

Virtuelle Realität und Online-Games

Virtuelle Welten

In der virtuellen Realität bzw. in virtuellen Welten können, je nach Einsatzgebiet von Online-Spielwelten bis hin zu konkret gebauten Umgebungen für wissenschaftliche Anwendungen und Edutainment, sowohl fiktionale wie reale Elemente abgebildet sein. Die Interaktivität und die Möglichkeit in Echtzeit zu interagieren machen einen großen Teil der Faszination für virtuelle Welten aus, die dadurch täuschend real wirken können. Weiterentwicklungen wie Virtual-Reality-Brillen oder Augmented-Reality-Brillen erweitern bzw. verändern zusätzlich die Kommunikations-, Informations- und Erlebnismöglichkeiten durch Sensoren für Kopf- bzw. Augenbewegungen.

Augmented Reality (erweiterte Realität) – Ergänzung/Einblendung zusätzlicher Informationen in das Sichtfeld (z.B. bei Google-Glasses) oder bei mobilen Endgeräten in eine reale Kameraperspektive sowie Aktivierung von Kamerafunktionen und Kommunikationstools durch Sprachbefehle.

Faszination und Risiko bei virtuellen Welten und Online Games

- ↔ Interaktivität
- ↔ Ausgestaltung der Welten (Grafik, Story)
- ↔ Überwindung physikalischer Gesetzmäßigkeiten
- ↔ Immersionskraft (Intensität der Wahrnehmungsverschiebung von realer zu virtueller Welt)
- ↔ permanente Spielbarkeit
- ↔ Erfindung virtueller/idealisierter Identität/Schlüpfen in andere Rollen
- ↔ Erlebnis anderer Perspektiven
- ↔ Ständige Weiterentwicklung/Verbesserung des Avatars (virtuelle Spielfigur)
- ↔ Flow
- ↔ Zugehörigkeit zu einer Community/Clan/Gilde
- ↔ Chatähnliche Kommunikationsfeatures, Austausch
- ↔ Kontaktrisiko
- ↔ zunehmende Identifikation mit dem Avatar
- ↔ Realitätsverlust – Attraktivität der Parallelwelt
- ↔ Handlung ohne Konsequenzen in der realen Welt
- ↔ Suchtpotential
- ↔ Kosten (Item-Selling)