

# Rezension des Buches „*Third Places – reale Inseln in der virtuellen Welt. Ausflüge in die Cyberpsychologie*“ von Antje Flade, 2017

Kathrin Röderer

Die Digitalisierung sei die größte Herausforderung der Menschheit, betonte Angela Merkel im Wahlkampf 2017. Diesem gesamtgesellschaftlich und daher natürlich auch für die Psychologie und insbesondere für die Umweltpsychologie hochrelevanten Thema nimmt sich Antje Flade in ihrem neuen Buch „*Third Places – reale Inseln in der virtuellen Welt. Ausflüge in die Cyberpsychologie*“ (2017 im Springer Verlag erschienen) an. Es handelt sich dabei um die erste deutschsprachige Betrachtung virtueller Umwelten aus psychologischer Perspektive.

Nach einem kurzen Abriss zu den Ambivalenzen der Digitalisierung und des Cyberspace geht Flade auf verschiedene psychologisch-theoretische Grundlagen der Digitalisierung und ihre Auswirkungen auf das menschliche Erleben und Verhalten ein. Die zentrale Fragestellung lautet: Verändert die Digitalisierung den Menschen und wenn ja, in welcher Weise? Dabei bezieht sich Flade auf Erkenntnisse in den Bereichen Lernen, Motivation und Bedürfnisse, Informationsverarbeitung, Stress und Stressbewältigung, Identität und Selbstdarstellung, soziale Interaktion, Privatheit und Umweltbezie-



## Kathrin Röderer

Kathrin Röderer ist als Scientist am Center for Technology Experience am AIT Austrian Institute of Technology in der Forschung zu Human-Computer-Interaction beschäftigt. Sie ist seit 2013 Mit-herausgeberin der Zeitschrift Umweltpsychologie.

hungen und setzt diese in Bezug zur fortschreitenden Digitalisierung der Gesellschaft. Viele dieser Grundlagen sind allgemein- und sozialpsychologisch und bieten eine breite und interessante psychologische Basis für die Diskussion von Mensch-Technik-Beziehungen, die sonst häufig von einer technischen Perspektive dominiert wird. In einem letzten Kapitel geht Flade auf die Bedeutung realer Umwelten im Zusammenhang mit der Digitalisierung ein.

Flade bleibt in ihren Ausführungen meist recht grundlegend, wie der Untertitel des

Buches bereits andeutet. Es handelt sich bei vielen Ausführungen eben um „Ausflüge“ und keine tiefgreifenden oder umfassenden Analysen. So werden viele Themen angerissen, beispielsweise die Auswirkungen der Digitalisierung im beruflichen Kontext, aber nicht näher beleuchtet. Dabei bleibt das Buch hinter seinem Anspruch, die Frage nach der Veränderung des Menschen durch die Digitalisierung der Gesellschaft umfassend zu beantworten, zurück. Problemstellungen werden aufgezeigt, aber Lösungswege oder entsprechende aktuelle Forschungsergebnisse werden oft nur wenig ausgeführt. Auch das Glossar könnte bzw. sollte deutlich umfangreicher sein.

Ein Großteil der zitierten Literatur stellt die frühen Werke in dem Themenbereich dar. So sind beispielsweise die meisten der zitierten Studien und Forschungsergebnisse im Kapitel „Computerbasierte und Face-to-Face-Kommunikation“ älter als zehn Jahre. Dies zeigt, dass viele Fragestellungen weiterhin aktuell sind, der aktuelle Anwendungsbezug kommt allerdings teilweise zu kurz. Wenn hier unter den Nachteilen computerbasierter Kommunikation z.B. das Fehlen nonverbaler Kommunikationsmodi, der fehlende Umweltbezug und die eingeschränkten Kommunikationsmöglichkeiten aufgrund fehlender Zwischentöne angeführt werden, werden aktuelle Möglichkeiten, Trends und Innovationen nicht einbezogen. So wird nicht nur die stark verbreitete Videotelefonie völlig außer Acht gelassen, und auch die Möglichkeit, dass die Umwelt bei der computerbasierten, beziehungsweise heute stark smartphonebasierten Kommunikation eine Rolle spielen könnte, wird nicht berücksichtigt. Ebenso wenig findet die mögliche Adaptivität menschlicher Kommunikation an sich verändernde Bedingungen Berücksich-

tigung. Ein weiteres Beispiel findet sich im Kapitel „Emotionale Prozesse“, bei deren Betrachtung aktuelle Studien zur emotionsinduzierenden Wirkung von Presence und Immersion in Virtual Realities nicht einbezogen werden. Auch der vorgestellte Fragebogen zur Erfassung von Internetsucht aus dem Jahre 1998 wirkt bereits deutlich veraltet, vor allem im Zusammenhang mit den aktuellen Forschungsergebnissen, die zum Beispiel im Special Issue zu Internet Addictions des Journals „Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace“ vorgestellt werden. Auch in Bezug auf Privatheit und Datenschutz (Kapitel 3.6) sowie antisoziales Verhalten (Kapitel 3.5.4) werden keine Bezüge zu aktuellen Debatten aufgezeigt, die derzeit auf politischer Ebene, beispielsweise um das Netzwerkdurchsetzungsgesetz, geführt werden.

Die Autorin bemüht sich stets, eine neutrale Position einzunehmen und beleuchtet die meisten Themen aus verschiedenen Blickwinkeln. Jedoch herrscht beim Lesen ein eher negativ geprägtes und fatalistisches Bild der Digitalisierung vor, etwa wenn die Autorin von „Internet-Betreibern“ (S. 77), der „ungeheuren Überlegenheit des Computers“ (S. 86) oder dem Internet als „rechtsfreiem Raum“ (S. 130) spricht. Eine mögliche Adaption des Menschen an eine digitale (Um-)Welt wird nicht angenommen. Teilweise werden Forschungsbereiche nicht erwähnt, die ein weniger negatives Bild der Digitalisierung zeichnen könnten, etwa Forschung im Bereich assistiver Technologien im Gesundheitsbereich, bei der zum Beispiel in Bezug auf die Unterstützung von Personen mit Sehbeeinträchtigungen der Einsatz anderer Sinnesmodalitäten als der optischen erforscht wird (vgl. den starken Fokus auf den Sehsinn im Kapitel „Sinnesmodalitäten“). Die Frage, was Menschen mit den Medien machen, wird bereits auf Seite 5 neben der Frage, was

Medien mit den Menschen machen, als zentral identifiziert. Allerdings findet sie im weiteren Verlauf des Buches deutlich weniger Beachtung, obwohl sich hier spannende und aktuelle gesellschaftliche Fragestellungen ergäben, etwa nach den rassistischen Tendenzen selbstlernender Algorithmen oder den ethischen Aspekten beim Einsatz von social bots oder persuasiver Technologien.

Die Gegenüberstellung von realer und virtueller Welt, die Flade bereits im Titel vornimmt, scheint nicht mehr zeitgemäß. Sind virtuelle Umwelten, besonders im Lichte ihrer eigenen Ausführungen gesehen, nicht real? Können beispielsweise soziale Medien nicht auch als „Inseln“ in einer virtuellen Welt gesehen werden? Bei manchen Kapiteln scheint der Zusammenhang zur Digitalisierung, etwa bei der Ortsverbundenheit, eher lose. Die Autorin konstatiert einen wahrscheinlichen Verlust der emotionalen Ortsverbundenheit im Zuge der Digitalisierung, erläutert dies aber nicht schlüssig und führt als Quelle ihrer Annahme ein Buchkapitel von Dovey aus dem Jahr 1985 (!) an. Wieso mit der Digitalisierung die Erfordernis, die Umwelt zu verstehen und sich darin auszukennen, entfällt, wird ebenfalls nicht erklärt. Das Verstehen der technischen Umwelt erfordert ebenfalls einiges an Umweltwissen und gibt dem Menschen die Autonomie, sich die Technik in seinem Sinne zu eigen zu machen. Manche Aspekte wirken nicht konsequent zu Ende gedacht. So wird zum Beispiel angegeben, dass Orientierung und Umweltaaneignung nur in realen Umwelten möglich sind, dann aber werden „full immersion VR environments“ (VR = virtual reality) angesprochen, die solche Mechanismen auch in virtuellen Umwelten erleb- und erforschbar machen.

Nicht ganz klar ist der Zweck des letzten Kapitels über die Bedeutung realer Umwel-

ten. Wird noch eingangs festgestellt, dass reale und virtuelle Umwelten einander wohl ergänzen („Komplementarität und erweiterte Realität“), werden im Folgenden ausführlich sogenannte Third und Fourth Places definiert und besprochen, wobei der Zusammenhang zu virtuellen Umwelten, bis auf die Erholungsfunktion virtueller Umwelten, etwas vage bleibt. Das Kapitel endet mit einem Plädoyer des Schutzes von Third und Fourth Places durch „digitale Umweltschützer“, was angesichts der Thematik und der eingangs diskutierten Durchdringung sämtlicher Lebensbereiche etwas kurz gegriffen erscheint.

ExpertInnen im Bereich Cyberpsychologie und Mensch-Technik-Interaktion könnten bei diesem eher klassisch mediensychologisch angelegten Buch weitere Themenbereiche, wie psychologische Aspekte des Nutzererlebens (User Experience), Überwachung/Datenspeicherung/staatliche Kontrolle, Gamification, etc. vermissen. Ebenso werden aktuelle Trends und Gegenbewegungen (Stichwort „Digital Detox“) nicht berücksichtigt. Das Glossar ist sehr grundlagenorientiert, ExpertInnen könnten auch hier einige wichtige Schlagworte, wie beispielsweise „Gamification“, „Ambient and Assisted Living“, „Usability“, „Avatar“, „Augmented Reality“ oder „Uncanny-Valley-Effekt“, vermissen.

Insgesamt bietet das Buch einen interessanten Einstieg in die Themen Cyberpsychologie, Digitalisierung und Mensch-Technik-Interaktion. Dabei werden die behandelten Themen konstant aus (umwelt-)psychologischer Perspektive betrachtet, was einen Gewinn für die sonst sehr technikdominierte Diskussion verspricht. Manche Themen könnten aktueller präsentiert sein und auch neuere Aspekte umfassen, die Grundlagen jedoch sind verständlich und umfassend dargestellt.

## ■ Buchbesprechungen

Das Buch eignet sich daher nicht nur für Personen, die einen ersten – deutschsprachigen – Einblick in die Cyberpsychologie bekommen möchten, sondern allgemein für Personen, die die Grundlagen der Medien-, Umwelt- und Sozialpsychologie noch einmal anschaulich präsentiert sehen möchten.

Flade, A. (2017). *Third Places – reale Inseln in der virtuellen Welt. Ausflüge in die Cyberpsychologie*. Wiesbaden: Springer. 226 Seiten, Ladenpreis Softcover 24,99 € (D), ISBN: 978-3-658-09687-8.

## Kontakt

Dr. Kathrin Röderer  
AIT Austrian Institute of Technology  
Center for Technology Experience  
Giefinggasse 2  
1210 Wien, Österreich  
[kathrin.roederer@umweltpsychologie.at](mailto:kathrin.roederer@umweltpsychologie.at)