

Tekst 1

Die Laborratten im digitalen Käfig

Erst kamen die Freaks, dann das breite Publikum, Unternehmen, Medien. Jetzt hat auch die Forschung „Second Life“ entdeckt.



(1) Einmal jemand ganz Fremdes sein, alles anders machen, sich selbst träumen und andere gleich mit – das macht wohl den Reiz von künstlichen
5 Welten aus, wie sie das Internet-Spiel „Second Life“ bietet. Über drei Millionen Menschen weltweit haben sich schon in dieses „zweite Leben“ hineingeboren, sich im Netz eine virtuelle
10 Gestalt – einen Avatar – geschaffen und verbringen oft Stunden ihres Tages damit, an ihrer zweiten Existenz zu basteln und anderen Scheinexistenzen zu begegnen.

(2) Erst tummelten sich dort nur wenige Freaks, dann folgte das breite Publikum, und mit ihnen kamen die Journalisten. Nun streunen zunehmend auch Forscher durch die drei-
20 dimensionalen Universen. Sie sehen in dem digitalen Maskenball nämlich einen riesigen Menschenversuch, der Einsichten in das Alltagsverhalten er-

möglichen könnte, wie sie im wirk-
25 lichen Leben nur mit ungleich größerem Aufwand zu gewinnen wären. Am Ende solcher Forschungen könnten aussagekräftige Modellexperimente über die Entwicklung von Aktienmärkten, Konsumgewohnheiten und allen
30 möglichen Varianten menschlichen Verhaltens stehen. Solche Hoffnungen fußen bislang freilich nur auf unbewiesenen Behauptungen, wie das eben
35 so ist am Anfang aller Forschung.

(3) Nun ist der Doktorand Nick Yee an der Universität Stanford (USA) auf diesem Weg einen gehörigen Schritt weitergekommen und hat seine Forschungsergebnisse in der Zeitschrift
40 „Cyberpsychology & Behavior“ veröffentlicht. Er fand heraus, dass die virtuellen Spielfiguren in den künstlichen Umgebungen sich in wesentlichen Grundmustern ebenso verhalten
45 wie im wirklichen Leben. Beispiel:

Männer halten zu ihresgleichen einen größeren räumlichen Abstand, als wenn sie Frauen gegenüber treten, in der wirklichen Welt wie auch in der virtuellen. Die Wahrscheinlichkeit, dass Frauen bei einer Begegnung Blickkontakt zueinander haben, ist größer als bei Männern, ebenfalls in beiden Welten. Verringert sich der Abstand von Menschen, so wird häufig der Blickkontakt zueinander vermieden, so wie wir das aus Fahrstühlen kennen. Auch das geschieht im Cyberspace ebenso wie im Aufzug zum Real-Life-Büro. Für eine Reihe weiterer Formen der nicht sprachlichen Kommunikation – die ist seit eh und je ein Eldorado der Verhaltensforscher – gilt Vergleichbares. Die Ergebnisse der Untersuchung deuteten insgesamt darauf hin, dass in einer virtuellen Umgebung die gleichen sozialen Normen und Verhaltensweisen gelten wie im richtigen Leben, erklärt der Autor dazu. Für zahlreiche Forschungsgebiete eröffnet das weiterführende Perspektiven. Verhaltensforschung in allen Bereichen des Lebens von der Marktforschung bis zur klinischen Therapie könnten im Cyberspace ein weites und preiswertes Experimentierfeld finden.

(4) So neu der Cyberspace mit seinen Träumen vom „zweiten Leben“ sein mag, so alt sind Versuche von Wissenschaftlern, Modelle menschlichen Verhaltens zur Erklärung komplexer Vorgänge zu benutzen. Spieltheoretiker brachten es sogar schon zu Nobelpreisen, indem sie das Verhalten beim Spielen zur Erklärung von hochkompliziertem Marktgeschehen nutzten.

(5) Auch die Kunst variierte diese Idee verschiedentlich. Schon 1973 verfilmte Rainer Werner Fassbinder einen entsprechenden Science-Fiction-Klassiker, die Geschichte eines Wissenschaftlers, der in einer Computerwelt zum Beobachtungsobjekt einer Oberwelt wird („Die Welt am Draht“). Dabei ging es freilich um den Ausbruch aus der Virtualität, nicht um Urlaub in derselben. Für die „Second Life“-Enthusiasten enthalten die Forschungsansätze des Wissenschaftlers aus Stanford allerdings eine recht 6 Perspektive: Wie immer man sich auch verstellt, wer immer man auch vorgibt zu sein und welchen digitalen Traum man in den Weiten des Cyberspace träumen mag, letztlich begegnet der Datenreisende immer nur allzu Vertrautem – sich selbst und seinesgleichen.

Tekst 1 Die Laborratten im digitalen Käfig

- 1p 1 Welche Funktion hat der 1. Absatz?
A Er beschreibt „Second Life“ als bemerkenswertes Phänomen.
B Er bezeichnet die Beschäftigung mit „Second Life“ als Zeitverschwendung.
C Er macht Reklame für „Second Life“ mit all seinen Möglichkeiten.
D Er warnt vor Vermischung von realer und virtueller Existenz.
- 1p 2 Welk nadeel heeft traditioneel onderzoek vergeleken met onderzoek op het digitale “Maskenball”? (regel 21)
- 1p 3 „Solche Hoffnungen ... aller Forschung.“ (Zeile 32-35)
Dieser Satz ist in Bezug auf den vorhergehenden Satz
A ein Argument.
B ein Vorbehalt.
C eine Erklärung.
D eine Schlussfolgerung.
- 1p 4 Wie beurteilt der Verfasser die Forschung des Doktoranden Nick Yee?
(3. Absatz)
A Er gibt kein Werturteil ab.
B Er hält sie für bedeutend.
C Er hält sie für wenig aufschlussreich.
- 1p 5 Welche Rolle hat der Wissenschaftler in Rainer Werner Fassbinders Film „Die Welt am Draht“? (Zeile 96)
Er hat die Rolle eines
A Architekten.
B Diktators.
C Opfers.
D Zuschauers.
- 1p 6 Welches der folgenden Wörter passt in die Lücke in Zeile 102?
A ernüchternde
B sensationelle
C unwahrscheinliche