

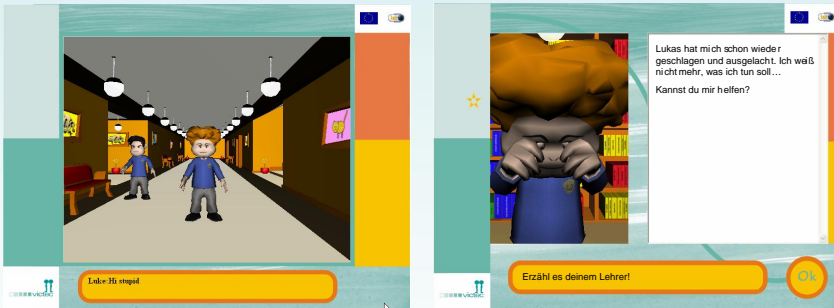
Bullying bekämpfen in virtuellen Welten



Sibylle Enz, Carsten Zoll, Harald Schaub
 Institut für Theoretische Psychologie
 Otto-Friedrich Universität Bamberg

eCIRCUS

Im Rahmen des EU-Projekts eCIRCUS wird von einem internationalen und interdisziplinären Team Software für den Einsatz in Schulen entwickelt und evaluiert. In einer virtuellen Schulumgebung erleben autonome Agenten (virtuelle Schüler) soziale und emotionale Probleme (Gemeinheiten und soziale Ausgrenzung). Die Schüler (User) beobachten die virtuellen Szenarios und können durch die Interaktion mit den Charakteren verschiedene Sichtweisen auf die Problemsituation einnehmen, die sozialen und psychologischen Prozesse besser verstehen lernen, Strategien im sicheren virtuellen Umfeld ausprobieren und emotionale Konsequenzen von problematischem Sozialverhalten stellvertretend nachempfinden. Die Software wird in einer breit angelegten Evaluationsstudie, die Schulen in Großbritannien und Deutschland einschließt evaluiert.



Bullying

Der Ausdruck *Bullying* bezeichnet gezieltes, systematisches und wiederholtes Schikanieren und Beleidigen von physisch und psychisch stärkeren gegenüber schwächeren Schülern (nach Olweus, 1993).

Bullying zeigt sich auf verschiedene Weisen:

- ☞ *körperlich / physikalisch*
treten, schlagen, boxen, schubsen,...
- ☞ *verbal*
beschimpfen, bedrohen, beleidigen,...
- ☞ *relational*

absichtliche Beschädigung der sozialen Beziehungen des Opfers (z.B. durch Streuen von Gerüchten und Lügen) zum Zweck der sozialen Isolierung (Crick & Grotpeter, 1995).

Bullying ist ein zeitlich relativ stabiles Verhalten, das im sozialen Kontext stattfindet. Die Schüler nehmen definierte Rollen ein, die sich nicht nur durch die Begriffe Täter und Opfer beschreiben lassen, sondern differenzierter sind (Schäfer & Korn, 2004):

- ☞ *Täter (bullies)*
schikanieren und beleidigen regelmäßig andere Schüler
- ☞ *Opfer (victims)*
werden regelmäßig von anderen Schülern schikaniert und beleidigt
- ☞ *Täter/Opfer (bully/victims)*
schikanieren und beleidigen andere Schüler, werden aber selbst durch wiederum andere Schüler viktimisiert
- ☞ *Verteidiger des Opfers (defenders)*
stehen dem Opfer bei und verteidigen ihn/sie gegen Angriffe
- ☞ *Assistent (assistant)*
unterstützen oder verstärken den Täter
- ☞ *Außenstehende (bystanders)*
sind nicht in Bullying involviert, halten sich raus

Die größte Gruppe stellen die Außenstehenden dar. Manche dieser Schüler haben ein eher niedriges soziales Ansehen in der Klasse und befürchten ein weiteres Absinken dieses Status bzw. selbst Opfer zu werden, wenn sie sich auf die Seite der Opfer schlagen und ihnen beistehen. Auf andere Außenstehende trifft dies nicht zu: sie verfügen über ein ausreichend hohes soziales Ansehen in der Klasse, um als Verteidiger aufzutreten. Sie bilden die primäre Zielgruppe der Projektarbeit, da sie genügend Einfluss besitzen, um durch ihr Verhalten das Klassenklima positiv zu beeinflussen (s. auch Schäfer & Korn, 2004).

FearNot!

FearNot! ist der Name des Software-Produkts, das im Rahmen des eCIRCUS-Projekts entwickelt wird. Der Name steht für "Fun with Empathic Agents to Reach Novel Outcomes in Teaching!". Die Software ist als Lernprogramm für den Einsatz in der Schule (3.-5. Klasse) konzipiert, mit deren Hilfe Schüler soziale Prozesse in einem sicheren, virtuellen Rahmen explorieren und Bewältigungsstrategien ausprobieren können. Es zeigt autonome 3D-Agenten als Schüler in einer virtuellen Schule. Dabei werden in Episoden verschiedene Bullying-Verhaltensweisen von diesen Agenten ausgeführt. Zwischen den Episoden wendet sich der viktimisierte Agent (Opfer) an den User und bittet um Hilfe. In dieser entscheidenden Interaktionsphase wird der User direkt mit den Gedanken und Gefühlen des Opfers konfrontiert und versetzt sich – vom virtuellen Opfer um Rat und Hilfe gebeten – in dessen Lage, um adäquate Hilfestellungen anbieten zu können.

Die 3D-Agenten sind autonome Agenten, das bedeutet die Geschichten entwickeln sich ohne zugrunde liegendes Drehbuch oder Skript (emergent narrative) alleine aus den autonom getroffenen Entscheidungen der Agenten, beruhend auf ihrer Agentenarchitektur (s. u.). Dieses realitätsnahe und immer wieder anders geartete Verhalten der Agenten sowie die hohe Glaubwürdigkeit und Realitätsnähe der Ereignisse in dieser virtuellen Welt, die durch die Einbeziehung von Schülern in die Entwicklung der Software zustande kam, sichern die Motivation der Schüler im Umgang mit der Software und fördern die Entstehung einer empathischen Beziehung zwischen User und virtuellem Agenten: Der User denkt und fühlt sich in die Erfahrungen der virtuellen Agenten hinein (Empathie, s. u.) und kann in dem sicheren, virtuellen Umfeld stellvertretend Erfahrungen mit diversen Verhaltens- und Bewältigungsmöglichkeiten bezüglich Bullying und sozialer Isolation sammeln, wie es in der Realität niemals möglich wäre.

Der Ansatz ist existierenden gruppenbasierten und oftmals dem Theater entlehnten Ansätzen auch insofern überlegen, als er auf das Individuum zielt, d.h. der einzelne Schüler interagiert alleine mit dem Programm und baut eine individuelle, private Beziehung mit dem virtuellen Opfer auf, wird zum „invisible friend“ des virtuellen Opfers (da der User nicht in der virtuellen Welt repräsentiert ist), und den Rat und die Hilfe, die er dem virtuellen Opfer in den Interaktionsphasen anbietet, bleiben vor dem Lehrer und den anderen Mitschülern verborgen. Der Schüler muss sich also nicht vor den anderen (die als Klassenkameraden auch am Bullying-Prozess beteiligt sind, (s. „Bullying“) outen, um sich mit seinen Bullying-Erfahrungen auseinander zu setzen.

Empathie

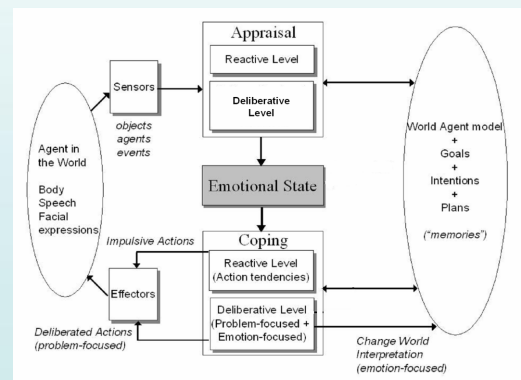
Nach Preston & de Waal (2002) ist Empathie "any process where the attended perception of the object's state generates a state in the subject that is more applicable to the object's state or situation than to the subject's own prior state or situation". Empathie meint also die Fähigkeit einer Person (Beobachter), den inneren Zustand einer anderen Person (Zielperson) zu verstehen (kognitive Empathie) bzw. nachzufühlen (affektive Empathie), wobei der entstehende innere Zustand im Beobachter auf die Zielperson bezogen ist. Empathie ist ein zentrales Konzept in der eCIRCUS-Arbeit. Es wird angenommen, dass während der Interaktion mit der Software empathische Prozesse zwischen User und virtuellem Agenten stattfinden. Dadurch soll einerseits das Verständnis für die verhängnisvollen Konsequenzen von Bullying und sozialer Ausgrenzung auf der Opferseite gefördert werden. Zum anderen kann das Mitfühlen dieser verhängnisvollen Konsequenzen dazu führen, dass unbeteiligte Schüler sich einmischen und das Klassenklima zum Besseren beeinflussen. Es ist nach unserer Meinung nicht zu erwarten, durch die Interaktion mit einem Computerprogramm einen Täter, der sein Verhalten seit geraumer Zeit erfolgreich einsetzt, um seine sozialen Bedürfnisse zu befriedigen, davon zu überzeugen, dieses Verhalten aufzugeben. Vielmehr kann die Interaktion bewirken, dass Mitschüler, die das Bullying bisher ignorierten oder unterstützten, aufgeklärt werden und durch empathisches Reagieren auf die negativen Konsequenzen aufmerksam werden und einschreiten. Um diese empathischen Reaktionen im User zu wecken, ist es zentral, dass die virtuellen Agenten, die in der Software zum Einsatz kommen, glaubwürdig sind. Dazu gehört ihr äußerliches Erscheinungsbild sowie ihr Verhalten.

Agentenarchitektur

Das Modell, das den autonomen Agenten erlaubt, autonom zu handeln, basiert in weiten Teilen auf dem von Ortony, Clore und Collins (1988) entwickelten Modell. Die Agenten nehmen demnach Informationen aus ihrer virtuellen Umwelt (inklusive von anderen Agenten) sowie aus der Interaktion mit dem Schüler stammende Informationen wahr und bewerten sie (Appraisal), basierend auf im Gedächtnis gespeicherten Zielen, Absichten und Plänen. Je nach Bewertung entstehen Emotionen, die die Auswahl von Handlungen („Coping“) zentral beeinflussen. Entweder die Agenten handeln auf der Basis von Handlungstendenzen impulsiv und mit niedrigem kognitiven Aufwand, oder sie richten ihre Handlungen gezielt entweder auf eine Manipulation der Umwelt oder ihres eigenen emotionalen Zustands (deliberative level).

Evaluation

Die Software wird ab 2007 in Schulen in Großbritannien und Deutschland in einer umfangreichen Studie getestet. In einem Prä-/Posttest-Design werden dispositionelle Empathiefähigkeit der Schüler sowie ihr Bullying-Status in der Klasse anhand von Fragebögen erhoben. Bullying wird aus der Selbst-, Peer- sowie Lehrerperspektive eingeschätzt. Zwischen den Datenerhebungsphasen wird eine mehrmalige Interaktion mit der Software stattfinden. Abgerundet wird das Design mit Interviews auf individueller und Klassenbasis zur Akzeptanz, Wirksamkeit und Angemessenheit der Software.



Literatur

- Crick, N. R. & Grotpeter, J. K. (1995). Relational Aggression, Gender, and Social-Psychological Adjustment. *Child Development*, 66 (3), 710-722.
- Olweus, D. (1993). *Bullying at school: What we know and what we can do*. Cambridge, MA: Blackwell.
- Ortony, A., Clore, G.L., Collins, A. (1988). *The cognitive structure of emotions*. Cambridge, U.K., Cambridge University Press.
- Preston, S. D. & de Waal, F. B. M. (2002). Empathy: Its ultimate and proximate bases. *Behavioral and Brain Sciences*, 25 (1), 1-20.
- Schäfer, M. & Korn, S. (2004). Bullying als Gruppenphänomen: Eine Adaptation des "Participant Role"-Ansatzes. *Zeitschrift für Entwicklungspsychologie und Pädagogische Psychologie*, 36 (1), 19-29.

