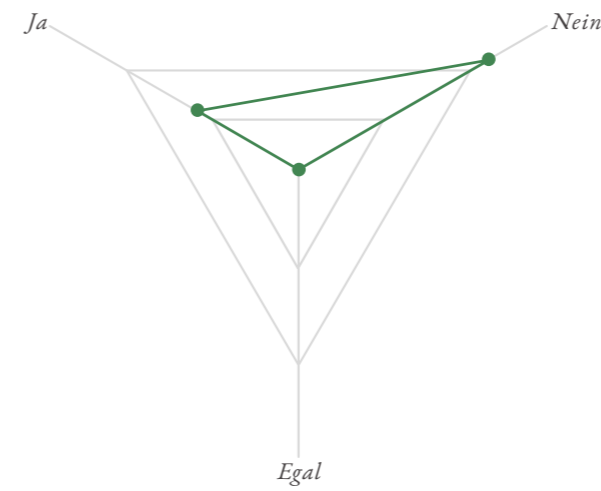
*Darf man die Kloppapierrolle zur Wand
aufhängen?*



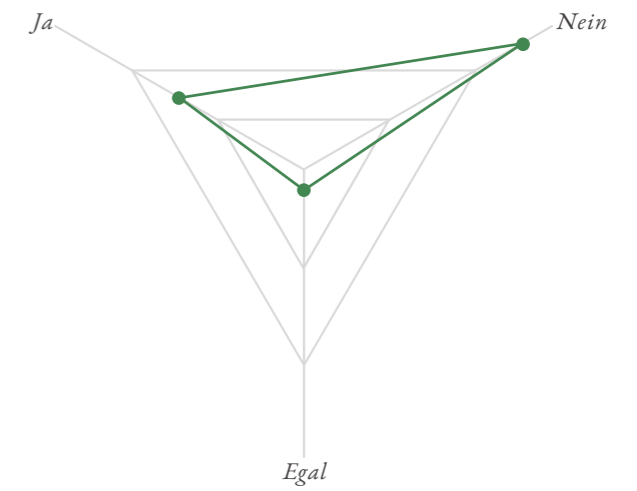
*Filme und Serien möglichst nur im O-Ton
schauen?*



Ist jede Gewalt unmoralisch?



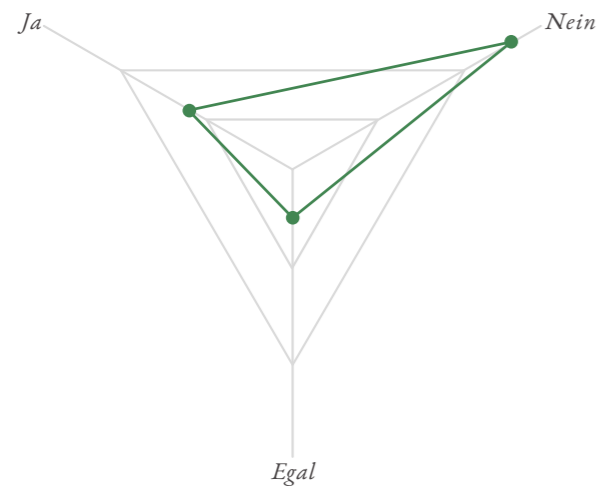
Sollten alle Drogen legal sein?



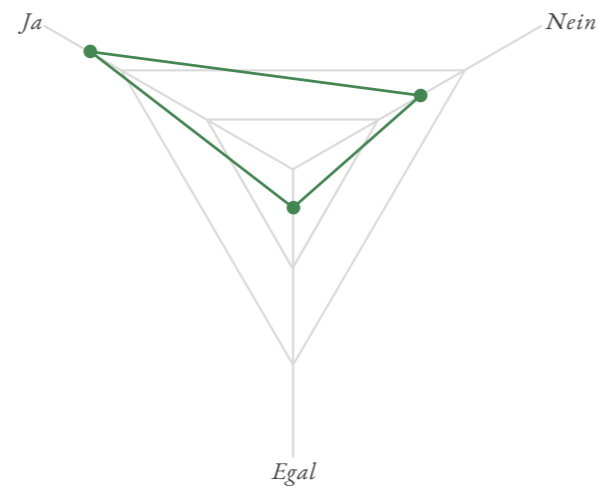
+
—
13
—
+
+
+
+

+
—
14
—
+
+
+
+

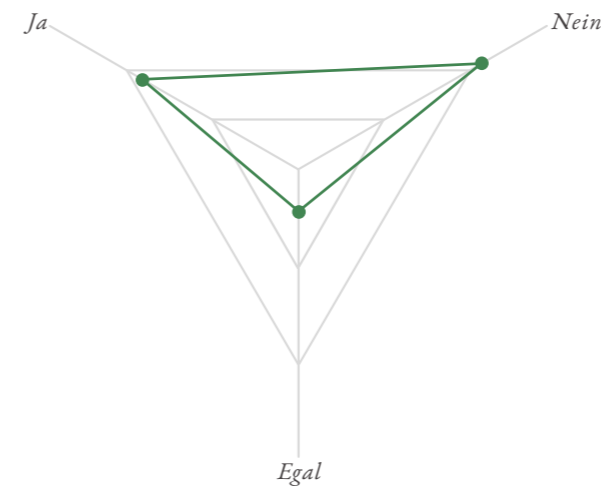
Darf man (teilweise) auf dem Gehweg parken?



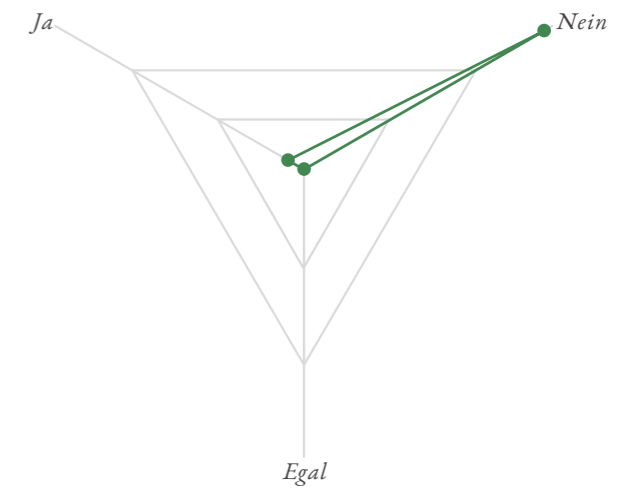
*Ist es okay Milch/Saft direkt aus dem Karton
zu trinken?*



Sollte Migration reguliert werden?



Sollte die Todesstrafe genutzt werden?

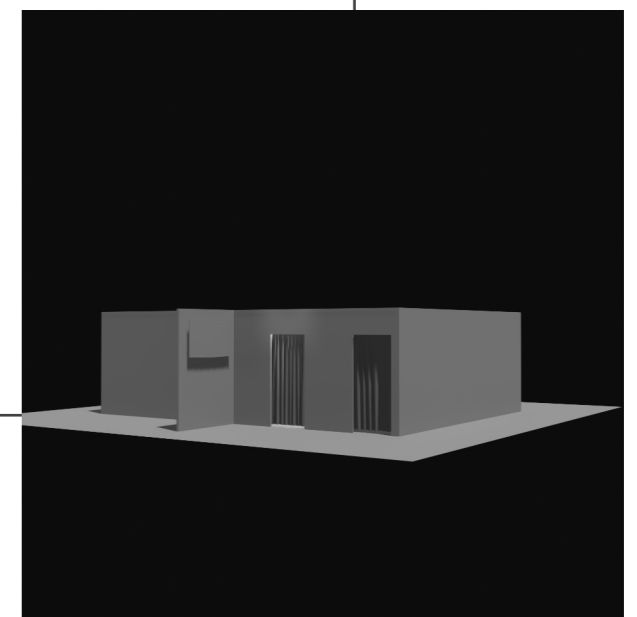
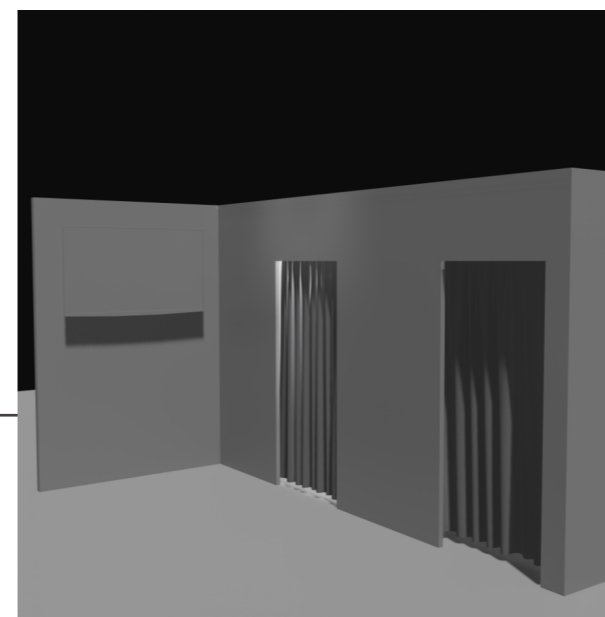
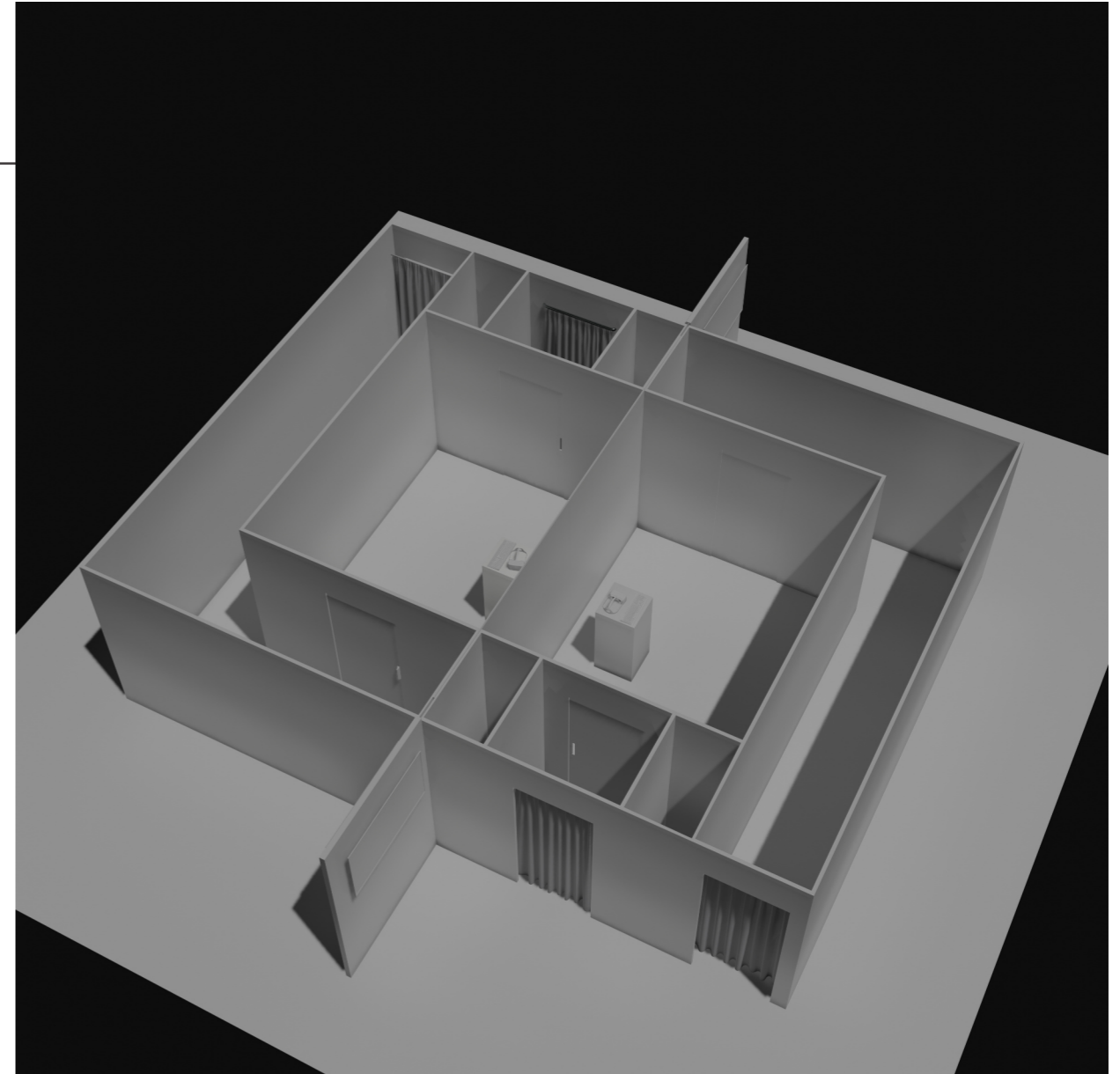


ABLAUF.

Die Installation kann temporär aufgebaut werden und nimmt eine quadratische Fläche von 144m² ein. Sie besteht aus dem zentralen Raum für das Erlebnis, der für zusätzliche Schallisolation rundherum umbaut ist. Dazu zählt ein Eingangstunnel, ein kurzer Ausgang und Platz für Technik.

Ein paar abstehende Wände erfüllen mehreren Aufgaben gleichzeitig. Einerseits blockieren sie den Blick um die Installation herum, um die Punktsymmetrie zu verschleiern. Weiterhin lassen sich an ihnen einige prominent platzierte Bildschirme für Informationen anbringen. Zuletzt sind sie die Aufnahme für die Trennwände, die während des Erlebnisses aufgeschoben werden.

Beleuchtet wird das Innere der Installation mit einigen in den Boden und die Decke eingebauten Strahlern, die gezielte Spots beleuchten. Das Muster im mittleren Raum wird von Lampen beleuchtet, deren Licht durch ein diffuses Material gestreut durch Schlitze in den Wänden scheint.



**KONTEX**

Die Installation ist vorrangig als Messestand konzipiert. Messen haben einige Vorteile, darunter die Eingrenzung des Publikums auf die Zielgruppe und einen Lautstärkepegel, der auch lautere Debatten übertönt.

Wie beispielsweise die Gamescom, eine jährlich stattfindende Messe für Computerspiele. Ein großer Teil ihrer Besucher ist in Online-Communities aktiv und hat wahrscheinlich Sozialkon-

takte, die sie ausschließlich über das Internet kennen. Mit über 300.000 Privatbesuchern erreicht die Installation auf dieser Messe eine riesige Menge direkt aus eben dieser Zielgruppe.

Auch auf der Didacta würde die Installation thematisch gut passen. Sie ist eine Fachmesse für Pädagogen, für die der Umgang mit neuen Medien ein großes Thema ist. Einerseits müssen sie sich damit auskennen, um die Lebenswirklichkeit ihrer Schüler nachvollziehen zu können.

Andererseits müssen sie in der Lage sein einen gesunden Umgang mit diesen Medien zu lehren. Eine Aufklärung wie die Installation es anstrebt hilft dabei.

Neben Messen könnten Museen noch ein passender Ort für einen Aufbau sein. Ausstellungen, die sich mit zwischenmenschlicher Kommunikation oder neuen Medien beschäftigen könnten das Konzept mit einbinden.

ÄUSSERER EINDRUCK

Das Äußere der Installation soll an das Publikum eine Herausforderung stellen. Ein Titel wie „Dare“ zusammen mit Abbildungen von aufeinander treffenden Standpunkten machen von Weitem klar, wie die Installation thematisch einzuordnen ist. Animationen auf Bildschirmen informieren beim Näherkommen darüber, dass man dazu eingeladen wird an einer Diskussion im Digitaleum teilzunehmen. Sie geben auch

eine Auswahl der zu diskutierenden Themen, damit man einschätzen kann worauf man sich einlässt. Diese Bildschirme sind aus allen Winkeln um die Installation sichtbar. Außerdem stehen Mitarbeitende als Ansprechpartner bereit, die weitere Details erklären.

Dass der Aufbau punktsymmetrisch ist dürfte vielen Besuchern nicht auffallen. Hierfür müsste man zunächst um den gesamten Aufbau herumgehen. Falls es manchen

doch auffällt wird die naheliegendste Erklärung sein, dass man die Publikumsgänge auf beiden Seiten der Installation bedienen möchte um Wartezeiten zu verkürzen. Die Möglichkeit ist gering, dass von Außen auf den Ablauf im Innern geschlossen wird.

EINGANGSTUNNEL

Besucher werden von einem Mitarbeiter hinter den Vorhang und durch den Eingangstunnel geführt. Der Tunnel schafft



einen Übergang von der Außenwelt in das Erlebnis. Ein Moment, in denen sich Teilnehmer mental von den Eindrücken außerhalb lösen können und den Fokus auf das Kommende richten.

In den Boden eingebaute Strahler beleuchten paarweise die Wände. Sie erzeugen einen Säulengang, den man durchläuft. Dadurch wird die Gestaltungsthematik bereits angedeutet.

Die Mitarbeiter führen Teilnehmer an das Ende des Tunnels zur Eingangstür. Im Raum dahinter ist ein einzelner Strahler auf eine Stele gerichtet, auf der eine Tastatur und ein VR-Headset liegen. Der restliche Raum ist dunkel. Die Aufmerksamkeit wird mit dem Licht auf den nächsten Interaktionspunkt gelenkt. Gleichzeitig versteckt die Dunkelheit die Beweglichkeit der Mittelwand. Dies würde sonst durch einen kleinen Spalt verraten werden, der im hellen Licht sichtbar wäre. Der Mitarbeiter erklärt kurz den nächsten Schritt, bevor man den Raum alleine betritt und die VR-Brille anzieht.

Die VR-Umgebung, in der man sich wiederfindet, rotiert nach jedem Teilnehmer. Hierbei wird neben dem kommenden Gespräch dokumentiert in welcher der Umgebungen es stattgefunden hat. Damit lässt sich nachher analysieren, wie die Gespräche sich durch die verschiedenen Umgebungen unterscheiden.

In der virtuellen Umgebung wird der genaue Ablauf schrittweise erklärt. Eine frei im Raum schwebende Texttafel gibt Infor-

mationen und Rückmeldungen zu Eingaben. Diese Eingaben geschehen immer auf der Stele vor den Teilnehmern, die in jeder digitalen Umgebung gespiegelt wird. Zu Beginn steht folgender Text auf der Tafel:

„WILLKOMMEN. SIE WERDEN GLEICH MIT EINER REIHE VON AUSSAGEN KONFRONTIERT, DENEN SIE ENTWEDER ZUSTIMMEN ODER WIDERSPRECHEN KÖNNEN. BITTE TÄTIGEN SIE JEGLICHE EINGABEN MIT DEN KNÖPFEN VOR IHNEN. DRÜCKEN SIE AUF „START“, SOBALD SIE ANFANGEN WOLLEN.“

Wenige Sekunden nachdem dieser Text erscheint taucht der entsprechende Knopf auf der Stele vor der Person auf. Dieser ist nicht von Anfang an dort. Das stellt sicher, dass er nicht vor dem Lesen der Einleitung gedrückt wird.

THEMENWAHL

Durch einen Druck auf diesen virtuellen Startknopf beginnt die Themenauswahl. Die Interaktionsmöglichkeit vor den Teilnehmenden ändern sich nun zu zwei Knöpfen. Mit diesen lässt sich auswählen, ob man der jeweiligen These auf der Textwand zustimmt oder ihr widerspricht.

Die Reihenfolge in der die Themen abgefragt werden ist zufällig. Bei jedem Durchlauf soll der Standpunkt der Teilnehmenden zu jedem einzelnen Thema ermittelt werden. Dieser Vorgang

findet natürlich gleichzeitig auf der anderen Installationshälfte statt.

Nachdem alle Thesen beantwortet wurden wird geschaut, bei welcher These mit dem höchsten Kontroversitätsfaktor die aktuellen Teilnehmenden unterschiedliche Ansichten haben. Dies wird das Thema der Diskussion.

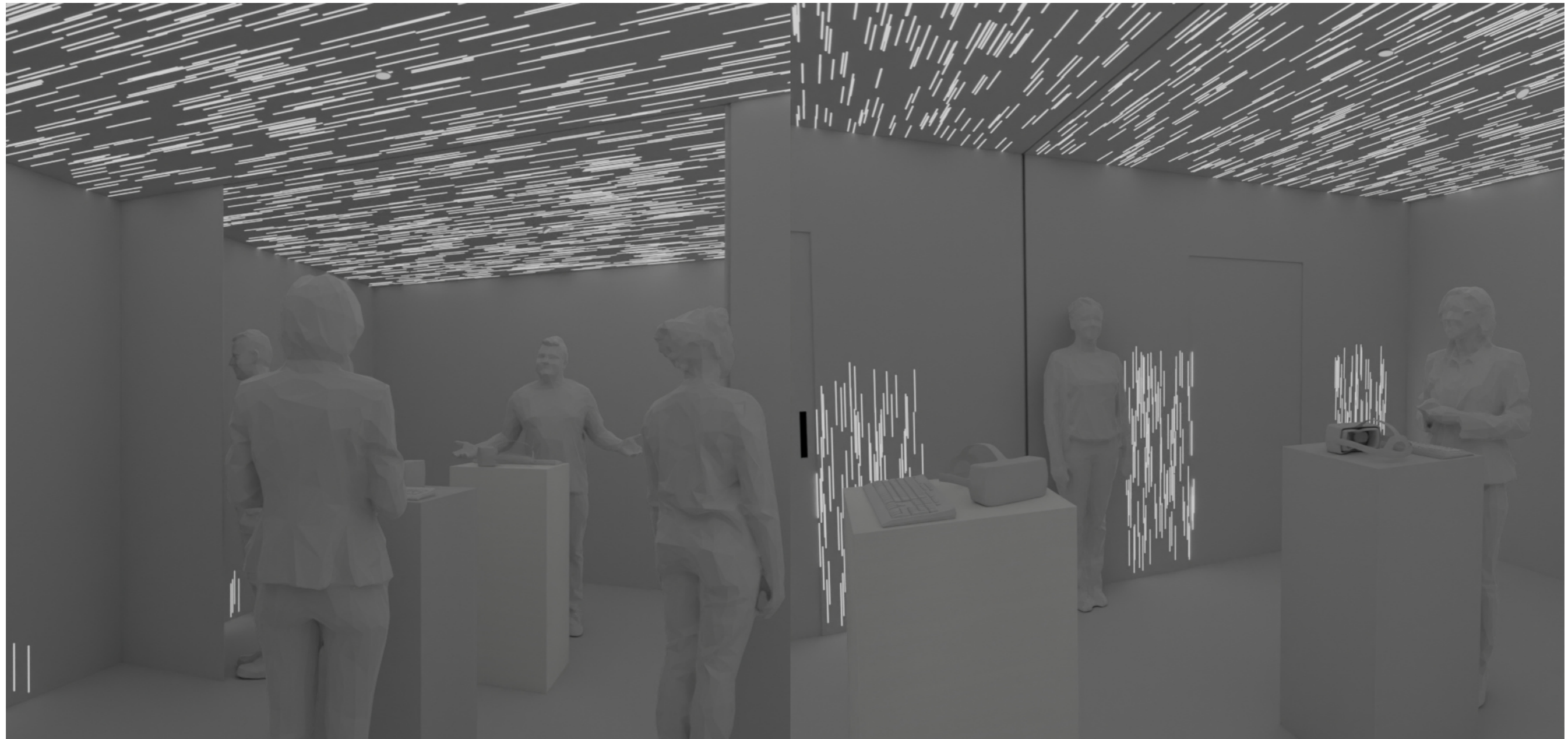
CHAT

Die Interaktionsknöpfe zum Beantworten der Thesen verschwinden wieder und ein neuer Hinweis erscheint auf der Textwand:

„ONLINE WURDE EIN CHATPARTNER GEFUNDEN, DER IHRER HALTUNG ZU <THEMA> WIDERSPRICHT. SIE WERDEN NUN MITEINANDER VERBUNDEN, UM DAS THEMA IN DEN NÄCHSTEN MINUTEN ZU DISKUTIEREN.“

Nach einer Bestätigung durch einen weiteren Knopf erscheint nun ein digitales Abbild der Tastatur, die auch in der Realität auf der Stele liegt. Dadurch kann der Teilnehmer die reale Tastatur als Eingabe benutzen ohne die virtuelle Umgebung zu verlassen. Mit dem Erscheinen dieser digitalen Tastatur verschwindet der Hinweistext auf der Wand und wird durch ein Chatfenster ersetzt. In einer Eingabezeile blinkt ein Positionsmarker, der eine Eingabeerwartung kommuniziert. Nun treten beide Teilnehmer in der Installation miteinander in Verbindung und

+
—
20
—
+
+
+
+

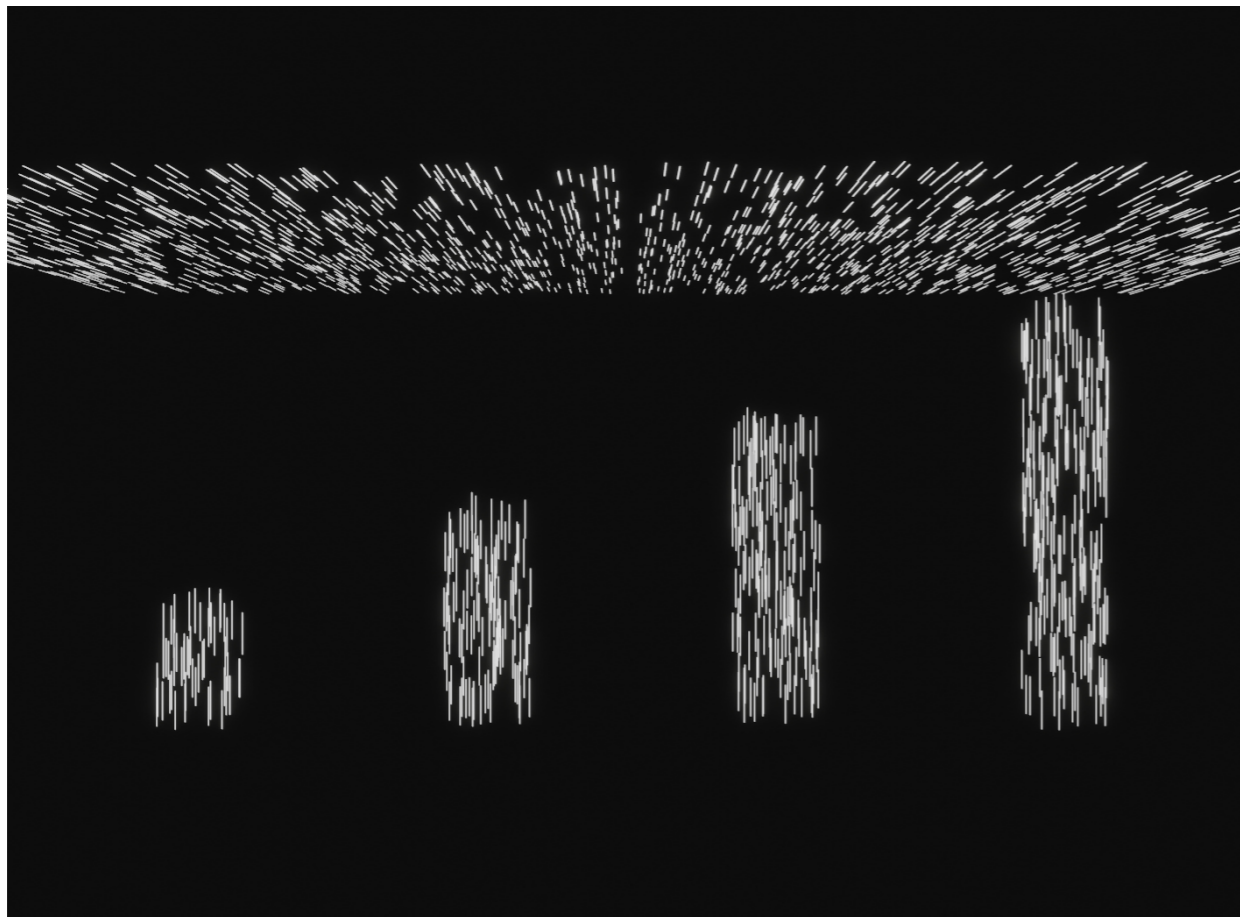
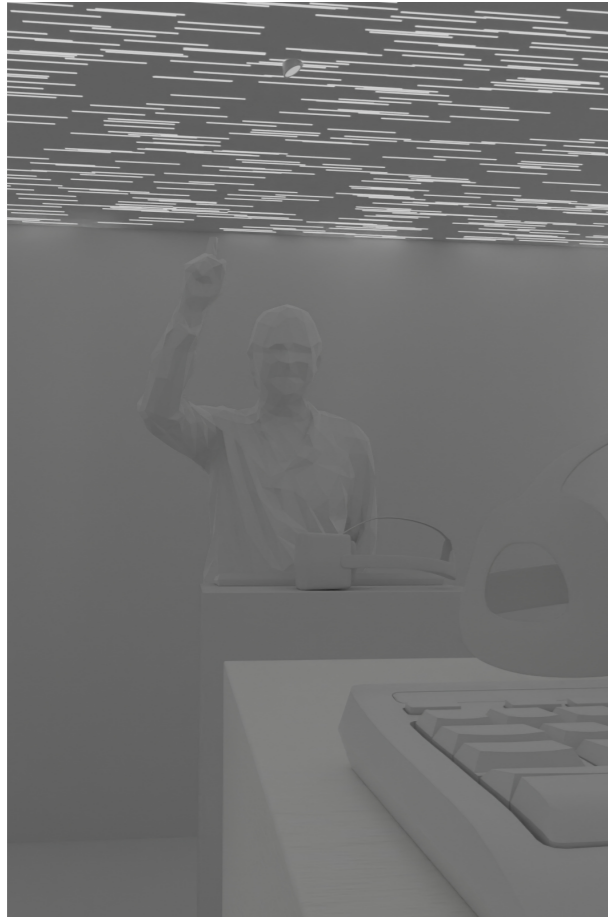


haben zehn Minuten Zeit eine Diskussion über ihre Meinungsverschiedenheit zu führen. Damit man durch die dünne Trennwand das Tippen der anderen Person nicht wahrnimmt können die Tastaturen mit sogenannten „O-Rings“ gedämpft werden. Die Umgebungsgeräusche einer Messe sollten normales Tippen allerdings schon gut übertönen.

REALES GESPRÄCH

Nach Ablauf der zehn Minuten wird der Chat gesperrt - unabhängig von der Stelle an der sich die Diskussion gerade befindet. Je spontaner und investiver diese Unterbrechung ist, desto besser ist es für den folgenden Effekt. Aus diesem Grund gibt es auch keine Orientierung für verstrichene Zeit in der digitalen Umgebung. Nun verschwindet

die digitale Tastatur und die Mitarbeiter betreten auf beiden Seiten den Raum, um den Teilnehmenden beim Ablegen des VR-Headsets behilflich zu sein und direkt im Anschluss die mittlere Trennwand zu öffnen. Zeitgleich wird die diffuse Beleuchtung an der Decke hochgefahren. Es erfolgt von einem Mitarbeitenden der Hinweis, dass man dem Chatpartner nun direkt gegenüber-



steht und weitere fünf Minuten Zeit hat die Diskussionin der Realität weiterzuführen.

Diesmal dienen die Lichtsäulen an den Wänden als ein Zeitindikator. Diese füllen sich in der verbleibenden Zeit von unten nach oben. Wenn sie auf das Muster an der Decke treffen ist die Zeit abgelaufen. Dies zu kommunizieren ist wichtig, damit Teilnehmende ein Gefühl dafür bekommen wann sie die Diskussion abschließen sollten.

Diese reale Debatte dauert nur halb so lange wie der Chat, da gesprochene Sprache schneller ist als das Tippen auf einer Tastatur. Auch wird diese reale Erfahrung intensiver und anstrengender sein. Es geht nicht darum Teilnehmende zu ermüden, sondern ihnen eine Erfahrung anzubieten, die sie im Anschluss verarbeiten können.

Beide Mitarbeiter bleiben während dieser Debatte an den Seiten des Raumes stehen. Es wird darauf geachtet, dass

Teilnehmende in ihrer Raumhälfte bleiben und eingegriffen werden kann, sollte eine Seite den Wunsch äußern abzubauen.

ABSCHLUSS

Nach Ablauf der Zeit wird die Trennwand von den Mitarbeitenden wieder zusammengeschieben. Die Beleuchtung fährt etwas herunter, wird aber nicht komplett ausgeschaltet. Dafür werden Strahler eingeschaltet, die den Ausgang erhellen. Die Teilnehmenden werden herausgeführt, haben aber noch die Möglichkeit in einem kleinen Ausgangsraum Infomaterialien zur Installation mitzunehmen. Zuletzt werden sie noch gebeten die Überraschung für sich zu behalten, damit andere auch eine Chance haben wie sie teilzunehmen.



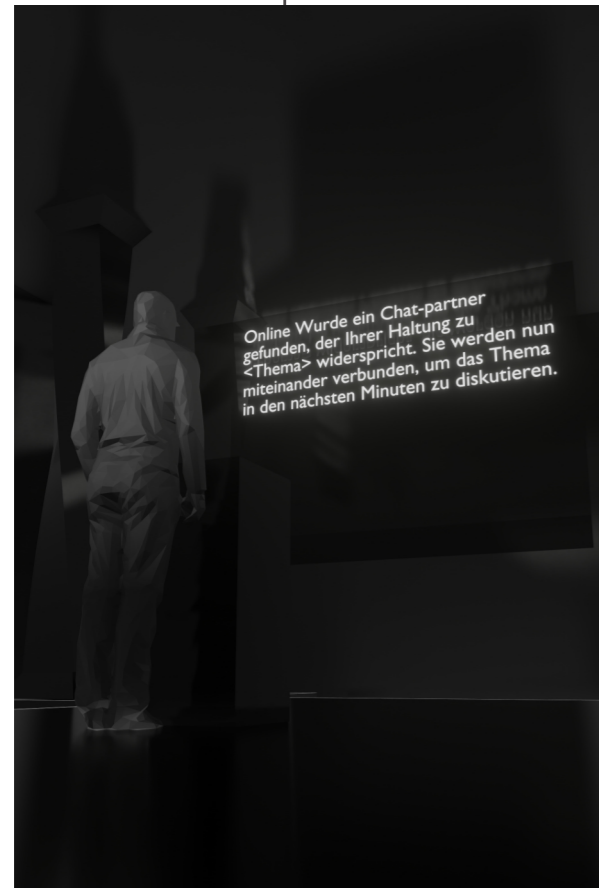
+
—
25
—
+
+
+
+

DIGITALE UMGEBUNG.

+
—
26
—
+
+
+
+

Die Umgebungen für die erste Hälfte des Erlebnisses wechseln nach jedem Durchlauf in festgelegter Reihenfolge. So wird für alle eine ähnliche Menge Daten gesammelt. Gleichzeitig hat es den Nebeneffekt, dass auch Gruppen von Teilnehmenden eine weitere Variable haben, die ihr Erlebnis differenziert und worüber sie sich austauschen können.

Für diese Umsetzung sind drei Beispielumgebungen gestaltet worden. Man könnte noch weitere hinzufügen. Es sollte aber darauf geachtet werden, dass man nicht zu viele Umgebungen untersucht, um eine ausreichende Menge an Durchläufen pro Umgebung für eine Untersuchung zu haben.



+
—
27
—
+
+
+
+

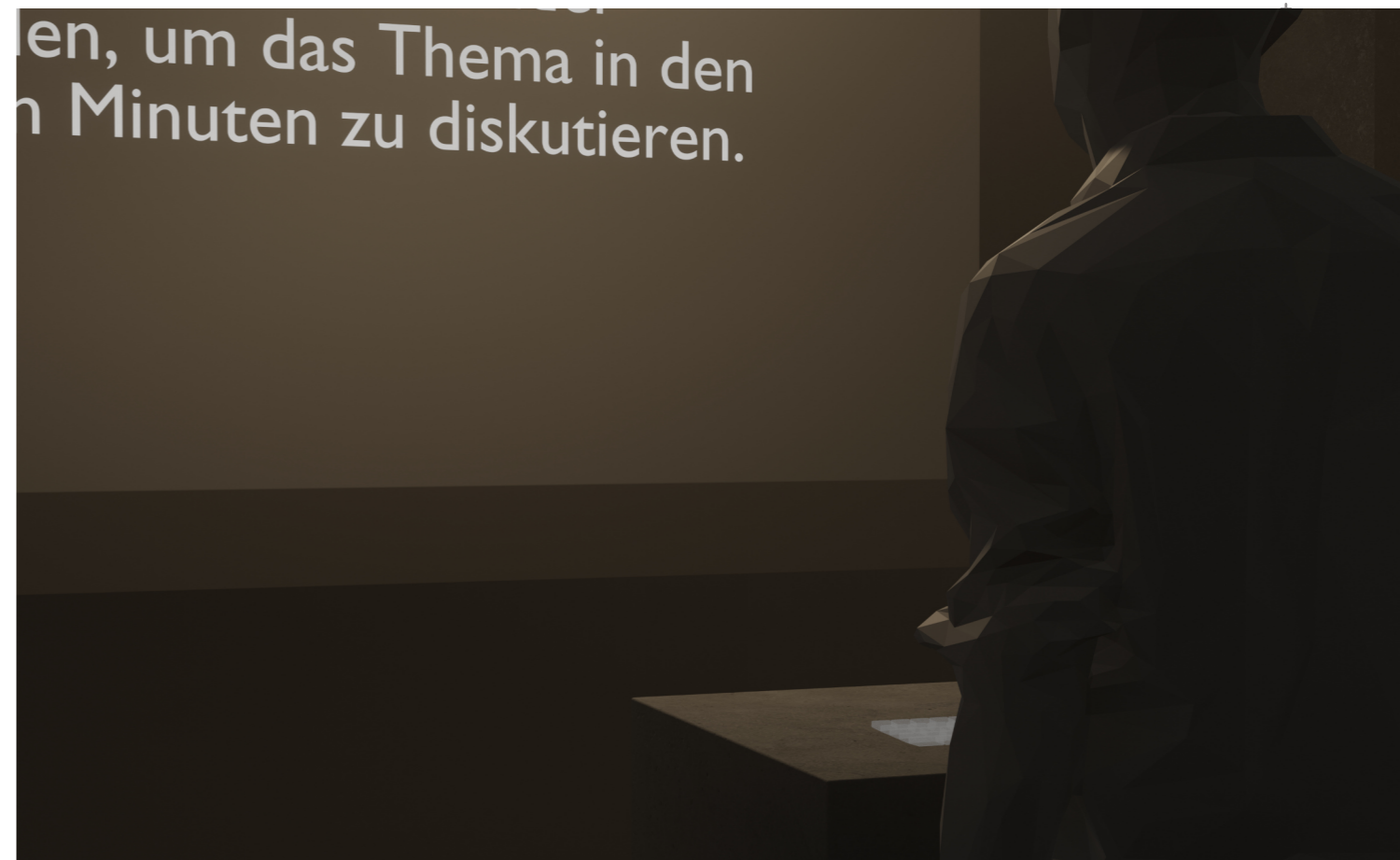
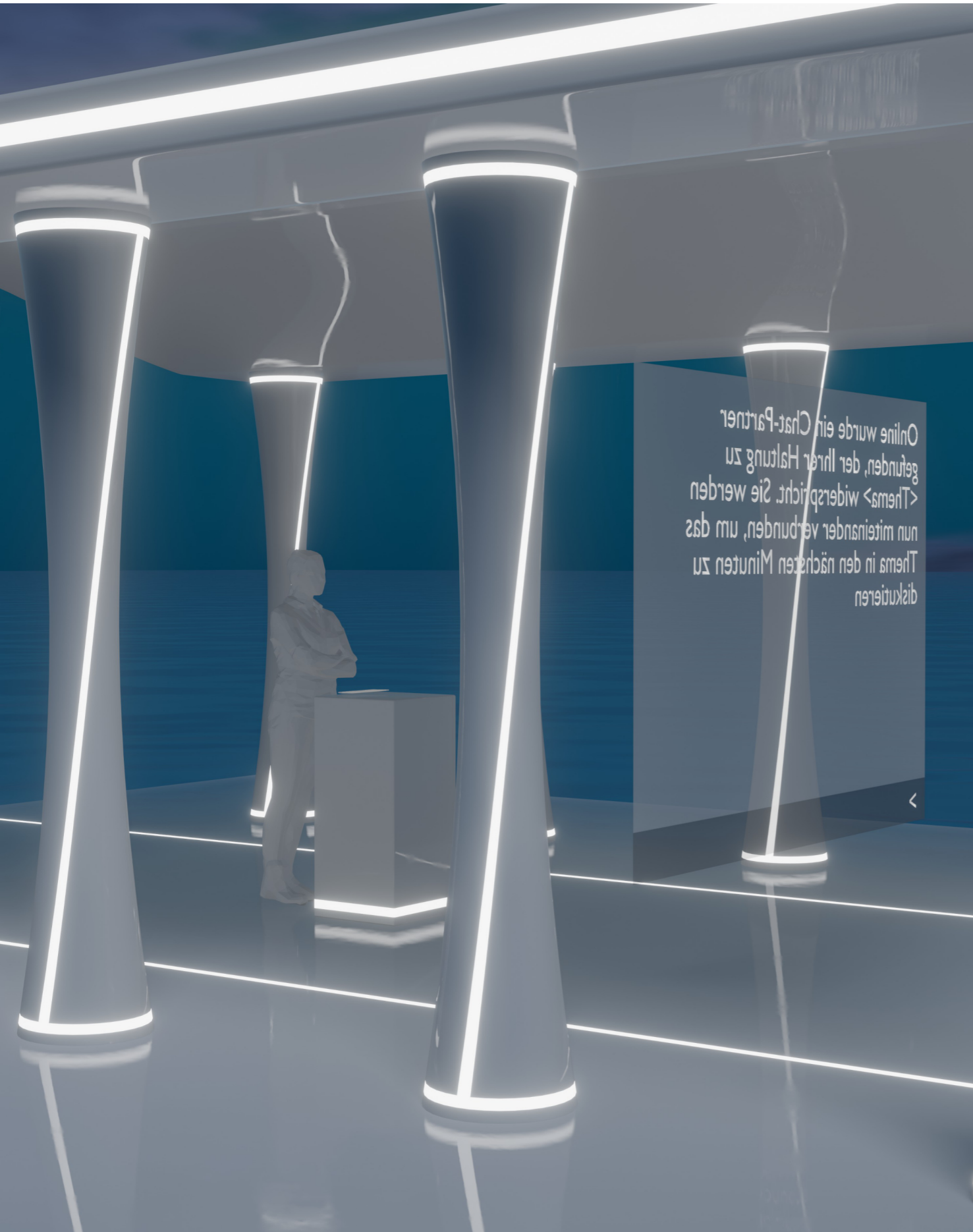
+
—
28
—
+
+
+
+

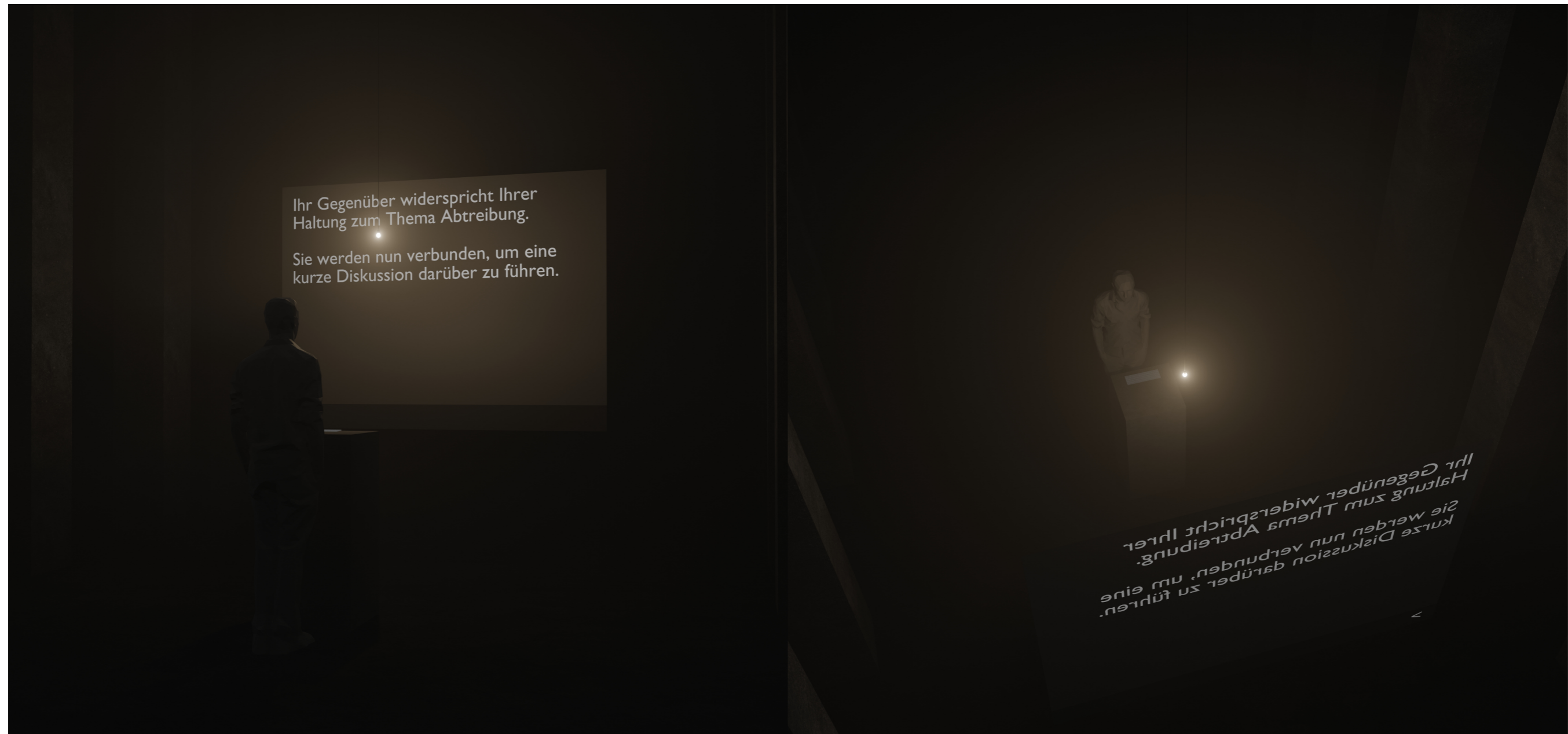
GRAND HALL

Die „Grand Hall“ ist eine harsche und präzise Umgebung. Man steht isoliert von den restlichen Raumelementen auf einem Podest. Die Geometrie ist unnatürlich perfekt und scharf. Es gibt keine gebrochenen Kanten und keine Rundungen. Die Oberflächen sind makellos. Die gesamte unterste Ebene besteht aus Licht, das den Raum von unten beleuchtet. Die dramatische Beleuchtung verleiht allem, was im Raum passiert Gewicht. Es soll vermittelt werden, dass die kommende Konversation mehr als ein einfaches Gespräch ist und weniger Fehler verzeiht. Dass man sie mit der entsprechenden Mühe führen sollte, die dem Raum angemessen ist.

SERENITY.

In „Serenity“ steht man auf einer erhöhten Plattform über dem Meer. Der Raum ist zu allen Seiten offen und man kann bis zum Horizont blicken. Als Formsprache werden hauptsächlich runde Elemente benutzt, die von weißen Lichtstreifen betont werden. Die Szene ist durch sie hell erleuchtet. Die Säulen verschlanken sich sanft in der Mitte und die Decke macht einen Bogen nach oben, um den Raum noch weiter zu öffnen. Mit der erhöhten Position und dem Rundblick soll ein Gefühl von Kontrolle über die Situation vermittelt werden. Er ist offen gestaltet, um den Gedanken während der Diskussion Platz zu machen und ihnen freien Lauf zu gewähren.





+
—
31
—
+
+
+
+

+
—
32
—
+
+
+
+

UNDERGROUND

Die „Underground“-Umgebung versetzt Teilnehmende in eine endlose Halle trister Betonpfeiler. Bis auf die unmittelbare Umgebung sieht man davon aber wenig. Die Sichtweite beträgt nur wenige Meter, bevor ein Nebel den Rest verschluckt. Beleuchtet wird die Szene von einer einzelnen Glühbirne, die von der nicht

zu erkennenden Decke hängt. Die Oberflächen sind kalt und rau. Diese Umgebung soll ein Gefühl der Bedrückung wecken. Den einzigen erleuchteten Ort teilt man sich mit der antagonistischen Person im Chat. Man weiß nicht, was oder wer hinter dem Leuchtradius lauert. Man soll sich eingeeengt fühlen und in erhöhter Alarmbereitschaft bleiben.



TECHNIK.

Die gesamte Technik der Installation lässt sich mit gängiger Hardware lösen. Neben der Beleuchtung braucht es lediglich einen Server, der den Ablauf des Erlebnisses steuert. Zu dessen Aufgaben gehört die Kontrolle der Lichter, die Kommunikation mit den VR-Systemen, das Verarbeiten der Nutzereingaben und das Speichern der gesammelten Daten.

VIRTUAL REALITY

Die Hardware um Virtual Reality hat sich in den letzten Jahren rapide entwickelt. Es gibt mittlerweile eine große Auswahl an Endverbraucherprodukten von verschiedenen Herstellern. Sie unterscheiden sich in einigen Punkten, die für die Installation relevant sind.

Um den Bewegungen des Nutzers zu folgen muss ein VR-System im Stande sein eigene Positionsänderungen im dreidimensionalen Raum zu verfolgen. In den gängigen Systemen gibt es dafür zwei Ansätze: „Outside in“ und „Inside out“.

„Outside in“ bedeutet, dass externe Sensoren stetig den Raum scannen und die Position der VR-Hardware erfassen. Meistens nutzen sie dafür eigenes Infrarotlicht, weswegen sie auch in völliger Dunkelheit funktionieren. Der Nachteil ist, dass diese Sensoren nur auf bestimmte VR-Hardware reagieren. Sie sehen also nicht die Form des Menschen selbst, sondern die des Headsets, der Controller oder anderer sogenannter „Tracker“.

„Inside Out“-Tracking beschreibt eine Methode, in der optische Kameras genutzt werden. Meistens sind diese Kameras im Headset verbaut und erzeugen ein stereoskopisches Bild ihrer Umgebung. Aus den Änderungen dieses dreidimensionalen Bildes wird die Bewegung im Raum errechnet. Diese brauchen aber mindestens schwaches Licht. Dafür können die

Kameras mehr als nur die eigene Position errechnen. So sind sie zusätzlich in der Lage die Position der Hände ohne weitere Controller zu verfolgen.

Diese Art des „Inside Out“-Trackings ist für die Installation besser geeignet. Teilnehmende müssen lediglich ein VR-Headset aufsetzen und können sofort loslegen, ohne weitere Controller bedienen zu müssen. In der digitalen Umgebung nutzen sie einfach ihre Hände zur Interaktion. Da sie während des Erlebnisses nie in völliger Dunkelheit sind ergeben sich keine Probleme durch die optischen Kameras.

Die zweite relevante Überlegung zur Auswahl ist die Art der Datenverarbeitung. Manche VR-Systeme brauchen einen externen Rechner zum Rendern der Szene, andere haben entsprechende Grafikprozessoren selbst eingebaut. Im ersten Fall sind dank besserer Rechenleistung komplexere Szenen möglich. Jedoch muss das Headset stets mit einem „Tether“ genannten Kabel mit dem Rechner verbunden sein. Headsets mit eingebauten Grafikprozessoren funktionieren kabellos. Sie berechnen Szenen komplett eigenständig. Da die digitalen Umgebungen der Installation alles andere als

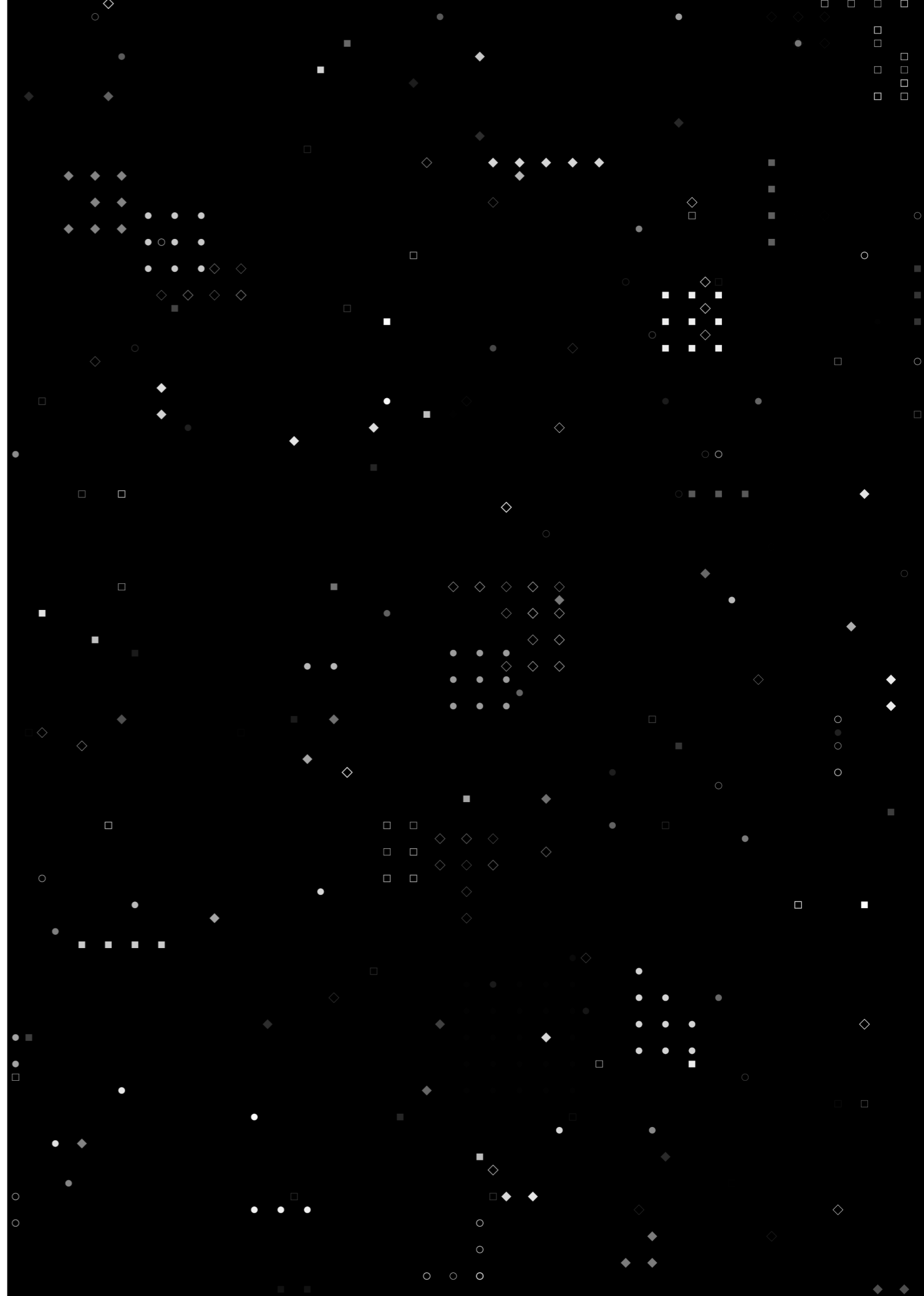
anspruchsvoll für Hardware sind wäre die kabellose Variante benutzerfreundlicher.

Die Quest 2 der Firma Oculus ist ein VR-System, das „Inside Out“-Tracking und kabellose Bedienung miteinander vereint. Teilnehmende müssen lediglich das Headset aufsetzen und können ohne störende Kabel oder weitere Einrichtung mit intuitiver Handsteuerung teilnehmen. Dieses Modell wäre also ein geeigneter Kandidat für das VR-System der Installation.

DATENVERARBEITUNG

Für den Ablauf des Erlebnisses müssen einige Daten verarbeitet werden, die auf einem Server zusammenlaufen können. Auf diesem Server läuft die virtuelle Logik, damit die VR-Systeme sich ausschließlich auf das Darstellen der Umgebungen konzentrieren können.

Diese Logik umfasst in erster Linie den Ablauf. Es wird darauf geachtet wann welche Anweisungen an Teilnehmende geschickt werden, wann diese Eingaben tätigen können und wie diese Eingaben aussehen. Beispielsweise werden die Haltungen zu den verschiedenen Themen an dieser Stelle gespeichert und abgeglichen.



AUSBLICK.

Mit dem Konzept der Installation ist ein Werkzeug entstanden, das helfen kann herauszufinden ob Raumgestaltung einen positiven Einfluss auf Verhalten im Internet hat. Der nächste Schritt bestünde nun darin durch kleine Tests das Konzept zu validieren. Dies war aufgrund der Corona-Pandemie im Wintersemester 2021/2022 im Rahmen dieser Bachelorarbeit nicht möglich.

Solche Tests könnten spontan in einer kleinen Runde durchgeführt werden. Die Haltung zu verschiedenen Diskussionsthemen kann durch eine kurze manuelle Umfrage zum ankreuzen ermittelt werden. Daraus werden Paare gebildet, die bei brisanten Themen unterschiedlicher Meinung sind. Diese werden an einem Tisch gegenübergestellt, von einem Sichtschutz getrennt. Die erste Phase bestünde daraus das Thema per Chat über ein Messenger-Dienst zu diskutieren. Für die zweite Phase wird der Sichtschutz plötzlich entfernt und die Diskussion Angesicht zu Angesicht weitergeführt. Die einzige Voraussetzung zur Teilnahme wäre also ein Smartphone zu besitzen und die Bereitschaft die eigene Telefonnummer mit dem Gesprächspartner zu teilen.

FEHLENDE ENTHEMMUNG

Eine mögliche Problematik ist, dass Menschen sich im Kontext einer Installation nicht zu einer Enthemmung bewegen lassen. Teilnehmende werden sich bewusst sein, dass sie gerade nicht in ihrem privaten digitalen Umfeld agieren, sondern sich in einer künstlichen Situation befinden. Die Wahrscheinlichkeit dafür könnte man aber reduzieren, indem man darauf hinweist, dass die Gespräche ausschließlich anonym aufgezeichnet werden. Idealerweise könnte man Teilnehmenden die Aufzeichnung komplett verschweigen, was aber nicht mit ethischem Datenschutz vereinbar ist. Eine andere Lösung wäre das Konzept so abzuändern, dass die Mitarbeitenden unsichtbarer werden. Damit würde die datenverarbeitende Institution mit der man interagiert – ähnlich wie große soziale Netzwerke – gesichtslos werden. Unter solchen Umständen scheinen Menschen bereit zu sein mehr von sich preiszugeben.

FARBE

Eine weitere Variable, deren Auswirkung auf das Verhalten man testen könnte, ist die Farbgebung. Die diese wurde nicht mit in das Konzept aufgenommen, um die

beeinflussenden Faktoren erst einmal möglichst gering zu halten. Man könnte zum Beispiel testen ob eine andere Lichtfarbe im Eingangstunnel einen Priming-Effekt auf das Verhalten hat. Beispielsweise ob rotes Licht aufreißt und Aggressionen fördert, oder bedrohlich wirkt und unterdrückt.

WERTUNG

In dieser Form des Konzepts findet keine Wertung der Diskussion statt. Am Ende wird weder Sieg noch Niederlage erklärt. Es gibt kein Publikum, dass es zu überzeugen gilt. All dies sind Faktoren, die das Verhalten weiter beeinflussen könnten. So bleibt die Frage unbeantwortet, ob eine größere Enthemmung eintritt, wenn während der Diskussion bewertet wird wer aktuell die Oberhand hat. So etwas ließe sich durch die Gestaltung allerdings leicht kommunizieren. So könnte die Beleuchtung der Decke ihre Helligkeit in eine Raumhälfte verschieben und die andere Person mit ihrer Meinung im Dunkeln zurücklassen. Auch dies wurde in das Konzept noch nicht aufgenommen, um die Anzahl der Variablen erst einmal gering zu halten.

QUELLEN VER ZEICHNIS.

LITERATUR.

- [01] Baltzly, D., "Stoicism", The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Spring 2019 Edition), Edward N. Zalta (ed.), <https://plato.stanford.edu/archives/spr2019/entries/stoicism/>. (Stand: 12.02.2022, 11:14 Uhr)
- [02] Suler, J., (2004). The Online Disinhibition Effect. Mary Ann Liebert Inc.
- [03] Wachs, S.; Wright, M., (2018). Associations Between Bystanders and Perpetrator of Online Hate: The Moderating Role of Toxic Online Disinhibition. MDPI.

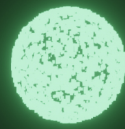
EIDESSTATTLICHE ERKLÄRUNG.

Hiermit erkläre ich an Eides statt, dass ich die vorliegende Abschlussarbeit mit dem Titel "Das Online-Ich | Erlebnis-Installation zur Reflexion über das digitale Selbst" selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel verwendet habe.

Die Stellen der Arbeit, die anderen Quellen im Wortlaut oder dem Sinn nach entnommen wurden, sind durch Angaben der Herkunft kenntlich gemacht. Dies gilt auch für Zeichnungen, Skizzen, Grafiken, Schemata, bildliche Darstellungen sowie für Quellen aus dem Internet.

Benedikt Krebs
Name Studierender

Eschweiler, 14.02.22, Krebs
Ort, Datum, Unterschrift



DAS ONLINE-ICH

KONZEPTBUCH

Benedikt Krebs - WS 2021/22

BACHELORARBEIT