



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

Avatare – Soziale Interaktion in virtuellen Welten am Beispiel von Second Life

Verfasserin

Hanna Pfaffenwimmer

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, März 2011

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film und Medienwissenschaft

Betreuer:

Univ.-Prof. Dr. Ramón Reichert

<u>1. EINLEITUNG</u>	- 1 -
<u>2. VORBEMERKUNG: AVATARE UND FAKE-IDENTITIES</u>	- 4 -
<u>3. IDENTITÄTSBILDUNG IM INTERNET</u>	- 6 -
<u>3.1 Das Selbst in der virtuellen Welt</u>	- 6 -
<u>3.2 Identitätsformen im Internet</u>	- 8 -
<u>3.3 Die Inszenierung des Subjekts als Kunst der Selbstgestaltung</u>	- 10 -
<u>3.4 Der Körper als Mittel der Selbstgestaltung im Internet</u>	- 12 -
<u>3.5 Selbstgestaltung durch Identitätswechsel</u>	- 15 -
<u>4. DIE VIRTUELLE WELT</u>	- 18 -
<u>4.1 Cyberspace- Der virtuelle Raum</u>	- 18 -
<u>4.2 MU*s- Klassifikationen virtueller (Spiel-) Welten</u>	- 22 -
<u>4.3 Virtuelle Gemeinschaften</u>	- 29 -
<u>4.4 Identitätspräsentation in virtuellen (Spiel-) Gemeinschaften</u>	- 32 -
<u>4.5 Charakteristika virtueller Kommunikation</u>	- 35 -
<u>4.6 Identitätsverluste durch virtuelles Interagieren- Gefahr oder Vorteil?</u>	- 36 -
<u>4.7 Besonderheiten der virtuellen Identität</u>	- 38 -
<u>5. SPIELTHEORIE</u>	- 42 -
<u>5.1 Spieldefinitionen</u>	- 42 -
<u>5.2 Spielregeln</u>	- 46 -
<u>5.3 Der intermediäre Raum als Schauplatz des Spiels</u>	- 50 -
<u>5.4 Das Spielerleben zwischen Chaos und Wunschvorstellung</u>	- 51 -
<u>5.5 Rollenentwicklung durch Maskierung</u>	- 53 -
<u>5.6 Avatare als virtuelle Spielfiguren</u>	- 56 -
<u>5.7 Besonderheiten des digitalen Spiels</u>	- 60 -
<u>6. ATTRAKTIVITÄT UND GEFAHREN VON VIRTUELLEN WELTEN</u>	- 63 -
<u>6.1 Zeitverschwendung mit Suchtcharakter</u>	- 63 -
<u>6.2 Immersion</u>	- 67 -
<u>6.3 Flow</u>	- 70 -
<u>6.4 Sucht</u>	- 73 -

<u>7. SECOND LIFE</u>	- 78 -
<u>7.1 Das virtuelle Paradies- Technik als Religionsersatz</u>	- 78 -
<u>7.2 Versuch einer Gattungszuordnung</u>	- 81 -
<u>7.3 Die Entstehung von Second Life</u>	- 83 -
<u>7.4 Die Faszination von Second Life</u>	- 84 -
<u>7.5 Die goldenen Jahre 2006 und 2007</u>	- 86 -
<u>7.6 Die Schattenseiten und Grenzen des Online-Paradieses</u>	- 87 -
<u>7.7 Die Suche nach Aufmerksamkeit in der digitalen Geisterstadt im Jahr 2011</u>	- 88 -
<u>7.8 Zukunftsvisionen</u>	- 89 -
<u>8. DER AVATAR ALS MITTEL ZUR SOZIALEN INTERAKTION IN SECOND LIFE</u>	- 91 -
<u>8.1 Die Erschaffung des virtuellen Stellvertreters</u>	- 91 -
<u>8.2 Alternative Avatare</u>	- 93 -
<u>8.3 Kenner und Neulinge- Die Bildung spezieller Gruppierungen</u>	- 95 -
<u>8.4 Typologien der Bewohner/innen von Second Life</u>	- 97 -
<u>8.5 Kommunikation in Second Life</u>	- 101 -
<u>9. SOZIALE INTERAKTIONSFORMEN IN SECOND LIFE</u>	- 105 -
<u>9.1 Virtuelle Freundschaften</u>	- 106 -
<u>9.2 Gruppen</u>	- 109 -
<u>9.3 Events</u>	- 110 -
<u>10. AUSBLICK</u>	- 113 -
<u>11.FAZIT</u>	- 115 -
<u>12. ANHANG</u>	- 118 -
<u>12.1 Literaturverzeichnis</u>	- 118 -
<u>12.2 Abbildungsverzeichnis</u>	- 129 -
<u>12.3 Danksagung</u>	- 130 -
<u>12.4 Abstract</u>	- 131 -
<u>12.5 Lebenslauf</u>	- 133 -

1. Einleitung

Das Agieren und die Interaktion in virtuellen Welten sind im 21. Jahrhundert zentrale Themen, die sich sowohl in Bereichen der Medienwissenschaft, als auch in jenen der Psychologie und Soziologie wieder finden, wenn es darum geht die moderne Internetnutzung näher zu beschreiben. Aus einstigen leblosen Websites entstanden virtuelle Begegnungsräume, in denen der/die einst passive Nutzer/in zum *prosumer* wird, Inhalte konsumiert und produziert und somit das Internet aktiv mitgestaltet. Virtuelle Welten bieten die Möglichkeit der Begegnung und Kommunikation, ergänzt durch eine graphische Umgebung, wie man sie bei Second Life findet. Diese Welten erforscht man mit einem virtuellen Stellvertreter, einem Avatar, den man sich nach eigenen Wünschen gestalten und durch den man mit anderen Menschen, ebenfalls durch Avatare repräsentiert, in Kontakt treten kann. Das was früher schon GMUKs wie die Palazzo Software anstrebten, hat Second Life im Jahre 2003 erstmals einem größeren Publikum zugänglich gemacht: Second Life ist eine virtuelle 3D Welt jenseits des physikalischen Universums, in der alles von den Nutzern/Nutzerinnen selber geschaffen wird. Dabei ist der Fokus auf die soziale Interaktion gelegt, es gibt keine klaren Zielvorgaben, kein enges Regelkorsett, keine starren Strukturen, keine vorgegebene Handlung. Jeder Nutzer/Jede Nutzerin kann selbst entscheiden, wo, wann, wie und ob er oder sie durch den eigenen Avatar mit anderen virtuellen Stellvertretern in Kontakt tritt. Anders als bei Computerspielen bevölkern keine herkömmlichen Spielfiguren diese Welt, hinter jedem Avatar steht eine reale Person.

Ziel dieser Arbeit ist, ausgehend vom Avatar als Stellvertreter der Person vor dem Bildschirm, die soziale Dimension von virtuellen Welten, konkret am Beispiel von Second Life, zu verdeutlichen und den virtuellen Begegnungsraum mit all seinen Interaktionsmöglichkeiten zu erforschen. Um meine Vorgehensweise besser beschreiben zu können, habe ich meine Arbeit in mehrere große Bereiche geteilt. Da die Interaktion mit einem Avatar im Mittelpunkt der Arbeit steht, setzt sich der erste Teil mit dem Thema **virtuelle Identität** auseinander. Ausgangspunkte sind hierbei unter anderem die Theorien von Nicola Döring oder Sherry Turkle, aufgrund derer ich zu skizzieren versuche, wie sich der

Mensch im virtuellen Raum, der teilweise stark durch Anonymität geprägt ist, durch einen Avatar präsentieren kann, inwieweit der reale/virtuelle Körper zur Selbstgestaltung beiträgt und welchen Reiz ein bewusstes Spiel mit der eigenen Identität in virtuellen Welten hat. Während die realen Beziehungen oftmals weniger werden, erweisen sich digitale Welten als vertraut, weil sie die Kommunikation vereinfachen und man so unabhängig von Raum und Zeit mit vielen Menschen in Kontakt treten kann. Zeichnet sich die virtuelle Welt zudem noch durch spielerische Elemente aus, ist garantiert, dass sich dafür ein großes Publikum finden wird.

Das nächste große Kapitel beschäftigt sich daher mit dem **virtuellen Raum** und soll den Bogen von der Begriffsdefinition der Virtualität, über die Entstehung und die einzelnen Formen von virtuellen Welten, bis hin zu den Gefahren des Identitätsverlustes im Internet spannen. Aber auch die digitale Kommunikation und das Gefüge einer virtuellen Gemeinschaft sollen thematisiert werden, um den theoretischen Aspekt von sozialer Interaktion, gestützt auf Thesen von Howard Rheingold, aufzuzeigen.

In den meisten virtuellen Welten findet soziale Interaktion mit Avataren innerhalb einer Spielhandlung statt. Auch Second Life weist spielerische Aspekte auf. Legt man sich eine virtuelle Identität in einem anonymen Kontext zu, kommt dies einem Rollenspiel gleich, weil man sich durch einen virtuellen Stellvertreter so geben kann, wie man gerne wäre. Da für mich dieses Experimentieren mit der Identität, das Erkunden der virtuellen Welt durch harmlose Manipulation des eigenen Ichs unter anderem auch spielerische Züge aufweist, möchte ich in dem Kapitel **Spieltheorie** die Bedeutung des Spiels für die virtuelle Welt und die Funktion des Avatars darin näher behandeln.

In virtuellen Umgebungen, wie in der 3D Welt von Second Life trifft man auf Avatare, deren Schöpfer aus den unterschiedlichsten Gründen, wie Neugierde oder dem Bedürfnis nach Zugehörigkeit und Anerkennung, die Virtualität der Realität vorziehen. Um eine virtuelle Welt wie Second Life kennen zu lernen, braucht man vor allem Zeit. Das Eintauchen in die künstliche Wirklichkeit kann dabei als so echt und fesselnd angesehen werden, dass man Raum und Zeit der Realität vergisst und sich ganz auf das virtuelle Abenteuer einlässt. Wer sich in virtuellen Welten wohlfühlt, dort den ersehnten Anschluss an andere findet, wird immer wieder und vor allem häufig dorthin zurückkehren. Im Zustand völliger Konzentration, die man dem Geschehen

auf dem Bildschirm entgegenbringt, kann auf die dabei entstehenden positiven Gefühle Einfluss genommen werden. Diese Vorgänge des vorwiegend angenehmen Empfindens an der Partizipation werden in den Unterkapiteln **Immersion** und **Flow** beschrieben, während sich der Abschnitt **Sucht** mit den negativen Konsequenzen von exzessiver Computernutzung befasst.

In weiterer Folge möchte ich die soziale Interaktion in Second Life näher behandeln. Zunächst befasse ich mich mit **Second Life** als paradiesischem virtuellen Ort und ziehe Parallelen zur Religionswissenschaft. Obwohl Second Life nach wie vor besteht, kann man doch schon einen Lebenszyklus der 3D Welt darstellen. Ich beginne hierbei bei den Bestrebungen der Gründer aus einer Utopie ein konkretes Projekt zu machen. In diesem Kontext scheint es mir wesentlich, zu hinterfragen, ob es sich bei Second Life wirklich um ein „Spiel“ handelt, wie es vorschnell heißt, oder ob sich für diese Art der virtuellen Welt noch andere Definitionen finden. Second Life, wie man es heute vorfindet, kann man nur verstehen, wenn man auch seine Vergangenheit kennt. Ich untersuche also, wie sich das System vom grafischen Chat zur Marketingkulisse gewandelt hat und was nach dem medialen Höhepunkt mit der virtuellen Welt passiert ist. Aufbauend auf der Literatur zum Thema von 2006 bis 2008 (Vgl. Schmitz, Boellstroff, Stillich, Stöcker) ist es mir wichtig, mit dieser Arbeit einen gegenwärtigen Befund darüber abzugeben, wie es in Second Life im Jahr 2011 aussieht, welche Form der sozialen Interaktion durch Avatare derzeit stattfindet, ob diese Interaktion überhaupt noch möglich ist und welche Zukunftspotentiale in virtuellen Welten wie Second Life liegen. Um dem Titel meiner Diplomarbeit gerecht zu werden, will ich weiters auf das Phänomen Avatar in Second Life genauer eingehen. Dabei soll thematisiert werden, welche Formen von virtuellen Stellvertretern es gibt, welche Freiheiten und Gestaltungsmöglichkeiten sich dem Nutzer/der Nutzerin bieten und welche Gruppierungen sich in der Avatar-Gemeinschaft ergeben. Nachdem ich den **Kommunikationsaspekt von Second Life** und die dazugehörigen Funktionen betrachte, gehe ich exemplarisch auf drei **Formen der sozialen Interaktion** in Second Life ein. Ich beziehe meine Erkenntnisse dabei aus einem Selbstversuch, den ich im Rahmen dieser Diplomarbeit mache. Ich werde die einzelnen Kapitel, die sich mit Second Life befassen also durch meine persönlichen Eindrücke und Erfahrungen ergänzen. Zu den Interaktionsformen zählen neben virtuellen Freundschaften, die Gruppenbildung und die Teilnahme an Events.

Abschließend gilt es zu hinterfragen, ob Second Life in seiner jetzigen Form weiterhin bestehen und ob es wirklich als Prototyp für die Zukunft des Internets angesehen werden kann, die Entwicklungschancen der Avatartechnologie mit eingeschlossen.

Ich beginne mit einer Begriffsbestimmung des Wortes Avatar mit Bezug auf *fake identities*, um zu zeigen, dass Avatare nicht nur als Stellvertreter des realen Selbst, sondern durchaus als Chance zur spielerischen Erprobung anderer Identitätsformen verwendet werden können.

2. Vorbemerkung: Avatare und Fake-Identities

Das Wort „Avatara“ bedeutet in Sanskrit soviel wie „Herabkunft“ und beschreibt ursprünglich das Menschwerden des indischen Gottes Vishnu. In der Brockhaus Enzyklopädie steht, dass Vishnu auf die Erde kam, um die bedrohte Weltordnung zu schützen und wiederherzustellen, indem er diverse Verkörperungsformen annahm.¹

Interessant in diesem Zusammenhang sind auch die Definitionen des „Websters Dictionaries“ sowie des „Random House Dictionaries“. In ersterem wird die Bedeutung des Wortes Avatar mit *ava-* weg und *tarati* - er/sie/es überquert, beschrieben. Neben dem Ansatz der Inkarnation des Gottes Vishnu ist hier von einer Verkörperung eines Konzeptes oder einer Philosophie die Rede, meist in Gestalt einer Person, kann aber auch als ein abweichendes Stadium oder als Version einer kontinuierlichen Einheit gedeutet werden.²

Das Random House Wörterbuch greift den Gedanken der Verkörperung einer Haltung oder eines Prinzips auf und beschreibt dies als Manifestation einer Lebensanschauung.³

Im Computerbereich setzte sich der Begriff durch, um virtuelle Repräsentationen von Figuren oder Personen zu definieren. Einerseits finden Avatare in virtuellen Räumen Verwendung, die von vielen Menschen genutzt werden. Dazu zählen Chats, Online-Spiele, virtuelle Lern- und kommerzielle 3-D Anwendungen. Hierbei fungiert der Avatar als virtueller Stellvertreter und kann meist nach den Wünschen und

¹ Vgl. Brockhaus Enzyklopädie, Mannheim 1987, S. 422

² Vgl. <http://www.merriam-webster.com/dictionary/avatar>, Letzter Zugriff: 12.Februar 2011

³ Vgl. Random House Dictionary of English Language 1995 zitiert in: Vesna, Victoria, *Avatars im World Wide Web: Die Vermarktung der Herabkunft*, in: Bruns, Karin, Ramon Reichert [Hrsg.]: Reader Neue Medien: Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation, Bielefeld: transcript, 2007, S. 492

Vorstellungen des Benutzers/der Benutzerin modelliert werden⁴, aber auch als vorgefertigte Figur in Computerspielen oder anderen Computeranwendungen vorkommen. Im Falle einer Nicht-Kontrollierbarkeit des virtuellen Stellvertreters durch den Nutzer, spricht man von virtuellen Agenten (*bots*), die so programmiert sind, dass sie sich selbstständig den Wünschen und Zielen des Benutzers anpassen.⁵

Der Begriff „fake identities“ ist im Deutschen am besten mit „falschen Identitäten“, kurz *fakes*, zu übersetzen. Durch *fakes* ist eine gesicherte und eindeutige Zuordnung einer Online-Repräsentation zu einer konkreten Person oder Personenmerkmalen nicht möglich, was sich durch folgende Faktoren manifestiert:

.) Anonymität- es besteht kein nachvollziehbarer Zusammenhang zwischen einer Online Identität und einer realen Person.

.) Pseudo-Anonymität- auch wenn sich eine Person im Internet beispielsweise immer durch denselben Namen kennzeichnet, kann man dadurch keine Rückschlüsse auf die Person vor dem Computerbildschirm ziehen.

.) Identifizierbarkeit- ist nur dann gegeben, wenn man Informationen über die reale Person hat, die man mit den Inhalten der virtuellen Welt in Verbindung bringen kann.

.)Pseudo-Identifizierbarkeit – nutzergenerierte Informationen werden so dargestellt, als wäre ein direkter Bezug zu einer realen Person möglich, die jedoch in Wahrheit nicht existiert (z.B. fiktiver Vor- & Zuname)⁶

Fakes treten vor allem in textbasierten Online-Welten auf und sind dort fiktionale Online-Charaktere, die sich als authentische Selbstdarstellungen realer Personen ausgegeben. Meist bewahren sie die falsche Identität über Wochen oder Monate bevor sie aufgedeckt werden. Fakes werden heutzutage unter anderem für Studienzwecke oder kriminalistische Untersuchungen eingesetzt, dienen aber in den meisten Fällen nur zur Unterhaltung bzw. zur Verwirrung der Online-Community Mitglieder.⁷

Der theoretische Teil dieser Diplomarbeit legt den Fokus zunächst auf den Avatar, als virtuelle Identitätsform, weshalb in den folgenden Abschnitten auf die Identitätsbildung und die diversen Formen des Identitätsvorkommens im Internet näher eingegangen wird.

⁴ Vgl. Bendel, Oliver, *Avatare*, in: Mertens, Peter, Adreas Back [Hrsg.] Lexikon der Wirtschaftsinformatik, Berlin: Springer, 2001, S.60

⁵ Vgl. Mainzer, Klaus, Künstliches Leben und virtuelle Agenten, <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/6/6212/1.html> ; Letzter Zugriff: 12.Februar 2011

⁶ Vgl. Döring, Nicola, *Identitäten und Internet*, in : Sozialpsychologie des Internets, Göttingen: Hogrefe 2003, S.344ff.

⁷ Vgl. Ebd. S.386f.

3. Identitätsbildung im Internet

3.1 Das Selbst in der virtuellen Welt

Laut der Sozialpsychologin Helga Bilden ist das Selbst, wie auch das Selbstbild in der Lage sich immer wieder neu zu konstruieren, meist definiert sich eine Person nicht nur durch ein Selbst, sondern durch viele verschiedene Selbst, die vor allem durch die Interaktion mit anderen Personen hervorgerufen werden.

Sie nimmt eine grobe Einteilung an Ausprägungen des Selbst vor:

- das *biographische Selbst*: Jenes Selbst, dass sich durch die eigene Biographie manifestiert hat. Aspekte aus den verschiedenen Lebensphasen werden dazugezählt.
- das *Rollen Selbst*- Jenes Selbst, das man annimmt, wenn man mit anderen Personen interagiert. Diese Ausprägung des Selbst hängt stark von der jeweiligen Situation und den Persönlichkeitseigenschaften der Person ab.
- das *mögliche Selbst*- Dieser Ansatz, vereint alle Selbstbilder, die wir in uns tragen und die bei Bedarf genutzt werden können.
- das *Schatten Selbst* beinhaltet jene Persönlichkeitsanteile, die man ablehnt, jedoch als Projektion auf andere Menschen wirft.⁸

Während der Poststrukturalismus das Selbst als *dezentriert* betitelt, geht die Psychoanalyse davon aus, das Selbst sei gespalten.⁹ Sherry Turkle, Soziologin und Professorin für Technik, die den Ansatz des Poststrukturalismus teilt, rechtfertigt die Sichtweise des dezentrierten Selbst durch die Aussage, dass Computerbildschirme es möglich machen, Identitäten zu selben Zeit in verschiedenen Umgebungen mühelos zu dezentrieren. Damit meint sie, dass der Mensch durch die langjährige Erfahrung mit gängigen Computer- Betriebssystemen zum Online-Multitasking fähig geworden ist. So kann heutzutage der Vorgang des e-Mail-Verschickens, mit Chatten und gleichzeitiger Textverarbeitung verbunden werden.¹⁰

Der Psychoanalytiker Jacques Lacan setzt dieser Ansicht entgegen, dass das Ich eine Illusion sei, die sich immer wieder dar- und entstellt. Es bestehe außerdem ein permanenter Spannungszustand zwischen dem Ideal-Ich und dem Ich-Ideal.

⁸ Vgl. Bilden, Helga, *Das Individuum- ein dynamisches System vielfältiger Teil-Selbste. Zur Pluralität in Individuum und Gesellschaft*, in: Keupp, Heiner, Reante Höfer [Hrsg.]: *Identitätsarbeit heute. Klassische und aktuelle Perspektiven der Identitätsforschung*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1997, S.237f.

⁹ Vgl. Freud, Sigmund, *Die Ich-Spaltung im Abwehrvorgang*, in: *Gesammelte Werke XVII*, Frankfurt am Main 1999, 59ff.

¹⁰ Turkle, Sherry, *Who are we?*, <http://www.wired.com/wired/archive/4.01/turkle.html> , Letzter Zugriff: 12.Februar 2011

Das Ideal-Ich bezieht sich auf jenes Bild, das wir von uns selbst haben und das auf die imaginäre Identifikation mit einem Bild zurückgeht, auf dem wir uns liebenswert finden und uns selbst gefallen. Meist handelt es sich dabei nicht nur um ein einzelnes Bild, sondern kann auch durch eine Kombination von Bildern dargestellt werden. Übertragen auf das Verhalten des Individuums in der virtuellen Welt, bedeutet dies, dass es immer Repräsentationen von Subjekten geben wird, mit denen wir uns sofort identifizieren, je nachdem wie wir uns unsere Ideal-Ichs vorstellen.¹¹

Aus diesen Ansätzen geht hervor, dass die Identität eines Menschen, kein angeborenes und somit statisches Merkmal ist, sondern sich im Laufe eines Lebens kontinuierlich weiterentwickelt.

Die Identität beginnt sich schon im frühen Kindesalter, zunächst durch Nachahmung der Bezugspersonen, zu entwickeln und kann als Rollenspiel betrachtet werden, geht es doch darum, sich die Rollen anderer, zuerst konkreter Personen, später der Allgemeinheit, anzueignen und somit die Entwicklung des eigenen Selbst zu begünstigen oder wie Jol de Mul schreibt: "Our identity is not a simple fact, but a continuous task only ending with our death."¹²

Die Weiterentwicklung des Selbst begründet der Soziologe G.H.Mead mit seinen Thesen zur sozialen Interaktion. Bestimmte Objekte (Personen, Ideen, Gegenstände) werden subjektiv mit Bedeutungen belegt und es entfaltet sich, basierend auf deren Grundlagen, beim Einzelnen Identität und Selbstbewusstsein, bedingt durch die Ausführung einer konkreten Handlung. Dies wiederum gilt als Voraussetzung dafür, dass sich der Mensch in eine Gesellschaft integrieren kann.¹³

*"Human identity is not a self-contained entity, hidden in the depths of our inner self, but is actively constructed in a social world with the aid of various expressions, such as social roles, rituals, clothes, music and life stories."*¹⁴

In digitalen Welten kann sich der Nutzer/die Nutzerin so mit dem Objekt am Bildschirm identifizieren, der Avatar wird zu seinem/ihrem Stellvertreter. Zu allererst ist der Avatar ein leeres Ich, das im Prinzip von jedem angenommen werden kann, erst durch die persönliche Zuwendung eines Nutzers/einer Nutzerin wird

¹¹ Vgl. Jagodzinski, Jan, *Identität im Cyberspace. Ein psychoanalytischer Zugang*, in: Hipfl Brigitte, Elisabeth Klaus, Uta Scheer[Hrg.], *Identitätsräume. Körper und Geschlecht in den Medien*, Bielefeld: transcript 2004, 340f.

¹² De Mul, Jol, *The Game of Life: Narrative and ludic identity formation in Computer Games*, in: Raessens, Joost [Hrsg.]: *Handbook of computer game studies*, Cambridge, MIT Press, 2005, S.253

¹³ Vgl. Burkart, Roland, *Kommunikationswissenschaft. Grundlagen und Problemfelder. Umriss einer interdisziplinären Sozialwissenschaft*, Wien: Böhlau, 2002, S. 151

¹⁴ De Mul, Jol, *The Game of Life: Narrative and ludic identity formation in Computer Games*, S.251

Identifikation möglich. Die Dauer bzw. der Grad der Identifikation ist abhängig von der Handlungsfähigkeit des Avatars. Diese kann der Nutzer/die Nutzerin nicht gänzlich kontrollieren, gibt doch die virtuelle Welt von Anfang an bestimmte Regeln, Grenzen und Ziele vor. Zudem kommt auch die Verwehrung der Befriedigung, die dem System einprogrammiert ist: Geht man beispielsweise von einem Online-Spiel aus, so kann jeder Spieler/ jede Spielerin einen gewissen Level an Fertigkeiten, Belohnungen und Fähigkeiten erreichen, über dieses Stadium der Perfektion ist es schwer hinauszukommen. Entweder man verliert die Lust zu spielen und gibt sich mit dem Erreichten zufrieden, oder man entwickelt einen aggressiven Ehrgeiz, das Spiel zu besiegen. Diese Form der Aggression konnte Lacan schon beim Kleinkind feststellen, wenn es ihm nicht möglich ist sein spektrales Ideal-Ich im Spiegelstadium zu erreichen. Die Motivation im Spiel über sich selbst hinauszuwachen wird meist durch den Faktor verstärkt, dass Avatare unsterblich sind. Selbst wenn sie sterben sollten, können sie wieder belebt werden. Diese beliebig oft durchführbaren Wiederholungen verstärken den Ehrgeiz, das Spiel als Gegner anzusehen. Durch die Wiederauferstehung des Avatars wird auch der Spieler/die Spielerin vor dem Bildschirm psychisch wiederhergestellt. Die Wiederholung einer Spielhandlung ist so gesehen auch immer eine Bestrafung für das Versagen und bedingt gleichzeitig ein masochistisches Vergnügen die eigene Treffsicherheit zu steigern.¹⁵ Laut Turkle gelingt es dem Spieler/ der Spielerin, durch die Unsterblichkeit seines/ ihres Avatars eine Hass-Liebe Beziehung zu ihm aufzubauen. Man durchlebt durch den virtuellen Stellvertreter extreme Gefühlszustände von Befriedigung bis hin zu Frustration.¹⁶

3.2 Identitätsformen im Internet

Schon im Alltag treten viele Menschen als völlig unterschiedliche Personen auf. Man legt sich für Privat- und Berufsleben jeweils eigene Identitäten zu. Diese gesellschaftlichen Masken sind jedoch zumeist in einer einzigen Selbst-Identität integriert. Das Problem, dass man die gesellschaftlichen Masken nicht von dem physischen Anteil, dem Körper trennen kann, existiert im virtuellen Raum nicht. Verschiedene Online-Rollen können sich in der realen Identität der Nutzer/innen überschneiden, die verschiedenen Online-Persönlichkeiten können jedoch nicht dezidiert einem real existierenden Individuum zugeordnet werden. Jeder Online- Identität steht so nur ein begrenzter Rahmen an Ausdrucksmöglichkeiten zur Verfügung, was sie wenig flexibel wirken lässt, ihnen jedoch gleichzeitig ein breiteres

¹⁵ Vgl Ebd. 350f.

¹⁶ Vgl. Turkle, Sherry, *Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internet*, Reinbek: Rowohlt, 1999, S.288f.

Spektrum an Identitätsaspekten bietet als es dem physischen Individuum in der Wirklichkeit zur Verfügung steht.¹⁷

Der Begriff Identität ist, auf das Internet bezogen sehr breit gestreut, weshalb Nicola Döring folgende Einteilung¹⁸ vornimmt:

Virtuelle Identität

Unter dem Begriff Virtuelle Identität versteht man die Repräsentation einer Person im Netz, welche sich durch Dauerhaftigkeit und subjektive Relevanz kennzeichnet.

Ein charakteristisches Merkmal von virtuellen Identitäten ist die Tatsache, dass der Nutzer seine Identitätsrepräsentation auf dem Monitor beobachten kann und diese Identitätskonstruktion jederzeit durch eigenes Zutun, wie den Gebrauch von Maus, Tastatur etc., verändern kann.

Online Selbstdarstellung

Mit der Online- oder virtuellen Selbstdarstellung meint man, die Repräsentation einer Person im Internet für eine Aktivität, die einmalig ist, oder sich durch kurze Dauer kennzeichnet, wobei nur ein Bruchteil von Online-Selbstdarstellungen als Online-Identitäten gelten.

Beide Formen bedienen sich dienst- oder anwendungsspezifischer Requisiten, welche die Selbstdarstellung vereinfachen sollen und die Selbstdarstellungsziele und saliente Identitäten beeinflussen. Zu solchen netzbasierten Identitätsrequisiten zählen unter anderem e-Mail, Newsgroups oder Chats.

In „*Identitäten und Internet*“ unterscheidet Nicola Döring zwischen nutzerdefinierten, systemgenerierten und mitnutzerproduzierten Merkmalen. So zählen alle Angaben, die den Nutzer/die Nutzerin in den Mittelpunkt stellen und ihn/sie charakterisieren, zu den nutzerdefinierten Merkmalen z.B. die Wahl eines Nicknames. Als systemgeneriertes Merkmal gilt beispielsweise die IP-Adresse, da diese vom Nutzer/der Nutzerin nicht verändert werden kann. Als mitnutzerproduzierte Merkmale werden hingegen Rankings, Votings oder Forenbeiträge angesehen, die der Nutzer/die Nutzerin abgibt und so aktiv die virtuelle Welt mitgestaltet.¹⁹

¹⁷ Vgl. Reid, Elizabeth, *Das Selbst und das Internet*, in: Thiedeke, Udo [Hrsg.], *Virtuelle Gruppen-Charakteristika und Problemdimensionen*, Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, 2000, S. 284f.

¹⁸ Vgl. Döring, Nicola, *Identitäten und Internet*, in : *Sozialpsychologie des Internets*, Göttingen: Hogrefe 2003, S.341f.

¹⁹ Vgl. Ebd. S.343 f.

Die digitale Identität beschreibt eine Erkennungs- und Verwaltungstechnologie, die meist im geschäftlichen Online-Verkehr Einsatz findet und sich als digitale Unterschrift versteht, was die Identifizierbarkeit einer Person im Internet garantiert.²⁰

3.3 Die Inszenierung des Subjekts als Kunst der Selbstgestaltung

Die Erschaffung der Identität wird vom Philosophen Wilhelm Schmid als kreativer Prozess bezeichnet. Demnach sei das Selbst ein Kunstwerk. Angelehnt an Foucaults Thesen behauptet er, die Selbstgestaltung sei eine Form der Lebensgestaltung.²¹ Dabei spielen Zeitlichkeit und Vergänglichkeit keine Rolle, denn das gestaltende Selbst erschafft sich immer wieder neu, entwickelt dabei permanent eine harmonische, konsistente Identität, deren fortwährende Konstruktion nur durch den natürlichen Tod gestoppt werden kann.

Bei der Kunst der Selbstgestaltung versteht sich das Selbst gleichermaßen als Subjekt und Objekt, ist somit Gestalter und gestaltendes Material; es verfügt über Wissen von den Gegebenheiten seiner Umwelt, besitzt gleichzeitig aber auch die Fähigkeit die Grenzen der Ich-Gestaltung zu modellieren.²²

Als Voraussetzung für die Selbstgestaltung gilt es dabei eine reflexive Haltung zu sich selbst zu entwickeln. Foucault spricht in diesem Zusammenhang von „Selbstsorge“²³. Damit ist die Fähigkeit gemeint, Aufmerksamkeit für sich selbst zu entwickeln, um dadurch seine Gestaltungsmöglichkeiten und -bedürfnisse zu erkennen.

Das Subjekt kann die Beziehung zu sich selbst nie im machtfreien Raum herstellen, da das gestaltende Selbst immer den eigenen Interpretationen sowie den Deutungen des sozialen Umfelds unterliegt. Diesen Ansatz vertritt auch die Sozialpsychologie in Form der Selbstdiskrepanztheorie von Higgins. Demnach gibt es drei Arten von Selbstbildern: 1.) *Das tatsächliche Selbst*: Wie man ist; 2.) *Das ideale Selbst*: Wie man sein möchte; entspricht den eigenen Wünschen und Hoffnungen, und schließlich 3.) *Das geforderte Selbst*: Wie man sein sollte; geht auf Pflichten und soziale bzw. moralische Normen zurück. Da man jedoch auch durch das Fremdbild bestimmt wird, ergeben sich insgesamt sechs Bilder, die verschiedenen Diskrepanzen

²⁰ Vgl. Ebd. 346f.

²¹ Vgl. Schmid, Wilhelm, *Philosophie der Lebenskunst*, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1998, S.72f.

²² Vgl. Ebd. S.79

²³ Vgl. Foucault, Michel, *Technologien des Selbst*, Frankfurt am Main: Steinkamp, 1993, S.34f.

mit sich bringen,²⁴ auf welche im Rahmen dieser Diplomarbeit jedoch nicht näher eingegangen wird.

Die Determination von außen veranlasst das Selbst nicht zur Kapitulation, sondern hilft ihm zu begreifen, dass es ebenfalls an der Ausübung von Macht beteiligt sein und die Machtposition ausnutzen kann, um den eigenen Möglichkeitenhorizont kreativ zu erweitern.²⁵

Der Mensch eignet sich im Zuge seiner Entwicklung und Sozialisation viele Teilidentitäten an. Diese entstehen durch die Möglichkeit, in einer Vielzahl unterschiedlicher sozialer Kontexte zu kommunizieren. War früher die Verfügbarkeit einer einzigen, gesicherten Identität wichtig, geht es in heutigen Kontexten vielmehr um die Fähigkeit Teil-Selbste zu bilden und bei Bedarf umzugestalten. Dies begünstigt die Entwicklung einer komplexen und flexiblen Identität und führt letztendlich zur Ausbildung eines Identitäts-Patchworks.²⁶ Inwieweit der Nutzer/ die Nutzerin zwischen Online und Offline Identität zu unterscheiden weiß, liegt am Ausmaß und der Art seiner Internetnutzung. Gerade in virtuellen Kontexten von Online-Spielen und Simulationen, die mit Chat Funktionen ausgestattet sind, kann es zu einer vielfältigen Ausbildung von Identitäten kommen.

Oftmals wird das Eintauchen in den virtuellen Raum als Flucht vor den Konventionen der Wirklichkeit betrachtet, doch die virtuelle Gesellschaft ist der realen gar nicht so unähnlich. Die User/innen scheinen wie im realen Leben einen Ehrgeiz zu entwickeln, besser, erfolgreicher und schöner als die Mitstreiter zu sein. Sie sind bemüht, sich von der Mainstream-Identität zu lösen und die Idealidentität zu erreichen. Der Beschönigungs-Affekt auch als *assertive* Selbstdarstellung bekannt, meint, durch besondere Äußerungen oder Gestaltung des Avatars, attraktiv auf potentielle Partnerinnen oder Partner zu wirken, die Kontaktchancen zu verbessern und so das eigene Selbstwertgefühl und Wohlbefinden zu steigern. Dies tritt ein, wenn man dem erwünschten Idealbild des Selbst entspricht.²⁷ Oftmals übernehmen User/innen, die eine Ideal-Identität anstreben, so genannte Netzämter. Dies sind Rollen, die ein überdauerndes Engagement erfordern, soziale Kontakte ebnen und

²⁴ Vgl. Steins, Gisela, *Sozialpsychologie des Körpers: Wie wir unseren Körper erleben*, Stuttgart: Kohlhammer, 2007, S. 19

²⁵ Vgl. Scherger, Simone, *Die Kunst der Selbstgestaltung*, in: Becker, Barbara, Irmela Schneider [Hrg.] *Was vom Körper übrig bleibt; Körperlichkeit Identität- Medien*, Frankfurt am Main: Campus 2000, S.241

²⁶ Vgl. Köhler, Thomas, *Faktoren der Veränderung des Selbst bei computervermittelter Kommunikation*, in: *Zeitschrift für Gruppendynamik und Organisationsberatung*, 32/2001, S.191-202, hier 199f.

²⁷ Vgl. Döring, Nicola, *Identitäten und Internet*, S.383f.

Macht und Einfluss ausstrahlen, da nur erfahrene Nutzer/innen diese Ämter ausüben können. Sie bieten Neulingen (*Newbies*) Teil dieser Erfahrung an und helfen ihnen somit neue Fertigkeiten zu erwerben, Selbstbilder zu entwickeln und Kontakte zu knüpfen.²⁸

Ein Wechsel hin zur Ideal-Identität ist meist auch körperbezogen, weshalb im nächsten Abschnitt untersucht werden soll, wie der Körper zur Identitätsbildung beitragen kann.

Durch die Festlegung einer Identitätsform und die Ausstattung mit den jeweiligen Charaktereigenschaften, hat man noch kein vollständiges Identitätsbild geprägt. Gerade im Bereich der Online-Spiele, bei denen man sich durch einen Avatar repräsentiert fühlt, nimmt der Körper als Ausdrucks- und Inszenierungsmittel eine starke Position ein.

3.4 Der Körper als Mittel der Selbstgestaltung im Internet

Foucault sah den Körper neben dem Geist ebenfalls als Gegenstand der Selbstsorge an, der Umgang mit ihm beruhe auf „allgemein formellen Prinzipien im Gebrauch der Lüste, auf ihrer Aufteilung, Begrenzung und Hierarchisierung.“²⁹

Der Körper ist das sichtbare Mittel der Repräsentation. Handlungen werden durch den diesen erst sichtbar.

Nun scheinen die Möglichkeiten, einen Körper zu gestalten, in der realen Welt begrenzt, in der virtuellen Welt ist es jedoch möglich, die Grenzen zu überwinden und durch kreative Selbstgestaltung Schemata zu unterlaufen, was sich zum Beispiel in der Erschaffung neuer Geschlechtsformen in virtuellen Räumen zeigt.³⁰

Der Körper in der virtuellen Welt von Spielen und Simulationen, ist eine stereotypisierte, graphische Repräsentation. Neben dem sichtbaren Avatar am Computerbildschirm, der nicht immer mit dem des Nutzers/der Nutzerin im *realen* Leben übereinstimmen muss, entsteht ein Eindruck von Körperlichkeit, durch den Dialog mit anderen Nutzern/Nutzerinnen aber auch durch Texte und Graphiken, die in Chatfunktionen zum Einsatz kommen. Dabei erschafft man durch die Sprache ein konstruiertes Gefühl, ohne von physischen oder sinnlichen Eindrücken beeinflusst zu werden.³¹ Der Körper bleibt dabei gänzlich unthematisiert. Laut Thomas Wetzstein

²⁸ Vgl. Ebd. S.374f.

²⁹ Foucault, Michel, *Technologien des Selbst*, S.118

³⁰ Vgl. Scherger, Simone, *Die Kunst der Selbstgestaltung*, 2000, S.246f.

³¹ Vgl. Becker, Barbara, *Cyborgs, Robots und Transhumanisten. Anmerkungen über die Widerständigkeit eigener und fremder Materialität* in: Becker, Barbara, Irmela Schneider [Hrg.] Was vom Körper übrig bleibt; Körperlichkeit Identität- Medien, Frankfurt am Main: Campus 2000, S.41f.

erfahren die Nutzer/innen in der virtuellen Welt den Drang, den physischen Körper abzuschütteln bzw. aus dem eigenen Körpergefängnis auszubrechen.³²

Der Körper dient in virtuellen Kontexten, in denen man Avatare zur Verfügung hat, wie im realen Leben als Ausgangspunkt jeder Kommunikation. Durch die visuellen Darstellungen lassen sich Menschentypen erfassen, durch Hilfsmittel wie Kleidung, Mimik, Gestik und Habitus werden Körpersymbole verstärkt und Status vermittelt.

Neben Sprache und Codes, die sich in virtuellen Kontexten immer neu bilden, spielt auch die Körperlichkeit eine entscheidende Rolle. Hat man kein virtuelles Abbild in Form eines Avatars zur Verfügung, bedient man sich der textbasierten Selbstdarstellung und versucht so in Form von Körpermetaphern (z.B.: *grins*, *würg*, *schnief*) oder Emoticons (Aneinanderreihung verschiedener Schriftzeichen, die Smilies nachbilden) den eigenen körperlichen Zustand graphisch zu illustrieren.³³

Nach Erving Goffman, Professor für Anthropologie und Soziologie, inszeniert sich der Mensch selbst, um von anderen wahrgenommen zu werden. Die Darstellung des einzelnen bezeichnet Goffman als *Fassade* und meint damit das Ausdrucksrepertoire, das dem Menschen zur Verfügung steht und das er im Rahmen von Interaktion bewusst oder unbewusst einsetzen kann. Neben der szenischen Komponente, die Goffman als Bühnenbild bezeichnet, ist besonders die persönliche oder soziale Fassade wichtig. Als persönliche/soziale Fassade können jene Ausdrucksmittel gesehen werden, die man am stärksten mit dem jeweiligen Darsteller verbindet bzw. von denen wir erwarten, dass er sie besitzt. Dazu zählen Geschlecht, Alter, physische Erscheinung, Gestik, Mimik, Sprechweise etc.

Da die Fassade ein sehr großes Feld beschreibt, unterteilt sie Goffman in *Erscheinung* und *Verhalten*. Als *Erscheinung* tituliert er jene Teile der Fassade, die auf den Status des Darstellers/der Darstellerin hinweisen sowie Information über die aktuelle Situation geben, in der er sich der Darsteller/die Darstellerin gerade befindet.

Mit *Verhalten* sind jene Aspekte der Fassade gemeint, die dazu dienen, sich die Rolle anzueignen, die der Darsteller/die Darstellerin im Zuge der Interaktion spielen will. Für verschiedene Rollen kann die gleiche Fassade verwendet werden, eine soziale Fassade kann jedoch auch institutionalisiert werden, wodurch sie an

³² Vgl. Wetzstein, Thomas, Datenreisende. Die Kultur der Computernetze, Opladen: Westdeutscher Verlag, 1995, S.86f.

³³ Vgl. Funken, Christiane, *Körpertext oder Textkörper, Zur vermeintlichen Neutralisierung geschlechtlicher Körperinszenierungen im elektronischen Netz*, in: Becker, Barbara, Irmela Schneider [Hrg.] Was vom Körper übrig bleibt; Körperlichkeit Identität- Medien, Frankfurt am Main: Campus 2000, S.104f.

Bedeutung und Stabilität gewinnt, die von den zeitlich begrenzten Aufgaben, die es zu erfüllen gibt, unabhängig ist. Dadurch wird die Fassade zum Selbstzweck.³⁴

Goffman verfasste seine Schriften zu einer Zeit, als man noch weit davon entfernt war, graphische Stellvertreter in virtuellen Welten zu erschaffen oder virtuelle Begegnungen überhaupt möglich waren.

Für ihn war das wichtigste Merkmal einer Interaktion immer die Anwesenheit mindestens zweier Körper. Demnach kann körperliche Präsenz zwischen zwei oder mehreren Akteuren nur möglich sein, wenn

“...die Handelnden deutlich das Gefühl haben, dass sie einander nahe genug sind, um sich gegenseitig wahrzunehmen bei allem was sie tun einschließlich ihrer Erfahrung der anderen und nahe genug auch, um wahrgenommen zu werden als solche, die fühlen, dass sie wahrgenommen werden.“³⁵

Damit physische Anwesenheit gilt, ist es wichtig, dass sich die Akteure stets als Rollenträger begegnen. Um eine Rolle richtig zu spielen, ist es wichtig, sowohl die Spiel- als auch die Körperregeln zu kennen. Der Körper als Mittel zur Selbstdarstellung ist für Goffman ein dramaturgischer Körper. Dieser kommt bevorzugt auf der „Vorderbühne“ zum Einsatz. Goffman benutzt die Metapher, um den Ort zu beschreiben, an dem die Vorstellung stattfindet. Die Bühne repräsentiert unser Leben, es werden wünschenswerte Eindrücke, welche die Umwelt erhalten soll, inszeniert, andere die der Gesellschaft als wenig zumutbar erscheinen, werden verdrängt. Der dramaturgische Körper dient als Stilmittel, um den disziplinierten, kontrollierten und bewusst inszenierten Körper darzustellen. Er wird eingesetzt, um in sozialen Situationen einen normativ richtigen Eindruck zu hinterlassen. Die Repräsentation des Körpers auf der Vorderbühne spiegelt also das wieder, was von der Gesellschaft erwartet wird, auf der Hinterbühne kann der Akteur jedoch aus der Rolle heraustreten, dort kann er den, durch die Darstellung konzipierten Eindruck hinterfragen und gegebenenfalls widerlegen.³⁶

Wenn der Schweizer Schriftsteller Urs Jaeggi schreibt: “Der Skandal der virtuellen Welt ist die Immaterialität, die Zumutung einer körperlosen Existenz.“³⁷ so postuliert er, dass es im digitalen Netz keinen Körper gibt. Durch textbasierte Kommunikation können nur Anzeichen für Empfindungen von Körperzuständen gemacht werden,

³⁴ Vgl. Goffman, Erving, *Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag*, München: Piper, 2003, S. 23ff.

³⁵ Vgl. Goffman Erving, *Interaktionsrituale. Über Verhalten in direkter Kommunikation*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1971, S.28f.

³⁶ Vgl. Goffman, Erving, *Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag*, S. 100f.

³⁷ Jaeggi,Urs, Über Kunst reden, http://www.universes-in-universe.de/jaeggi/texte/why_de.htm, Letzter Zugriff: 12.Februar 2011

sinnliche Nähe oder Intimität lassen sich online nur sprachlich oder mit Hilfe von Audio-Signalen erzeugen. Durch die nicht vorhandene direkte Körperlichkeit entfällt jedoch auch die körperbezogene Bewertungsangst, mit der die Nutzer im realen Leben oftmals konfrontiert sind. Durch die Distanz zum eigenen Körper, fällt es leichter zu kommunizieren und sich dabei in andere Altersgruppen, Ethnien oder Geschlechterrollen hineinzudenken.³⁸

Um die große Bedeutung der Körperlichkeit im virtuellen Umfeld noch gezielter zu unterstreichen, sei einerseits auf die vielen körperbezogenen Aktivitäten verwiesen, die der User in Online-Spielen vornehmen kann, (Einige davon sind auch im Kapitel zu Second Life näher beschrieben) und andererseits wird jene Form der virtuellen Körpererfahrung angesprochen, die helfen kann, die eigene Identität, sowohl virtuell als auch real, besser kennen zu lernen: das *gender swapping* -virtuelle Körper-Experimente zur Identitätsbildung.

3.5 Selbstgestaltung durch Identitätswechsel

Neben altersbezogenem Identitäts- und Ethnizitätswechsel zählt der Online-Geschlechterwechsel zur beliebtesten Form, sich in der virtuellen Welt zu präsentieren. Die Geschlechtsidentität entsteht performativ in der Darstellung, kann situativ, zeitweise oder dauerhaft sein.³⁹

Die Vorstellung von fluiden Online-Identitäten beruht auf der Loslösung von der scheinbaren Starrheit des Selbst in der wirklichen Welt und kann als Befreiung oder Gefahr gelten.⁴⁰

Das große Spektrum an verfügbaren Avataren eröffnet eine Vielzahl von Fantasieszenarien, die man ausleben kann. Gender Swapping kann die Möglichkeit bieten, Herrschaft über das andere Geschlecht auszuüben, heimliche Bewunderung für das andere Geschlecht auszudrücken oder den unbewussten Wünschen Raum zu geben, eben Dinge zu tun, die man sich im *Real Life* nicht zutraut.⁴¹

Beim Online-Geschlechterwechsel (neben *gender swapping* auch als *gender bending*, *gender switching* oder *sex-crossing* bekannt) unterscheidet man zwischen dem geschlechtsspezifisch motivierten- und dem identitätsrelevanten Geschlechterwechsel. Bei ersterem geht es darum, mit dem virtuellen Körper das Begehren des anderen Geschlechts nachzuvollziehen. Meist wird dieses

³⁸ Vgl. Funken, Christiane, 2000, S. 116f.

³⁹ Vgl. Vogelsang, Waldemar, Ich bin, wen ich spiele. Ludische Identitäten im Netz, in: Thimm, Caja (Hrsg.), Soziales im Netz. Sprache, Beziehung und Kommunikationskultur im Internet Wiesbaden: Opladen, 2000, S.240-259

⁴⁰ Vgl. Reid, Elizabeth, *Das Selbst und das Internet*, 2000, S. 275f.

⁴¹ Vgl. Jagodzinski, Jan, *Identität im Cyberspace. Ein psychoanalytischer Zugang*, 2004, S. 359f.

Ausprobieren der fremden Geschlechtsform durch *cross-dressing* (Verkleidung als Frau oder Mann) vollzogen. Viele Menschen, die eine Geschlechteranpassung im Offline-Leben anstreben, nutzen die Online Identität als Vorbereitung oder Erprobung für die neue Offline-Identität. Studien haben ergeben, dass Männer oft aus voyeuristischen Gründen ein *gender-switching* vollziehen, um beispielsweise Zugang zu Foren oder Chats zu erlangen, die ausschließlich Frauen vorbehalten sind, während Frauen sich online als Männer ausgeben, um erstgenommen zu werden bzw. gleichberechtigt zu erscheinen oder sexuellen Annäherungen auszuweichen.⁴² Ist der Geschlechterwechsel identitätsrelevant, geht es eher darum, gegengeschlechtliche Anteile der jeweiligen Persönlichkeit zu explorieren oder tradierte Geschlechterrollen zu hinterfragen. So erlangt man Einblicke in die Lebenssituation des anderen Geschlechts und die sozialen Konstruktionen von Mann- und Frausein werden dadurch transparenter und können verändert werden.⁴³ Männer können so weibliche Selbstdarstellung nutzen, um konträr zu den Stereotypen, Emotionalität und Verletzlichkeit zuzulassen, während Frauen die männliche Selbstdarstellung in der virtuellen Welt dazu verwenden, ihre Kompetenzen und Stärken auszuloten. Auf diese Art kann man sich Selbstinterpretationen und Verhaltensweisen des anderen Geschlechts aneignen, die eine Interaktion leichter machen.⁴⁴

In der westlichen Welt wird Geschlecht am Körper festgemacht. Er ist ein verlässlicher Kommunikator für das Geschlecht. Durch die sexuelle Zeichenhaftigkeit des Körpers über Genitalien und typische Darstellungselemente wird der Körper als der eines Mannes oder der einer Frau kategorisiert. Die Zuschreibung als Mann oder Frau gilt als Garant sozialer Ordnung. Der Cyberspace bringt diese Ordnung durcheinander, indem er sich als Ort der alternativen Geschlechterinszenierung versteht. Durch *gender swapping* bekommt man die Möglichkeit in den Körper des anderen Geschlechts zu schlüpfen und Identitäten zu entfalten, die das eigene Geschlecht untergraben. Der Geschlechtertausch vollzieht sich meist schon mit der Wahl des Nicknames, der nach Goffman die Erscheinung repräsentiert, jedoch

⁴²Vgl. Dorer, Johanna, *Gendered Net: Ein Forschungsüberblick über den geschlechtsspezifischen Umgang mit neuen Kommunikationstechnologien*. In: Rundfunk und Fernsehen, 45. Jg, 1997., Heft 1, S. 22f.

⁴³ Vgl. Döring, Nicola, *Identitäten und Internet*, 2003, S.379f.

⁴⁴ Vgl. Turkle, Sherry, *Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internet*, S.211f.

keinen Bezug auf das Verhalten oder die Funktion der Körpermetaphern nimmt, die gemeinsam mit der Erscheinung die persönliche Fassade darstellen würden.⁴⁵

So beliebt das Gender Swapping in den digitalen Welten auch ist, der virtuelle Geschlechterrollenwechsel kann gerade für Jugendliche problematisch sein, wie die Kulturwissenschaftlerin Anke Bahl weiß:

“Wenn sich die Geschlechteridentität per Tastendruck bestimmen lässt, erscheint es zunächst sehr einfach, sich als Vertreter des anderen Geschlechts auszugeben. [...] Es kann jedoch auch Verwirrung auslösen, sobald man versucht, sich dessen scheinbar typische Verhaltensweisen anzueignen und sich der Selbstverständlichkeit seines bisherigen Handelns plötzlich beraubt sieht.”⁴⁶

Viele User und Userinnen vollziehen nie Geschlechtertausch oder probieren dies nur sporadisch einmal aus. Meist geht es ihnen um die Anpassung an Stereotype, hinsichtlich körperbezogener Idealbilder oder sexueller Normen. Nur eine Minderheit sieht Online Geschlechterwechsel als regelmäßige aktive Identitätsarbeit an.

Auffällig ist, dass die meisten digitalen spielähnlichen Kontexte, zu denen auch Second Life zählt, so programmiert sind, dass man als Spieler bei Systemeintritt zu einer binären Geschlechter-Fixierung gezwungen wird und keine neutralen Kategorien angeboten werden. Das Auftreten mit alternativen Geschlechtskonzepten wie zum Beispiel Phantasie-Geschlechtern ist meist an eine finanzielle Investition in das Spiel gebunden und deshalb nur einem kleinen Mitgliederkreis vorbehalten.⁴⁷

Gender Swapping ist vom Begriff des Identitäts-Hoppings strikt zu trennen. Bei letzterem geht es um das sporadische Konstruieren von virtueller Selbstdarstellung zum Zweck der Unterhaltung aus der Distanz der eigenen bestehenden Identität in Form von Schauspiel, Experiment oder Maskerade. Es geht darum, den Genuss der öffentlichen Repräsentation voll auszukosten, was auf Dauer jedoch sehr anstrengend ist, da man viele Teilidentitäten benötigt und man immer dem Risiko der Demaskierung ausgesetzt ist.⁴⁸

⁴⁵ Vgl. Funken, Christiane, *Körpertext oder Textkörper, Zur vermeintlichen Neutralisierung geschlechtlicher Körperinszenierungen im elektronischen Netz*, 2000, S. 119f.

⁴⁶ Bahl, Anke, *Zwischen On- und Offline. Identität und Selbstdarstellung im Internet*, München: KoPäd, 1997, S. 116

⁴⁷ Vgl. Döring, Nicola, *Identitäten und Internet*, 2003, S.380f.

⁴⁸ Vgl. Opaschowski, Horst.W, *Generation @. Die Medienrevolution entlässt ihre Kinder: Leben im Informationszeitalter*, Hamburg: Kurt Mair Verlag 1999, S. 134f. bzw. <http://www.identitäts-hopping.de/index.php> , Letzter Zugriff: 12.Februar 2011

Die Erschaffung von virtuellen Charakteren und Welten bedingt auch die Erschließung des virtuellen Raumes. Doch was ist der Cyberspace? Welche Möglichkeiten bietet er und welche Formen des *user-generated content* haben sich mit der Zeit entwickelt. All diese Fragen sollen im nächsten Kapitel behandelt werden.

4. Die virtuelle Welt

4.1 Cyberspace- Der virtuelle Raum

„Die Entwicklung des Internets trägt mit dazu bei, Raum nicht mehr länger als gegebene Konstante zu verstehen, als Behälter oder Rahmen, in dem sich Soziales abspielt, sondern als durch soziale Praktiken erst Erzeugtes aufzufassen und damit von Räumen auszugehen, die es nicht immer schon gibt, sondern die erst durch Handlungen und Kommunikation hervorgebracht werden.“⁴⁹

Das Wort Cyberspace, wie es in der wissenschaftlichen Literatur heute gebräuchlich ist, ist eine Erfindung des Science-Fiction Autors William Gibson, der den Begriff mit seinem Roman *Neuromancer* 1984 populär machte.⁵⁰

Oftmals wird auch der Begriff der virtuellen Realität genannt, wenn von virtuellem Raum die Rede ist. Manfred Waffender beschreibt die virtuelle Realität wie folgt:

“Unter virtueller Wirklichkeit versteht man präzise(wenn auch noch sehr allgemein), alle Projekte, die darauf abzielen, den Teilnehmer davon zu überzeugen, dass es sich an einem anderen Ort als dem befindet, an dem er sich tatsächlich befindet und dies dadurch bewerkstelligen, dass seine normalen sensorischen Reize durch vom Computer erzeugte artifiziellen Reize, ersetzt werden.“⁵¹

Virtueller Raum ist geprägt durch eine virtuelle Verdoppelung und Präsenz, durch eine realkörperliche Distanz der Internet-Nutzer/innen bei parallel ablaufender realzeitlicher Kommunikation durch Körpereinsatz. Damit ist gemeint, dass die Kommunizierenden im virtuellen Raum zur gleichen Zeit anwesend, wie auch abwesend sind. Anwesend in der digitalen Verdoppelung, wobei jede reale Körperaktion sofort in den virtuellen Raum transformiert wird und abwesend mit den Körpern, weil sie eine große geographische Distanz trennen kann.⁵²

Das Internet ist in der Lage, die ganze Welt miteinander zu verbinden, räumliche Distanzen aufzuheben und so einen neuen virtuellen Raum zu schaffen, der keine

⁴⁹Schroer, Markus, *Raumgrenzen in Bewegung. Zur Interpretation realer und virtueller Räume*, in: Sociologia Internationalis, 41/1, 2003, S. 71

⁵⁰<http://www.williamgibsonbooks.com/books/neuromancer.asp>, Letzter Zugriff: 12.Februar 2011

⁵¹Waffender, Manfred, *Cyberspace. Ausflüge in die virtuelle Wirklichkeit*, Reinbek: Rowohlt, 1991, S.4

⁵²Vgl. Schlechtweg- Jahn, Ralf, *Virtueller Raum*, in: Vavra, Elisabeth [Hrsg.], *Virtuelle Räume: Raumwahrnehmung und Raumvorstellung*, Berlin: Akademie Verlag, 2005, S.71f.

Grenzen zu kennen scheint. Das Medium kann geographische Distanz problemlos überbrücken und bringt so Menschen über weite Entfernungen miteinander in Kontakt, die ohne das Internet möglicherweise nichts voneinander wüssten.

Der virtuelle Raum existiert lediglich in der Fantasie des Nutzers/der Nutzerin. Real gibt es ihn in Form von Speichermedien und elektrischen Impulsen – diese allerdings können von niemandem wahrgenommen werden. Es bedarf also der Fantasie, aus dem, was Computer ermöglichen, Bilder zu schaffen, Texte zu erzeugen und mit diesen dann den Raum zu erschließen. Das was wir als virtuellen Raum betrachten, ist die Manifestation unserer Vorstellungskraft in Form von Bildern, Texten und Videos. Als eigentliche Grenze der virtuellen Welt, gilt daher die menschliche Fantasie.⁵³

Schlechtweg-Jahn kritisiert die Aussage von Eleana Esposito, virtuelle Wirklichkeit sei nur dann gelungen, wenn „der Realitätseffekt so wirkungsvoll ist, dass die Objekte nicht mehr von den Objekten der von der Maschine unabhängigen, realen Wirklichkeit unterschieden werden können.“⁵⁴ indem er schreibt, virtuelle Räume seien nicht fiktional, weil die Als-Ob Distanz fehlt, die man beispielsweise in der Literatur findet. Die visualisierten Körper kommunizieren im virtuellen Raum unmittelbar und in Echtzeit miteinander, nicht vermittelt oder zeitverschoben über Erzähler und Figuren wie im fiktionalen Text. Weiters führt er an, dass es wenig Sinn macht ständig über den Realitäts- oder Virtualitätsgehalt des Cyberspace zu diskutieren. Für ihn wäre es sinnvoller einen Oberbegriff- betitelt mit „soziale Handlungsräume“ - einzuführen. In dieser Hinsicht würde man jenen Ort als real begreifen, der die menschliche Interaktion und den Umgang mit der Umwelt beinhaltet. Somit wäre virtueller Raum kein Gegenstück, sondern ebenso real, nur mit anderen Effekten.⁵⁵

In der virtuellen Umgebung passiert eine Auflösung des Raumes durch die Zeit. Dieses Phänomen bezeichnet David Harvey als *time-space-compression*⁵⁶ und spricht damit die Verschränkung der lokalen und globalen Handlungsebene an. Auch wenn man die lokale Umwelt durch das virtuelle Geschehen vorübergehend ausblenden kann, besteht diese weiter in ihren physischen Gesetzen und bleibt dem

⁵³ Vgl. Kurpanek, Ingo, *Der virtuelle Raum. Was ist der Cyberspace und wie verhält er sich zur Realität*; http://philosophie.suite101.de/article.cfm/der_virtuelle_raum#ixzz0umGfzqc2, Letzter Zugriff: 12. Februar 2011

⁵⁴ Esposito, Eleana, *Illusion und Virtualität. Kommunikative Veränderungen der Fiktion*, in: Rammert, Werner [Hrsg.]: *Soziologie und künstliche Intelligenz : Produkte und Probleme einer Hochtechnologie*, Frankfurt am Main: Campus, 1995, S.187.

⁵⁵ Vgl. Schlechtweg-Jahn, Ralf, *Virtueller Raum*, 2005, S.73f.

⁵⁶ Vgl. Harvey, David, *The Condition of Postmodernity*, Oxford: Blackwell, 1989, S.293

Nutzer/der Nutzerin immer im Bewusstsein. Trotzdem oder gerade deswegen schätzen viele User/innen die Telepräsenz und somit „the experience of presence in an environment by means of a communication medium.“⁵⁷ Mit dem Einloggen in die Online-Umgebung entsteht ein Gefühl von Nähe und Gleichzeitigkeit.⁵⁸

Michael Foucault prägte in diesem Zusammenhang den Begriff „Utopie des Spiegels“⁵⁹: Man begreift sich in einem unwirklichen Raum, der sich virtuell hinter der Oberfläche auftut und somit ein Ort ohne Ort ist, denn man ist folglich dort, wo man nicht ist, ein Schatten, jedoch trotzdem sichtbar. Vom Spiegel aus entdeckt man sich als abwesend, wo man ist, da man sich plötzlich an beiden Orten wahrnimmt, aus der Tiefe des virtuellen Raumes kehrt man dann wieder zu sich selbst zurück. Der Spiegel funktioniert als Heterotopie, weil er die Welt hinter Glas ganz wirklich erscheinen lässt und mit dem Umraum verbindet, gleichzeitig lässt er diesen jedoch unwirklich erscheinen, da er nur über den virtuellen Punkt dort wahrzunehmen ist.

“Die simulatorische Nähe löst Distanzen auf, verwischt die Grenzen zwischen Nahem-Eigenem und Fernem-Fremden und bewirkt letztendlich die Entmystifikation des fremden Körpers, des fremden Raumes, der fremden Kultur zugunsten von globaler Aneignung über Zeichen.“⁶⁰

Damit meint Götz Großklaus, Professor für Mediengeschichte, dass der Computer es seinen Nutzern/innen möglich macht, die Simulation von dem realweltlichen Vorbild abzutrennen. Erstmals kann somit etwas simuliert werden, das in der Realität nicht als real wahrnehmbar ist. Was früher, als es noch keine Computer gab, nur mittels Imagination möglich war, wird nun als Widerspiegelung der Realwelt objektiviert, mit dem Vorteil, dass dies widerspruchsfrei und programmierbar dargestellt ist.⁶¹

Cyberspace scheint einem weit verbreiteten Bedürfnis zu entsprechen, die Triebe, Gedanken und Affekte in Welten, Situationen und Charakteren auszuleben, die sich weitgehend vom Alltag unterscheiden. Die Wirklichkeit ist zu klein für die menschliche Vorstellungskraft geworden. Im Cyberspace geht es darum, Parameter zu verrücken, um den eigenen Phantasien greifbare Gestalt zu verleihen.⁶²

⁵⁷ Bente Gary, Krämer Nicole C., Petersen Anita [Hrsg.], *Virtuelle Realitäten*, Göttingen: Hogrefe, 2002, S. 14

⁵⁸ Vgl. Bahl, Anke, *Zwischen On- und Offline. Identität und Selbstdarstellung* im Internet, S. 77f.

⁵⁹ Foucault, Michel, *Andere Räume*, in: Barck Karlheinz [Hrsg.], *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*, Leipzig: Reclam 1992, S. 36ff.

⁶⁰ Großklaus, Götz, *Medien-Zeit, Medien-Raum : zum Wandel der raumzeitlichen Wahrnehmung in der Moderne*, Frankfurt am Main : Suhrkamp , 1995, S. 132

⁶¹ Vgl. Paetau, Michael, *Sozialität in virtuellen Räumen*, in: Becker, Barbara [Hrsg.] : *Virtualisierung des Sozialen : die Informationsgesellschaft zwischen Fragmentierung und Globalisierung*, Frankfurt, am Main : Campus 1997, S. 103f.

⁶² Vgl. Adamowsky, Natascha, *Spielfiguren in virtuellen Welten*, Frankfurt a.M.: Campus 2000, S. 172f.

Während die Maschinen im Laufe der Zeit in ihren Funktionen und Dimensionen immer lebendiger werden, nimmt der Mensch im Umgang mit dem Computer immer mehr Züge an, die ihn unbelebt wirken lassen. Der Cyberspace zielt nicht darauf ab, den Körper auszulöschen, vielmehr macht er es möglich das Immaterielle zu ergreifen, den Körper in das „Land hinter den Spiegel“ (siehe Foucaults Utopie des Spiegels) mitzunehmen. Der Cyberspace kann erst durch die Interaktion mit der anderen Welt zum Leben erwachen, die Realität muss erst in den virtuellen Raum hineingeholt werden. Damit erweist sich der Cyberspace als Übergangsphänomen, als ein Intermedium zwischen virtueller und physischer Kultur. Im Idealfall taucht man ganz in die virtuelle Welt ein, man ist vom Medium umgeben aber das Bedienen des Mediums gerät in den Hintergrund, viel wichtiger scheint dann die Kommunikation innerhalb einer virtuellen Gemeinschaft.⁶³

Der Soziologe Achim Bühl weist darauf hin, dass viele Anwendungen im virtuellen Kontext Erweiterungen der Realität darstellen. Diese könnten die Realität niemals ersetzen, da man bei der Simulation davon ausgeht, dass nur gewisse Aspekte der Wirklichkeit simuliert werden.⁶⁴

Jedes Computerspiel kann als Raumerzählung aufgefasst werden. Computer sind keine Medien, um Umgebungen zu erfahren, vielmehr stellen sie Umgebungen dar, für deren Erfahrung Mittel gefunden werden. Dazu braucht es Gestaltungsprinzipien, in denen sich der Raum verdichtet und auf künstlerische Weise sichtbar wird.⁶⁵

Jürgen Fritz, Professor für Spielpädagogik, geht davon aus, dass es in unserer Wirklichkeit mehrere Welten gibt. Der Mensch hat gelernt, diese durch Rahmenhandlungen zu unterscheiden.

“Die virtuelle Welt wird von der realen Welt unterschieden, weil mein Handeln auf die körperlose Sphäre eines vom Computer erzeugten Raum- Zeit-Kontinuums begrenzt bleibt. Wir bewegen uns in einer anderen Welt mit neuen Objekten, Regeln und Handlungsmöglichkeiten, ohne uns zu entfernen und ohne uns körperlich zu bewegen.”⁶⁶

Die virtuelle Welt kann dabei so real empfunden werden, dass man in ihr zu leben glaubt. Nämlich dann, wenn es möglich ist, den Entwurf der eigenen Identität in ihr zu

⁶³ Vgl. Ebd., S. 176f.

⁶⁴ Vgl. Bühl, Achim : *Die virtuelle Gesellschaft : Ökonomie, Kultur und Politik im Zeichen des Cyberspace*, Opladen: Westdt. Verl. , 1997, S. 121

⁶⁵ Vgl. Mertens, Mathias, *Cruising, Pseudo, Flanieren und das Computerspiel des expressiven Individualismus*, in: Kaminski, Winfried, Martin Lorber, *Clash of Realities 2008, Spielen in Digitalen Welten*, München: kopaed, 2008, S. 170f.

⁶⁶ Fritz, Jürgen, *Ich chatte also bin ich. Virtuelle Spielgemeinschaften zwischen Identitätsarbeit und Internetsucht*, in: Fritz, Jürgen, Wolfgang Fehr [Hrsg.]: *Computerspiele. Virtuelle Spiel und Lernwelten*, Vgl. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, 2003, S.13.

verankern.⁶⁷ Der Grund für die Faszination des Virtuellen, liegt in der Möglichkeit, den Schnitt zwischen Geist und Körper, zwischen Realität und Fiktion zu vergessen und auszublenden. Das geschieht dort, wo Menschen spielen, reden und streiten und die virtuelle Interaktion für das „Land hinter den Spiegeln“ durchlässig wird.⁶⁸ Diese Sichtweise gilt besonders für Onlinewelten, die im nächsten Abschnitt näher betrachtet werden sollen.

4.2 MU*s- Klassifikationen virtueller (Spiel-) Welten

MU* ist ein Sammelbegriff und umfasst Multi-User Shared Hallucinations (MUSHes), Multi-User-Dungeons (MUDs), Multi-User Dungeons Objects Oriented (MOOs) sowie GMUKs (Graphical Multi-User Konversations) und Massively-Multiplayer-Online-Role-Playing Games (MMORPG).

Allgemein definiert man MU*s als textbasierte Online-Welten, in denen sich Nutzer/innen in Gestalt variabler Persönlichkeiten mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Eigenschaften zur gleichen Zeit im Datennetz aufhalten und ludische Handlungen vollziehen. Das Besondere dabei ist die graphische Repräsentation in Form eines Avatars und die telepräsente Kommunikation in Echtzeit mit anderen Usern/Userinnen oder mit *bots*, Stellvertreter-Programme oder delegierte Agenten, die bestimmte Aufgabenfelder repräsentieren.⁶⁹

Sich in MU*s zu bewegen, bedeutet ein Netzleben aufzubauen, für das sich der Cyberspace mit seiner Eigenschaft, es dem Nutzer/der Nutzerin zu erlauben, sich in einer Vielzahl simultaner Schauplätze einzurichten, bestens eignet. Computertechnisch ist es möglich, mehrere Anwendungen gleichzeitig auszuführen, was für den MU*- User/die Userin bedeutet, dass er/sie aus den diversen Online-Rollen nicht mehr ein und aussteigen muss, sondern durchaus Ausflüge zurück in die reale Welt unternehmen kann, während sein/ihr Avatar in der virtuellen Spielumgebung zurückbleibt und dort „schläft“ also passiv darauf wartet, dass der Nutzer/die Nutzerin zurückkehrt. Dieser Vorgang - das Durchkreisen von realer und virtueller Welt wird auch als *cycling through* bezeichnet. Der Nutzer/Die Nutzerin hat die Macht die virtuelle Umgebung mitzugestalten, die Allmacht jedoch besitzen die Programmierer die über Orte, Gegenstände, Figuren und Kommandos solange

⁶⁷ Vgl. Ebd. S.13

⁶⁸ Vgl. Adamowsky, Natascha, *Spielfiguren in virtuellen Welten*, S. 178f.

⁶⁹ Vgl. Ebd. S. 190

entscheiden, bis sich das Kommen und Gehen der Avatare in der von ihnen geschaffenen Welt so gefestigt hat, dass eine Kontrolle nicht mehr nötig scheint.⁷⁰ Kollektive Spielwelten können als *identity workshops* angesehen werden. Die Konstruktion der individuellen Identität ist von Bedürfnissen der User/innen geleitet, basierend auf deren persönlichen und gesellschaftlichen Lebenssituationen. Deshalb ist die Konstruktion einer virtuellen Identität auch nicht beliebig bzw. jederzeit revidierbar, sondern stellt immer ein imaginäres Verhältnis zu den aktuellen Lebensbedingungen des Nutzers/der Nutzerin dar. Dadurch dass sich die Nutzer/innen im Internet meist anders darstellen als im realen Leben, können sie auf diese Weise ihr Verhalten reflektieren und ihren Horizont erweitern.⁷¹ Die Online Interaktion ermöglicht dem Nutzer/der Nutzerin einen minimalen Einblick in für ihn/ihr fremde Sachbereiche, Diskussionsthemen oder soziale Milieus. So können unverbindlich beliebige Rollen oder Wunschidentitäten angenommen und dadurch Begegnungen und Situationen ausgetestet werden, zu denen im realen Leben nicht die Möglichkeit oder der Zugang besteht.⁷²

MUDs

MUDs sind Multi-userfähige virtuelle Welten, in denen die Nutzer/innen synchron miteinander agieren. Seit der Gründung des ersten MUD 1978 gibt es heute über 1500 MUDs weltweit.⁷³

Die Spielhandlung eines traditionellen MUDs ist in einem Fantasy-Setting angesetzt, es handelt sich um Abenteuerrollenspiele, bei denen die Spieler/innen durch das Lösen von Aufgaben Punkte gewinnen und dadurch die Fähigkeiten und Spielstufen der Spielfiguren adaptieren können. Ab einer gewissen Punktezahl dürfen sie sich als *Wizards* bezeichnen, die nun selbst in der Lage sind, das Spiel durch Programmieren weiterzuentwickeln. Die Abenteuer MUDs orientieren sich häufig an der Fantasy- oder Science-Fiction Literatur, weshalb man bei den Spielfiguren selten auf digitalisierte Menschenbilder trifft, sondern eher Elfen, Gnome oder Ritter als Avatare wählt. MUDs bieten neben der textbasierten Kommunikation in Form von Chat-Fenstern eine dreidimensionale Welt mit einer Vielzahl an Objekten, die vom Nutzer/der Nutzerin beobachtet oder bewegt werden können. Dadurch wird die Kluft

⁷⁰ Vgl. Ebd. S.191

⁷¹ . Turkle, Sherry, *Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internet*, S.13f.

⁷² Vgl. Geser, Hans, *Metasozilogische Implikationen des "Cyberspace"*. In: *Sociology in Switzerland: Towards Cybersociety and Vireal Social Relations*. Online Publikationen. Zürich 1998, http://socio.ch/intcom/t_hgeser03.htm, Letzter Zugriff: 12.Februar 2011

⁷³Vgl. <http://www.mudconnect.com/mudfaq/mudfaq-p1.html>, Letzter Zugriff: 12.Februar 2011

zur realen Welt immer kleiner, denn MUDs stellen virtuelle Realitäten so dar, dass alle realen Handlungen prinzipiell auch virtuell ausgeführt werden können.⁷⁴

MUDs hatten ihren Ursprung an Universitäten, wurden damals als virtuelle Lernplattformen genutzt und deshalb nur von einer akademischen Elite bevölkert. Auch heute findet man die größten MUDs noch auf Universitätsservern, obwohl der Zweck heutzutage eher der Unterhaltung dient.⁷⁵

Folgende Verhaltensoptionen gibt es in MUDs:⁷⁶

- *Konstruieren*: Um als Mitglied in die Gemeinschaft aufgenommen zu werden, muss man sich eine individuelle Identität zulegen. Dies geschieht zu Spielanfang durch das Festlegen des Namens, des Geschlechts und des Aussehens. Die Charakterisierung kann im Laufe des Spiels noch erweitert werden. Ebenfalls müssen Räume und Dinge konstruiert werden, um den eigenen Einfluss auf das Spiel zu demonstrieren.
- *Navigieren*: Der Spieler/Die Spielerin muss sich Orientierung verschaffen, um die MUD-Welt nach seinen/ihren Vorstellungen mitgestalten zu können. Dies bedarf oftmals der Interaktion mit anderen, die sich schon länger in der Fantasie-Welt aufhalten.
- *Kommunizieren*: umfasst einerseits die Interaktion mit anderen Spielern durch Texteingabe, andererseits die programmsprachliche Beschreibung der Räume und Objekte.

Virtuelle Räume und Objekte zu kreieren, zu tauschen, zu stehlen oder kontrollieren zu können, ist ein Aspekt des virtuellen Handelns. Im zwischenmenschlichen Bereich erfolgt Handlung durch Emotionsarbeit. Dies geschieht in Form von *Smileys* und *Feelings*, die unter der Bezeichnung *Emoticons* zusammengefasst werden. *Feelings* bieten eine Vielzahl an Verben und Adjektiven, die mit Abkürzungen aktiviert werden können. Durch diese Differenzierung kann man beispielsweise verständnisvoll, begeistert, freundlich oder ungeduldig erscheinen. Um den Gefühlszustand noch

⁷⁴ Vgl. Utz, Sonja, *Interaktion und Identität in virtuellen Gemeinschaften*, in: Bente, Gary, Nicole C.Krämer, Anita Petersen [Hrsg.]: *Virtuelle Realitäten*, S.161f.

⁷⁵ Vgl. Döring, Nicola, *Dienste und Anwendungen im Internet*, in : *Sozialpsychologie des Internets*, Göttingen: Hogrefe 2003, S.98f.

⁷⁶ Götzenbrucker, Gerit, *Soziale Netzwerke und Internet Spielwelten. Eine empirische Analyse der Transformation virtueller in realweltliche Gemeinschaften am Beispiel von MUDs*, Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, 2003, S. 237

besser beschreiben zu können, kann man der Spielfigur in Form von *pose-Kommandos* selbstgeschriebene Texte anhängen.⁷⁷

Sich graphisch im Internet zu präsentieren und Aufgaben in Zusammenarbeit mit anderen zu lösen, erfordert mehr Engagement als der Aufenthalt in einem Chat, weshalb in MUDs ein stärkeres Gemeinschaftsgefühl geschaffen wird. Der Spieler/Die Spielerin schafft sich kleine virtuelle soziale Welten, in denen sich das Bewusstsein der Gemeinschaftsbildung verstärkt, weil Rollen und Regeln festgelegt, Leistungsmaßstäbe definiert und positive und negative Sanktionen verhängt werden. Außerdem erfordert das Erkunden der virtuellen Umgebung sehr viel Zeit. Es dauert meist ein paar Tage, bis man sich mit den Räumen und Bewohnern/Bewohnerinnen eines MUDs vertraut gemacht hat, außerdem muss man sich zu Beginn erst mit der Programmiersprache der Software befassen, was ebenfalls als sehr zeitaufwändig gilt.⁷⁸

Als Idealtypen der MUD Nutzer/innen lassen sich der/die Abenteurer/in, der/die Entdecker/in, der Killer und der/die Gesellige klassifizieren. Sie unterscheiden sich hinsichtlich ihres Handlungsfokus auf Aktion oder Interaktion.⁷⁹

Die meisten MUDs lassen dem Benutzer/der Benutzerin seine/ihre Anonymität, um die Online Atmosphäre nicht durch die Einbeziehung des Offline-Daseins zu behindern. In MUDs ist das Spiel mit der Identität nicht nur erlaubt, sondern auch erwünscht. Was als Online-Adventure Spiel begann, zeigt heutzutage in der verstärkten Objektorientierung als Programmierschwerpunkt die gesellschaftlichen Aspekte auf.⁸⁰

MOOs

MOOs können auch als soziale MUDs bezeichnet werden (MUDS object oriented). Hierbei tritt der Abenteuer- und Kampfaspekt in den Hintergrund und macht der sozialen Interaktion Platz. Die Spieler können neue Räume erschaffen und spezielle Angebote für die virtuelle Spielgemeinschaft mittels bestimmter verfügbarer Objekte bereitstellen. Dieser Form bedient sich einerseits das Bildungswesen (z.B. zum Erfahrungsaustausch in interaktiven Lernumgebungen)⁸¹, andererseits findet man die sozialen Aspekte der Kommunikation innerhalb der Spielgemeinschaft in Fantasy-

⁷⁷ Vgl. Utz, Sonja, *Interaktion und Identität in virtuellen Gemeinschaften*, S.162

⁷⁸ Vgl. Döring, Nicola, *Dienste und Anwendungen im Internet*, S.103

⁷⁹ Vgl.Ebd. S.109

⁸⁰ Vgl. Vesna, Victoria, *Avatars im World Wide Web: Die Vermarktung der Herabkunft*, S. 497f.

⁸¹ Vgl. Fritz, Jürgen, *Ich chatte also bin ich. Virtuelle Spielgemeinschaften zwischen Identitätsarbeit und Internetsucht*, 2003, S.11f.

und Science-Fiction Welten wieder, wie zum Beispiel das FurryMUCK, eine paradiesische Fantasielandschaft, in der pelzige Tiere anzutreffen sind, mit denen man interagieren kann.⁸²

MUSHes

MUSHes zeichnen sich dadurch aus, dass die Handlung eines Spiels erst durch die Interaktion mit anderen Nutzern/Nutzerinnen in der jeweiligen Spielsituation entsteht. Jedem Spieler/jeder Spielerin werden bei der Registrierung bestimmte Programmierrechte anvertraut, sodass er/sie den Handlungsverlauf, durch die Kreation spielrelevanter Objekte, aktiv mitgestalten kann.⁸³

Als Sonderform des MUSH soll das „StoryTeller MUSH“ Erwähnung finden. Bei dieser Form handelt es sich um eine Variante des Online-Rollenspiels, wobei man sich Abläufen des traditionellen Rollenspiels bedient. Jedes MUSH hat ein Thema und einen Spielleiter, den Story-Teller. Dies ist ein Spieler/eine Spielerin, der/die mit den theatralen Praktiken von Erzählen und Spielen vertraut ist und den anderen Spielern Handlungsimpulse gibt, um die Handlung voranzutreiben. Im Unterschied zum MUD entwirft hierbei jede/r Spieler/in einen Charakter, ohne auf vorhandene Eigenschaften zurückzugreifen. Von jedem/r Spielanfänger/in wird erwartet, dass er/sie sich zu Beginn mit den Spielregeln und dem Spielablauf vertraut macht und seinen/ihren virtuellen Stellvertreter den Spielgegebenheiten anpasst.⁸⁴

Die Kommunikation innerhalb dieser MUSHes findet laut Anke Bahl auf drei Ebenen statt:⁸⁵

- In Character – das Verhalten laut Rollenprofil
- Out-Of-Character- das Verhalten der Spielfiguren kann auf einer externen Erzählebene kommentiert werden
- Real-Life- auf dieser Ebene werden ausschließlich Themen diskutiert, die das wahre Leben betreffen.

⁸²Vgl. Bahl, Anke, *Spielraum für Rollentäuscher: MUDs: Rollenspiele im Internet*, in: c't Magazin für Computer Technik, 8/1996, S. 95

⁸³ Bahl, Anke, *Zwischen On- und Offline. Identität und Selbstdarstellung im Internet*, München: KoPäd, 1997, S. 64

⁸⁴ Vgl. Ebd. S. 65

⁸⁵ Vgl. Ebd. S.66

MMORPGs

Massively-Multiplayer-Online-Role-Playing Games zeichnen sich dadurch aus, dass sie Rollenspiel-Charakter haben und meist von tausenden Menschen weltweit zur gleichen Zeit gespielt werden. Man spielt nicht gegen ein Computerprogramm, es gibt auch keine Agenten, anthropomorphe *Bots*, die von Medienunternehmen gesteuert werden, sondern jeder Avatar repräsentiert einen existierenden Menschen irgendwo auf der Welt, der ebenfalls zur gleichen Zeit wie man selbst vorm PC sitzt und das gleiche Spiel spielt. Das Spiel entwickelt sich ständig weiter, auch wenn ein Spieler gerade nicht online ist. Voraussetzung um am Spielgeschehen teilzuhaben, ist die Bezahlung eines bestimmten monatlichen Mitgliedsbeitrages, durch den man Zugang zu weiteren Levels erhält. Auch hier ist das Setting, jenes einer fiktiven Abenteuerlandschaft. Ziel ist es, in Gilden, bestehend aus mehreren Spielern/Spielerinnen, eine Aufgabe zu erfüllen. Innerhalb einer Gilde hat jeder Spieler eine bestimmte Position (zB. Angreifer, Heiler etc.), denn eine Aufgabe kann nur durch das Zusammenwirken aller Beteiligten erfüllt werden. Als erfolgreichstes dieser Art von Spielen hat sich *World of Warcraft* erwiesen.⁸⁶

MMORPGs gelten als Weiterentwicklung der MUDs und zeichnen sich dadurch aus, dass sie eine Mischung aus graphischen MUDs und Online-Spielen sind. Neben den virtuellen Gemeinschaften, die sich bilden, entstehen auch Machtstrukturen zwischen den Produzenten von Inhalten und Konsumenten, was sich beispielsweise darin äußert, dass im Spiel erworbene Gegenstände auf Tauschbasis ihren Weg zu e-bay finden und dort für reale Währung angeboten werden.⁸⁷

Der Spielerfolg wird durch den Besitz von virtuellen Statussymbolen und besonderen Fähigkeiten und Fertigkeiten, die sich der Avatar im Lauf der Zeit erwirbt, messbar. Wissen kann von Nutzen sein, zum Spielerfolg führt jedoch die Erfahrung und diese kann nur gewonnen werden, indem man Zeit investiert. MMORPGs sind als Langezeitspiele konzipiert, man ist also von der Herstellerseite bemüht, die Motivation der Spieler/innen aufrechtzuerhalten. So sind die meisten MMORPGs Einsteiger-freundlich konzipiert, um bereits zu Beginn Erfolgserlebnisse zu

⁸⁶ Vgl. Schmitz, Tobias, *MMORPGs heute und morgen: World of Warcraft forever?* in: Lober, Andreas, *Virtuelle Welten werden real. Second Life, World of Warcraft Co, Faszination, Gefahren, Business*, Hannover, Heise 2007, S. 23

⁸⁷ Vgl. Seifert, Robert, Sven Jöckel, *Die Welt der Kriegskunst. Nutzungsmotivation und Spielerleben in MMORPG World of Warcraft*, in: Qaunt, Thorsten, *Die Computerspieler, Studien zur Nutzung von Computergames*, Wiesbaden: VS Verlag 2008, S. 299

garantieren. Dies wird durch den Umstand verstärkt, dass sich anfangs viele Aufgaben alleine lösen lassen, wodurch die ersten Levels schnell zu schaffen sind.⁸⁸ Studien haben belegt, dass Spieler von MMORPGs die Nutzungsmotivation erstens aus der Vielfalt an neuen Herausforderungen, die sie online bewältigen, haben und zweitens die Online-Kommunikation mit anderen schätzen, die ebenfalls so spielfreudig sind, wie sie selbst.⁸⁹

GMUKs – Graphical Multi-User Konversations

GMUKs sind als Schnittstelle zwischen MOOs und Chatrooms zu verstehen. Die meisten Chat-Kanäle bieten ihren Nutzern/Nutzerinnen nur reine Textkommunikation an, GMUKs erweitern die textbasierte- durch eine audiovisuelle Dimension. So wird die Illusion eines virtuellen Raumes erzeugt und Bewegungen werden durch graphische Avatars möglich.⁹⁰

Als populärste GMUK gilt die 1995 gegründete Client- Software *The Palace* von Time Warner.⁹¹ Die Idee dahinter und deren Umsetzung können als Vorläufer des Second-Life Prinzips gesehen werden.

Bei der Anmeldung wählt der User/die Userin aus einer Vielzahl von Standard Avataren in Form von Smileys. Diese sind sowohl Neulingen als auch Gästen vorbehalten, man kennzeichnet sich dadurch zwangsläufig als niedrige Klasse der Palace-Bevölkerung. Erst durch das Bezahlen einer Gebühr kann man den Smiley gegen einen Avatar tauschen, der den eigenen Vorstellungen nahe kommt, wobei man hier aus verschiedenen Kategorien wie „Tier“, „Cartoon“, „Berühmtheit“ etc. wählen kann.⁹² Um das Zahlen der Gebühr zu umgehen, kann man sich oftmals auch auf Nutzer/innen verlassen, die schon etwas länger im Palace-Netz sind und sich bereit erklären, den Neulingen Avatare zu überlassen oder ihnen Seiten zu verraten, wo Avatare zu finden sind. Dieses Umgehen der offiziellen Bestimmungen der Hersteller zeigt wiederum, wie viel Macht die Nutzer/innen mittlerweile haben und wie sie das Programm nach ihren eigenen Vorstellungen umwandeln können.

Was die Palace-Software weiters auszeichnet, ist, dass die Interaktion nicht bloß in einem Raum möglich ist, sondern in einer Vielzahl von Räumen, die User/innen mit Know-How auch selbst entwerfen können. Die älteste und beliebteste Palace-Seite

⁸⁸ Vgl. Schmitz, Tobias, *MMORPGs heute und morgen: World of Warcraft forever?*, S.23

⁸⁹ Seifert, Robert, Sven Jöckel, *Die Welt der Kriegskunst. Nutzungsmotivation und Spielerleben in MMORPG World of Warcraft*, S. 300f.

⁹⁰ Vgl. Vesna, Victoria, *Avatars im World Wide Web: Die Vermarktung der Herabkunft*, S. 501f.

⁹¹ Vgl. <http://www.thepalace.com/> , Letzter Zugriff: 12.Februar 2011

⁹² Vgl. Ebd. S.501

ist hierbei die Anfangsseite „Main Mansion“. Dort landen alle Neulinge, aber auch Profis kommen gerne dorthin zurück, da die Seite als Verknüpfungs- und Ausgangspunkt für 30 unterschiedliche Seiten gilt, mit denen man versucht, die Ansprüche aller Nutzer/innen zu befriedigen. Vom Studienzimmer bis hin zur futuristischen Stadt oder dem zwielichtigen Moor findet sich dort alles.⁹³

Bis heute existieren über 1000 private und kommerzielle Palace-Gemeinschaften. *Palazzo*, gilt als der österreichische Ableger der internationalen Software.⁹⁴

Auch Investoren wie Intel, MTV, Sony oder Capital Records haben diesen Online-Markt entdeckt und sind Teil dieser etablierten Unterhaltungsindustrie, indem sie kommerzielle Vermarktung von Palace-Räumen betreiben.⁹⁵ Noch heute existiert die Palace-Community, wenn sich auch die Anzahl der eingeloggten Nutzer/innen in den letzten Jahren ähnlich wie bei Second Life durch neue Formen der Social Media reduziert hat.

Der Grund, warum sich Menschen immer wieder auf die Erforschung virtueller Welten einlassen, ist unter anderem das Bedürfnis Teil einer Gemeinschaft zu sein, weil man im echten Leben nicht den gewünschten Anschluss findet.

4.3 Virtuelle Gemeinschaften

„Das Band, das die Menschen verbindet ist selber etwas Sittliches oder es erscheint doch im Gefolge der Sittlichkeit, und überdies gehört es zu den schlechthin unentbehrlichen Bedingungen des menschlichen Lebens. Niemand möchte sich, auch wenn er alle übrigen Güter sein nennt, zu leben wünschen ohne die liebevolle Teilnahme anderer. [...] Oder wie ließe sich das Glück bewahren und aufrechterhalten ohne die wohlwollende Gesinnung anderer?“⁹⁶

Im Zuge der Individualisierung, wie sie die moderne Gesellschaft lebt, kommt es laut Hubert Knoblauch immer mehr zu einer Ausdifferenzierung. Lebenswelten pluralisieren sich, weil Menschen ihre Erfahrungsbereiche vervielfältigen. Dies evoziert die Entdeckung von völlig neuen Lebenswelten, die teilweise für die darin Agierenden hermeneutisch abgeschlossene und unabhängige Bedeutungen darstellen.⁹⁷

Daraus resultiert, dass der Mensch heute mit einer Menge an Einstellungen, Beziehungen und Orientierungen konfrontiert ist, was bedeutet, dass er jeder einzelnen der vielen heterogenen Situationen mit unterschiedlichen Denkschemata

⁹³ Vgl. Suler, John, *The Psychology of Avatars and Graphical Space*,

<http://www.enotalone.com/article/2460.html>, Letzter Zugriff: 12.Februar 2011

⁹⁴ Vgl. <http://www.palazzo-chat.at/index.php>, Letzter Zugriff: 12.Februar 2011

⁹⁵ Vgl. Vesna, Victoria, *Avatars im World Wide Web: Die Vermarktung der Herabkunft*, S. 501

⁹⁶ Aristoteles, *Nikomachische Ethik*, Köln: Anaconda 2009, S. 169

⁹⁷ Vgl. Knoblauch, Hubert, *Wissenssoziologie*, Konstanz: UVK Verlag, 2005, S.141ff.

begegnen muss. In jeder dieser Sinneswelten herrschen unterschiedliche Gesetze und der Umgang mit dem vielfältigen Angebot wird deshalb als Agieren mit Teil-Existenzen in Teilgesellschaften verstanden.⁹⁸

Meist bilden sich in diesen Teilgesellschaften Gruppen von Mitgliedern, die sich in vielerlei sozial-emotionalen Bezügen sehr ähnlich sind und deshalb als soziale Gemeinschaften gelten.

Das Internet bietet hierfür eine Fülle an Ressourcen und Kontaktmöglichkeiten, die in dieser Form in der realen Welt gar nicht möglich sind, da es eines großen Netzwerkes an persönlichen Beziehungen bedarf.

Howard Rheingold definiert virtuelle Gemeinschaften als

„soziale Zusammenschlüsse, die dann im Netz entstehen, wenn genug Leute diese öffentliche Diskussion lange genug führen und dabei ihre Gefühle einbringen, sodass im Cyberspace ein Geflecht persönlicher Beziehungen entsteht.“⁹⁹

Oftmals kompensieren virtuelle Gemeinschaften dabei Bedürfnisse, die in der realen Welt nicht befriedigt werden. Einer der Hauptgründe, warum Menschen in virtuellen Gemeinschaften agieren und kommunizieren, ist das Verlangen nach Zugehörigkeit und Aufmerksamkeit; Faktoren also, die im Alltagsleben oft zu kurz kommen.

“Ich war Teil einer Gemeinschaft, ich hatte dort viele Freunde, auch wenn ich sie nicht persönlich kannte, waren sie mir teilweise näher als die echten Bekannten. Ich verbrachte jede freie Minute in der virtuellen Welt, weil ich dort wer war. Ich wurde geachtet, respektiert, bewundert. [...] Genau das, was ich immer wollte: beliebt sein. Im realen Leben war ich Niemand, wurde oftmals sogar gehänselt doch durch diesen Trip in die virtuelle Welt, habe ich es geschafft JEMAND zu werden.“¹⁰⁰

Zitate wie dieses findet man in einschlägigen Foren zur Genüge und sie zeigen, wie eng sich Menschen teilweise mit virtuellen „Freunden“ verbunden fühlen. Doch gerade die Qualität der sozialen Beziehungen wird oft diskutiert, nämlich wenn es darum geht, zu klären, wie stabil diese sind und ob man als Computernutzer/in überhaupt in eine Gemeinschaft eingebettet ist.¹⁰¹

Rheingolds Sichtweise spricht für dauerhafte, emotional fundierte soziale Beziehungen. In Zeiten, in denen unser Alltag durch eine „Konkurrenzgesellschaft“ geprägt ist, stellt das Internet, als Träger von virtuellen Gemeinschaften einen Ort

⁹⁸ Vgl. Ebd. S.155ff.

⁹⁹ Rheingold, Howard, *Virtuelle Gemeinschaft. Soziale Beziehungen im Zeitalter des Computers*, Bonn: Addison, 1994, S.16

¹⁰⁰ <http://www.onlinesucht.de/bekenntnisse.htm> , Bekenntnis 131, Letzter Zugriff: 12.Februar 2011

¹⁰¹ Vgl. Kryspin-Exner, Ilse, *Gesundheit und neue Medien; psychologische Aspekte der Interaktion mit Informations- und Kommunikationstechnologien*, Wien: Springer 2009, S.254ff.

dar, wo noch wechselseitige Kommunikation und Hilfe ohne zentrale Kontrollinstanz und am Gemeinwohl orientierte Kooperationen möglich sind.¹⁰²

Es ist fraglich, ob Rheingolds Ausführungen in der heutigen Zeit noch gültig sein können, wo doch die Schnelllebigkeit, die teilweise unser reales Leben prägt, auch unser (Kommunikations-)Verhalten im Internet bestimmt. Durch die Individualisierung der modernen Gesellschaft gewinnen lockere Netzwerke mit schwacher Bindung an Bedeutung. An jener Kommunikationsform, die das Internet fördert, schätzt man genau diese Unverbindlichkeit sozialer Beziehungen, die im Kontrast zu den alltäglichen zwischenmenschlichen Verbindlichkeiten stehen.¹⁰³

Wenn man also davon ausgeht, dass sich der moderne Mensch virtuell innerhalb diverser Teilgesellschaften bewegt und nur noch zu flüchtigen Internetbekanntschaften fähig ist, muss man hinterfragen, ob der Terminus Gemeinschaft überhaupt noch gültig ist, wenn man wie Höflich und Gebhardt davon ausgeht, eine Gemeinschaft sei vor allem durch die Dauerhaftigkeit der Interaktionen und Beziehungen sowie durch die permanente Möglichkeit auf eine Rückantwort auf den eigenen kommunikativen Beitrag gekennzeichnet.¹⁰⁴

Experten orientieren sich gerne an den traditionellen Definitionen von Gemeinschaft¹⁰⁵, wie an jener des Soziologen Ferdinand Tönnies. Demnach ist das Idealbild einer Gemeinschaft das traditionelle Dorf, wo Sozialbeziehungen auf familiären, nachbarschaftlichen, verwandtschaftlichen oder freundschaftlichen Bindungen beruhen.¹⁰⁶ Dass diese Definition für virtuelle Internetgemeinschaften nicht gelten kann, auch weil sie nicht zeitgemäß erscheint, betont Jochen Gläser. Zusammengehörigkeit macht für ihn noch keine Gemeinschaft aus, ebenfalls sei es sinnlos den Begriff der Gemeinschaft bis zur Nutzlosigkeit auszuweiten, eher solle man sich um eine alternative Definition auf einer höheren Abstraktionsebene bemühen. Er selbst unternimmt diesen Versuch und sieht in einer Gemeinschaft eine Vielzahl an Akteurkonstellationen, beruhend auf einer kollektiven Identität, die nur

¹⁰² Vgl. Rheingold, Howard, *Virtuelle Gemeinschaft.*, S.25

¹⁰³ Vgl. Beck, Klaus, *Computervermittelte Kommunikation im Internet*, München: Oldenbourg 2006, S. 170

¹⁰⁴ Vgl. Höflich, Joachim, Julian Gebhardt, *Visionen virtueller Gemeinschaften und die Wirklichkeit des Gebrauchs*, in: Baum, Achim [Hrsg.] *Fakten und Fiktionen*, Konstanz, 2002, S. 301ff.

¹⁰⁵ Vgl. Stegbauer, Christian, *Grenzen virtueller Gemeinschaften*, Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, 2001, S. 67ff.

¹⁰⁶ Vgl. Beck, Klaus, *Computervermittelte Kommunikation im Internet*, S. 165f.

gegeben sein kann, wenn eine soziale Ordnung vorliegt, die durch identitätsgeleitetes Handeln hergestellt wird.¹⁰⁷

Bis zum heutigen Tag gibt es keine Definition, die dem komplexen Begriff „Virtuelle Gemeinschaft“ gerecht wird, weil man die dahinter liegenden Sozialutopien und kommerziellen Modelle nur sehr oberflächlich betrachtet oder völlig ignoriert. Außerdem ist es nicht sinnvoll, eine Unterscheidung zwischen virtueller und realer Sozialwelt vorzunehmen, da hierbei die Grenzen fließend sind. Hinter all den Online-Personae, Pseudonymen und Nicknames, steht letztendlich immer noch eine reale Person. Genau diese Teilnehmer/innen der virtuellen Netzwerke entwickeln in ihren Spiel- und Interaktionswelten der Internetlandschaft sehr wohl Gemeinschaftsgefühle und sehen ihre Kommunikation auch als Gemeinschaftskommunikation an.¹⁰⁸

Es besteht also eine soziale Bedeutung, unabhängig von den kommunikationswissenschaftlichen und soziologischen Uneinigkeiten im Bezug auf eine konkrete Deutung des Terminus Gemeinschaft, weshalb ich, auch im Bezug auf das Themenfeld meiner Diplomarbeit folgende Definition von Detlef Drewes für brauchbar halte:

„Eine Gemeinschaft lebt von Gemeinsamkeiten- ob es sich nun um dieselbe Sprache, die gleichen Lebensgewohnheiten oder nur um die Abgrenzung von anderen Gesellschaften handelt. Das Bewusstsein allein, das gleiche Gerät zu haben und im gleichen Augenblick online zu sein, bindet nicht. Gleiche Überzeugungen und Interessen binden.“¹⁰⁹

4.4 Identitätspräsentation in virtuellen (Spiel-) Gemeinschaften

Mit der virtuellen Identitätspräsentation ist die Online-Darstellung von Internetnutzern/innen gemeint. Sobald man sich auf einer Internetseite einloggt, gibt man formal seine Identität preis, indem man sich mit einem *Nickname* und/oder einem Passwort zu erkennen gibt. Online-Communities geben dem Nutzer/der Nutzerin durch verschiedene Formulare weiter die Chance, verschiedene Daten, die zur Identitätspräsentation beitragen können, anzugeben. Diese Art von Formularen findet sich auch bei der Konstruktion von virtuellen Stellvertretern wieder.¹¹⁰

¹⁰⁷ Vgl. Gläser, Jochen, *Neue Begriffe, alte Schwächen: virtuelle Gemeinschaft*, in: Jäckel, Michael [Hrsg.], *Online-Vergesellschaftung*, Wiesbaden: Ex Libris 2005, S. 56ff.

¹⁰⁸ Vgl. Beck, Klaus, *Computervermittelte Kommunikation im Internet*, S. 169

¹⁰⁹ Drewes, Detlef, *Die Online Gesellschaft*. Die virtuelle Zukunft hat begonnen, München: Lagen Müller, 1997, S.22

¹¹⁰ Vgl. Marotzki Winfred, Stefan Schlechtweg, *Identitätspräsentation in virtuellen Communities*, in: Otto, Hans-Uwe, Nadja Kutscher [Hrsg.]: *Informelle Bildung Online. Perspektiven für Bildung, Jugendarbeit und Medienpädagogik*. München: Juventa 2004, S.43f.

In ihrem Aufsatz mit dem Titel „Identitätspräsentation in virtuellen Communities“ unterscheiden Schlechtweg und Marotzki diesbezüglich drei Arten von Identitäten¹¹¹:

- formale Identität:

Diese erlaubt eine eindeutige Zuordnung zwischen der realen Identität und der Online-Identität eines Nutzers/einer Nutzerin und spielt besonders bei Online-Zahlungsvorgängen eine Rolle, um den realen Nutzer/die Nutzerin sicher zu identifizieren.

- personale Identität:

Damit ist die Online-Identität des Nutzers gemeint. Beim Einloggen in eine virtuelle Umgebung wird die Offline-Identität mit der personalen Identität verknüpft.

- Rollen-Identität:

Diese wird einem User von anderen Community-Mitgliedern zugeteilt, etwa durch Handlungen, Äußerungen und den Eindrücken, die man den anderen vermittelt.

Marotzki und Schlechtweg gehen davon aus, dass die Rollen-Identität die Grundlage für eine virtuelle Präsentation der eigenen Identität sein sollte, da hierbei die Einschätzung der eigenen Person durch andere vollzogen wird. Die Konstruktion einer Rollen-Identität ist nur dann gegeben, wenn Kontakt mit anderen Mitgliedern aufgrund bestimmter Erwartungen besteht, der nur möglich ist, wenn aus der Verbindung dauerhafte positive Impulse für ein weiteres Handeln erkennbar sind.¹¹²

Virtuelle Spielgemeinschaften erlauben den Spielern/Spielerinnen eine Identität anzunehmen, die oftmals kaum etwas mit der Offline-Identität gemeinsam hat. Die im Spiel gewählte Rolle ermöglicht sowohl den Rückzug aus der realen Welt, als auch konstruktive Identitätsarbeit. So kann der Spieler/die Spielerin mit verschiedenen Identitätsentwürfen experimentieren und diverse Identitätsanteile entwickeln, durchleben und verarbeiten, mit dem Ziel eine multiple Identität zu schaffen, die dennoch in der realen Welt fest verankert ist. Durch das Erproben von Identitätsentwürfen in der virtuellen Welt, ergibt sich außerdem die Möglichkeit die wirklichkeitswirksame Aufmerksamkeit auf sich zu lenken.¹¹³

¹¹¹ Vgl. Ebd., S.46f.

¹¹² Vgl. Ebd. S.47

¹¹³ Vgl. Fritz, Jürgen, *Ich chatte also bin ich. Virtuelle Spielgemeinschaften zwischen Identitätsarbeit und Internetsucht*, 2003, S.14f.

Als „Laboratorien für Identitätskonstruktion“ bezeichnet Sherry Turkle Online-Spiele, die sich durch die Konstruktion von Avataren von den anderen unterscheiden.¹¹⁴ Dabei ist man angehalten, eine Figur und eine (Lebens-)Welt zu erschaffen und somit in der gegebenen (Spiel-)Situation zu leben. Somit begibt man sich auf virtuelle Entdeckungsreise, um herauszufinden, wer man ist und wer man sein möchte. Avatare ermöglichen dabei ein völliges Eintauchen in die gewählte Rolle und die Umgebung. Als Nutzer/in kann man zudem selbst bestimmen, in welcher Zeitspanne man Teil der virtuellen Umgebung sein möchte.¹¹⁵

Sherry Turkle spricht vom Parallelismus, der die Menschen darin bestärken soll, das virtuelle und reale Leben gleichwertig zu behandeln. Das Selbst ist nicht mehr angehalten verschiedene Rollen in unterschiedlichen Kontexten und zu verschiedenen Zeitpunkten zu spielen, sondern das *dezentrierte Selbst* ist in der Lage in verschiedenen Welten zu existieren und viele Rollen gleichzeitig zu spielen.¹¹⁶

Fritz geht davon aus, dass die Identitätspräsentation in Online-Rollenspielen die Gefahr mit sich bringt, süchtig nach dem Spiel zu werden, was mit dem sozialen Rückzug einhergeht:

“Die Identität wird nicht mehr zwischen realer und virtueller Welt ausbalanciert und angemessen bilanziert. Der Spieler steht vielmehr in der Gefahr, sich zunehmend aus der realen Welt zurückzuziehen, ihr seine Aufmerksamkeit zu entziehen und Identitätsarbeit hauptsächlich in virtuellen Spielräumen zu leisten.“¹¹⁷

Suchterfahrungen im virtuellen Kontext werden in dieser Arbeit zu einem späteren Zeitpunkt noch vertiefender thematisiert.

Um zu verhindern, dass Nutzer/innen den Schwerpunkt ihrer Präsenz immer mehr in die virtuelle Welt verlagern oder gar darin zu leben versuchen, nennt Fritz in „Ich chatte also bin ich“ den Aspekt, die virtuellen Identitäten als Alternatividentitäten anzusehen. Diese machen es möglich, dass Gefühle der Angst oder Einsamkeit sowie körperliche Gebrechen oder das Leben als Außenseiter von bestimmten Gesellschaftsschichten kompensiert werden. Die virtuelle Identität kann aber auch als Versuch angesehen werden, Identitäten für die reale Welt zu etablieren und sie in einem geschützten Raum zu erproben. (siehe *Gender Swapping*)¹¹⁸

¹¹⁴ Vgl. Turkle, Sherry, *Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internet*, Reinbek: Rowohlt, 1998, 297f.

¹¹⁵ Vgl. Ebd. S.305f.

¹¹⁶ Vgl. Ebd. S.17f.

¹¹⁷ Vgl. Fritz, Jürgen, *Ich chatte also bin ich. Virtuelle Spielgemeinschaften zwischen Identitätsarbeit und Internetsucht*, 2003, S.13

¹¹⁸ Vgl. Ebd. S.14f.

4.5 Charakteristika virtueller Kommunikation

- Anonymität

In der physischen Umgebung begegnen sich Menschen zwar körperlich, aber der Name, der Lebenskreis oder die Herkunft bleiben im Verborgenen, sofern man sich unter Fremden bewegt. In der virtuellen Welt hat Anonymität eine erweiterte Bedeutung. Im Netz begegnen sich Menschen nicht körperlich. Meist kennzeichnen sie sich nur durch einen Namen und können so miteinander kommunizieren. Jedoch können sich die Interaktionspartner weder sehen noch hören und geben manchmal auch nichts von ihrer eigentlichen sozialen Identität preis, was die virtuelle Welt zum Spielplatz der Manipulation macht. Der Nutzer/die Nutzerin kann leicht verhindern, dass er/sie identifiziert wird und so die Offline Welt gänzlich ausklammern, indem er/sie sich nur auf unverfängliche Gespräche einlässt bzw. nur Informationen austauscht, die die virtuelle Umgebung z.B. die Online- Spiele betreffen. Die Anonymität trägt dazu bei, dass man sich frei von Erwartungshaltungen der anderen bewegen und sich ungehemmter mit verschiedenen Aspekten der eigenen Person auseinandersetzen kann. Im Allgemeinen wächst nach einiger Zeit in der virtuellen Welt, der Drang mehr über die Person hinter dem *Nickname* oder dem Avatar zu erfahren, was aber in vielerlei Fällen zu einer großen Enttäuschung führt. Begegnungen in der Offline-Umgebung unterstreichen oftmals den virtuellen Spielraum für Illusionen, weshalb viele Nutzer/innen es vorziehen, den Kontakt auf die Netzwelt zu beschränken. Die Interaktion in virtuellen Welten lebt vor allem von der Phantasie und dem Reiz des Geheimnisvollen. Deshalb misslingt der Transfer des „Hier kann ich so sein, wie ich will“ in die reale Welt zumeist, weil sich die hohen Erwartungen nicht erfüllen. Es gilt zu bedenken, dass hinter jedem Fabelwesen, Heiler, Zauberer oder Topmodel der virtuellen Welt, ein normaler Mensch mit alltäglichen Fehlern und Problemen steckt.¹¹⁹

- Pseudonymität

„The name a player chooses is the beginning point of his or her virtual self.“¹²⁰

Der *Nickname* gilt als die Basis der Identität in der virtuellen Kommunikation. Durch den Namen eines Users/einer Userin werden bestimmte Erwartungen bezüglich seiner/ihrer Identität ausgelöst. Meist handelt es sich um fiktive Namen, die man selbst wählt. So kann man einerseits kontrollieren, welchen ersten Eindruck die anderen User erhalten, andererseits ergeben sich dadurch auch Rückschlüsse auf

¹¹⁹ Vgl. Bahl, Anke, *Zwischen On- und Offline. Identität und Selbstdarstellung im Internet*, S. 81ff.

¹²⁰ Vgl. Reid, Elizabeth, *Electropolis*, 1991, <http://www.scribd.com/doc/94505/Electropolis-by-Elizabeth-M-Reid>, Letzter Zugriff: 12.Februar 2011

die Wunschidentität. Der spielerische Rahmen bietet die Chance zu einer neuen, selbstbestimmteren Identität.¹²¹

„Freiwillig angenommene Namen offenbaren noch viel wirkungsvoller das unlösbare Band zwischen Namen und Selbstbild. Die Veränderung des Namens zeigt einen Übergangsritus an. Das bedeutet, dass die Person jenen Namen haben möchte, der sie ihrer Auffassung nach charakterisiert, und nicht länger die von ihrem früheren Namen bezeichnete Person sein will.“¹²²

Meist wählen User/innen Spitznamen, die sie in der Offline-Welt besitzen oder suchen sich Fantasiegestalten als Repräsentanten aus, weil sie gerne in deren Rollen schlüpfen würden. Dabei kommt es nicht nur darauf an, was man persönlich mit einem Namen verbindet, sondern auch was damit an die virtuelle Umgebung signalisiert wird, denn der Name ist häufig der erste Anknüpfungspunkt für ein Gespräch.¹²³

4.6 Identitätsverluste durch virtuelles Interagieren- Gefahr oder Vorteil?

Durch die bereits erwähnte Pseudonymität, die in der virtuellen Welt vorherrschend ist, können Identitäten manipuliert werden. Die virtuelle Welt bietet eine starke Entgrenzung für jene Nutzer/innen, die ihre Persönlichkeit auch im wahren Leben nicht zu definieren wissen, wobei die scheinbare Befreiung vom Körper im Cyberspace als wichtiges Merkmal der Entfremdung zu sehen ist.¹²⁴

“Eine Hauptfunktion der Online Welt besteht darin, die Gesellschaft in eine Sphäre semi-fluider, international gestaltbarer und reversibler kultureller Artefakte, personaler Rollen und Identitäten, sozialer Interaktions- und Strukturformen zu bereichern, die zur Realwelt in einem teils kompensativen, teils konfliktiven Verhältnis stehen.“¹²⁵

Durch das Ausleben und Konstruieren alternativer Identitäten wird die Offline-Identität oftmals vernachlässigt und die Nutzer/innen neigen dazu, sich ganz mit der Online-Identität zu identifizieren, auch Selbst- oder Weltflucht genannt. Zu Identitätsverunsicherung oder -verlust kommt es dann, wenn Menschen ihre reale Identität nicht (mehr) als authentisch ansehen. In „Identitäten und Internet“ ist Nicola Döring der Ansicht, dass durch die verschiedenen Teilidentitäten, mit denen man sich im Internet präsentiert, das reale Leben oftmals auf Materialität und Faktizität reduziert und die wahre Identität auf eine gleichförmige Selbstpräsentation festgelegt

¹²¹ Vgl. Bahl, S.87f.

¹²² Anselm, *Spiegel und Masken, Die Suche nach Identität*, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1968, S.14

¹²³ Vgl. Bahl, S.90

¹²⁴ Vgl. Döring, Nicola, *Identitäten und Internet*, 2003, S. 396f.

¹²⁵ Vgl. Geser, Hans, 1998 : http://socio.ch/intcom/t_hgeser03.htm#These%203 Letzter Zugriff: 12.Februar 2011

wird, was die Bedeutung von möglichen Selbstern für die Identitätsentwicklung über die Lebensspanne negiert.¹²⁶

Annalee Newitz widerlegt Dörings Aussage, die eigentliche Identität des realen Lebens könnte durch die Online-Identität ausgeblendet werden:

“The freedom to be someone else on-line is an illusory freedom. We do not escape real life on-line [...] Getting a different name, leaving your body behind, or writing rather than speaking do not mean you are any less the person you are in your everyday life. Inventing a self on-line which contradicts other aspects of your identity only perpetuates the problems we associate with real life and its vicious circles. Cyberspace personas do not free us; they doom us to an endless series of half-lives and partial selves which cannot adequately express who we are and what we desire.”¹²⁷

Wenn Howard Rheingold meint: “Wir sind multiple Persönlichkeiten, und tragen somit die anderen in uns.”¹²⁸ beschreibt er, dass man vielfältige Inhalte und Bedeutungen der virtuellen Welt in sich aufnimmt, die anschließend ein Teil des Selbst werden. Der Nutzer/die Nutzerin existiert dann in einem Zustand des fortwährenden Aufbaus und Wiederaufbaus.

Dadurch kann sich das Selbst in einem Zustand der Bezogenheit verlieren und man sieht es nicht mehr unabhängig von den Beziehungen, in die man eingebettet ist. Diese scheinbare Auflösung ihrer Identität scheuen viele Internetnutzer/innen.¹²⁹

Die multiple Identität, von der Rheingold spricht, kann nur dann auf längere Sicht existieren, wenn die verschiedenen Persönlichkeiten in der Lage sind, miteinander zu kommunizieren, so Turkle. Sie weist darauf hin, dass der Terminus der multiplen Persönlichkeit oftmals mit dem gleichnamigen Krankheitsbild gleichgesetzt wird. Kennzeichen des Krankheitsbildes ist das Erstarren verschiedene Aspekte des Selbst zu virtuellen Persönlichkeiten unter dem Eindruck traumatischer Erlebnisse.¹³⁰

Dem Vorgang, durch Online- Personae einen neuen Erfahrungsraum zu beschreiten, weist Turkle daher eher den Begriff der „flexiblen Identität“ zu. Ihrer Meinung nach soll die virtuelle Welt als Freiraum für die eigene Weiterbildung angesehen werden. So verhilft der Aufenthalt im virtuellen Raum dazu, sich der eigenen Geschichte von verschiedenen Werten aus zu nähern und somit Zugang zu den diversen Aspekten des Selbst zu erhalten. Die Zeit, die man in virtuellen Welten verbringt ist kein statischer Zustand, sondern ein ständiger Prozess des Werdens. Man sollte nicht

¹²⁶ Vgl. Döring, 2003, S. 399f.

¹²⁷ Newitz, Annalee, Surplus Identity On-Line, 1995; <http://bad.eserver.org/issues/1995/18/newitz.html>, Letzter Zugriff: 12. Februar 2011

¹²⁸ Turkle, Sherry, *Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internet*, Reinbek: Rowohlt, 1999, S.419

¹²⁹ Vgl. Ebd. S. 418f.

¹³⁰ Vgl. Ebd. S. 420f.

den Fehler machen, das Leben am Bildschirm abzulehnen, aber dennoch akzeptieren, dass es kein alternatives Leben sein kann.¹³¹

Turkle macht deutlich, dass man sich trotz des parallelen Lebens am Bildschirm nie vom körperlichen Selbst in der wirklichen Welt befreien kann, auch wenn die Virtualität neue Kontexte für die Reflexion der Identität schafft. Den Identitätsverlust, den einige proklamieren, schließt sie dennoch aus. Wenn man die Dynamik der Online-Erfahrungen anerkennt und ernst nimmt, kann man das Gefahrenpotential, in der virtuellen Welt verloren zu gehen, abschätzen.¹³²

“Ohne ein tieferes Verständnis der zahlreichen Selbst, die wir im virtuellen entfalten, können wir unsere Erfahrungen nicht dazu nutzen, das Reale zu bereichern. Indem wir unser Bewusstsein für das, was hinter unseren Online-Masken steckt, schärfen, wird es uns eher gelingen, virtuelle Erfahrungen für unsere persönliche Weiterentwicklung fruchtbar zu machen.”¹³³

4.7 Besonderheiten der virtuellen Identität

Einige virtuelle Welten, so auch Second Life, erlauben es dem Nutzer/der Nutzerin, sich eine virtuelle Identität nach den eigenen Vorlieben zu konstruieren. Neben Namen und Geschlecht kann man sich weitere Erscheinungsmerkmale (Figur, Haut- & Haarfarbe) zuweisen, sowie ein zusätzliches Profil, wenn vorhanden, mit bestimmten psychischen Charakteristika, Hobbies und Interessen anlegen. Meist ergibt sich dadurch eine Diskrepanz gegenüber dem realweltlichen Erscheinungsbild eines Users/einer Userin.

Oftmals dienen virtuelle Schauplätze dazu, ersehnte Eigenschaften zu erproben oder Wunschvorstellungen der eigenen Person auszuleben. Ebenfalls kann das soziale Umfeld umkonstruiert werden, was eine Neudefinition von Informationen über ethnische Zugehörigkeit oder soziale Schicht ermöglichen kann. Die Nutzer/innen geben sich nicht mehr mit vorgefertigten Identitätskonstrukten zufrieden, die viele Online-Plattformen anbieten, sondern sehen ihren Aufenthalt im Netz als ständige Basteltätigkeit an der individuellen Wunschidentität. Die Lust am Erproben neuer Formationen erweist sich als Motiv der Partizipation ebenso wie Flucht aus dem Alltag und Abkehr von realen sozialen Bezügen.¹³⁴

Man kommuniziert via Text, eine olfaktorische, visuelle, taktile und akustische Wahrnehmung ist nicht möglich, weshalb jeder Nutzer/jede Nutzerin versucht, einer Online-Konversation einen gewissen Grad an Event-Charakter beizumessen. Nur

¹³¹ Vgl. Ebd. S. 427f.

¹³² Vgl. Ebd. S.435f.

¹³³ Ebd. S.439

¹³⁴ Vgl. Becker, Barbara, *Virtuelle Identitäten. Die Technik, das Subjekt und das Imaginäre*, in: Becker, Barbara [Hrsg.] : *Virtualisierung des Sozialen : die Informationsgesellschaft zwischen Fragmentierung und Globalisierung*, Frankfurt am Main : Campus ,1997, S. 161f.

wer sich gekonnt inszeniert, bekommt Aufmerksamkeit von anderen Mitstreitern, die in der virtuellen Welt zugegen sind. Durch den richtigen Einsatz von Identitätsrequisiten wie beispielsweise einem auffälligen virtuellen Kleidungsstil, weckt man Interesse und kann somit leichter Kontakt zu den anderen herstellen.¹³⁵

*“Du kannst schon lügen und Realität vortäuschen, wenn die vorgetäuschte Wirklichkeit interessanter, lustiger, attraktiver und schöner ist, als deine reale Wirklichkeit.“*¹³⁶

So wirkt die Kommunikation wie ein unverbindliches Spiel, bei dem das Gegenüber ein Produkt der eigenen Imagination ist und somit fiktiv bleibt. Laut Barbara Becker ist für die Kommunikation im virtuellen Raum auch charakteristisch, dass die Information, die ausgetauscht wird, vage und unvollständig ist. Durch die mangelnde Kenntnis des Gegenübers können sich Räume der Phantasie und Imagination besser entfalten. Die Anonymität innerhalb der virtuellen Umgebung bietet Schutz und ermöglicht so die Selbsterschaffung und regelt die Intensität der Kontaktbereitschaft. Ein konkretes Zusammentreffen im Offline-Leben würde diese unbeschwerte Art des Interagierens vollends zerstören.¹³⁷

Digitale Spiele und Welten, die sich mit virtuellen Identitäten auseinandersetzen, erfreuen sich so großer Beliebtheit, gerade aufgrund der Abwesenheit konkreter Information. Durch das Fehlen jener Korrektive, die die Phantasie einengen, wird man zum Mitschöpfer. Man bringt seine eigenen Erfahrungen und Befindlichkeiten in die digitale Welt ein und kann sie so aktiv mitgestalten.¹³⁸

Das Subjekt kann als akzentuierende Instanz gedeutet werden, da es Selbstentwürfe entfalten kann, ist dabei jedoch immer der Eigengesetzlichkeit jener Strukturen unterworfen, in deren Umfeld es sich bewegt. Dabei war Subjektivität seit jeher eng mit Fiktion verbunden. Diese wurde individuell, wie auch gesellschaftlich konstruiert. Durch das Zusammenwirken von individueller und gesellschaftlicher Einbildungskraft, war die Subjektivität nie statisch, sondern permanent dem Prozess der Transformation unterworfen.¹³⁹

¹³⁵ Vgl. Ebd., S. 163f.

¹³⁶ Wetzstein, Thomas, *Datenreisende. Die Kultur der Computernetze*, S.85

¹³⁷ Vgl. Becker, Barbara, *Virtuelle Identitäten. Die Technik, das Subjekt und das Imaginäre*, S.164

¹³⁸ Vgl. Ebd., S. 165f.

¹³⁹ Vgl. Barthes, Roland, *Die Lust am Text*, Frankfurt am Main : Suhrkamp , 2009, S. 91f.

In „Identitäten, Beziehungen und Gemeinschaften im Internet“ führt Nicola Döring an, dass man die Netzgemeinde neben den soziodemographischen Kriterien noch in weitere Teilgruppen der Internetpopulation gibt. So unterscheidet sie zwischen *Newbies* und *Oldbies* und benennt den Vorgang des *lurkings*:¹⁴⁰

Newbies sind Netzneulinge, die sich durch Begeisterung und Ahnungslosigkeit auszeichnen. Sie sind wissbegierig, haben viele Fragen und begehen des öfteren Fehler, etwa indem sie die sozialen Regeln in Netz verletzen. Oftmals fallen sie negativ auf, weil ihnen der informationstechnische Hintergrund fehlt. Dies unterscheidet sie von den fortgeschrittenen Nutzern/Nutzerinnen (*Oldbies*), die im Gegensatz zu den *Newbies* nicht mehr den Drang verspüren, alles sehen zu müssen, was die virtuelle Welt anbietet, sondern sich eher durch selektives Nutzungsverhalten auszeichnen und ihre Interessen auf bestimmte Teilgebiete konzentrieren. Diesbezüglich ähneln sie den *routinierten Nutzern*, die eine positive aber nüchterne Einstellung zum Medium haben, dessen Stärken und Schwächen kennen und sich trotz ihrer Routine nicht als Netz-Experten sehen. Die kollaborative Massenkommunikation, die das Internet ermöglicht, bringt auch den Nutzungsstil des *Lurkings* hervor. Damit bezeichnet man jene Gruppe von Nutzern/Nutzerinnen, die sich durch Passivität auszeichnen. In den meisten Fällen werden Nutzer/innen die vorrangig in Newsgroups, Mailinglisten oder Foren angemeldet sind, als Lurker bezeichnet, wenn sie sich nur wenig oder gar nicht beteiligen oder das bloße Lesen von Beiträgen einer interaktiven Partizipation vorziehen. Lurker können jedoch auch virtuelle Welten zerstören, da diese auf aktive Beteiligung angewiesen sind und ohne diese kein interessanter Austausch stattfinden kann.

Durch die Befreiung von alltagsweltlichen Umständen kann man sich in der virtuellen Umgebung auf die Suche nach verdrängten Aspekten des Selbst machen. Zu den Einsichten in das eigene Selbst gelangt man vor allem in ludischen Online-Umgebungen, da hierbei die Bildung von neuen, falschen oder sich wandelnder Identitäten möglich ist.¹⁴¹ Der Wunsch nach Bildung einer fiktionalen Identität ist in spielerischen Formen virtueller Kommunikation und Interaktion allgegenwärtig, weil die Nutzer das Bedürfnis haben, durch die Fiktion die Dimensionen des

¹⁴⁰ Vgl. Döring, Nicola, *Identitäten, Beziehungen und Gemeinschaften im Internet*, S. 333f.

¹⁴¹ Vgl. Rheingold, Howard, *Lernen, damit umzugehen*, in: S. Bollman & C.Heibach [Hrsg.], *Kursbuch des Internet. Anschlüsse an Wirtschaft und Politik, Wissenschaft und Kultur*. Mannheim; Bollmann- Verlag, 1996, S. 306f.

Unverfügbaren in die eigene Konstruktion zu integrieren, da gerade dieser Aspekt im realen Leben meist nicht zur Verfügung steht. Somit nimmt man auch andere User/innen nicht als potentiell fremd wahr, sondern sieht sie als imaginiertes Konstrukt der eigenen Wunschvorstellungen an. Als aktive/r Nutzer/in möchte man sich die Illusion der Eigenmächtigkeit nicht nehmen lassen, bemerkt dabei oftmals jedoch nicht, dass die Technik dem Imaginären gewisse Grenzen setzt, denen man als Individuum auch in der virtuellen Welt nicht entkommen kann.¹⁴²

“Das Subjekt kann alle Kostüme und alle Masken probieren, es kann sie beliebig wechseln, damit spielen, es ist darin völlig frei, aber es kann sich von dieser ihm Ekel und Überdruss bereitenden Beliebigkeit nicht befreien, das Spiel ist unentrinnbar.“¹⁴³

Dieses Zitat von Cornelia Klinger unterstreicht, dass der Drang des Menschen nach Selbstinszenierung nicht neu ist. Alltagsweltliche Rollenzuschreibungen zu überwinden und sich in neuen Formationen zu präsentieren scheint ein wesentliches Motiv für die Konstruktion von virtuellen Identitäten zu sein, denn schon in traditionellen Ritualen, Initiationsvorgängen, im Rahmen von Festen, Bällen, im Karneval oder im Theater versuchen die Menschen seit jeher aus ihren alltäglichen Lebensbedingungen auszubrechen und sich auf spielerische Weise neue Identitäten anzueignen. In diesen ludischen Formen zeigt sich einerseits ein Fluchtbedürfnis, andererseits ein Gestaltungs- und Umformungswille und die Allgegenwärtigkeit des Fiktiven.¹⁴⁴

Indem man sich eine Online Identität zulegt, beispielsweise durch einen Avatar, setzt man den ersten Schritt zur Interaktion in der virtuellen Welt. Dies kann in Form von spielerischen Handlungen geschehen. Diese ludischen Handlungsformen können Teil eines Online-Rollenspiels sein, wie es zum Beispiel bei *World of Warcraft* der Fall ist, finden sich aber häufig auch im Kontext von 3D Welten wie *Second Life*. Obwohl *Second Life* nicht dem klassischen Online Spiel entspricht, findet man auch dabei spielerische Praktiken, durch die man virtuelle Kontakte knüpfen kann. Auf Fragen, warum sich Menschen in *Second Life* ein zweites virtuelles Leben gestalten, antworteten mir viele Avatare: Aus Spaß, aus Freude am Experimentieren mit der eigenen Identität. Anreiz sich in virtuelle Welten zu begeben, kann also der spielerische Umgang mit der eigenen Identität sein. *Second Life* wird jedoch auch

¹⁴² Vgl. Becker, Barbara, *Virtuelle Identitäten. Die Technik, das Subjekt und das Imaginäre*, S. 181f.

¹⁴³ Klinger, Cornelia, *Die Idee einer neuen Mythologie*, in: Klinger, Cornelia [Hrsg.], *Identitätskrise und Surrogatidentitäten. Zur Wiederkehr einer romantischen Konstellation*, Frankfurt am Main: Campus, 1989, S. 13

¹⁴⁴ Vgl. Becker, Barbara, *Virtuelle Identitäten. Die Technik, das Subjekt und das Imaginäre*, S. 170f.

immer wieder als Spiel angesehen (und das, obwohl man sich über eine eindeutige Klassifikation bis heute nicht einig ist) ¹⁴⁵, das man nicht zu ernst nehmen darf, weil es soziale Kontakte des realen Lebens niemals ersetzen kann und auch wenn einem negative Erfahrungen in der virtuellen 3D Welt widerfahren, man beim Log-Out sagen kann: Das ist nicht Realität. Das ist spielerische Fiktion.

Eine genauere Beschreibung von Interaktion durch Spiele in Second Life folgt in einem späteren Abschnitt, wofür es zunächst einer kurzen Einführung in die klassische Spieltheorie bedarf.

5. Spieltheorie

5.1 Spieldefinitionen

“...der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“¹⁴⁶

Die Überlegungen zu den Funktionen des Spiels gehen bis in die Antike zurück. So war beispielsweise Platon der Auffassung, ein Spiel müsse im Kontext der politischen Ordnung stehen und sei eine Form, Kindern die Regeln und Normen des Staates näher zu bringen. Er ging davon aus, dass es einen Zusammenhang zwischen der Beständigkeit der kindlichen Spiele und einem Fortbestehen der Gesetze gäbe und um die Stabilität des Staates zu gewährleisten, dürfe man Veränderungen in den Spielen nicht unterbewerten. ¹⁴⁷

Der Kulturhistoriker Johan Huizinga prägte den Begriff „homo ludens“. Für ihn ist das Spiel eine anthropologische Konstante, ein Grundbedürfnis des menschlichen Wesens, eine Antriebsfeder für die kulturelle Entwicklung:

“Das Spiel schmückt das Leben, es ergänzt es und ist insofern unentbehrlich; unentbehrlich für die Einzelperson als biologische Funktion und unentbehrlich für die Gemeinschaft wegen des Sinnes, der in ihm enthalten ist, wegen seiner Bedeutung, wegen seines Ausdruckswerts und wegen der geistigen und sozialen Verbindungen, die es schafft: kurzum als Kulturfunktion.“¹⁴⁸

¹⁴⁵ Vgl. Das Spiel Second Life auf Deutsch http://www.focus.de/digital/games/second_life/online-game_aid_116203.html ; Letzter Zugriff: 12.Februar 2011

¹⁴⁶ Schiller, Friedrich, Über die ästhetische Erziehung des Menschen, Stuttgart: Reclam, 2000, S.18

¹⁴⁷ Vgl. Gundert, Hermann, *Zum Spiel bei Platon*, in: Beispiele, Festschriften für E. Fink, Den Haag, 1965, 188ff.

¹⁴⁸ Huizinga, Johan, *Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Hamburg: Rowohlt, 2004, S. 17

Diese Ansicht teilt auch der Kommunikationstheoretiker Marshall McLuhan wenn er einen Bezug zwischen der Gesellschaft und ihren Spielen herzustellen versucht:

“Spiele sind Volkskunst, kollektive gesellschaftliche Reaktionen auf die Haupttriebkraft oder Wirkungsweisen einer Kultur. Spiele sind wie Institutionen- Ausweisungen des sozialen Menschen und der organisierten Gesellschaft.“¹⁴⁹

Für Huizinga ist ein Spiel eine freiwillige Handlung, die innerhalb gewisser Grenzen von Raum und Zeit stattfindet. Das Spiel ist an gewisse Regeln gebunden, meist auf ein Ziel fokussiert, das aber auch in der Beschäftigung selbst begründet sein kann. Begleitet wird die Handlung von einem Gefühl der Spannung und der Freude, sowie dem Bewusstsein für die Dauer des Spiels ein Anderssein zu erfahren, komplementär zum gewöhnlichen Leben.¹⁵⁰

Er stellt die These auf, dass die menschliche Kultur im Spiel als Spiel aufkommt und sich entfaltet, was heißt, dass das Spiel dem Menschen so eigen ist, dass es kulturstiftend ist und sich deshalb in Bereichen der Kunst, Philosophie aber auch im Rechtswesen und im Krieg widerspiegelt.¹⁵¹

Neben dem freiwilligen Handeln im Spiel, erwähnt Huizinga auch die Spontaneität. Die Hinwendung zum Spiel erfolgt spontan und ebenso muss auch das Beenden der Spielhandlung zu jedem Zeitpunkt möglich sein. Verweigert sich ein Spieler der Spielhandlung, so ist das Spiel zu Ende oder beginnt erst gar nicht.¹⁵² Glaubt man Aristoteles so ist Spiel eine Form der Entspannung: “Spiele, damit du ernst sein kannst. Denn das Spiel ist ein Ausruhen und die Menschen bedürfen, da sie nicht immer tätig sein können, des Ausruhens“¹⁵³.

Johan Huizinga und Roger Caillois betonen hingegen eher den Spaßcharakter eines Spiels. Durch die Spielhandlungen soll ein Heraustreten aus dem Ernst des Lebens möglich sein.¹⁵⁴

Jesper Juul ergänzt diese Ansichten, indem er schreibt:

“A game is a rule based formal system, with variable and quantifiable outcomes, where different outcomes are assigned different values, where the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels emotionally attached to the outcome and the consequences of the activity are optional and negotiable.“¹⁵⁵

¹⁴⁹ McLuhan, Marshall, *Die magischen Kanäle. 'Understanding Media'*, Düsseldorf und Wien: Econ, 1968, S. 255

¹⁵⁰ Vgl. Huizinga, Johan, *Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, S.34f.

¹⁵¹ Vgl. Ebd. S.7

¹⁵² Vgl. Ebd., S.16

¹⁵³ Vgl. <http://www.zitate-online.de/literaturzitate/allgemein/15471/spiele-damit-du-ernst-sein-kannst-das-spiel.html>, Letzter Zugriff: 12. Februar 2011

¹⁵⁴ Vgl. Caillois, Roger, *Die Spiele und die Menschen, Maske und Rausch*, Frankfurt am Main; Wien: Ullstein, 1982, S.12f.

¹⁵⁵ Juul, Jesper, *Half-real. Video games between real rules and fictional worlds*, Cambridge, MIT Press, 2005, S. 6

Beim Spielen kommt es darauf an, nicht nur den äußeren, sondern auch den inneren Zwängen zu entrinnen. Damit ist eine Beschränkung des eigenen Handlungsspielraumes, der individuellen inneren Beweggründe gemeint. Spielen heißt, Freiraum zur kreativen Gestaltung von Tätigkeiten zu gewinnen und spontanwillkürlich, die Gunst des Augenblicks zu fühlen und die Chancen vorhandenen Möglichkeiten wahrzunehmen.¹⁵⁶

Beim Spielen wechseln sich Emotionen der Spannung und Erlösung fortdauernd ab und schaffen somit einen idealen Anregungszustand, ein lebendig pulsierendes psychisches Gleichgewicht (*steady state*). Im Spiel ist man eins mit sich und der Umwelt. Eine Aktivierung, wie sie beim Spielen stattfindet, lässt sich selten erzeugen. Werden bei dem seelischen Auf und Ab, das ein Spielprozess mit sich bringt, bestimmte Grenzwerte nicht überschritten, ist echtes Spielvergnügen zu erwarten, andernfalls droht Abbruch oder Kontrollverlust.¹⁵⁷

Menschliches Spielen ist eine Verhaltensweise, die zwischen Wirklichkeit und Phantasie vermittelt, indem sie in der Quasi-Realität (So-tun-als-ob) Muster erprobt und erneut verwirft. Leidenschaftliches Spielen kann zur Übertretung der Gesetze zwischenmenschlichen Verhaltens führen. Auf diesem Weg können konventionelle Einstellungen gelockert und Klischees dem kritischen Urteil zugänglich gemacht werden. Spielen ist somit ein Verhaltenstyp zum aktiven Informationserwerb in komplexen Begegnungsfeldern, in denen Menschen interagieren. Nur im Spiel können Informationen beiläufig ins Handlungsrepertoire aufgenommen werden.¹⁵⁸

Spiele gelten als zwischenmenschliche Besonderheiten, da der/die Spielende unbeschwert das augenblickliche Geschehen genießen und sich dabei durch die Vermischung der Wirklichkeitsebenen besser in Situationen und Charaktere einfühlen kann, mit denen er/sie sich im Alltag konfrontiert sieht. Bei keiner anderen Tätigkeit fällt es so leicht, mit der Wirklichkeit zu experimentieren und sich dabei selbst nicht allzu ernst zu nehmen. Es scheint nicht wichtig, beliebig zwischen Vergangenheit oder Zukunft zu pendeln, sondern eher dass es gelingt, die eigene Phantasie im Spiel zu aktivieren.¹⁵⁹

¹⁵⁶ Vgl. Kauke, Marion, *Konturen und Spielregeln für eine ludische Kultur*, S. 169f.
http://www.slavkokacunko.de/fileadmin/pdf/Roetzer_Kuenstliche_Spiele.pdf, Letzter Zugriff: 12. Februar 2011

¹⁵⁷ Vgl. Ebd. S. 171f.

¹⁵⁸ Vgl. Ebd. S. 173f.

¹⁵⁹ Vgl. Ebd. S. 175f.

Die Psychologin Marion Kauke beschreibt den Zustand der Spielfaszination als befreiendes „Mit-sich-im-Reinen-Sein“.¹⁶⁰ Dieser Zustand gleicht der Trance, dem Gefühl einer gefesselten Psyche zwischen Schlafen und Wachen. Mit dem Zustand der Spielfaszination geht auch eine bioelektrische Erkenntnis einher. Im fünften Stadium der Wachheit, oder auch luzides Stadium genannt, stimmen die Hirnwellen in beiden Hemisphären zusammen. Dadurch entsteht ein Fluidum, in dem der Mensch die Fähigkeit erlangt, klar zu denken und somit die Fülle an Information kreativ zu verarbeiten. Weiters führt sie an, dass Spielen als unwiderstehliche Gewalt über den Menschen gesehen werden kann, da es einem unspezifischen Betätigungsdrang entspringt, nicht festgelegt auf bestimmte Reize, Auslöser oder Abläufe. Die Entwicklung menschlicher Spielfähigkeit hat ihren Ursprung nicht nur in den biologischen Voraussetzungen, sondern kann durch Lernen relativ frei programmiert werden, denn der Mensch ist im Gegensatz zum Tier in der Lage, sein intellektuelles Potential ins Spiel mit einzubringen.¹⁶¹

Ein Spiel zu gewinnen ist nur dann wichtig, wenn der Sieg die Dynamik und Herausforderung des Spiels symbolisiert. Alle Spiele verlangen ein Gelingen, in einem Spiel geht es darum, dass es geglückt ist oder aufgeht.¹⁶²

Das Spiel kann als Grundkonstante menschlichen Handelns angesehen werden, weil es sich dabei nicht nur um ein (kindliches) Vergnügen handelt, sondern eine Vielzahl von Kontexten beschrieben werden, die spielerische Elemente aufweisen.¹⁶³

Natascha Adamowsky, Erforscherin der Medienästhetik, summiert all diese Ansichten, indem sie in ihrer Abhandlung zu „Spielfiguren in virtuellen Welten“ schreibt, dass das Spiel der kulturelle und gesellschaftliche Spiegel seiner Zeit ist und eine Fülle von Inhalten enthält, die durch Lebensbezogenheit eine Brücke zu menschlichen Handlungen und Problemen, aber auch zu Erfahrungen und Phantasie, wie auch zur Wirklichkeit schlagen. Deshalb ist Spiel in ihren Augen letztendlich Leben.¹⁶⁴

Da die digitale Kultur immer häufiger mit ludischem Potential adressiert wird, kann der Spielbegriff auch für die nähere Beschreibung der aktuellen Medienkultur verwendet werden, da das traditionelle Spiel auf einen herausgehobenen Moment

¹⁶⁰ Vgl. Kauke, Marion, *Spielintelligenz*, Heidelberg: Akademischer Verlag, 1992, S. 9

¹⁶¹ Vgl. Ebd. S.43ff.

¹⁶² Vgl. Huizinga, Johan, *Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, S. 61

¹⁶³ Vgl. Thimm Caja, Lukas Wosnitza, *Das Spiel- analog und digital*, in: Thimm, Caja [Hrsg.]:*Das Spiel. Muster und Metapher der Mediengesellschaft*, Wiesbaden : VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2009, S. 33f.

¹⁶⁴ Vgl. Adamowsky, Natascha, *Spielfiguren in virtuellen Welten*, Frankfurt am Main,: Campus 2000, S. 22f.

des Handelns verweist, jenseits des gesetzten Rahmens. Dieser kann beim Spielen eines Computer- oder Online-Spiels konkret erfasst werden. Das Spiel kann im Kontext der digitalen Medien als Probehandeln gesehen werden, das keine gesellschaftlichen oder subjektiven Konsequenzen mit sich bringt, jedoch die Möglichkeit der spielerischen Manipulation von Normen, Mustern sowie von Regeln etablierten Handelns bietet und durch deren Wirkung bestehende Ordnungsfunktionen der Gesellschaft in alternativen Formen erprobt werden können.¹⁶⁵

5.2 Spielregeln

Spiele zeichnen sich dadurch aus, dass sie geregelt sind, wobei der Ablauf sowie ihr Ende meist offen sind. Durch das Vorhandensein von Regeln wird die Offenheit erst ermöglicht, gleichzeitig jedoch auch eingeschränkt. Das Spiel generiert eine Sphäre eines „Als-ob- Paradieses“; zwischen Sein und Schein zu unterscheiden ist nicht nötig. Adamowsky zitiert in diesem Zusammenhang Richard Sennett, wonach die Regelstruktur vorhanden ist, um die Freiheit des Spielraumes zu gewährleisten; für Stephen Miller gibt es zwei Arten von Regeln, einerseits die, die die Unmöglichkeit schaffen, andererseits jene mit denen die Unmöglichkeit überspielt wird.¹⁶⁶

Für Jean Piaget sind Spielregeln Ergebnisse und Elemente der Persönlichkeit, die bereits im frühen Kindesalter gebildet werden und sich später zu Regeln der Selbstbestimmung und inneren Selbstbegrenzung wandeln.¹⁶⁷

John Searle wiederum unterscheidet zwischen konstitutiven und regulativen Regeln. Erstere legen fest, wo gespielt wird und wer zum Kreis der Spieler/innen zählt. Regulative Regeln beschreiben Handlungen, die abseits der Spielregeln existieren und nicht erst durch diese entstehen.¹⁶⁸

Nach Adamowsky weisen Regeln eines Spiels folgende Charakteristika auf:

Sie limitieren die Handlungen von Spielern/Spielerinnen, sind eindeutig und explizit formuliert und ihre Anwendung wiederholt sich, außerdem werden sie von allen Spielern/Spielerinnen als Voraussetzung anerkannt.¹⁶⁹

¹⁶⁵ Vgl. Neitzel, Britta, *Das Spiel mit dem Medium: Partizipation, Immersion, Interaktion*, in: Neitzel, Britta [Hrsg.], *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation, Immersion, Interaktion*, Marburg : Schüren , 2006, S.10f.

¹⁶⁶ Vgl. Adamowsky, Natascha, *Spielfiguren in virtuellen Welten*, S. 26f.

¹⁶⁷ Vgl. Piaget, Jean, *Nachahmung, Spiel und Traum*. Die Entwicklung der Symbolfunktion beim Kinde, Stuttgart: Klett-Cotta, 1969, S.58f.

¹⁶⁸ Vgl. Searle, John R., *Sprechakte . Ein sprachphilosophischer Essay*, Frankfurt am Main: Suhrkamp , 1994, S. 60f.

¹⁶⁹Vgl. Salen Katie, Eric Zimmermann, *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, Massachusetts: MIT Press 2004, S. 125f.

“Der qualitative Unterschied zwischen Regeln, die sich aus einer Rolle ergeben und Regeln ohne reale Entsprechung spiegelt eine alltagsübliche Einschätzung der Verhältnisse von Spiel und Wirklichkeit.“¹⁷⁰

Durch das Regelwerk, das dem Spiel zugehörig ist, formt sich der Moment des Spielerischen zu einem organisierten, sozial und gesellschaftlich wirksamen Handlungsraum, der in unterschiedlichen Kulturen unterschiedlich aufgefasst wird.¹⁷¹

Um den Bogen zu Spielregeln in der virtuellen Welt zu spannen sei erwähnt, dass Spielregeln als Vorschriften für Handlungsabläufe gelten und daher Parallelen zu Computerprogrammen sichtbar werden. Diese weisen nahezu dieselben Eigenschaften auf, handelt es sich doch ähnlich wie beim Spielablauf um eine Abfolge logischer Operationen, bei denen man eine bestimmte Tätigkeit ausführen muss, um zum gewünschten Ziel zu kommen. Des Weiteren kann ein Programm am Computer, ähnlich dem Spiel, immer wieder ausgeführt werden.¹⁷²

Die Annahme, eine virtuelle Welt in der Avatare als Spielfiguren eingesetzt werden, würde ohne feste Regeln auskommen, ist falsch. Oft sind die Regeln mit der Beschreibung der Spielwelt gleichzusetzen. So ist beispielsweise die Erschaffung der Spielfiguren durch Regeln festgelegt. (zwischen welchen Wesen der Spieler wählen kann, welche Fähigkeiten und Fertigkeiten diese besitzen etc.). Aufgabe der Regeln ist es auch, Rahmenbedingungen für die Handlungsmöglichkeiten der Charaktere zu setzen. Regeln im Online- Spiel werden oft verändert oder neu erfunden, dies wird von den Spielern/innen in vielen Fällen als positiver Effekt des Spielerlebens aufgefasst. Spielregeln gewährleisten den Bestand der Kausalität in der Spielwelt und sorgen für die Gleichberechtigung aller Spieler/innen.¹⁷³ Das unbedingte Befolgen der Regeln führt auch dazu, dass es im Spiel gewisse Grenzen des Handelns gibt; Nur Handlungen, die den Regeln eingeschrieben sind, können von den Spielern/Spielerinnen im Spielverlauf ausgeführt werden. Ein Spiel erfordert eine Handlungsnotwendigkeit, was bedeutet, dass im Spiel ein Zustand entsteht, der einen weiteren Zustand erzeugt. Die Handlung eines Spielers/einer Spielerin ruft Reaktionen des Systems und des Gegenspielers hervor, auf welche er zu reagieren hat. Aus diesem *Input-Output-Loop* entsteht Interaktion.¹⁷⁴

¹⁷⁰ Adamowsky, Natascha, *Spielfiguren in virtuellen Welten*, S. 27

¹⁷¹ Vgl. Thimm Caja, Lukas Wosnitza, *Das Spiel- analog und digital*, S. 36f.

¹⁷² Vgl. Neitzel, Britta, *Das Computerspiel als Leitmedium des 21. Jahrhunderts*, in: Kaminski, Winfried [Hrsg.], *Clash of Realities 2008, Spielen in digitalen Welten*, München: kopaed, 2008, S. 66f.

¹⁷³ Vgl. Janus, Ulrich, *Abenteuer in anderen Welten, Fantasy-Rollenspiele ;Geschichte, Bedeutung, Möglichkeiten*, Gießen : Psychosozial-Verl., 2007, S.24f.

¹⁷⁴ Vgl. Thimm Caja, Lukas Wosnitza, *Das Spiel- analog und digital*, S. 40

Interaktion und Kommunikation im virtuellen Raum können nur dann gegeben sein, wenn sie auf Basis vereinbarter Symbole funktionieren und erst die Bezugnahme auf gemeinsame Regeln macht Prognosen für zukünftiges Handeln möglich.¹⁷⁵ Inwieweit man dann noch von grenzenloser Freiheit in der virtuellen Welt sprechen kann, ist fraglich. "Virtual communities have to establish a kind of common background to which people can refer beyond all individualistic or milieu-specific differences."¹⁷⁶

Der Glaube an eine Gestaltungsfreiheit bei der fiktionalen Selbstinszenierung entpuppt sich immer wieder als Illusion. Es kann jedoch angenommen werden, dass die Auferlegung von Grenzen und bestimmten Pflichten eine Parallele zwischen dem realen und dem virtuellen Leben darstellt und die klare Trennung der beiden Sphären deshalb aufgelöst werden kann. So wird die Inszenierung der virtuellen Identität zu einem kontrollierbaren Teil des ersehnten fiktionalen Selbstentwurfs. Sich an Konventionen halten zu müssen, stellt für Nutzer/innen also nicht zwingend eine Einschränkung dar, vielmehr wird der eigene Körper durch das Erlernen und die Anwendung des Online-Wissens zu einem beherrschbaren Produkt der subjektiven Entwurfstätigkeit.¹⁷⁷

Innerhalb eines Computerspiels kann der Nutzer/die Nutzerin auf die explizite Erfahrung der Regeln verzichten, da er/sie vergessen bzw. akzeptieren muss, dass diese durch den PC verwaltet werden. Die Regeln befinden sich vielmehr im Unbewussten der Spieler/innen und regeln dort die Prozesse für die Spielimmersion. Regeln in Computer oder Online-Spielen setzt der Literaturwissenschaftler Wolfgang Iser mit dem Leben gleich, wenn er schreibt, sie seien "wie das Leben, ein Spiel, dessen Zweck darin besteht, die Regeln herauszufinden, wobei sich die Regeln andauernd verändern und immer unentdeckbar bleiben."¹⁷⁸

Heute ist der/die Computerspieler/in, anders als im traditionellen Spiel, nicht mehr in der Lage, Regeln zu beeinflussen, die er/sie früher kontrollieren und verkörpern konnte, er/sie hat keine Macht mehr über und keine Verantwortung mehr für die gestellten Bedingungen.¹⁷⁹

¹⁷⁵ Vgl. Ebd.

¹⁷⁶ Becker, Barbara, *Constructing Social Systems through Computer-Mediated Communication.*, In: *Virtual Reality Society Journal*, London: Springer 1999, S.70

¹⁷⁷ Vgl. Roesler, Silke, *Identity switch im cyberspace. Eine Form von Selbstinszenierung*, Wien: Lang, 2007, S. 48f.

¹⁷⁸ Iser, Wolfgang, *Das Fiktive und das Imaginäre*. Perspektiven literarischer Anthropologie, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1991, S.468

¹⁷⁹ Vgl. Furtwängler, Frank, *Computerspiele am Rande des metakommunikativen Zusammenbruchs*, in: Neitzel, Britta [Hrsg.], *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation, Immersion, Interaktion*, S. 160f.

Im Spiel können Dinge erfunden werden oder nach Spielregeln ablaufen. Sobald man sich nur auf eines der beiden fixiert, kann es passieren, dass gar nicht mehr von der ursprünglichen Bedeutung des Spiels gesprochen wird, weshalb es nötig scheint, die beiden Ansätze nicht unabhängig von einander zu betrachten.¹⁸⁰

Second Life wird von vielen Nutzern/Nutzerinnen als virtuelles Wunderland bezeichnet¹⁸¹, in dem alles möglich scheint und jeder Avatar uneingeschränkt sein zweites Leben erproben kann. Damit unterscheidet sich Second Life von Online-Spielen und grenzt sich gleichzeitig von Computerspielen wie „Die Sims“ ab, das auf den ersten Blick ein ähnliches Prinzip der Spielfreiheit verfolgt. Im Endeffekt geht es bei „Die Sims“ jedoch nicht um Leben, sondern darum, mit effizienter Planung den Tagesablauf eines Avatars festzulegen und damit einer vom Programm vorgegebene Befehlskette bestmöglich auszuführen.¹⁸²

Aber auch ein System wie Second Life, ob nun als Spiel- oder Kommunikationsraum, stellt seinen Benutzern/Benutzerinnen Bedingungen, welche jedoch nicht als strenge Regeln, sondern eher als Gebote anzusehen sind. Bei diesen Geboten handelt es sich um erprobte Grundsätze, die sich über die Jahre in Foren und Chats bewährt haben und in ihren Grundzügen der „Netiquette“ anderer Online-Umgebungen entsprechen.

Die „Großen Sechs“, die von Linden Lab, der Second Life Firma, statuiert wurden, enthalten folgende Inhalte¹⁸³:

- .) Verhalte dich nie abfällig anderen Avataren oder Gruppen gegenüber, die einer anderen Rasse, Religion, ethischer Herkunft oder einem anderen Geschlecht angehören.
- .) Belästige niemanden
- .) Greife niemanden an
- .) Respektiere die Privatsphäre anderer und verrate niemals deren wahre Identität
- .) Verhalte dich gesittet
- .) Störe auf keinen Fall den öffentlichen Frieden

¹⁸⁰ Vgl. Thimm Caja, Lukas Wosnitza, *Das Spiel- analog und digital*, S. 40

¹⁸¹ Second Life – das virtuelle Wunderland; <http://www.manager-magazin.de/unternehmen/it/0,2828,469223,00.html> Letzter Zugriff: 12. Februar 2011

¹⁸² Vgl. Stillich Sven, *Second Life. Wie virtuelle Welten unser Leben verändern*, Berlin: Ullstein 2007, S. 49f.

¹⁸³ Vgl. Ebd., S. 51f.

Durch die Setzung eines simplen Häkchens bei der Registrierung, erkennt der User/die Userin die Bedingungen an, oftmals werden die Gebote jedoch ignoriert oder überlesen, weshalb es auch in der virtuellen Welt von Second Life nicht immer friedlich zu geht (mehr dazu im Kapitel „Die Schattenseiten des Paradieses“)

5.3 Der intermediäre Raum als Schauplatz des Spiels

Der Aufenthalt im „Als-Ob“ Paradies, ist ein Aufenthalt in einem intermediären Bereich. Sich in dieser bzw. durch diese Zwischenwelt zu bewegen heißt, immer wieder für einen kurzen Moment die Trennung von Ich und Welt überwinden zu können. Diese Atmosphäre wird als Schwebезustand beschrieben; durch die Verflechtung von Subjektivität und objektiver Beobachtung entsteht eine gewisse Form der Autonomie, die dem Nutzer/der Nutzerin das Gefühl von Zurückgezogenheit und Schutz gibt. Der intermediäre Raum, so Donald Winnicott, ist ein Ort der Übergangsphänomene.¹⁸⁴ Diese ereignen sich in jedem Feld zwischen Objektbeziehung und Verwendung, wobei das Subjekt lernt, das Objekt als äußeres Phänomen wahrzunehmen. Dieser Prozess geschieht im Kindesalter, wird im Laufe des Lebens zwar unschärfer, um sich auf den gesamten kulturellen Bereich auszubreiten, bleibt jedoch als intermediärer Erfahrungsbereich das ganze Leben über erhalten.¹⁸⁵

Das Spiel betreffend kann der intermediäre Raum als „potentieller Raum zwischen dem Ich einer intrapsychologischen Realität und dem Nicht-Ich der objektiv erfassbaren Dimensionen der Realität“¹⁸⁶ angesehen werden.

Im intermediären Raum ist es zudem möglich, zwischen zwei oder mehreren Identitäten zu wählen. Die Fähigkeit verschiedene Identitäten gleichzeitig auszudrücken, zeigt das Spiel als Paradigma für Grenzwertigkeit. Im Spiel ist man immer von einem fremden Leben, einer fremdem Umgebung oder einer fremden Kultur umgeben, dadurch kann die Verfremdung des Selbst erfolgen. Im Prozess des Spielens lässt sich jedoch die Differenz zwischen Eigenem und Fremden überwinden.¹⁸⁷

Der Theaterregisseur Richard Schechner spricht in diesem Zusammenhang von *Transformance*, was bedeutet, dass man im Spiel die Möglichkeit hat, die verschiedensten Formen der Veränderung auszuprobieren und diese auszuagieren.

¹⁸⁴ Vgl. Winnicott, Donald, *Vom Spiel zur Kreativität*, Stuttgart: Klett-Cotta, 1973, S. 124

¹⁸⁵ Vgl. Ebd., S. 126ff.

¹⁸⁶ Ebd. S. 52

¹⁸⁷ Vgl. Adamowsky, Natascha, *Spielfiguren in virtuellen Welten*, S. 30f.

Dadurch entstehen viele seltsame, scheinbar unvereinbare Zusammenstellungen des Selbst.¹⁸⁸

Schechners Ansatz könnte als Erklärung für all die Fabelwesen stehen, die man in Online- Rollenspielen findet.

„Vom Standpunkt des Zwischen aus sind Spielfiguren immer Vermittlungsfiguren, flüssige Drehscheiben, vor deren flimmernden Konturen Spielende ihre Sehnsüchte ans Licht, aber nie ans Ufer begehbarer Tatsachen holen. Sie tragen deshalb oft Zeichen androgyner, hybrider Zwitterwesen und Fabelwesen“¹⁸⁹

5.4 Das Spielerleben zwischen Chaos und Wunschvorstellung

Spiele transzendieren die gewöhnlichen Gegensätze, die im Alltagsleben nicht lösbar scheinen und erschaffen neue Ebenen mit neuen Gegensätzen und deren Lösungsmöglichkeiten. Einerseits spiegeln sie die Ordnung der Gesellschaft wider, und bringen somit Faktoren wie Macht, Interaktion und Aggression zum Ausdruck, andererseits thematisieren sie auch Chaos, Unsicherheit und den Wunsch nach Veränderung.¹⁹⁰

Im Spiel bewegt man sich stets zwischen zwei gegensätzlichen Polen. Roger Caillois benennt diese mit *paidia* und *ludus*. Ersteres ist für ihn eine Mischung aus Anarchie, Improvisation und impulsivem Überfluss. Die daraus entstehende Albernheit kann zu besinnungsloser Sucht werden, im Ernstfall sogar zu pathologischer Verwirrtheit führen. Als *ludus* charakterisiert er ein Geflecht aus ernsthafter Übung, Mühe und Geduld. Daraus bildet sich irgendwann ein kulturelles Verhalten, das sich in Kunst, Musik oder anderen Festlichkeiten manifestiert und somit eine gewisse Ordnung darstellt. Damit ein Spiel ein Spiel sein kann und um Verfestigungen zu vermeiden, ist es jedoch wichtig, einen Gegenspieler zuzulassen und somit auch die Existenz des anderen zu gewährleisten.¹⁹¹

Wenn Chaos und Ordnung im Gleichgewicht sind, kann das Spiel als Ort des Wünschens angesehen werden. Damit ist nicht gemeint, dass es sich hierbei um Merkmale handelt, die auf Verwirklichung warten, sondern um Wünsche als Prozess einer seelischen Regung zwischen Begehren und Gestimmtsein, aufsteigendem Wissen und schöpferischen Einfällen. Besteht zwischen Hingabe, Gestaltung und empfangendem Erfülltsein eine Balance, erlebt der Spieler/die Spielerin Zustände

¹⁸⁸ Vgl. Schechner, Richard, *By means of performance, Intercultural studies of theatre and ritual*, New York, N.N , 1990, S. 129f.

¹⁸⁹ Adamowsky, Natascha, *Spielfiguren in virtuellen Welten*, S.43

¹⁹⁰ Vgl. Ebd. S.31f.

¹⁹¹ Vgl. http://onlyagame.typepad.com/only_a_game/2006/05/roger_caillois_.html , Letzter Zugriff: 12.Februar 2011

der Trance und Ekstase sowie die Gelassenheit, die man sonst nur dem Zustand des Träumens zuschreibt.¹⁹²

Das Spielerleben an sich ist als psychophysische Struktur zu verstehen. Das Spiel als theoretischen Gegenstand zu beschreiben scheint unmöglich, da man es *erleben* muss. Erleben kann zwischen Innen und Außen differenzieren, es legt fest, welche Komponenten des Umfelds zur persönlichen Inszenierung zählen und welche man außen vor lässt. Jedes Subjekt besitzt eine Situationsgeschichte, die man sowohl in der Situation aber auch am Subjekt selbst nachvollziehen kann. Das Spielerleben schafft Interaktionsausformungen, innerhalb derer sich der Spieler/die Spielerin immer zwischen neugierigem, aktivem Erforschen und hingebungsvoller Versunkenheit befindet. Das Erleben im Spiel entsteht transformativ und kann nur bestehen bleiben, wenn ständige Veränderung und Neuinterpretation bzw. die permanente Umformung des vorhandenen Materials möglich ist.¹⁹³

Die Hauptakteure der Erlebnisbühne im Spiel nennt Richard Grathoff „*symbolic types*“. Sie treten in dramatischen Situationen auf und steuern den Ablauf eines Spiels. Erst wenn sie auftauchen, kann man sich sicher sein, dass ein Spiel im Gange ist. *Symbolic types* prägen die psychophysische Erlebnisstruktur und entwerfen Persönlichkeitsprofile oder Rollen, die man sich im Laufe des Spiels aneignen kann.¹⁹⁴ Die Spielerhaltungen lassen eine grobe Klassifikation zu, die Roger Caillois in *agon*, *alea*, *mimicry* und *ilinx* unterteilt:¹⁹⁵

Als *agon* bezeichnet er einen Wettstreit, der in einer Arena der Rivalen stattfindet, wobei das Talent als Ausdruck der Gunst der Götter angesehen wird und der unbedingte Wille zu gewinnen vorherrscht.

Bei *alea* handelt es sich um ein Glücksspiel, wobei der Gestus des Loslassens im Mittelpunkt steht und man sich einem Schicksal hingibt und das Los letztendlich entscheidet.

Mit *mimicry* meint Caillois das Reich der Illusionen, einen Ort, geprägt von Phantasie, eine imaginäre Welt, in der man Veränderung zelebriert, wo man mittels Kostümen und Masken beliebig oft die eigene Identität wechseln kann. Durch die Möglichkeit, permanente Erscheinungswchsel zu vollziehen, werden die anderen dazu motiviert, sich ebenfalls von der verzauberten Welt in den Bann ziehen zu lassen.

¹⁹² Vgl. Adamowsky, Natascha, *Spielfiguren in virtuellen Welten*, S. 33f.

¹⁹³ Vgl. Ebd. S. 48f.

¹⁹⁴ Vgl. Grathoff, Richard, *The Structure of Social Inconsistency. A contribution to a unified theory of play, game and social action*, The Hague: Martinus, 1970, S. 130f.

¹⁹⁵ Vgl. http://onlyagame.typepad.com/only_a_game/2006/05/roger_caillois_.html, Letzter Zugriff: 12.Februar 2011

Der Begriff *ilinx* wird mit Lust am Taumel beschrieben. Es geht darum, die Sinne des luziden Geistes des Spielers zu verwirren, ihn zu vergnügen, ihn in wollüstige Panik zu stürzen. Trance, Rausch, Schwindel und Ekstase sind Varianten dieses Zustands. Der Mensch vergisst sein Tun, die Grenzen zwischen Subjekt und Objekt werden fließend, Weg und Ziel werden eins. Man liefert sich dem eigenen Körper aus und gibt sich einem lustvollen Körpergefühl hin.

Dr. Mihaly Csikszentmihalyi versah diesen Zustand mit dem Terminus Flow.

“Im Flow-Zustand folgt Handlung auf Handlung und zwar nach einer inneren Logik, welche kein bewusstes Eingreifen von Seiten des Handelnden zu erfordern scheint. Er erlebt den Prozess als einheitliches Fließen von einem Augenblick zum nächsten, wobei er Meister seines Handelns ist und kaum eine Trennung zwischen sich und seiner Umwelt, zwischen Stimulus und Reaktion, oder zwischen Vergangenheit, Zukunft und Gegenwart verspürt.“¹⁹⁶

Im Spielerleben befindet man sich immer in einer Stimmung zwischen Wunschhaftem, Phantasie und Realität. Dies kann sich beizeiten zu einer Lust im dionysischen Sinne steigern, wie etwa in Form von Rausch zu Höhenflügen bewegen, der Sog der Süchte kann den Spieler/die Spielerin jedoch auch in die Tiefe ziehen.¹⁹⁷

Auf die verschiedenen Ausprägungen des Flow-Erlebnisses und die Flow-Wirkung im Online-Spiel wird zu späterem Zeitpunkt noch genauer eingegangen.

5.5 Rollenentwicklung durch Maskierung

Erving Goffman ist der Auffassung, das gesamte menschliche Verhalten sei ein (Schau-)Spiel. Darin übernehmen wir verschiedene Rollen, mit dem Ziel uns möglichst gut zu präsentieren.¹⁹⁸ Diesen Ansatz vertrat auch William Shakespeare. So steht in *“Wie es euch gefällt“* zu lesen: *“Die ganze Welt ist eine Bühne. Und alle Frauen und Männer bloße Spieler. Sie treten auf und gehen wieder ab[...]Sein Leben lang spielt jeder manche Rollen.“¹⁹⁹* Dabei repräsentiert, laut Goffman, das „Bühnen-Ich“ die Rolle, dahinter verbirgt sich das „Wahre-Ich“ die eigentliche Identität des Menschen.²⁰⁰

¹⁹⁶ Csikszentmihalyi, Mihaly, *Das Flow-Erlebnis. Jenseits von Angst und Langeweile. Im Tun aufgehen*, Stuttgart : Klett-Cotta , 1992, S. 59

¹⁹⁷ Vgl. Adamowsky, Natascha, *Spielfiguren in virtuellen Welten*, S. 57f.

¹⁹⁸ Vgl. Goffman, Erving: *Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag*, S. 12

¹⁹⁹ Shakespeare, William, *Wie es euch gefällt*, Stuttgart: Reclam 1994, S. 19

²⁰⁰ Vgl. Goffman, Erving: *Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag*, S. 12f.

Um erfolgreich miteinander zu kommunizieren, ist eine gewisse Kontinuität in der Ausführung der gewählten Rolle nötig. Es gilt das Image, das man sich gewählt hat, aufrechtzuerhalten.²⁰¹

"Image ist ein in Termini sozial anerkannter Eigenschaften umschriebenes Selbstbild - ein Selbstbild, das die anderen übernehmen können."²⁰²

Image leitet sich vom Wort *imago* ab und bezeichnete früher Totenmasken aus Wachs, die man in Rom zum Gedenken der Toten in den Häusern aufstellte. Noch heute steht der Begriff *imago* für das Leitbild, das man aus der Vorstellung von einer anderen Person gewinnt. Das Image einer Person ist die Darstellung des Ichs, wie es anderen erscheint oder erscheinen soll. Meist entspricht die Persönlichkeit hinter dem Image nicht jenen Aspekten die man dadurch preisgibt. Der Mensch verfügt über verschiedene Images, wobei das *eine* Image an sich nicht existiert. Ein Image passt sich immer dem Gegenüber an, es ist ein Image von jemandem für jemanden. In der Interaktion ist jeder gleichermaßen Sender und Empfänger.²⁰³

Durch das Image kann man auf die übrigen Eigenschaften einer Person schließen. Das Image wird einmal kreiert und sollte nicht mehr verändert werden. Sämtliche Ausdrücke einer Person müssen mit deren Image konsistent sein, was dadurch bedingt ist, dass Menschen über eine starke emotionale Bindung zum eigenen Image verfügen. Um sein Handeln in Übereinstimmung mit seinem Image zu bringen, wendet man bestimmte Techniken der Imagepflege an und macht dadurch das Image zum Orientierungspunkt für andere. Es wird also durch seinen Träger sowie dessen Publikum mit Erwartungen und Urteilen geformt.²⁰⁴

Menschen mit wirkungsvollem Image entsprechen den sozialpsychologischen Erwartungen, die deren Anhänger an sie stellen und denen sie bewusst oder unbewusst gerecht werden wollen. Auf diese Weise wird alles, was nicht zum Image passt, unterdrückt, alles was die Erwartungen nährt, überhöht. Voraussetzung dafür ist, dass ein geeignetes Publikum in der Nähe ist.²⁰⁵

Rollenerwartungen von außen können jedoch auch den Handlungsspielraum eines Individuums einengen. Der Mensch macht sich auf die Suche nach seinem authentischen Selbst, verstärkt durch den Drang sich von Erwartungshaltungen zu befreien, kommt in Menschen der Wunsch nach Anonymität auf. Diese findet man

²⁰¹ Vgl. Bahl, Anke, *Zwischen On- und Offline. Identität und Selbstdarstellung im Internet*, S. 32f.

²⁰² Goffman, Erving, *Wir alle spielen Theater*, S. 10

²⁰³ Vgl. Bierach, Alfred, *Hinter der Maske: der Mensch*, Genf: Ariston, 1988, S. 51

²⁰⁴ Vgl. Goffman, Erving, *Wir alle spielen Theater*, S. 10 S.18f.

²⁰⁵ Vgl. Bierach, Alfred, *Hinter der Maske: der Mensch*, S. 57

oftmals in Maskierung und Verkleidung. Damit können neue Erfahrungs- und Handlungsräume erschlossen werden.²⁰⁶

Das Bedürfnis nach Maskierung zur vorübergehenden Auslöschung der eigenen Identität ist seit langem ein beliebtes Mittel, um den Ordnungen und Normen des Alltags zu entfliehen und wird von der Gesellschaft als offiziell geduldete Entlassung aus dem erwarteten Rollenverhalten gesehen.

Der Wunsch sich unkenntlich zu machen und anders zu erscheinen, als man eigentlich ist, reicht bis in die Antike zurück. Im antiken Schauspiel der Griechen wurde die Maske verwendet, um Gefühle besser darstellen zu können und damit die Publikumsmasse erreichen zu können. Die Masken, gefertigt aus Leinwand, bedeckten den Kopf und hatten Löcher für Augen und Mund, um durch das Hindurchtönen des Schalls lauter sprechen zu können. Diese Form der Masken nannte man *persona*, ein Begriff der noch heute in der Psychologie für die menschliche Persönlichkeit steht.²⁰⁷

Auch Sherry Turkle gebraucht den Begriff *persona*, wenn sie virtuelle Identitäten beschreibt. Dabei bezieht sie sich verstärkt auf die Entwicklung personaler Elemente des Selbst unter den Bedingungen computervermittelter Kommunikation.

“When people adopt a online personae they cross a boundary into highly- charged territory. Some feel an uncomfortable sense of fragmentation, some a sense of relief. [...] What I’m saying is that the manifestations of multiplicity in our culture, including adoption of online personae, are contributing to a general reconsideration of traditional, unitary notion of identity.”²⁰⁸

Anke Bahl nennt unter anderem die Teilmaskierung, bei der die Identität des Trägers noch erkennbar ist, wobei es zu erfahren geht wie viel wahre Identität der Träger damit kaschiert und wie viel er davon sichtbar lässt. Die völlige Vermummung durch Maskierung jedoch, lässt keine individuellen Zuschreibungen mehr zu, sondern verleitet den Betrachter zur Typisierung, was als Befreiungsakt gelten kann, jedoch durch die dadurch bedingte Vereinfachung der Wirklichkeit zu Schubladen-Denken und vorschneller Entwicklung von Stereotypen beitragen kann.²⁰⁹

²⁰⁶ Vgl. Bahl, Anke, S. 33

²⁰⁷ Vgl. Bierach, Alfred, *Hinter der Maske: der Mensch*, S. 19

²⁰⁸ Turkle, Sherry, *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*, New York: Simon & Schuster, 1995, S. 260

²⁰⁹ Vgl. Bahl, Anke, S. 36f.

Hans Voges schreibt:

“Der Mensch, der eine Maske trägt, stellt sich in einen Zwiespalt zwischen Gattungsbewusstsein und individueller Selbstbehauptung. Er verliert seine partikulare Identität und wird Bestandteil einer sozialen Kategorie. [...] Er verstellt sein allen bekanntes Aussehen, um sich unter den anderen besser behaupten zu können.”²¹⁰

Auf Basis des mimicry-Erlebens kann man die virtuelle Erlebniswelt als gigantischen elektronischen Kostümverleih sehen, der einen unbegrenzten Vorrat an Masken und Requisiten umfasst.²¹¹

5.6 Avatare als virtuelle Spielfiguren

Bedeutungen im Spiel ergeben sich aus der Verbindung zwischen der Situation des Spieltextes und dem Kontext der Bezugsgrößen. Die Kommunikation im Spiel wird durch die Spieltexte erst ermöglicht. Es besteht die Annahme, dass Spiele dem Ungesagten Raum geben. Gerade deshalb sind Spiele das ideale Medium, wenn es darum geht, sich gegenseitig seine Geheimnisse zu offenbaren, indem man das Gegenteil von dem sagt, was man meint und umgekehrt. Möglich ist dies durch Rollen, die man im Spiel übernimmt. Diese Rollen, in die man auf der Spielbühne schlüpft, sagen meist mehr über das eigene Leben aus, als man im Alltag von sich preis gibt, gerade weil man durch die alltäglichen Notwendigkeiten eingeschränkt wird. Das Spiel ist deshalb ein signifikanter und ernsthafter Kommunikationsmodus.²¹²

Roger Caillois ist der Auffassung, dass Spiele entweder fiktiv oder geregelt sein können, beides gleichzeitig gibt es nicht. Das Gefühl des „Als-Ob“ ersetzt die Regeln, nimmt jedoch deren Funktion an.²¹³ Es wirkt in allen Formen des Spiels mit Identitäten, egal ob im Spiel der Kinder oder im Theater im Rahmen einer professionellen Aufführung. Dabei regelt die Fiktion das Verhalten der Spieler/innen und legt fest, was getan werden muss, um nicht aus der Rolle zu fallen. Der Unterschied zum Spiel nach fixen Regeln ist, dass es im Rollenspiel keine Gewinner/innen oder Verlierer/innen gibt, dadurch wird der Spielablauf variabler, als wenn man nach bestimmten Vorgaben handelt.

Für viele Menschen scheint es reizvoll, sich in der virtuellen Welt einen Stellvertreter zu schaffen, das heißt online eine Rolle spielen zu können, ist eine attraktive

²¹⁰ Voges, Hans, *Sprachmasken- improvisierte Masken*, in: Raabe, Eva C. [Hrsg.]: *Mythos Maske . Ideen, Menschen, Weltbilder*, Frankfurt am Main : Dezerat für Kultur und Freizeit , 1992, S. 227

²¹¹ Vgl. Bahl, Anke, S.38

²¹² Vgl. Adamowsky, Natascha, *Spielfiguren in virtuellen Welten*, S. 41

²¹³ Vgl. Caillois, Roger, *Die Spiele und die Menschen, Maske und Rausch*, S.15f.

Alternative zur aufwändigen Gestaltung von Rollenbildern in der realen Welt geworden. Online in eine Rolle zu schlüpfen beginnt meist mit einem klaren und restriktiven Auswahlprozess an Gestaltungsmöglichkeiten. Je nach Ausrichtung des Spiels, kann man in weiterer Folge durch Einsatz von Geld sein Repertoire an Identitätsrequisiten erweitern oder neue Fähigkeiten und Accessoires erhalten, indem man Aufgaben erfüllt. Die Rolle, die man in der virtuellen Welt spielt, repräsentiert durch einen Avatar, ist eine Extension des Spielers, er macht es ihm möglich, sich durch die Spielwelt zu bewegen und zu interagieren, ist jedoch gleichzeitig ein fiktionale, durch das Programm vorgegebene Figur, die vom Spieler/der Spielerin modifiziert werden kann. Anders als beim konventionellen Spiel, wo man eine Rolle verkörpert, steht im digitalen Spiel mit Avataren ein Datenkörper anstatt des eigenen zur Verfügung.²¹⁴

Im Netz kann man die verschiedensten Typen erfinden und so den virtuellen Raum zu einer Art heterotopischer Festwiese umgestalten, es entsteht ein tragischer Ort eines heimatlosen Vagantentums.²¹⁵

Die virtuelle Welt wird durch individuell gestaltbare Avatare täglich weiterentwickelt. Mittlerweile gelten diese Welten nicht mehr nur als Alltags- und Lebensräume für Menschen, die durch das Erschaffen von Personen und physischen Umgebungen um Aufmerksamkeit buhlen, sondern werden auch in den Wirtschaftskreislauf integriert. So genannte *bots* werden gezielt von Unternehmen eingesetzt, um den Kundenkontakt zu erleichtern. Der *bot* übernimmt das Verarbeiten und Speichern von Informationen wie Kontaktdaten und das Erinnern an Termine oder die Beratung beim Online- Einkauf.²¹⁶

Der Motivation digitale Spiele zu spielen und in ihnen Abbilder und Umgebungen zu schaffen, liegt eine Allmachtsphantasie zu Grunde. Durch seinen/ihren Avatar ist der Spieler/die Spielerin aber nicht nur in Besitz der göttlichen Allmacht, er/sie ist auch die Hauptfigur, um welche herum sich die Geschehnisse abspielen. Mark Butler spricht in diesem Zusammenhang von einer zweifachen Hybridisierung; die Gottheit und die Hauptfigur werden zu einer Einheit, ebenso wie der Spieler/die Spielerin mit seiner/ihrer virtuellen Spielfigur. Die ursprüngliche Form des *homo ludens*

²¹⁴ Vgl. Neitzel, Britta, *Das Computerspiel als Leitmedium des 21. Jahrhunderts*, 2008, S. 69f.

²¹⁵ Vgl. Adamowsky, Natascha, *Spielfiguren in virtuellen Welten*, S. 194f.

²¹⁶ Vgl. <http://www.more.or.at/index.php?id=8>, Letzter Zugriff: 12.Februar 2011

verschmilzt mit der universellen Maschine, das Ergebnis kann als ludischer Cyborg bezeichnet werden.²¹⁷

Die Verschmelzung mit der Spielfigur ergibt sich durch die eigene Individualität des Spielers/der Spielerin. Dass dabei zu dem Spielcharakter eine engere Verbindung als beispielsweise zu einer Dramen- oder Romanfigur entsteht, ist dadurch begründet, dass alle Spielhandlungen vom Spieler/der Spielerin selber ausgehen. Der Spielfigur kann eine psychisch entlastende Funktion zukommen, indem der Spieler/die Spielerin eine Form der Selbstverwirklichung erlebt, meist wird an diesem Punkt die emotionale Bindung zum Avatar aufgebaut.²¹⁸ Die Beziehung die notwendig ist, um mit seinem Avatar die virtuelle Welt erkunden zu können, ist die Selbstidentifikation, das Sich-Versetzen in die Situation des Avatars und die Übernahme seiner Handlungsmöglichkeiten, selbst wenn das Verhalten und die Freiheitsgrade im virtuellen Raum, durch das jeweilige Programm vorgeschrieben sind. Der Aspekt, eine andere Rolle zu übernehmen und das auch noch virtuell, macht für viele Nutzer/innen den besonderen Reiz am Spielen aus. Sich ganz auf die Rolle der Spielfigur einzulassen, evoziert eine Ausweitung des Spielers in den virtuellen Raum hinein.²¹⁹

Interaktion bleibt in diesem Kontext jedoch Illusion. Die Illusion der Interaktion mit einer Medienperson wird als parasoziale Interaktion bezeichnet. Eine der wichtigsten Eigenschaften der Massenmedien sei die Erzeugung einer Illusion von "face-to-face" Beziehungen zwischen Zuschauern und Darstellern. Dem Fernsehen sowie auch Computerspielen gelingt es, derartige Beziehungen zu ermöglichen, da sie Größen abbilden, auf die soziale Wahrnehmung normalerweise gerichtet ist, wie z.B. Aussehen und Verhalten von Personen. Diese Beziehung der Zuschauer zu den im Medium Auftretenden wird "parasozial" genannt. Eine besondere Rolle bei der Erzeugung parasozialer Beziehungen fällt nach der direkten Adressierung dem Publikum zu. Die passive Rolle eines nur Zusehenden werde überlagert, indem er in das Beziehungsgefüge hineingezogen wird, welches das Programm anbietet. Anders ausgedrückt, er wird selbst Teil des Beziehungsgefüges. Die entscheidende Differenz zur sozialen Interaktion im Alltagsleben ist das Fehlen einer tatsächlichen Gegenseitigkeit der Beziehung. Das Publikum kann zwar zwischen den angebotenen Beziehungen wählen, jedoch nicht neue herstellen oder bestehende beeinflussen.

²¹⁷ Vgl. Butler, Mark, *Zur Performativität des Computerspielens*, in: Holtorf, Christian [Hrsg.] : *Escape! : Computerspiele als Kulturtechnik*, Köln: Böhlau , 2007, S. 78f.

²¹⁸ Vgl. Thimm Caja, Lukas Wosnitza, *Das Spiel- analog und digital*, S. 40f.

²¹⁹ Vgl. Ebd., S. 45f.

Die im Fernsehen und Computer Auftretenden wiederum haben keine Informationen über die Reaktion der Zuschauer und müssen das fehlende Feedback durch Annahmen über das Verhalten des Publikums ausgleichen.²²⁰

Im digitalen Spiel verwischen die Grenzen zwischen tatsächlicher Interaktion und Illusion, was eine stärkere Bindung des Nutzers/der Nutzerin an die Spielfigur zur Folge hat. Heutzutage sind Avatare nicht mehr bloße Spielfiguren, sie repräsentieren vielmehr die Persönlichkeit des Spielers/der Spielerin. Darauf reagieren auch Spielentwickler und Programmierer von Online Spielen und entwickeln Spielfiguren als psychologische Charaktere. Dies geht nicht ohne die Einbeziehung der Spieler. Eine echte Charakterentwicklung und die Identifikation mit dem virtuellen Stellvertreter ist in single-player games kaum möglich. Deshalb konzentriert sich der Markt immer mehr auf die Zielgruppe der Web 2.0 Generation, auf jene Menschen, die Netzwerke zur virtuellen Selbstdarstellung und zum Informationsaustausch verwenden. Durch die Spieltätigkeit entwickeln sich neue Kommunikationsformen, einerseits die Strategien betreffend und somit zweckmäßig, andererseits die Gemeinschaft betreffend und somit auf die emotionale Komponente Bezug nehmend.²²¹

Britta Neitzel spricht von einer Spielfigur als Universalwerkzeug in der virtuellen Welt und bezieht sich dabei auf Rob Fullops Aussage, in der virtuellen Welt gäbe es keine Identifizierung mit dem eigenen Avatar, da es sich letztendlich nicht um einen Platzhalter menschlicher Eigenschaften handle, sondern bloß um einen Cursor. In „Wer bin ich? Thesen zur Avatar-Spieler Bindung“ geht sie zunächst auf den Gebrauch digitaler Werkzeuge ein, deren Aufgabe es ist, digitale Bilder von Objekten zu manipulieren. Sie ermöglichen Handlungen, die ohne sie nicht möglich wären, wobei der Handlungsraum eines Users/einer Userin von der realen Welt in die virtuelle ausgeweitet wird. Der Avatar ist ein Universalwerkzeug, weil er mehrere Funktionen zur gleichen Zeit ausführen kann. Figuren-Werkzeuge symbolisieren außerdem absichtsvolles Handeln. Fullops These, Handeln in der virtuellen Welt würde durch einen unpersonifizierten Cursor geregelt sein, setzt sie außer Kraft, indem sie darauf hinweist, dass sich ein Avatar sowohl durch einen Namen, eine geschlossene Form und bestimmte Fähigkeiten auszeichnet. Diese Eigenschaften werden einem Charakter zugesprochen und verleihen dem Bild Eigenständigkeit, was zur Folge haben kann, dass Spielfiguren auch außerhalb der virtuellen Welt ein

²²⁰ Vgl. Horton, Donald, Wohl, R. Richard, *Mass communication and para-social interaction: Observations on intimacy at a distance*. In: *Psychiatry* 19,3, 1956, 215f.

²²¹ Vgl. Thimm Caja, Lukas Wosnitza, *Das Spiel- analog und digital*, S. 49f.

Eigenleben führen und beispielsweise zu Rollenvorbildern werden. (Lara Croft oder Charaktere aus *Final Fantasy*)²²²

5.7 Besonderheiten des digitalen Spiels

Im traditionellen Rollenspiel wird durch die Darstellung vorgegeben, dass man jemand anderer ist. Imitation heißt hierbei der Schlüsselbegriff. Diese kann sich auf Äußerlichkeiten, Gesten oder Bewegungen sowie auf Charaktereigenschaften einer Figur beziehen, welche der Spieler/die Spielerin kennen muss, um sie glaubwürdig darstellen zu können.

Im Spiel mit Rollen und Avataren in der digitalen Welt, ist der Nutzer/die Nutzerin jedoch der Imitation enthoben, weil das Programm Bewegungen, Äußerlichkeiten und Gesten vorgibt. Auch eine glaubwürdige Darstellung ist im digitalen Spiel kein Kriterium. Eine Rolle in einem Computerspiel zu übernehmen bedeutet nicht, eine Haltung, einen Charakter, eine Motivation oder Gefühle wiederzugeben, sondern lediglich die Aufgaben und Position des Handlungsträgers/der Handlungsträgerin in der Spielwelt zu übernehmen. Die Art und Weise wie in der virtuellen Umgebung gehandelt werden kann, ermöglicht der Avatar.²²³

“Weltweit verwandeln sich alltäglich und allnächtlich [...] auf der Basis synchroner schriftlicher Kommunikation passive Fernsehzuschauer in aktive Internetschauspieler. Den anonymen, unidirektionalen Bildwelten des Fernsehens und den häufig kulturell erstarrten, professionalisierten Interaktionsformen der etablierten Theaterinstitutionen treten via Internet Praktiken nicht professionellen Rollenspiels gegenüber.”²²⁴

Im Kontext digitaler Medien werden Spiele zu Spielwelten. Durch die Synthese zwischen Spiel und Computer werden Medieninhalte erfasst und verändert. Dazu zählen die Ästhetik der Kinofilme und Fernsehserien, die sich in Computerspielen immer wieder findet, jedoch auch Wissensquellen, Kommunikationswege bis hin zu Erfahrungen und Konventionen der Gesellschaft.²²⁵

“Spieler und Computer können miteinander kommunizieren sofern beide am Symbolischen teilhaben. Im Verlauf einer Computerspielsitzung bilden sie eine kybernetische Einheit, indem sie an denselben Informationskreisläufen partizipieren. Entlang mehrerer Rückkoppelungskanäle werden symbolische Botschaften ausgetauscht. Das ist die Grundlage der digitalen Interaktivität.”²²⁶

²²² Vgl. Neitzel, Britta, *Wer bin ich? Thesen zur Avatar-Spieler Bindung*, in: Neitzel, Britta [Hrsg.]: "See? I'm real..." - multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von 'Silent Hill', Münster : LIT , 2004, 194f.

²²³ Vgl. Ebd. S. 205f.

²²⁴ Sandbothe, Mike, *Theatrale Aspekte des Internet*, 1998, <http://www.sandbothe.net/40.html> , Letzter Zugriff: 12.Februar 2011

²²⁵ Vgl. Thimm Caja, Lukas Wosnitza, *Das Spiel- analog und digital*, S. 35

²²⁶ Butler, Mark, *Zur Performativität des Computerspielens*, S. 66

Die neuen Netzzräume werden zu identity-workshops, das Spiel mit Identitäten äußert sich hierbei in Prozessen der Selbst-Befragung, Selbst-Vergewisserung und Selbst-Verwandlung. Waldemar Vogelsang beschreibt dieses Phänomen mit den Worten: "Man ist, wen man spielt, und man spielt, wer man ist."²²⁷

Dass virtuelles Agieren und (Schau-) Spiel schon immer eng miteinander in Verbindung standen, weiß auch Brenda Laurel:

„Die interaktive Technologie bietet wie das Drama eine Plattform zur Darstellung kohärenter Wirklichkeiten, in denen Akteure Handlungen von kognitivem, emotionalem und künstlerischem Wert vornehmen.“²²⁸

Meist werden dabei die technischen Begrenzungen des Computers überschritten, man spricht in diesem Zusammenhang von *pervasive games*. Diese verfügen über die Eigenschaft, die Kluft zwischen realer und virtueller Welt überbrücken zu können. Im Laufe der Zeit wurden die Online-Spiele, im Gegensatz zu den traditionellen Spielformen, um eine soziale Komponente erweitert und sind mittlerweile überall und jederzeit verfügbar und spielbar. Dabei werden nicht nur die virtuellen Darstellungen von Spielwelten genutzt, sondern auch reale Schauplätze miteinbezogen und vom Spieler wird eine aktive Bewegung an diesen Schauplätzen verlangt.²²⁹

"Digital games are a hybrid medium, a medium in which different traditions and different technologies converge."²³⁰

Durch die Hybridhaftigkeit der digitalen Spiele ergeben sich zwei Haupttraditionslinien, eine ludische und eine narrative, verstärkt dadurch, dass eine Wechselwirkung zwischen digitalen Spielen und Stilmitteln aus Film und Fernsehen besteht. Einerseits adaptieren digitale Spiele Spielfiguren und digitale Narrationen als filmische Gegenstände. Andererseits greifen Filme populäre Spielfiguren auf (siehe Lara Croft, Indiana Jones etc.) und ergänzen die Narration des Spiels um spezifische Erzählstrukturen. Egal ob es sich um analoge oder digitale Spiele handelt, narrativen Elementen kommt eine große Bedeutung zu, da die meisten Formen der Unterhaltung um Erzählungen konstruiert sind.²³¹ Was digitale Spiele von analogen Spielen unterscheidet, ist die Tatsache, dass erst durch die Handlung eines Spielers

²²⁷ Vogelsang, Waldemar, *Ich bin, wen ich spiele. Ludische Identitäten im Netz*, S. 255f.

²²⁸ Zitat aus „*Der Ursprung des Schauspiels und die Zukunft der Unterhaltung*“, in: Rheingold, Howard: *Virtuelle Welten. Reisen im Cyberspace*, Reinbek: Rowohlt 1995, S.439

²²⁹ Vgl. Klimmt, Christoph, *Das Medium der Spaßgesellschaft*, in: Thimm, Caja [Hrsg.], *Das Spiel. Muster und Metapher der Mediengesellschaft*, Wiesbaden : VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2009, S. 140f.

²³⁰ Kücklich J., *Literary Theory and Digital Games*, in: Rutter, Jason [Hrsg.], *Understanding digital games*, London : Sage , 2006,S.95

²³¹ Vgl. Thimm Caja, Lukas Wosnitza, *Das Spiel- analog und digital*, S. 40

das Spielgeschehen seinen Lauf nimmt und der Spieler durch seine aktive Rolle im Laufe des Spielgeschehens die treibende Kraft des Spiels ist.²³²

Die digitalen Spiele verändern die Denkstrukturen, erfordern und fördern neue Kompetenzen, ändern Sehgewohnheiten, bieten neue Strukturen und Herausforderungen und verlangen den Spielern/Spielerinnen dadurch medienspezifische Denkmuster ab, um Lösungszusammenhänge zu entwerfen.²³³

Wenn man vom „reinen Spiel“ spricht, so meint man damit meist das Spiel der Kinder. Sie sind unbelastet und können instinktiv und spontan ihre Handlungen setzen. Mit dem Heranwachsen werden traditionelle Spielhandlungen weniger. Der/Die Erwachsene bedient sich Ersatzhandlungen; entweder sucht er/sie den Spielcharakter im Sport oder anderen Freizeitaktivitäten oder flüchtet sich ganz in die eigene Phantasie. Während das Kind für seine Spiele ganz bewusst nach Publikum sucht, ist der/die Erwachsene bemüht, seine/ihre Phantasie als letztes Stück an Intimität vor der Außenwelt zu schützen. Es vollzieht sich der Rückzug ins Private mit einer Herabsetzung der Realkontakte.²³⁴

Man sucht nach Erfüllung der eigenen Wünsche und Phantasien, indem sich neue (virtuelle) Erfahrungswelten auf tun. Second Life bietet sich als Plattform der virtuellen sozialen Interaktion bestens an. Man kann Zeit mit anderen Menschen verbringen, ohne seine eigene Identität preisgeben zu müssen. Second Life ist in seiner Urform auch keine Anwendung, die bevorzugt von Kindern und Jugendlichen genutzt wird, sondern erweist sich als 3D Welt exklusiv für Volljährige. (So muss man bei der Anmeldung bestätigen, dass man älter als 18 Jahre ist).²³⁵

Obwohl Second Life nicht als klassisches Computerspiel zu deklarieren ist (siehe „Versuch einer Gattungszuordnung“), enthält auch diese 3D Welt viele spielerische Elemente. Schon allein die Konstruktion eines Avatars nach eigenen Vorstellungen und das Ausstatten desselben mit virtueller Kleidung und Accessoires gleichen dem Puppenspiel der Kinder. Ebenso finden sich digitale Landschaften, die Computerspielen nachempfunden sind und in denen man sich mit seinem Avatar als Teil eines Rollenspiels begreifen muss oder Online-Events, die den Bewohner/die Bewohnerin zum Bridge, Golf oder Monopoly spielen aktivieren wollen. Mehr zu solchen Events oder Rollenspiel- Umgebungen werden im Second Life Teil dieser Arbeit noch ausführlicher thematisiert.

²³² Vgl. Ebd., S. 41

²³³ Vgl. Ebd. S.50f.

²³⁴ Vgl. Freud, Sigmund, Gesammelte Werke, Band 7, Frankfurt: Fischer, 1968, S. 215ff.

²³⁵ Vgl. <http://www.secondlife.com> ; Letzter Zugriff: 13.Februar 2011

Das Agieren in virtuellen Welten, die Nutzung von Anwendungen, die Identifikation und Interaktion mit virtuellen Spielkonstruktionen können Raum und Zeit verschwimmen lassen, den Nutzer/die Nutzerin ganz in ihren Bann ziehen und ihn/sie gänzlich in seiner/ihrer Tätigkeit aufgehen lassen. All das machen Online-Erfahrungen möglich, sofern man sie im richtigen Maß genießt und den Bezug zur Realität trotz der virtuellen Verlockungen nicht verliert. Aus anfänglicher Freude und Faszination am Surfen kann schnell Abhängigkeit werden. Besonders in Kontexten des Rollenspiels und virtuellen 3D Welten wie Second Life, findet man häufig User/innen, die zur Online-Sucht neigen, weshalb es mir wichtig ist, in folgendem Kapitel auch auf diesen Aspekt der Internetnutzung bzw. der virtuellen Interaktion detaillierter hinzuweisen.

6. Attraktivität und Gefahren von virtuellen Welten

6.1 Zeitverschwendung mit Suchtcharakter

Seit nunmehr 30 Jahren bestimmen digitale Spiele die Entwicklung der Computertechnologie maßgeblich mit. Thomas Graf spricht in dem Zusammenhang von einer „Kulturrevolution“²³⁶. Wer keine virtuellen Sozialräume erschließt, verpasst wohlmöglich den Wandel der Unterhaltungsbranche. Als moderne/r Mediennutzer/in gibt man sich nicht mehr mit der Rolle des passiven Rezipienten zufrieden. Durch die (Inter-)Aktion im World Wide Web wird man zu seinem eigenen Programmdirector, man publiziert, produziert, selektiert und manipuliert Medieninhalte nach den individuellen Vorstellungen. Das Internet bietet ihm hierfür eine Plattform, auf der man uneingeschränkt und unabhängig von Raum und Zeit konsumieren und produzieren kann.²³⁷

“People spend hours in front of terminals working on their characters, their objects, making wiz or whatever. When people spend that much of their lives devoted to building something, it’s not longer a game.”²³⁸

Spielen bedeutet erfahrungsbedingten Verhaltenswandel. Die Bedürfnisse, die im Spiel ausgelebt werden, können die Motivationsintensität primärer Antriebsqualitäten erhalten. Außerdem berühren Spielantriebe das Bedürfnis nach ästhetischem

²³⁶ Graf, Thomas, *Trendsetter Online Games*, in: Hardt, Jürgen [Hrsg.] : *Verloren in virtuellen Welten* : Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik, Göttingen : Vandenhoeck & Ruprecht , 2009, S. 23

²³⁷ Vgl. Ebd. S. 27f.

²³⁸ Bruckman, Amy, *Identity Workshop: Emergent Social and Psychological Phenomena in Text-Based Virtual Reality*, 1992, nicht publiziert, verfügbar unter : <http://www.cc.gatech.edu/~asb/papers> , Letzter Zugriff: 12.Februar 2011

Genuss auf universellen psychischen Verhaltens- und Erlebensebenen. Angetrieben von dem Wunsch nach Neuigkeit, Klärung, Abwechslung, riskanten Spannungsmomenten, Überraschung und Entspannung verbringen Menschen viel Zeit in virtuellen Räumen.²³⁹

Das Streben nach Aspekten der Kontrolle, gilt als Ziel der meisten User/innen egal welchen Alters. Diese Altersvielfalt der Nutzer/innen belegt eine Studie von Electronic Arts, die sich mit dem Verhalten der Deutschen im virtuellen Raum befasst. Demnach lassen sich deutsche Computerspieler/innen in fünf Subgruppen unterteilen:²⁴⁰

Intensivspieler (5%), Fantasiespieler (6%), Denkspieler (11%), Gewohnheitsspieler (25%), Freizeitspieler (54%). Das Durchschnittsalter des Freizeitspielers beträgt hierbei 44 Jahre, wobei der Anteil an Männern und Frauen als gleichverteilt gilt.²⁴¹

Dass das Agieren in virtuellen Welten also nicht bloß der jungen Generation zugeschrieben wird, zeigt auch eine Studie des Marktforschungsinstituts Ispos, die zu dem Ergebnis kam, dass 28% der deutschen Bevölkerung über 14 Jahre digitale Spiele spielen, 22% der Nutzer/innen davon weiblich sind und jede/r zehnte Spieler/in im Schnitt über 50 Jahre alt ist.

Das Agieren im virtuellen Raum erlaubt weitgehende Kontrolle über die Informationen, die andere über einen selbst erhalten sollen. Durch das Potential der Schöpfung, evoziert dadurch dass Menschen ihre Avatare selbst schaffen und deren Funktionen weitgehend steuern können, entsteht ein Gefühl von Macht.²⁴²

Dieses Gefühl der Allmacht könnte sich jedoch auch negativ auf das Spielverhalten auswirken, so Natascha Adamowsky. Permanent die Möglichkeit zu haben alles definieren, entscheiden und installieren zu können sei auf Dauer anstrengend und führe zu Orientierungslosigkeit.²⁴³

So können die exzessive Nutzung vom Internet und der Aufenthalt in virtuellen (Spiel-) Räumen dazu führen, dass der Nutzer/die Nutzerin sich überlastet oder überfordert fühlt. Dies ist darauf zurückzuführen, dass Online Spiele häufiger und intensiver gespielt werden als gewöhnliche Computerspiele, gerade weil die Faszination von virtuellen graphisch unterstützten Welten darin begründet ist, dass

²³⁹ Vgl. Kauke, Marion, *Spielintelligenz*, S. 66f.

²⁴⁰ Berg Achim, Rede über den Gaming Markt in Deutschland, http://www.bitkom.org/files/documents/Vortrag_Berg_Games-PK_190808.pdf, Letzter Zugriff: 12. Februar 2011

²⁴¹ http://www.eduhi.at/dl/773_EA_Studie_4_Spielplatz_Deutschland_Typologie_Spieler.pdf, Letzter Zugriff: 12. Februar 2011

²⁴² Vgl. Bahl, Anke, *Zwischen On- und Offline. Identität und Selbstdarstellung im Internet*, S. 82f.

²⁴³ Vgl. Adamowsky, Natascha, *Spielfiguren in virtuellen Welten*, S.180f.

man mit internationalen User/innen ähnliche Erfahrungen macht und soziale Bindungen in der geschützten virtuellen Welt pflegen kann.²⁴⁴ Hat man es mit einer Reizüberflutung des virtuellen Angebots zu tun, spricht man von *internet-related stress disorder*. Dies kann in Kontext der Online Avatartechnologie besonders dann auftreten, wenn man bei der computervermittelten Kommunikation öffentlich oder privat angegriffen wird oder eben solche Konflikte anderer User/innen miterlebt. Stress kann auch durch den Druck bedingt sein, dem sich manche Nutzer/innen ausgesetzt fühlen, wenn es darum geht, ständig an der Online-Identität in Form eines Avatars oder den Daten, die man preisgibt, herumfeilen zu müssen, um eine optimale netzöffentliche Selbstdarstellung zu bewerkstelligen.²⁴⁵

Das Internet birgt dann ein Gefahrenpotential, wenn sich Nutzer/innen nur noch über virtuelle Kategorien definieren und die virtuelle somit als Ersatz für die wirkliche Welt begreifen.²⁴⁶ Spielspaß kann dann schnell zur verhängnisvollen Überdosis werden.

Wo genau die Grenze zwischen einer kontrollierten Flucht in alternative Realitäten und die ernsthafte, sowohl physisch als auch psychische Abhängigkeit von solchen Erfahrungen liegt, darüber streiten Experten, da die Abhängigkeit von digitalen Welten ein relativ neues und weitgehend unerforschtes Problem darstellt, auch weil bis dato eine standardisierte Diagnostik fehlt. Oftmals ist auch die Rede davon, dass MUDs nicht unter dem Aspekt Internet- oder Computerspielsucht gesehen werden sollen, sondern man sie unabhängig davon untersuchen muss.²⁴⁷

Um im virtuellen Kontext zu bestehen, werden mit der Zeit zwar die dafür notwendigen spezifischen Erfordernisse erlernt, aber das Gehirn wird für eine ganz bestimmte Nutzung trainiert, etwa hochaufmerksam auf visuelle Reize zu reagieren, die wenig bis nichts mit dem realen Leben zu tun haben.²⁴⁸

Besonderes Suchtpotential haben "Massive Multiplayer Online Role-Playing Games", da der Spieler/die Spielerin in der virtuellen Welt ständig präsent sein und sich austauschen muss, um nicht den Anschluss zu verlieren. Das enorme Suchtrisiko von Online-Rollenspielen gegenüber anderen Computeranwendungen, liegt vor allem in der Verbindung der Eigenschaften klassischer Computerspiele mit der sozialen Funktion des Internets, denn anstatt alleine oder in einer Kleingruppe zu

²⁴⁴ Vgl. Graf, Thomas, *Trendsetter Online Games*, 2009, S. 30ff.

²⁴⁵ Vgl. Döring, Nicola, *Themen und Befunde der Online-Forschung*, in : Sozialpsychologie des Internets, Göttingen: Hogrefe 2003, S.305

²⁴⁶ Vgl. Bruckman, Amy, *Identity Workshop*, S. 37

²⁴⁷ Vgl. Hornung, Antje, *Die unheimlichen Miterzieher*, in: Hardt, Jürgen [Hrsg.] : Verloren in virtuellen Welten : Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 2009, S. 105

²⁴⁸ Vgl. Ebd., S. 107ff.

spielen, sind Millionen von Nutzern/Nutzerinnen eingebunden und miteinander vernetzt. Dadurch wächst der Gruppendruck, was zu einer Dauerspannung führt, der Nutzer/die Nutzerin verspürt Stress, weil er/sie sich mit dem Gefühl konfrontiert sieht, etwas zu versäumen, wenn er nicht permanent online ist. Durch das Streben nach Anerkennung, Erfolgserlebnissen und Attraktion, steigen Nutzer/innen immer wieder ins Spielgeschehen ein, egal zu welcher Tages- oder Nachtzeit. Daraus entsteht ein massives Verlangen nach mehr, ein Kreislauf, der Kinder, Jugendliche aber auch Erwachsene für längere Zeit ständig in einem virtuellen Raum agieren lässt. Außerdem kann die Beständigkeit von Spielfigur und Spielwelt zur Abhängigkeit führen, denn in Online-Rollenspielen gibt es kein Game Over und auch keinen endgültigen Sieg, das Spiel läuft sogar weiter, wenn der Spieler gerade nicht teilnimmt, was bei manchen Menschen Ängste auslösen kann, irgendetwas zu versäumen. Dieses Merkmal fördert häufiges und langes Spielen. Während bei anderen Formen der Abhängigkeit das Leiden mit der Zeit zunimmt, dürfte das für Online-Rollenspiele allerdings weniger zutreffen, denn die Netzwerke werden ständig um neue Verlockungen erweitert (z.B. Geschenke und Sonderangebote), wodurch das soziale Netzwerk weiterhin erfahrbar bleibt.²⁴⁹

Was das Internet so attraktiv macht, sind vor allem neue Handlungsmöglichkeiten wie Realitätsflucht oder das Experimentieren mit der eigenen Identität. Die Flucht vor der Realität kann Flucht vor persönlichen Problemen bedeuten; vor Problemen mit sich selbst (z.B. Minderwertigkeitsgefühle) oder mit seinem sozialen Umfeld (Integrationschwierigkeiten, Probleme der Kontaktaufnahme, Einsamkeit etc.). Wenn die darin verborgenen Wünsche in der Realität nicht erfüllt werden, wird das Internet mit seinen geschützten, anonymen Räumen zum Zufluchtsort.²⁵⁰ Mehr als die Hälfte der Internet-Abhängigen sind spielsüchtig. Über 20 Millionen Menschen haben bereits eine zweite Identität in der virtuellen Welt von Second Life, wenn sie diese auch nicht aktiv vertreten, fast 14 Millionen Menschen besitzen ein Abonnement des virtuellen Rollenspiels *World of Warcraft* und sind somit aktive Spieler/innen. Durch die Charaktere, die die User/innen selbst bestimmen können, schaffen sie oft ein zur Realität völlig Gegenteiliges Bild. In dieser Kategorie sind die meisten Süchtigen unter 20 Jahre alt und männlich.²⁵¹

²⁴⁹ Vgl. <http://www.onlinesucht.de>; Letzter Zugriff: 13.Februar 2011

²⁵⁰ Vgl. Stangl, Werner, *Internetsucht- Online-Sucht*, <http://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/SUCHT/Internetsucht.shtml> Letzter Zugriff: 13.Februar 2011

²⁵¹ Vgl. <http://www.onlinesucht.de>, Letzter Zugriff: 13.Februar 2011

Bei Abhängigkeitserscheinungen handelt es sich nicht um Tatsachen, die von heute auf morgen gegeben sind, sondern um ein langsames Entstehen- einen Entwicklungsprozess. In Folge sollen drei Faktoren genannt werden, die häufig als Begleiterscheinungen oder Vorstufen der Internetsucht angeführt werden.

6.2 Immersion

Immersion beschreibt den positiven Gefühlszustand, in dem sich ein Nutzer/eine Nutzerin in der virtuellen Welt befindet. Je detailgetreuer eine virtuelle Umgebung gestaltet ist, umso mehr kann sie immersive Prozesse hervorrufen. Um Präferenzen bestimmen und spezifischen Zielgruppen zuordnen zu können, vertraut man in der Entwicklung von Computerspielen und virtuellen Welten vermehrt auf die Erkenntnisse von Richard Bartle; Dieser geht davon aus, dass der Nutzer/die Nutzerin im Laufe des Spiels auf emotionale und begriffliche Barrieren stößt, die er/sie überwinden muss, um weiter zu kommen. Basierend darauf teilt er die Stadien der Immersion wie folgt ein²⁵²:

- Player: Als solchen bezeichnet Bartle den Menschen, der vor seinem PC sitzt und in der virtuellen Welt interagiert. Er kontrolliert dabei ein Objekt, dem er sich verbunden fühlt. Das Ausmaß der Immersion hängt dabei von dem Grad der Aufmerksamkeit ab, die der Nutzer/die Nutzerin dem Objekt in der virtuellen Welt entgegenbringt. Sofern er das Objekt als computergesteuert ansieht und sich nicht damit identifiziert, besteht keine Immersion.
- Avatar: Die meisten Teilnehmer/innen bauen jedoch eine enge Beziehung zu ihrem virtuellen Stellvertreter auf und identifizieren sich mit ihm. Sie üben Kontrolle über den Avatar aus und sehen ihn als ein persönliches Sprachrohr an, sodass die Interaktion erleichtert wird. Sie sprechen von ihrer Spielfigur in der dritten Person, trotzdem dient der Avatar in diesem Stadium nur als Zweckmäßigkeit, um die virtuelle Welt erkunden zu können.
- Character: Hierbei sehen Nutzer/innen das Objekt, auf das sie Macht und Kontrolle ausüben, nicht mehr nur als bloßen Stellvertreter sondern als Abbild der eigenen Persönlichkeit. Der *Character* wird in der virtuellen Welt als Erweiterung des Selbst verstanden und die meisten User/innen befinden sich im Verlauf der virtuellen Partizipation in diesem Stadium. Dabei verfügt man meist über mehrere solcher Persönlichkeiten, zu denen er ein

²⁵² Vgl. Bartle, Richard, *Designing virtual worlds*, Berkeley: New Riders, 2006, S. 154f.

freundschaftliches Verhältnis pflegt, sie mit einem Namen versieht, jedoch trotzdem von ihnen in der Ich-Form spricht.

- Persona: Im finalen Stadium der Immersion spielt man nicht länger eine Rolle, man schmückt sich nicht länger mit einer fremden Identität, man kennt keinen Unterschied mehr zwischen der realen und der virtuellen Persönlichkeit. Man *ist* der Charakter und die virtuelle Welt ist die eigene, die als real empfunden wird.

Oftmals wird eine vollkommene Immersion als geändertes Bewusstsein aufgefasst. Letztendlich geht es bei Immersion immer um Identität. Sobald *Player* und *Character* zur *Persona* verschmelzen, spricht man von einem immersiven Prozess. Diesen Zustand erfahren Menschen nur in der virtuellen Welt, nirgendwo sonst; Sie hören damit auf, bloß zu surfen, sie beginnen in der virtuellen Umgebung zu leben.²⁵³

Durch das Handeln wird ein Spiel als solches konstituiert, durch die emotionale Involviertheit ergibt sich zusätzlich die Möglichkeit für immersive Prozesse.

Der Immersionseffekt wird erstens durch die Bereitschaft sich auf das virtuelle Geschehen einzulassen, zweitens durch den Einstieg, der die Aufmerksamkeit des Users/der Userin sichert und drittens durch die Interaktivität und Bewegungsfreiheit im virtuellen Raum, sowie durch eine gelungene und beeindruckende Grafik, verstärkt.²⁵⁴

Immersion kann als illusionistischer Eintritt in eine simulierte Welt definiert werden. In digitalen Welten kann durch die auditive, haptische und visuelle Simulation eine vollständige Immersion bewirkt werden, während im klassischen Spiel nur eine kognitive Immersion möglich ist²⁵⁵, was Huizinga mit folgendem Zitat unterstreicht:

“Jedes Spiel kann jederzeit den Spielenden ganz in Beschlag nehmen“²⁵⁶

Immersion tritt im virtuellen Kontext deshalb vermehrt auf, da durch dessen Hybridhaftigkeit die immersionsfördernden Faktoren aus dem Flow-Erlebnis mit dem Identifikationsanteil des Narrativen verbunden werden.²⁵⁷

²⁵³ Vgl. Ebd. S.156

²⁵⁴ Vgl. Röders, Stefanie, *Literatur und Computerspiele; Analogien zwischen Detektivromanen und Adventure Games*, Saarbrücken: VDM, 2007, S.9

²⁵⁵ Vgl. Thimm Caja, Lukas Wosnitza, *Das Spiel- analog und digital*, S. 44

²⁵⁶ Huizinga, Johan, *Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, S.17

²⁵⁷ Vgl. Röders, Stefanie, *Literatur und Computerspiele; Analogien zwischen Detektivromanen und Adventure Games*, S. 11

In „Das Spiel mit dem Medium“ fasst Britta Neitzel die Begriffe Interaktivität und Immersion im Bereich der digitalen Spiele unter *Involvierung* zusammen. Demnach befindet sich der Spieler/die Spielerin immer gleichzeitig innerhalb und außerhalb des Spiels, weil Immersion als passives Moment der medialen Rezeption und Interaktivität als aktives Moment des Spielerischen zusammenwirken.²⁵⁸

Zunächst kann Immersion als das Hineingezogen- Werden eines Zuschauers, Lesers oder Benutzers in der Welt des Textes verstanden werden. Zur Konstruktion dieser Art von Fiktion entwickeln die Medien bestimmte Techniken wie z.B. eine konsistente narrative Welt oder die (Spiel-)Perspektive. Geregelt wird die Immersion dabei durch das Interface, jene Ebene an der das Medium als technisches und symbolisches Artefakt vom Zuschauer/der Zuschauerin oder vom Benutzer/der Benutzerin getrennt wird. Diese Schnittstelle kann als Ort bezeichnet werden, wo aufschlussreiche und analysierbare Kräfte wirken.²⁵⁹ Das Interface macht Interaktion durch das Abwehren von Sinnlosigkeit plausibel und transformiert dadurch bedeutungsleere Partizipation zu Immersion. Dies ist als Rückbindung an die tatsächliche Realität zu verstehen, die durch die Emotionen der Nutzer/innen bestimmt ist.²⁶⁰

Entwickler von digitalen Welten sind bemüht, die Nutzereinbindung und somit die Immersion zu optimieren- je immersiver desto besser. Dies kann die Unterscheidung der artifiziell- virtuellen von der tatsächlichen Realität erschweren.²⁶¹

Salen und Zimmermann verstehen unter Immersion die Idee, dass das Vergnügen medialer Erfahrung in deren Fähigkeit begründet ist, den Teilnehmenden sinnlich in eine illusionistische, simulierte Realität zu transportieren.²⁶² Die Autoren stützen sich dabei auf Huizingas Konzept des magischen Kreises. Dieser gilt als Zone der Sicherheit, in der ein Spiel stattfinden kann und als Austausch zwischen der realen und der artifiziellen Welt. Der Kreis ist der Ort, an den sich Spieler/innen begeben, wenn sie in den Spielprozess eintreten. Der *magic circle* fungiert hierbei als Rahmen, in dem Raum und Zeit aufgehoben sind und der anzeigt, ob gespielt wird. Dadurch steht es dem Spieler/der Spielerin frei, in die Vergangenheit oder Zukunft zu reisen, oder an einen Ort, der nur in seiner/ihrer Phantasie existiert. Innerhalb des *magic circle* hat das Spiel eine bestimmte

²⁵⁸ Vgl. Neitzel, Britta, *Das Spiel mit dem Medium: Partizipation, Immersion, Interaktion*, in: Neitzel, Britta[Hrsg.] , *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation, Immersion, Interaktion*, Marburg : Schüren , 2006, S.95f.

²⁵⁹ Vgl. Ebd. S. 12f.

²⁶⁰ Vgl. Furtwängler, Frank, *Computerspiele am Rande des metakommunikativen Zusammenbruchs*, S. 154f.

²⁶¹ Vgl. Ebd. S.166f.

²⁶² Vgl. Salen Katie, Eric Zimmermann, *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, S. 450f.

Bedeutung. Die Ziele des Spiels sind entsprechend angepasst.²⁶³ Durch das Als-Ob Gefühl ist es möglich, in eine neue Welt einzutreten. Dem Konzept der Immersion folgend ist dabei die neu gewonnene Welt so komplett, dass die tatsächliche Welt unwichtig wird. Deshalb spielt die Immersion auch bei der Gestaltung des Online-Erlebens eine große Rolle. Ohne Immersion gäbe es eine unsichtbare Wand zwischen Nutzer/in und der virtuellen Welt. Die immersiven Prozesse überwinden diese Barriere und der Mensch kann sich somit auf das konzentrieren, was er tun oder sein möchte.²⁶⁴

Nach diesem Zustand des „*suspension of disbelief*“, der das Bewusstsein des/der Spielers/Spielerin vergessen lässt und stattdessen das Wahrgenommene als Realität akzeptiert, streben alle Formen der Unterhaltung.²⁶⁵

Digitale Welten unterscheiden sich jedoch von jenen in Literatur oder Film dadurch, dass der User/die Userin durch Technologie in der Lage ist, am virtuellen Geschehen teilzunehmen und es zu beeinflussen. Partizipation erscheint aus diesem Grund als Bedingung für Immersion.²⁶⁶

6.3 Flow

Der Begriff Flow wurde von Dr. Mihaly Csikszentmihalyi geprägt und beschreibt wie schon im Kapitel zum Spielerleben angeführt, das Erlebnis, des „in der Tätigkeit Aufgehens“, wobei das Bewusstsein von der Tätigkeit vollends ausgefüllt wird.²⁶⁷ Flow findet sich sowohl bei einer fesselnden (Arbeits-)Aufgabe wie auch in den bildenden Künsten, im sportlichen Wettkampf oder in der spirituellen Praxis und beschreibt den starken, ausschließlich beim Menschen zu findenden Antrieb, über sich selbst hinauszuwachsen, über Begrenzungen zu triumphieren. Nach eigener Aussage bestand Csikszentmihalyis Forschungsinteresse darin, das menschliche Glück zu definieren. Für ihn setzt sich der Terminus Glück weder nur aus „Flow“ noch der Empfindung von Freude und Vergnügen zusammen, sondern beinhaltet die Herausforderung, stets über das Eigeninteresse hinauszugehen und sich als Teil eines größeren Ganzen einbringen zu wollen.²⁶⁸

²⁶³ Huizinga, Johan, *Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, S.17f.

²⁶⁴ Vgl. Bartle, Richard, *Designing virtual worlds*, S.157

²⁶⁵ Vgl. Salen Katie, Eric Zimmermann, *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, S.452

²⁶⁶ Vgl. Furtwängler, Frank, *Computerspiele am Rande des metakommunikativen Zusammenbruchs*, S.156

²⁶⁷ Vgl. Csikszentmihalyi, Mihaly, *Das Flow-Erlebnis. Jenseits von Angst und Langeweile. Im Tun aufgehen*, S.60ff.

²⁶⁸ Gespräch mit Mihaly Csikszentmihalyi, <http://www.wie.org/DE/j9/csiksz.asp?page=3> Letzter Zugriff: 13.Februar 2011

*„Diese Kombination, viel zu riskieren, um sein Bestes geben zu können oder sogar darüber hinauszugehen und dieses Risiko auch noch zu genießen, ist ein glücklicher Umstand. Wir sind offenbar eine Spezies, die mit einem Hunger nach Grenzerweiterung gesegnet ist[...] „Flow“ scheint also ein phänomenologischer Zustand zu sein, der in allen Kulturen gleich ist. Was die Menschen tun, um in diesen Zustand zu gelangen, ist höchst unterschiedlich, aber das Erlebnis selbst wird auf sehr ähnliche Weisen beschrieben“*²⁶⁹

Csikszentmihalyi nennt sechs Komponenten, die ein Flow Erlebnis beinhaltet:

- Anpassung der Anforderungen an die eigenen Fähigkeiten
- Anforderungen müssen verständlich sein
- Handlungsablauf wird als glatt erlebt
- Keine willentliche Konzentration nötig
- Beeinträchtigung des Zeiterlebens
- Verschmelzung von Person und Tätigkeit²⁷⁰

*„Jeder sagte gleichermaßen aus, es wäre wie von einer Strömung getragen zu werden, spontan, mühelos, wie ein Fließen. Zudem vergäße man die Zeit und fürchte sich nicht vor Kontrollverlust. Man wäre sicher, die Situation, wenn nötig, unter Kontrolle zu haben. Es fühlte sich auf der einen Seite zwar mühelos an, wäre aber dennoch extrem abhängig vom Konzentrationsvermögen und den Fertigkeiten. [...] Es wäre also eine Art von paradoxem Zustand, wo man auf einem angenehmen Grat zwischen Streben und Unruhe einerseits und Langeweile andererseits stände.“*²⁷¹

Wie sich das Flow-Erleben nun auf den Sektor der Computer und der virtuellen Welten übertragen lässt, untersuchte der Sozialpädagoge Jürgen Fritz. In „Warum Computerspiele faszinieren“ kommt er zu der Erkenntnis, dass die Verschmelzung von Tätigkeit und Person wie eine Verminderung der Distanz von Nutzer/in und digitalem Inhalt zu betrachten ist. Dadurch dass das Reizniveau von virtuellen Anwendungen kontinuierlich steigt (neu erworbene Gegenstände neu erlernte Fähigkeiten, neu erkundete Gebiete, etc.) wird der Nutzer/die Nutzerin von seiner/ihrer mentalen Welt abgeschirmt.²⁷²

Achim Bühl bezeichnet dieses Phänomen als „Flow Effekt“ und beschreibt damit den Vorgang der Verschmelzung von Individuum und digitaler Welt dadurch, dass der Nutzer/die Nutzerin seine/ihre Persönlichkeit so stark einbezieht, dass er/sie denkt, selbst in der virtuellen Welt auf dem Bildschirm zu agieren.²⁷³

Als Anlass, sich mit all seinen Sinnen auf die virtuelle Welt einzulassen, bezeichnet Fritz in „Zwischen Frust und Flow“ die Langeweile. Das Gefühl der Langeweile

²⁶⁹ Vgl. Ebd.

²⁷⁰ Vgl. Rheinberg, Falko, *Motivation*, Stuttgart: Kohlhammer 1995, S.155

²⁷¹ Vgl. , <http://www.wie.org/DE/j9/csiksz.asp?page=3> Letzter Zugriff: 13.Februar 2011

²⁷² Fritz, Jürgen, *Warum Computerspiele faszinieren – Empirische Annäherung an Nutzung und Wirkung von Computerspielen*, Weinheim: Juventa-Verlag, 1995, S.85f.

²⁷³ Vgl. Bühl, Achim : *Die virtuelle Gesellschaft*, S. 43

entsteht meist in einer Situation, der man sich nicht durch Aktivität entziehen kann. Man befindet sich in einem Zeitintervall, in dem nichts geschieht und welches durch nichts überbrückt wird. Das Bewusstsein der Langeweile veranlasst die Menschen, Aktivitäten einzuleiten, um zu einem befriedigenden Gefühl zu gelangen. Genau diese Funktion können Computeranwendungen übernehmen: Sie lenken den Nutzer/die Nutzerin vom Bewusstsein ab, sich in einem zeitlichen Intervall zu befinden, in dem nichts geschieht und das durch nichts überbrückbar ist. Virtuelle Welten füllen die Zeit, indem sie die Aufmerksamkeit der Nutzer/innen binden. Dies kann soweit gehen, dass die Zeit über einen längeren Zeitraum vergessen wird.²⁷⁴

Csikszentmihalyi spricht von einem Zusammenhang von suchtähnlichen Zuständen und seiner Auffassung von Flow. Aus der Sicht des Einzelnen ist das Flow-Erlebnis eine äußerst positive Erfahrung, denn es trägt zu unvergesslichen und intensiven Freuden im Leben bei, gerade weil sie keine instrumentelle Funktion haben, also autotelisch, zum puren Selbstzweck ausgeführt werden. Flow kann jedoch auf individueller Ebene auch süchtig machen. Eine Person kann zunehmend so abhängig von einer bestimmten Art von Herausforderung werden, dass sie, wenn alle Herausforderungsmöglichkeiten erschöpft sind, völlig hilflos dasteht. Auf der persönlichen Ebene ist also die individuelle Entwicklung gefährdet, während auf gesellschaftlicher Ebene die Gefahr besteht, dass man Flow in Herausforderungen findet, in denen man nur gewinnen kann, wenn ein anderer dabei verliert.²⁷⁵

Fritz geht davon aus, dass zwischen dem Flow Effekt in der Computerpraxis und Suchtgefahr kein unmittelbarer Zusammenhang besteht, da der Nutzer/die Nutzerin sein/ihr Handeln noch soweit kontrollieren kann, dass er/sie bei auftretenden Gefühlen von Hunger oder Müdigkeit, die Anwendung unterbricht bzw. beendet²⁷⁶, während Studien von Alexander Voiskounsky und Kollegen belegen, dass zwar der Flow-Effekt allein, keine Computersucht bedingt, jedoch das Erleben von Flow Zuständen positiv mit der Interaktion in der virtuellen Welt korreliert. Je häufiger der Nutzer/die Nutzerin mit anderen im Internet kommuniziert, desto stärker erlebt er/sie ein Gefühl von Flow.²⁷⁷

²⁷⁴ Vgl. Fritz Jürgen, Zwischen Frust und Flow.

http://www.bpb.de/themen/8GADVU.5.0,Zwischen_Frust_und_Flow.html#art5 , Letzter Zugriff: 13.Februar 2011

²⁷⁵ Vgl. <http://www.wie.org/DE/j9/csiksz.asp?page=3>, Letzter Zugriff: 13.Februar 2011

²⁷⁶ Fritz, Jürgen, *Warum Computerspiele faszinieren – Empirische Annäherung an Nutzung und Wirkung von Computerspielen*, S.210f.

²⁷⁷ Vgl. Voiskounsky, Alexander, Mitina, Olga, Avetisova, Anastasiya, *Communicative patterns and flow experience of MUD players*, in: *International Journal of Advanced Media and Communication*, 1/2005 S. 5-25

Genau diese Befriedigung der Bedürfnisse nach interpersonellem Kontakt, Zugehörigkeit und Anerkennung ist dafür verantwortlich, dass sich Menschen vermehrt in virtuellen (Spiel-)Welten aufhalten und sehr wohl abhängig davon werden können. Nämlich, wenn sie nicht nur Raum und Zeit vergessen, sondern es nicht mehr schaffen, sich alleine aus der virtuellen Welt zu befreien und sich durch die Aktion im Internet das gesamte Sozialverhalten ändert. Dann spricht man von Internetsucht.

6.4 Sucht

Nutzerverhalten im Internet pervertiert zur Sucht, wenn ein/e Betroffene/r nicht mehr freiwillig entscheiden kann, ob er/sie sich auf eine Handlung einlassen will, oder nicht, sondern ihr pathologisch ausgeliefert ist. Die Sucht dient als Linderung von der quälenden Leere des Lebens. Man versucht dem Gefühl zu entfliehen, inmitten der Endlichkeit einsam und verlassen zu sein. Die virtuelle Welt wird zum Exil, wo Geborgenheit vorherrscht.²⁷⁸

Aus der Glücksspielforschung ist bekannt, dass eine Computeranwendung alleine nicht süchtig macht. Hinter einer Verhaltenssucht, wie der exzessiven Computernutzung, verbirgt sich meistens eine psychische Störung. Als Risikogruppe hierbei gelten besonders Patienten mit unreifer Ich-Struktur, positiver Suchtanamnese, depressiven Syndromen sowie Betroffene mit hypomanischen Attacken oder narzisstischen Persönlichkeitsstörungen.²⁷⁹

„Allgemeine“ Internetsucht ist als solche nicht einfach zu definieren, weil sie laut Kimberly Young einige Subgruppen enthält:²⁸⁰

- Information Overload: zwanghaftes Surfen und exzessive Suchmaschinenutzung um bestimmte Informationen zu erhalten
- Onlinespielsucht: besonders von Kontexten wie Second Life, World of Warcraft, wo die Interaktion in einer Gemeinschaft im Mittelpunkt steht
- Net Compulsion: fasst jene Nutzer/innen zusammen, die das Internet verwenden um zwanghafte Störungen ausleben zu können, die teilweise auch im nichtmedialen Kontext stattfinden (zB. Kaufsucht)
- Virtuelle Beziehungssucht : Suche nach Zuneigung und Anerkennung in virtuellen Gemeinschaften, die man im realen Leben oft nicht bekommt.

²⁷⁸ Vgl. Kauke, Marion, *Spielintelligenz*, S. 68

²⁷⁹ Vgl. Döring, Nicola, *Identitäten, Beziehungen und Gemeinschaften im Internet*, in: Batinic, Bernard (Hrsg.): *Internet für Psychologen*, Göttingen: Hogrefe 1997, S. 335

²⁸⁰ Vgl. Young, Kimberly, *Suchtgefahr Internet*, München: Kösel-Verlag, 1999, S. 179f.

Laut Nicola Dörings „Themen und Befunde der Online-Forschung“ ist eine suchtähnliche Extremnutzung des Internets bei einer Minderheit von 3% aller Nutzer/innen nachgewiesen und betrifft vor allem Jugendliche.²⁸¹ Bei den Betroffenen kommt es zu einem Kontrollverlust, sie bleiben länger online als intendiert. Versuche, das Nutzungsausmaß zu reduzieren oder die Nutzung zu unterbrechen, bleiben erfolglos oder werden gar nicht erst unternommen, obwohl sich die Abhängigen den negativen Konsequenzen auf ihr Privat- und/oder Berufsleben durchaus bewusst sind. Wenn die Wirkung eines Suchtmittels als sehr angenehm erlebt wird und schnell eintritt, kann man in Versuchung geraten, diesen Zustand immer wieder herstellen zu wollen. Zur Erreichung der abgezielten positiven Stimmungslage wird die Dosis an Zeit im Internet immer weiter erhöht, man spricht dann von einer Toleranzentwicklung. In den Offline-Phasen oder bei längerer Unterbrechung der Internetnutzung, reagieren die Betroffenen oftmals nervös, aggressiv oder gereizt auf ihr Umfeld. Die Entzugsserscheinungen äußern sich außerdem durch psychisches Verlangen („*craving*“) nach der Internetnutzung. Nach wie vor ist unklar, ob es sich bei Internetsucht um ein Krankheitsbild im Sinne der Spielsucht handelt oder ob ein exzessives virtuelles Leben eher als Symptom bekannter psychischer Erkrankungen (soziale Angst, Zwang, Depression) aufgefasst werden kann.²⁸²

Zeitintensive Beschäftigung mit dem Internet kann für die Nutzer/innen als vorübergehender Novitätseffekt, als Phase des biographischen Entwicklungsprozesses, als persönliche Präferenz im Sinne eines Hobbies, als berufliche Notwendigkeit, als eskapistisches Verhalten und im Kontext von Abhängigkeit und Sucht gesehen werden. Die Internetsucht hat oftmals nichts mit Technikfaszination zu tun, sondern mit Sehnsucht nach jenen Personen, die man über das Internet erreicht. Viele Internetuser/innen bekennen sich in diesem Kontext zu ihrer Abhängigkeit, indem sie auf humorvolle Weise Informationen zu ihrer Internetsucht im Internet dokumentieren. (z.B. Prahlen über die Häufigkeit des Log-Ins)²⁸³

Schnell kann aus diesem Spaß jedoch Ernst werden, dann wenn die Nutzungsmuster den ganzen Tagesablauf bestimmen. Exzessive Internetnutzung

²⁸¹ Vgl. Döring, Nicola, *Themen und Befunde der Online-Forschung*, S.306

²⁸² Vgl. Ebd., S.307f.

²⁸³ Vgl. Döring, Nicola, *Identitäten, Beziehungen und Gemeinschaften im Internet*, S.334

führt im schlimmsten Fall zu Studienabbruch, Arbeitsplatzverlust, Scheidung oder Verschuldung.²⁸⁴

Zur Diagnose von Internetsucht werden bislang folgende Indikatoren herangezogen:²⁸⁵

- *Selbstetikettierung*: nur wenige Menschen gestehen sich ernsthaft eine Internetsucht ein

- *Internetstunden*: ab mehr als 40 Stunden pro Woche spricht man von Vielnutzung

- *Fragebögen zum pathologischen Internetgebrauch* beinhalten folgende diagnostische Kriterien:²⁸⁶

- Häufiges unüberwindbares Verlangen, sich ins Internet einzuloggen
- Kontrollverluste (d.h. längeres "online" Verweilen als intendiert) verbunden mit Schuldgefühlen
- sozial störende Auffälligkeit im engsten Kreis der Bezugspersonen
- Nachlassen der Arbeitsfähigkeit aufgrund des Internetkonsums
- Verheimlichung/ Bagatellisierung der Gebrauchsgewohnheiten
- Psychische Irritabilität bei Verhinderung am Internet- Gebrauch
- Mehrfach fehlgeschlagene Versuche der Einschränkung

Aus diesen Fragebögen ergeben sich einige Faktoren, die Aufschluss über die Ursache der Internetsucht geben sollen:²⁸⁷

- Sensation Seeking: hohes Bedürfnis nach Stimulation und Abwechslung durch Bildinformationen und Medieninhalte
- geringe Kontrollüberzeugung: Glaube an die überwältigende Macht der anderen und den Zufall, der den eigenen Lebensweg bestimmen soll
- mangelnde soziale Kompetenz: Unsicherheit im (realen) Sozialkontakt
- geringer Selbstwert
- verminderte Impulskontrolle

Gerade eine Online-Selbsthilfegruppe will Abhilfe schaffen und Menschen bei der Bearbeitung ihrer psychosozialen Schwierigkeiten helfen. Mittels Selbsttest und Workshops sollen die Betroffenen lernen mit ihrer Abhängigkeit umzugehen.²⁸⁸

²⁸⁴ Vgl. <http://www.onlinesucht.de>, Letzter Zugriff: 13. Februar 2011

²⁸⁵ Vgl. Döring, Nicola, *Identitäten, Beziehungen und Gemeinschaften im Internet*, S. 335

²⁸⁶ Vgl. Ebd.

²⁸⁷ Vgl. Hornung Antje, Die unheimlichen Miterzieher, in: Hardt, Jürgen [Hrsg.]: *Verloren in virtuellen Welten* : Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik, S. 105ff.

Aber auch mit verhaltenstherapeutischen und tiefenpsychologischen Therapieansätzen versucht man der Onlinesucht entgegenzuwirken. Dabei setzt die kognitiv behaviorale Therapiemethode auf die konkrete Veränderung von Verhaltensweisen, wobei versucht wird, die pathologische Mediennutzung durch positive Erlebnis- und Verhaltensweisen in der realen Umwelt zu ersetzen. Die tiefenpsychologische Therapiemethode ist bemüht, jenes Kriterium in der realen Umwelt zu finden, das als kränkend oder krankmachend empfunden wird und als Hauptgrund gilt, warum sich Menschen in virtuelle Welten flüchten. Wenn man die Psychodynamik, die oftmals hinter der Realitätsflucht steckt, aufdecken kann, ergibt sich die Möglichkeit, zu dieser Distanz zu finden.²⁸⁹

Neben der groben Klassifikation in Heavy und Light Users nennt Kimberly Young noch weitere Internettypen:²⁹⁰ "Surfer", die ohne Ziel ununterbrochen Informationen aus dem Netz ziehen. "Sexsüchtige", die zwanghaft pornografische Seiten konsumieren. "Chatter", die Sozialkontakte und Kommunikation nur noch im Chat, in Foren oder Online-Netzwerken erleben. Und eben "Computerspieler", Menschen also die bei zu intensivem Gebrauch gefährdet sind, sich in den virtuellen Spielwelten zu verlieren.

Celin Behrens ergänzt diese Typisierung durch zwei markante Suchttypen:²⁹¹ Einerseits existiert der *Subjektsucht – Internetsuchttyp*. Dieser ist vorrangig an einem konstruktiven kommunikativen Umgang mit den jeweiligen Interaktionspartnern über das Internet, zum Beispiel über den Chat aber auch über andere Dienste, interessiert. In diesem Fall wird das Internet als Bereicherung des eigenen realen Lebens erlebt. Die Betroffenen sehen sich nicht mehr als eigenständige Persönlichkeit, sondern begreifen ihr Dasein als Verschmelzung mit der kommunikativen Technikwelt des Internets. Der Entzug davon kann selbst - oder fremdschädigend sein. Der *Objektsucht - Internetsuchttyp* dieser Studie ist dadurch gekennzeichnet, dass er exzessiv ganz bestimmte Themenbereiche über entsprechende Dienste wie den Chat, hoch frequentiert. Dabei wird das Internet als

²⁸⁸ Vgl. <http://www.netaddiction.com> , Letzter Zugriff: 13.Februar 2011

²⁸⁹ Vgl. Lampen-Inkamp, Stefanie, *Phänomenologie, Diagnostik und Therapie der Internet- und Computerspielabhängigkeit*, in: Hardt, Jürgen [Hrsg.] : *Verloren in virtuellen Welten : Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik*, S. 128f.

²⁹⁰ Vgl. Young, Kimberly, *Suchtgefahr Internet*, S. 200f.

²⁹¹ Vgl. Behrens, Celin, *Warum bezeichnen sich Internetsüchtige als süchtig? Eine wissenschaftliche qualitative Studie zu dem Phänomen Internetsucht*, FU Berlin-klinische Psychologie, 2001, Auszüge daraus unter: <http://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/SUCHT/Internetsucht.shtml> , Letzter Zugriff: 13.Februar 2011

eine eigene erträumte Wunschwelt erlebt, in die der Betroffene imaginär flüchtet und wegen der er sich räumlich nach außen hin abschottet. Dies und das exzessive Nonstop-Internetnutzen führen letztendlich zu einer psychischen und nervlichen Überlastung. Dadurch besteht die Möglichkeit, dass sich diese Sucht "selbst" zu einem Ende führt.²⁹²

Ob Second Life eine Flucht vor der Realität ist und echtes Suchtpotenzial birgt, oder als bewusstseinsweiternde Erfahrung gesehen werden soll, die den Nutzern/Nutzerinnen deren Wünsche und Defizite vor Augen führt und somit eine Chance für positive Änderungen sein kann, ist fraglich.

Viele Menschen gehen einkaufen, besuchen Casinos oder experimentieren mit verbotenen Substanzen. Doch nicht alle entwickeln eine Abhängigkeit davon. Es wird dann gefährlich, wenn das Nutzungsverhalten eine fast lebenswichtige Funktion einnimmt. Bezogen auf Second Life ist es besonders der Zeitfaktor, weshalb sich viele Bewohner/innen als abhängig bezeichnen. Der/die durchschnittlich aktive Second Life Nutzer/in verbringt bis zu 40 Stunden pro Woche in der virtuellen 3D Welt. Dafür wendet er/sie jene Zeit auf, die dann im wahren Leben fehlt, sei es um Haushaltspflichten nachzukommen oder die Arbeit konzentriert zu verrichten. Viele sprechen auch von Schlafmangel, um mehr Zeit für ihr zweites Leben zu haben. Die meisten der *residents* (= Bewohner/innen) von Second Life begreifen sich trotz lang andauernder Online Phasen nicht als abhängig und rechtfertigen die häufigen Log-Ins mit der virtuellen Freundschaft zu Menschen aus der ganzen Welt. Wenn sie mit diesen bzw. deren Avataren in regelmäßigen Kontakt treten wollen, müssen sie sich deren Surfgeohnheiten und den unterschiedlichen Zeitzonen anpassen. Wenn man also abhängig ist, dann von sozialen Kontakten. Diese Aussage unterstreicht, dass jemand, der eine Second Life Abhängigkeit zugibt, nie die gesamte virtuelle Welt meint, sondern immer nur einen Teilaspekt davon (z.B. soziale Kontakte, virtuelles Shopping, Second Life, Rollenspiele etc.)²⁹³

²⁹² Vgl. Ebd.

²⁹³ Vgl. Boelstorff, Tom, *Coming of Age in Second Life*, New Jersey: Princeton University Press, 2008, S. 177ff.

7. SECOND LIFE

7.1 Das virtuelle Paradies- Technik als Religionsersatz

Der Schöpfungsmythos beginnt so:

Am Anfang war das Nichts. Dann schuf Gott das Paradies und die ersten Menschen, doch bald brachen diese Menschen die Regeln und mussten das Paradies verlassen. Seit diesem Zeitpunkt versuchen die Menschen an diesen paradiesischen Ort zurückzukehren. Über die Jahrhunderte haben sich die Vorstellungen über das Paradies in den Werken von Schriftstellern und Künstlern manifestiert und die großen Denker haben ihre Utopien beschrieben.

Aber nun im 21. Jahrhundert, beginnen die Menschen diese neuen Welten nicht nur zu beschreiben, sondern sie aktiv zu konstruieren. Sie sind die nächste Generation an Pionieren, die mit ihrem Tun, eine neue Gesellschaft aus dem Nichts entwerfen.

In der virtuellen Welt entsteht somit ein Kreislauf. Jemand beginnt, durch das bloße Bewegen des Cursors, eine Welt zu entwerfen, die zunächst nur einem leeren Raum gleicht, mit dem Ziel, dass es ihm viele gleichtun bzw. nachmachen und somit eine völlig neue Welt entsteht, eine Welt die man sich nach seinen eigenen Wünschen gestalten kann, ohne Raum- und Zeitbegrenzung, in der alles möglich scheint. Ein virtuelles Paradies.

Ein digitales Abbild der Wirklichkeit, bestehend aus wahren oder erfundenen Orten, deren Erkundung durch die moderne Technik ermöglicht wird. Es findet Interaktion in einer virtuellen Gemeinschaft statt, man kann arbeiten, spielen und sogar lieben. Second Life ist eines dieser virtuellen Paradiese.

Das Wort Paradies stammt vom persischen Wort „pairidaeza“ ab, bedeutet wörtlich übersetzt „Umzäunung“ und wurde vom Feldherren Xenophon als Bezeichnung der persischen Königsgärten verwendet. Somit ist mit dem Begriff Paradies einerseits der ideale Aufenthaltsort als Stätte des Friedens gemeint, ein Ort des Glücks und der Ruhe, wo der Mensch in Einklang mit der Tierwelt und der Natur leben darf, wo er Anteil nimmt am Göttlichen, wo es keine strikte Trennung mehr zwischen dem menschlichen Bereich und dem Bereich des Göttlichen gibt. Andererseits verbindet man mit dem Terminus Paradies den zukünftigen Bereich des Jenseits als

Aufenthaltort Gottes und der Engel, wo die Seligen nach dem Tod aufgenommen werden.²⁹⁴

Das Paradies als umzäunter Garten entspricht dem Wunsch nach Geborgenheit an einem Ort der Abgeschlossenheit, zu dem nur wenige Auserwählte Zutritt haben. Es sind immer ganz bestimmte Gesellschaften, die sich ihre Paradiese schaffen, als Reflexe ihrer Wünsche, Sehnsüchte, Visionen, Träume, nämlich jene feudalen Gesellschaften, die sich durch streng hierarchische soziale Gliederung auszeichnen und sich in ihrer Macht himmlisch legitimiert fühlen.

Das Paradies als Jenseits gilt als Platz der Versöhnung, wo Zerstörung unbekannt ist und Konfliktfreiheit vorherrscht, wo der Ruhelose, der sich auf Erden selbst fremd geworden ist, von der Sinnlosigkeit und dem unerklärlichen Chaos des Erdenlebens Erlösung findet.²⁹⁵

Paradiesvorstellungen sind als Träume von Vollendung aufzufassen und somit unverzichtbare Bilder des Lebens. Glaubt man der psychologischen Betrachtung von Carl Gustav Jung, so sind Paradiesvorstellungen eng mit dem vorbewussten Zustand der Säuglingszeit verknüpft, in dem das „Ich“ als Zentrum menschlichen Bewusstseins noch nicht wirksam ist. In dieser Frühphase der Entwicklung besteht ein Maximum an Geborgenheit, eine Einheit von unbewusstem Ich, Du, Selbst und Welt. Sobald das „Ich“ jedoch auftaucht, ist die Paradiessituation aufgehoben. Der Mensch sehnt sich von nun an nach eben diesem paradiesischen Aufgehobensein zurück. Das Paradies steht dabei für das erstrebenswerte Gute, im Gegensatz zur konfliktreichen, frustrierenden Mühsal des Daseins.

Dort wo man versucht, eine heile Welt aufrechtzuerhalten, handelt es sich immer um unbewusste Paradiesvorstellungen. Alles vermeintlich Negative wird ausgeklammert oder verdrängt, man verschließt vor gewissen Aspekten der Wirklichkeit die Augen, um den paradiesischen Zustand beschützen zu können.²⁹⁶

Oftmals wird versucht, die Vorstellungen vom Paradies in die irdische Wirklichkeit zu verlagern. Dadurch entstehen statische Menschheitsvisionen, die durch immerwährende Gegenwart gekennzeichnet sind, Vergangenheit und Zukunft werden ausgeklammert, es gibt weder Zeitlichkeit noch Vergänglichkeit, kein Altern,

²⁹⁴ Vgl. Klein, Wassilos, *Wer hat Sehnsucht nach dem Paradies?*, in: Tubach, Jürgen [Hrsg.]: *Sehnsucht nach dem Paradies. Paradiesvorstellungen in Judentum, Christentum, Manichäismus und Islam*, Wiesbaden: Harrassowitz 2010, S. 5ff.

²⁹⁵ Vgl. Seuter, Harald, *Das Paradies als Wille der Vorstellung*, in: Seuter, Harald [Hrsg.]: *Der Traum vom Paradies. Zwischen Trauer und Entzücken*, Wien: Herder, 1983, S. 9ff.

²⁹⁶ Vgl. Jacoby, Mario, *Sehnsucht nach dem Paradies aus der Sicht der analytischen Psychologie*, in: Seuter, Harald [Hrsg.]: *Der Traum vom Paradies. Zwischen Trauer und Entzücken*, Wien: Herder, 1983, S. 41ff.

keine Jahreszeiten, weder Erinnerung noch Sehnsucht, aber ewige Jugend. Das Paradies ist somit nicht länger nur ein Ort, es wird zum konkreten Zustand, der in vielen Fällen auch die profane Verwendung des Begriffs bedingt. Das Paradies als Zustand des Glücks, losgelöst von Problemen und Defiziten des Alltags, beschreibt also auch den perfekten Urlaubsort oder ein himmlischen Einkaufserlebnis und signalisiert dadurch, dass der Zustand der Sorgenfreiheit gar nicht so weit entfernt und der Eintritt sogar recht günstig zu haben ist.²⁹⁷

Viele dieser Paradiesansätze finden sich auch in Second Life. So wird beispielsweise der Verkauf von virtuellem Land wie folgt angepriesen: „Bei uns wohnst du im Paradies, inmitten von Lagunen, Palmen und einer der schönsten Wohngegenden in Second Life“²⁹⁸ oder wie es Second Life Gründer Philip Rosedale formuliert:

*„Wir versuchen seit jeher, die Welt zu formen. Wir bauen Häuser und fällen Bäume. Second Life ist eine logische Weiterführung dieser Absicht. Es erfüllt den Traum, alles um uns herum genau so zu ändern, wie wir es wünschen [...] Second Life ist der Durchschnitt unserer Träume. Das gilt für die Menschen genauso wie für die Landschaft.“*²⁹⁹

Second Life ist somit das Abbild eines perfekten Lebens, eines Wunschtraums, den es in dieser Form auf Erden nicht gibt. Jede/r erhält Zutritt zu diesem virtuellen Paradies, kann mit wenigen Schritten bzw. Mouse-Klicks Teil des Ganzen werden und selbst entscheiden, wie viel Zeit und Phantasie und Geld er oder sie investiert. Second Life zeigt eine Welt, in der alle schön sind, niemand krank wird, Hunger leidet oder gar sterben muss, außerdem die ewige Jugend währt. Die Kluft zwischen arm und reich zeigt sich nur darin, ob man echtes Geld in den virtuellen Status investiert; ob man sich mit aufwendigen Kostümen und Accessoires schmückt, sich Villen oder Luftschlösser baut, oder einfach in Jeans und T-Shirt ohne Behausung die virtuelle Welt erkundet. Ob als fantastische Spiel- und Erlebniswelt, Kontaktbörse und Community für neue, von Avataren verkörperte Persönlichkeiten, Versuchsstation für Produktentwicklung und Marketingstrategien, neuer Marktplatz, Vertretung von Staaten und Wahlkampfplattform für Parteien, Showroom und Konzertbühne; Second Life als dreidimensionale Onlinewelt bietet Individuen, Firmen oder Institutionen Entwicklungschancen, die sich im virtuellen Kontext leichter als im realen Leben umsetzen lassen.

²⁹⁷ Vgl. Klein, Wassilos, *Wer hat Sehnsucht nach dem Paradies?*, S. 11ff.

²⁹⁸ http://clarissabreen.npage.eu/sunshines_paradise_-_sales_10198946.html, Letzter Zugriff:

13. Februar 2011

²⁹⁹

http://www.welt.de/wirtschaft/webwelt/article1990083/Second_Life_Gruender_fuehlt_sich_wie_Gott.html, Letzter Zugriff: 13. Februar 2011

Der Medientheoretiker Peter Weibel geht der Frage nach, warum dem Menschen die eine echte Welt nicht mehr genug ist, was an ihr so schlecht ist, dass man sich eine zweite, ein Paralleluniversum aufbaut. Weibel vergleicht Second Life mit der religiösen Geschichte der Arche Noah. Second Life wird als ein ähnlicher Zufluchtsort angesehen, jede/r wird aufgenommen, der/die sich dorthin flüchtet. Das zweite Leben erwartet den gläubigen Christen nach dem Tod, die Hoffnung auf diese wichtigste Heilserwartung wird durch virtuelle Welten wie Second Life mit Hilfe der Technik schon im Jetzt eingelöst.³⁰⁰

Bei all den religiösen Assoziationen ist es nicht verwunderlich, dass Philip Rosedale von vielen als Gott seines virtuellen Universums verehrt wird. Er ist der Schöpfer jener virtuellen Welt, die 2011 bereits 2069,5 virtuelle Quadratkilometer umfasst, bestehend aus einem Hauptland und einer Kette von Inseln.³⁰¹

Rosedale beschreibt seine Position folgendermaßen:

„Von einem kreativen Standpunkt aus gesehen, bin ich ein Gott. Ich habe mit meinem Team eine virtuelle Welt geschaffen, die jetzt ihre eigene Evolution im Internet nimmt. Die Menschen gestalten „Second Life“ nach ihren Wünschen, besiedeln Inseln, kreieren Dinge wie Autos oder Häuser, bilden Gemeinschaften. Sie machen das System komplexer und besser. Als so ein Gott glaube ich fest an das Gute im Menschen. „Second Life“ ist eine gute Welt.“³⁰²

Doch wie kam es zur Entstehung dieses künstlichen Paradieses, wo alles möglich scheint. Was war die ursprüngliche Intention von Second Life? Diese Aspekte gilt es näher zu betrachten, bevor ich, basierend auf einem Selbstversuch, die Interaktion und Kommunikation mit Hilfe von Avataren näher beschreiben will.

7.2 Versuch einer Gattungszuordnung

Bis zum heutigen Tag sind sich Wissenschaftler/innen und auch aktive Nutzer/innen nicht einig, welcher Gattung diese virtuelle Welt zugeschrieben werden kann. Second Life kann nicht als Online-Spiel gesehen werden, obwohl es viele Komponenten davon enthält: So kann man fast alle Spielarten, die auch im realen Leben existieren, in der virtuellen Welt spielen, sofern sie jemand „erstellt“, auch Rollenspiele finden sich zur genüge, die Second Life Nutzer/innen bezeichnen sich jedoch selbst nicht als *Spieler/innen* sondern als *Bewohner/innen*. Gegen die Bezeichnung „Spiel“ im herkömmlichen Sinn spricht auch die Tatsache, dass man keine Level überstehen, Aufgaben lösen, oder sich Gegenstände verdienen muss. Second Life ist auch kein

³⁰⁰ Das neue Leben vor dem Tod, Interview mit Peter Weibel, Der Spiegel Nr.8/2007, S.151ff.

³⁰¹ Vgl. <http://www.gridsurvey.com>, Letzter Zugriff: 13.Februar 2011

³⁰² Philip Rosedale im Interview, http://www.focus.de/digital/games/second_life/tid-6740/second-life_aid_65229.html, Letzter Zugriff: 13.Februar

soziales Netzwerk, wie man es in der Form von Facebook, MySpace oder Xing kennt, obwohl es diesen in seinen Grundfunktionen sehr ähnlich ist. Soziale Netzwerke erlauben den Austausch, die Interaktion zwischen Menschen. Auch in Second Life kann man Gruppen gründen oder ihnen beitreten, basierend auf gemeinsamen Hobbies, Interessen, Arbeitsbereichen, Nationalitäten, Vorlieben etc.³⁰³ Während man etwa bei Facebook, sofern man keine anderen Anwendungen nutzt, auf die reine textbasierte Kommunikation angewiesen ist, bietet Second Life die Möglichkeit, mit den neu entstanden Kontakten durch eine 3D Landschaft zu reisen und neue Plätze und Funktionen zu entdecken, die dem echten Leben in vielen Ausführungen sehr nahe kommen. Demnach wäre der Terminus „Simulation“ geeignet, um das virtuelle Geschehen in Second Life zu beschreiben. Nach Jean Baudrillard ist die Simulation die Ablösung der Realität durch die Hyperrealität des Codes, jedoch keine Nachahmung, keine Reproduktion des Realen. Es ist vielmehr ein Zusammenfallen des Scheinbaren mit dem Realen, des Wahren mit dem Falschen. Die virtuelle Umwelt, als Austragungsort von Handlungen, scheint aufgrund ihrer Komplexität meist ziemlich realistisch, obwohl sie konstruiert ist und in ihr Orte, Menschen, Gegenstände nur als Abbilder der Wirklichkeit erscheinen. Wenn die Simulation in der Realität verankert ist, so ist sie eine Ersatzwirklichkeit. Nach Tobias Schmitz würde es sich also um eine Lebenssimulation, auch *LifeSims* genannt, handeln. Wichtigstes Kennzeichen dabei, ist die Pflege des virtuellen Charakters und dessen Interaktion mit anderen Avataren als zentrales Unterscheidungsmerkmal zu Online-(Rollen-)Spielen. Die Nicht Existenz von Grenzen und Zielen in Second Life ist die Chance die totale Freiheit auszuleben und genau das zu tun, was man will.³⁰⁴

Für Tom Boellstorff kann Second Life als virtuelle Welt weder als Spiel noch als Simulation beschrieben werden, da er der Auffassung ist, dass letzterer Begriff in dem Kontext zu oft missbraucht wird. Früher wurden Computersimulationen dazu eingesetzt, die U.S. Army in ihrem Training zu unterstützen, heute verwenden zahlreiche Computerprogramme den Titel Simulation, um zu unterstreichen, dass man mit ihnen die Realität besser verstehen lernt³⁰⁵, wie Sherry Turkle betont: „The

³⁰³ Vgl. Robbins, Sarah et al. , *Second Life for Dummies*, Indiana: Wiley Publishing, 2008, S.10

³⁰⁴ Vgl. Schmitz, Tobias, *Soziale Welten*, in: Lober, Andreas [Hrsg.]: *Virtuelle Welten werden real. Second Life, World of Warcraft & Co: Faszination, Gefahren, Business*, Heidelberg: dpunkt, 2007, S. 51ff.

³⁰⁵ Vgl.Boellstorff, Tom, *Coming of Age in Second Life*, S. 242ff.

Computer offers us the hope that through simulation we may gain another handle of understanding.“³⁰⁶

Boellstorff betont, dass sich die Wissenschaft damit zufrieden geben soll, dass Aspekte von (Rollen-)Spiel und Simulation in Second Life zu finden sind, diese jedoch vom Deckmantel der virtuellen Welt umgeben sind und Second Life deshalb weder als Spiel, noch Simulation bezeichnet werden sollte, sondern als „virtuelle 3D Welt“³⁰⁷ Den Ansatz, sich weg von der Spiel und Simulationsdefinition zu begeben, unterstützen auch Maurizio Barucca et al. Demnach wird Second Life, gerade aufgrund der offenen Handlungsfelder und dem Mittel der Partizipation als 3D-Kommunikations- und Transaktionsplattform angesehen.³⁰⁸

Immer wieder wird auch betont, dass Second Life, aufgrund der grafischen 3D Umgebung in Kombination mit den Web 2.0 Tools, als Versuchsraum für das Internet der Zukunft angesehen werden kann, so Jerry Paffendorf.³⁰⁹

7.3 Die Entstehung von Second Life

Die Geschichte von Second Life beginnt im Jahr 1999 als sich Philip Rosedale, Physiker und IT Experte, inspiriert vom Roman „Snow Crash“, seinen Traum eines Metauniversums erfüllen wollte. Sein Ziel war es, einen synaptischen Erinnerungsraum zu gestalten, der sich zwischen Menschen aufspannt und zum Ziel hat, den Usern/Userinnen eine technische Plattform zur Verfügung zu stellen, alle weiteren Inhalte sollen die Nutzer/innen eigenständig entwickeln. Gemeinsam mit Robin Linden gründete er die Firma Linden Lab, die sich von nun an auf die Entwicklung virtueller Welten spezialisierte.³¹⁰

2001 brachte man das Rohkonzept auf den Markt, ein wenig spannendes Format mit dem Namen *Lindenworld*, nur für wenige Testpersonen zugänglich und auf dem Prinzip der Ego Shooter Spiele aufbauend. Die Avatare wurden damals noch *Primitars* genannt, bestanden aus schlecht ausgeklügelten grafischen Details, ohne viel Bewegungsfreiheit und erinnerten in ihrem ganzen Aussehen an ungelenke futuristische Astronauten. Die einzige Interaktion die damals möglich war, bestand zwischen den Granaten, die der *Primitar* abfeuerte und den Objekten, die in der kargen Online Landschaft angesiedelt waren. Während man an den Funktionen und

³⁰⁶ Turkle, Sherry, *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, S.20

³⁰⁷ Vgl. Boellstorff, Tom, *Coming of Age in Second Life*, S. 243

³⁰⁸ Vgl. Barucca Maurizio, *Second Life- ein Testlabor für die Zukunft des Internets*, in: Lober, Andreas [Hrsg.]: *Virtuelle Welten werden real*, S. 137ff.

³⁰⁹ Vgl. Interview mit Jerry Paffendorf, <http://www.realityprime.com/articles/web-3d-part-6> . Letzter Zugriff: 13.Februar 2011

³¹⁰ Vgl. Rymaszewski, Michael et al., *Second Life. Das offizielle Handbuch*, Weinheim: Wiley, 2007, S.4

der Optik der grafischen Stellvertreter noch arbeitete, legte man schon damals fest, dass die virtuelle Umgebung sowohl einem unkultiviert ländlichen als auch einem urban-städtischen Lebensraum entsprechen sollte.³¹¹

2003 änderte man den Namen von Lindenworld schließlich in Second Life.

„We had a lot of ideas for place names- one of my favourites was Sansara, which was not only euphoric, but had an interesting meaning in the original Sanskrit, meaning roughly 'ever changing world' [...] We kept coming back to Life2, and then landed on Second Life as more interesting, more evocative, and more what we hoped the world could become as it evolved and grew to be as big as life“³¹²

Anders als die Intentionen von Multiplayer Online Games wie *Word of Warcraft*, sah Rosedale den Sinn seiner Erfindung immer auf das Individuum zentriert. Im Juni 2003 wurde Second Life der Öffentlichkeit präsentiert, zählte zu Beginn jedoch nur 1000 aktive Benutzer und lief auf 16 Servern, verglichen mit den Zahlen der Blütezeit von 2006 und 2007 kein wirklicher Erfolg. Trotzdem sah Rosedale die Entwicklung seiner Erfindung von Anfang an optimistisch:

„Mit der Verwirklichung von Second Life ist für mich ein Traum wahr geworden. Ich habe mich schon seit meiner Kindheit dafür interessiert, wie wir die Welt um uns herum manipulieren können. [...]Ich sah, dass die Welt ihre Form nach den Vorstellungen in meinem Kopf änderte. [...]Ich wollte jedem die Chance geben, diesen Zauber zu erleben. Die Schönheit von Second Life besteht für mich darin, dass wir nur die Plattform entwickelt haben- mit einer fast leeren Welt. Erst die Bewohner hauchen dem Ganzen Leben ein.“³¹³

7.4 Die Faszination von Second Life

Die technologischen Entwicklungen sind dafür verantwortlich, dass das Internet zum Ort für Co-Kreation, Partizipation und Kollaboration geworden ist. Im Web 2.0 verschmelzen Inhalte und Kommunikationscodes und plötzlich hat das Individuum, das bisher nur passiver Betrachter war, die Möglichkeit durch Handlungen und Entscheidungen aktiv zum virtuellen Geschehen beizutragen. Das 21. Jahrhundert stellt im Internet das Zeitalter der *Prosumer* dar. Der Mensch tendiert zur Hyperpersonalisierung, er lehnt sich gegen den Mainstream auf und ist nicht nur noch Konsument von Internetangeboten, sondern auch Produzent. Es herrscht das starke Bedürfnis, sich zu vernetzen, mit anderen Nutzer/innen Erfahrungen und Wissen auszutauschen.³¹⁴ Obwohl sich Rosedale selbst als Gott bezeichnet, dem

³¹¹ Vgl. <http://blogs.secondlife.com/community/features/blog/2006/08/18/historical-movie--lindenworld-august-2001> Letzter Zugriff: 13.Februar 2011

³¹² Statement von Robin Linden, <http://slhistory.org> , Letzter Zugriff: 13.Februar 2011

³¹³ Vgl. Rymaszewski, Michael et al., *Second Life. Das offizielle Handbuch*, S.4

³¹⁴ Vgl. Hellmann- Kai Uwe, *Prosumer Revisited. Zur Aktualität einer Debatte*, Wiesbaden: VS Verlag 2010, S. 16ff.

man den virtuellen Spielplatz von Second Life zu verdanken hat, betont er mit oben genanntem Zitat wiederum was die Faszination seiner Entwicklung ausmacht: Die Fähigkeit als User/in mit gegebenem Material selbst experimentieren zu können, Objekte, Orte und Personen zu erschaffen, um nur einige Aspekte des *user generated contents* zu erwähnen. Auch diese Tatsache sollte Second Life von anderen Web 2.0 Anwendungen unterscheiden. Während nur etwa 5% aller Menschen, die sich regelmäßig You Tube Videos anschauen, durch Eigeninitiative mit Videos zur Multimediavielfalt des Portals beitragen, beteiligt sich in Second Life etwa ein Viertel der aktiven Nutzer/innen an der Erstellung und Verbreitung neuen Materials, nicht zuletzt, weil hinter dem Second Life Konzept, das sich den Usern/Userinnen gegenüber als Gelegenheit zur Selbstverwirklichung präsentiert, natürlich auch ein finanzielles Bestreben steckt. Nur durch den Erwerb eines Premium Accounts hat man die Option sich vielfältig zu präsentieren und am Prozess der permanenten Veränderung der virtuellen Welt teilzuhaben. Man gibt bares Geld an Linden Lab und bekommt dafür „Spielgeld“ - die Linden Dollars, mit denen man diverse Investitionen tätigen kann. Die Möglichkeit, durch die Kreation von Objekten oder Orten in Second Life echtes Geld zu verdienen, ist für viele Nutzer/innen ein Anreiz sich aktiv an der Gestaltung zu beteiligen. So schafften es einige Wenige durch das kreative virtuelle Wirtschaften sogar in der realen Welt zu Millionären zu werden, viele können heutzutage von den finanziellen Erträgen ihrer virtuellen Aktivitäten leben, was den wirtschaftlichen Aspekt von Second Life unterstreicht.³¹⁵

Letztendlich, um nochmals auf den religiösen Aspekt zurückzukommen, ist Second Life geprägt von Polytheismus. Das was Rosedale vorgemacht hat, wiederholt sich immerfort und macht somit den Erfolg und die Überlebensfähigkeit des Systems aus: Nutzer/innen erschaffen Objekte, Orte, Gegenstände, Accessoires und bieten diese zum Tausch an: Kreativität gegen Geld. Eine virtuelle Behausung, ein neues Outfit gegen Linden Dollars, die dann wiederum in bares Geld umgetauscht werden können. Durch das Zutun der Nutzer/innen zum Gelingen des Second Life Konzepts würde man sich bei Linden Lab, so der technischer Mitarbeiter Jim Purbrick, eine Menge Personal sparen, weshalb Linden Lab bis zum heutigen Tag ein gewinnbringendes Unternehmen ist.³¹⁶ Die Macht der Masse bei der Konstruktion virtueller Inhalte, insbesondere von 3D Welten wie der von Second Life, setzt

³¹⁵ Vgl. *Der digitale Maskenball*, Der Spiegel 8/2007, S. 150ff.

³¹⁶ Vgl. Jim Purbrick on Second Life and User Generated Content
<http://www.gamespot.com/news/6175694.html>, Letzter Zugriff: 13.Februar 2011

Barucca mit der kollektiven Schwarmintelligenz gleich, als typisches Merkmal jener Net-Generation, die nach dem Prinzip „always on, always connected“ agiert.³¹⁷

7.5 Die goldenen Jahre 2006 und 2007

Als im November 2006 eine Asiatin zur ersten und einzigen Millionärin durch den Verkauf von virtuellen Immobilien in Second Life wurde, löste dies einen Medienhype aus, was zur Folge hatte, dass die Zahl an registrierten Nutzern rapide anstieg. Nicht nur weil Privatpersonen auf die Möglichkeiten der virtuellen Welt aufmerksam wurden, sondern weil auch viele Firmen die Chance sahen, ihre Produkte und Marketingstrategien auf relativ günstigem Weg an Frau und Mann Avatar zu bringen. Zu diesem Thema gibt es bereits diverse Publikationen, weshalb ich nicht näher auf den wirtschaftlichen Aspekt der Second Life Nutzung eingehen werde. Es sei nur bemerkt, dass die Verschmelzung von Parallelwelt und Wirklichkeit durch die neue Kommunikationspolitik namhafter Unternehmen nicht nur eine gute Werbemaßnahme darstellte, sondern auch Second Life populärer machte, indem die potentiellen Kunden ihre bevorzugten Marken nun auch in der virtuellen Welt wahrnehmen konnten und sich somit in das virtuelle Wunderland begaben. Linden Lab prahlte zur Blütezeit 2007 von Second Life gerne mit all den registrierten Benutzern/innen, die Zahl der tatsächlich aktiven Nutzer/innen wich jedoch schon damals von jener der Registrierten erheblich ab. So belegte das Marktforschungsinstitut comScore im Mai 2007, dass zwischen Januar und März 2007 1,283 Millionen Nutzer aktiv am Spiel teilnahmen, davon 61% männlich, mit einem durchschnittlichen Alter von 32 Jahren und zu 61% aus Europa stammend. Nur 19 Prozent der Second Life Bewohner nutzten demnach das System von den USA aus.³¹⁸ Insgesamt konnte Second Life in der stärksten Wachstumsphase 2007 von 124.000 User/innen im Januar 2006 ein Jahr später auf 3,1 Millionen registrierte User/innen aufrüsten, wovon 1,97 Mio. als echte Bewohner galten, keine doppelten Anmeldungen und Nutzungsaktivitäten vorausgesetzt. Zum Zeitpunkt der Erhebung gab es lediglich ca. 57.000 Premiumnutzer. Die Statistik zeigt jedoch, dass mit den

³¹⁷ Vgl. Barucca Maurizio, *Second Life- ein Testlabor für die Zukunft des Internets*, S. 139

³¹⁸Vgl.

http://www.comscore.com/Press_Events/Press_Releases/2007/05/Second_Life_Growth_Worldwide/eng-US ; Letzter Zugriff: 13.Februar 2011

Millionenangaben auch eine Vielzahl von Datenleichen einhergehen. So konnten im Januar 2007 „nur“ 250.000 aktive User/innen verzeichnet werden³¹⁹

7.6 Die Schattenseiten und Grenzen des Online-Paradieses

Obwohl Second Life im Lauf der Jahre unzählige Menschen begeistern konnte, gab es von Anfang an auch Kritiker, die dem 3D Metauniversum keine lange Haltbarkeit im virtuellen Kontext prophezeiten, da „Sinnloses Herumlaufen auf der Suche nach irgendetwas Spannendem, nicht gerade die Quintessenz des Spielspaßes“³²⁰ darstellen würde. Außerdem konfrontierte man die Bewohner/innen ständig mit der Frage, ob es nicht vernünftiger wäre, sich im „ersten Leben“ zu bewähren, als wertvolle Zeit im zweiten, virtuellen Leben zu vergeuden. Für Tobias Schmitz stellt dies lediglich die typische Skepsis gegenüber der neuen Kommunikationstechnologie dar und sei nichts was deren Erfolg aufhalten könne.³²¹

Abseits des Hypes bemängelten sowohl Bewohner/innen als auch Wissenschaftler/innen und Techniker/innen immer wieder die schlechte Grafik, und das teilweise miserable User-Management. Sobald sich nämlich eine größere Anzahl von Avataren am selben Ort befindet, führt dies nach wie vor zur Systemüberlastung. Die zentralen Datenbanken von Linden Lab reagieren bis heute mit der kompletten Schließung einiger beliebter Orte, sobald sich mehr als hundert Avatare dort aufhalten, was sich wiederum negativ auf die Verweildauer der Bewohner/innen auswirkt, denn ein Systemabsturz kann mitunter auch bedeuten, dass gespeicherte Daten wie mühsam erworbene Habseligkeiten (*Assets*) oder gar Geldmittel verloren gehen, ohne dass Linden Lab diesen Verlust erstattet.³²²

Dass auch die uneingeschränkte Freiheit, die Rosedale seinen Kunden versprach, Grenzen kennt, zeigte sich im Mai 2007, als Second Life mit Kinderpornografie in Verbindung gebracht wurde. Zwar haben Minderjährige offiziell gar keinen Zutritt zum virtuellen Land der unbegrenzten Möglichkeiten (für das jüngere Publikum schuf Linden Lab *Teen Second Life*), aber die vielfältige Gestaltung der Avatare erlaubt es Erwachsenen, auch das Aussehen von Kindern anzunehmen. Und da Cybersex als eine der beliebtesten Aktivitäten in Second Life gilt, dauerte es nicht lange, bis sich das so genannte *AgePlay* entwickelte, jene Form von Interaktion, bei der sich Erwachsene mit Kinderavataren anderen Erwachsenen als Sexualpartner zur

³¹⁹ Vgl. Second Life Nutzerzahlen im ersten Quartal 2007; <http://joerissen.name/virtual-worlds/second-life-real-life-nutzerzahlen> ; Letzter Zugriff: 13.Februar 2011

³²⁰ Schmitz, Tobias, *Soziale Welten*, S. 56

³²¹ Vgl. Ebd.

³²² Vgl. <http://blogs.secondlife.com/community/features/blog/2006/12/29/details-on-asset-server-issue>

Verfügung stellen.³²³ Linden Lab reagierte darauf mit gezielteren Alterskontrollen und der Schaffung eines „Rotlichtviertels“ zu dem nur autorisierte Nutzer/innen Zutritt haben.³²⁴ Auch mit dem virtuellen Aufmarsch rechtsextremer Anhänger der Front National gegen die Antifaschisten, die sich sogar mit virtuellen Waffen und Bomben attackierten, wollte Linden Lab, dem Alles ist möglich- Prinzip folgend, nicht die nötige Aufmerksamkeit schenken und die Konsequenzen ziehen, was den Ärger vieler Bewohner/innen zur Folge hatte. Ein Teil von ihnen verließ die Online Welt, der andere forderte von Linden Lab mehr Mitbestimmung bei grundlegenden Entscheidungen, die Community betreffend³²⁵, was jedoch nicht verhindern konnte, dass das einstig florierende Leben wich und in Insiderkreisen schon vom virtuellen Weltuntergang von Second Life gesprochen wurde.³²⁶

7.7 Die Suche nach Aufmerksamkeit in der digitalen Geisterstadt im Jahr 2011

Bei der Analyse von aktuellen Statistiken scheint Second Life nach wie vor Marktführer im Bereich der Nutzerzahlen der 3D Welten zu sein. Am 8. Februar 2011 waren weltweit 22.139.083 Bewohner/innen registriert, was belegt, dass Second Life auch nach Abklingen des Medienhypes 2007 enorm gewachsen ist. Wenn all die Benutzer/innen auch aktiv wären, würde dies die Zahl an *World of Warcraft* Spielern/Spielerinnen um 9 Millionen Konten übersteigen. Die Kluft zwischen registrierten und aktiven Nutzern ist jedoch größer denn je. Von den über 22 Millionen Nutzern/Nutzerinnen sind nur 33.133 regelmäßig online, die virtuelle Landfläche wird dabei immer größer.³²⁷ Die großen Firmen haben ihr Second Life Experiment längst als gescheitert akzeptiert und das 3D Metauniversum wieder verlassen. Auffällig ist, dass nach 2007 nur noch wenige Publikationen zum Thema Second Life zu finden sind. 2007, das Jahr der großen Expansion war auch das Jahr, in dem sich jeder zweite Journalist, Hobby Autor oder Künstler verpflichtet fühlte, seine Erfahrungen in der virtuellen Welt von Second Life mit der Allgemeinheit zu teilen. Die Folge waren diverse „Reiseführer“, oberflächliche Berichterstattungen der jeweiligen Erfahrungen, sowie Ausstellungen, die das Phänomen Second Life in den Alltag zu integrieren versuchten.³²⁸

³²³ Vgl. *Sex mit virtuellen Kindern*, <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,481467,00.html>, Letzter Zugriff: 13. Februar 2011

³²⁴ Vgl. <https://blogs.secondlife.com/community/community/blog/2009/04/21/update--upcoming-changes-for-adult-content> ; Letzter Zugriff: 13. Februar 2011

³²⁵ Vgl. Barucca Maurizio, *Second Life- ein Testlabor für die Zukunft des Internets*, S. 144

³²⁶ Vgl. <http://www.die-letzten-tage-von-second-life.de> , Letzter Zugriff: 13. Februar 2011

³²⁷ <http://www.gridsurvey.com> , Letzter Zugriff: 20. Januar 2011

³²⁸ Vgl. <http://www.tagesspiegel.de/kultur/second-city-in-linz/1034012.html> Letzter Zugriff: 13. Februar 2011

Philip Rosedale, der anfangs noch so optimistisch war, erkannte die kritische Lage seines einst so hoch frequentierten digitalen Spielplatzes und übergab die Geschäftsleitung 2008 an Mark Kingdon, der für mehr Innovation und Stabilität sorgen sollte. Kingdons Ideen (z.B. die Einführung einer aufwendigeren Software) aber auch seine Weigerung mit anderen sozialen Netzwerken zu kooperieren, fanden jedoch nur wenig Anklang. Nachdem im Frühjahr 2010 rund 30% der Arbeitsplätze gestrichen wurden, übernahm im Juni 2010 erneut Rosedale die Geschäftsführung.³²⁹ Abgesehen davon, dass es keinem Unternehmens-Image gut tut, wenn auf Führungsebene permanente Personalwechsel stattfinden, verlor Second Life sicherlich auch durch das Aufkommen von Facebook viele Nutzer/innen bzw. waren spielerische Handlungen, wie sie in *World of Warcraft* etc. zu finden sind, dann doch reizvoller, als ein Verweilen in einer Welt, deren Bewohner/innen nach und nach aussterben.

Auch ich zähle zu den Datenleichen, die zwar registriert sind, aber vom Angebot enttäuscht wurden. Ich habe mich im Rahmen der Recherche zu dieser Arbeit im Mai 2010 in Second Life registriert, mit vielen Erwartungen, nicht zuletzt durch die Beschreibung der virtuellen Welt in Video Form, das man auf der offiziellen Second Life Seite findet.³³⁰ Mit Statements wie „A place to connect, a place to shop...a place to experience. Be yourself. Be different. Free yourself“ wird dabei geworben. Der erste Eindruck ist jedoch ernüchternd: Ich sehe verlassene digitale Landschaften, leere virtuelle Clubs, Nachbildungen von Weltmetropolen, jedoch ohne einen Hauch von virtuellem Leben. Second Life zeigt sich mir als unübersichtliche Plattform der Einsamkeit, ich bin zwar überwältigt von den grafischen Weiten, die sich vor mir auftun, aber enttäuscht vom Mangel an Gesellschaft, die im Trailer doch so angepriesen wird. Den Großteil meiner Zeit in der virtuellen Welt verbringe ich damit, nach digitalen Stellvertretern zu suchen. Nur ab und zu treffe ich auf andere Avatare, die meisten von ihnen ignorieren meine Kommunikationsversuche oder lassen meinen motivierten Avatar nach einiger Zeit des Nicht-Antwortens einfach stehen, teleportieren sich an eine anderen Ort oder laufen weg.

7.8 Zukunftsvisionen

Nach letzten Angaben von Linden Lab, will man zukünftig an alte Erfolge anknüpfen und mit einer verbesserten Darstellung und neuen Orientierungshilfen Anschluss an

³²⁹ Vgl. <http://www.virtual-world.info/news/metaversen-muves/second-life/17-news/1369-breaking-news-mark-kingdon-tritt-ab-philip-roosedale-ab-sofort-interimsgeschsfr> ; Letzter Zugriff: 13.Februar

³³⁰ www.secondlife.com , Letzter Zugriff: 13.Februar 2011

die Beliebtheit von Facebook und Co. finden. Dazu soll auch die Möglichkeit gehören, Freundeslisten zu erstellen und Webinhalte aus anderen Anwendungen zu importieren.³³¹ Auch die Handhabung der Avatare soll optimiert werden. Durch den Zusammenschluss mehrerer WebDesign Firmen, die das so genannte *OpenGrid* System unterstützen, soll es möglich werden, Management und Transport von Daten zu erleichtern. So kann sich der Nutzer/ die Nutzerin in sein/ihr Identitätsprofil einbuchen und mit dieser Identität auch in anderen virtuellen Welten interagieren. Dieses Teleporting wird angestrebt, um das Wandern von Avataren durch verschiedene virtuelle Welten und eine Verwaltung der, dem Avatar zugehörigen Eigenschaften und Freundeslisten, zu vereinfachen.³³² Weiters nutzen derzeit 1400 Unternehmen, welche nicht primär an Online-Werbung interessiert sind, die 3D Infrastruktur für interne Schulungen, überregionale Meetings und Konferenzen. Second Life bietet hierfür die Plattform um in Echtzeit miteinander auch international kommunizieren-, 3D-Modelle von Produkten erstellen, Präsentationen hören oder Dokumente teilen zu können.³³³

Nach meinen ersten Versuchen die Strukturen der 3D Welt zu verstehen, habe ich mir die Frage gestellt, ob befriedigende Interaktion in Second Life überhaupt noch möglich ist. Ich habe mich in Second Life nie als Bewohnerin gefühlt, eher als Besucherin, für mich war es ein Experiment ohne Absicht in der virtuellen Welt dauerhaft „sesshaft“ zu werden. Doch was machen Menschen im Jahre 2011, die in Second Life ernsthaft auf der Suche nach Aufmerksamkeit und Anerkennung sind, die sie im realen Leben nicht bekommen? Bedeutet für diese die aktuelle Lage in Second Life, dass auch der Versuch online Freunde zu finden gescheitert ist, weil zwar das eigene Bedürfnis und die Motivation gegeben sind, das System jedoch die Voraussetzungen nicht mehr erfüllt? Sucht man wirklich noch nach dauerhaften Kontakten oder gibt man sich mit kurzweiligen Gesprächen zufrieden? Dies sind Fragen, die ich mir im Laufe meines Selbstversuchs gestellt habe. Antworten auf all diese Fragen zu finden, würden den Rahmen der Diplomarbeit sprengen bzw. zu weit in den Bereich der Psychologie gehen. Somit konzentriere ich mich in dieser

³³¹ Vgl. <http://diepresse.com/home/techscience/internet/556000/Second-Life-versucht-an-Facebook-anzuknuepfen> , Letzter Zugriff: 13.Februar 2011

³³² Vgl. <http://www.heise.de/newsticker/meldung/Betreiber-von-Online-Plattformen-wollen-IETF-Standard-fuer-Avatare-210043.html> , Letzter Zugriff: 13.Februar 2011

³³³ Vgl. <http://www.heise.de/newsticker/meldung/Nach-dem-Hype-Second-Life-als-Konferenzraum-937147.html> | Letzter Zugriff: 13.Februar 2011

Arbeit auf die Beschreibung jener Situationen, in denen ich mit meinem Avatar virtuelle Interaktion in einer überschaubaren Online- Gemeinschaft erlebt habe.

8. Der Avatar als Mittel zur sozialen Interaktion in Second Life

Mit Second Life hat man ein völlig neues Menschenbild geschaffen. Menschen simulieren die Erschaffung der Welt und bevölkern diese mit narzisstischen Selbstbildern, mit Kunst-Ichs, die ewig jung und agil scheinen und sich wohl nur aus dem Grund der realen Einsamkeit dort einfinden, wo ihnen eine unendliche Vernetzung mit anderen geboten wird. Das zweite, virtuelle Leben wird zum Traum von der ewigen Beständigkeit des Ichs, fernab dieser Utopie bleibt die Suche nach Liebe, Freundschaft und Zugehörigkeit und zeigt einen bizarren Wandel der Gesellschaft:

„Die Teilnehmer dieses neuen globalen Gesellschaftsspiels kompensieren den Nachwuchs, den sie im ersten Leben nicht mehr wünschen, mit einer wuchernden Produktion im zweiten. Somit entvölkern wir die alte und bevölkern die künstliche neue Welt mit virtuellen Prototypen unserer Idealvorstellungen.“³³⁴

Der Avatar stellt den Mittelpunkt von Second Life dar. Ohne ihn gibt es keine Interaktion, keine Kommunikation, kein Streunen durch die virtuelle Welt. In Folge soll auf Besonderheiten und Funktionen des Avatars hingewiesen werden um darauf aufbauend, den Interaktions- und Kommunikationsaspekt näher zu erläutern.

8.1 Die Erschaffung des virtuellen Stellvertreters

Laut Howard Rheingold trägt die Schöpfung einer virtuellen Identität, als Bestandteil der Phantasie- Architektur, dazu bei, eine neue Welt zu erschaffen. Der Avatar wird somit zum Schnittpunkt zwischen virtueller und realer Welt, er positioniert den Nutzer/die Nutzerin im sozialen Gefüge der virtuellen Umgebung.³³⁵ Will man in die 3D Welt von Second Life einsteigen, wird man zu Beginn aufgefordert sich einen Usernamen zu wählen, den man zu einem späteren Zeitpunkt nicht mehr ändern kann, ein konstantes Merkmal, das einen Avatar einzigartig macht, da es jeden Namen nur einmal gibt. Der Name ist also das erste Merkmal, das einen Avatar auszeichnet, er sagt etwas über den Träger/die Trägerin aus, weil diese/r ihn frei gewählt hat. Die freie Wahl des Namens beschränkte sich jedoch lange Zeit nur auf den Vornamen, den Nachnamen musste man aus einer langen Liste auswählen, die

³³⁴ *Der digitale Maskenball*, Der Spiegel 8/2007, S. 152

³³⁵ Vgl. Rheingold, Howard, *Virtuelle Gemeinschaft : soziale Beziehungen im Zeitalter des Computers*, S. 186f.

von den Second Life Gründern regelmäßig aktualisiert wurde. Dies gab den Einwohnern eine gewisse Individualität durch die Seltenheit ihres Nachnamens und erlaubte es ihnen, häufige Vornamen zu nutzen ohne mit Spam Konten oder ähnlichen verwirrenden Usernamen konfrontiert zu werden. Durch die freie Wahl des Vornamens verdeutlichen manche Bewohner ihre Bedürfnisse und Erwartungen. So findet man nicht selten Avatare mit Vornamen wie "Desire" oder "Love".³³⁶ Im November 2010 entschied sich Linden Lab, die Unterscheidung zu vielen anderen virtuellen Welten und Orten aufzugeben: Seit diesem Zeitpunkt genügt es, sich mit einem treffenden Usernamen zu registrieren, was vielleicht den Anmeldeprozess verkürzt, jedoch den Unterschied zwischen neuen und erfahrenen Nutzern noch deutlicher macht. Neue Nutzer heißen nun *Daisy 686* oder *Love 9983*, erfahrene Nutzer, bzw. jene die sich vor November 2010 registriert haben, erscheinen hingegen nach wie vor mit der Angabe von Vor- und Nachnamen. (z.B. *Linnea Rookstown*)

Nachdem man seine Basisdaten bekannt gegeben hat, darf man aus einer kleinen Vorauswahl an Avataren wählen, um dem Namen ein Gesicht zu geben. Dieses Aussehen kann man in weiterer Folge beliebig oft verändern. Auch ohne Beanspruchung eines Premium Accounts hat man Standard *Skins* (Überbegriff für Kleidung, Haare, Makeup, Hauttöne) im persönlichen Inventar.

Anfangsavatar wählen

Klicken Sie auf die Bilder unten, um einen Anfangsavatar auszuwählen. Wenn Sie Second Life erst einmal betreten haben, können Sie Ihr Aussehen ändern oder sich einen ganz neuen Look kaufen.



Abb.1: Vorauswahl an Avataren bei der Registrierung

Durch die Verankerung im virtuellen Kontext dienen Avatare dazu, dass Individuen ihre individuelle virtuelle Persönlichkeit ausleben können, einerseits um Immersion aber auch virtuelle Gemeinschaft zu gewährleisten. Der Avatar wird also aus der

³³⁶ Vgl. Stillich Sven, *Second Life. Wie virtuelle Welten unser Leben verändern*, S.15f.

Intention geschaffen, ein technisches Produkt zu sein, letztendlich abhängig von den Voraussetzungen eines Betriebssystems, mit welchem jedoch trotzdem Interaktion möglich ist. Somit erscheint der Avatar als Stellvertreter des Selbst und lässt den Nutzer/die Nutzerin durch seine virtuelle Präsenz die künstliche Umwelt erfahren, gerade in 3D Welten wie Second Life dient der Avatar jedoch auch dafür, die Präsenz anderer Avatare wahrzunehmen und erfahren zu können, wie diese auf das eigene virtuelle Erscheinungsbild reagieren. So erlaubt die Steuerung von Second Life einen Perspektivenwechsel. Man kann sowohl den eigenen Avatar beobachten, aus der Perspektive eines Unsichtbaren, der scheinbar vor einem steht, man kann jedoch auch die anderen beobachten. Letztendlich, so Boellstorff, erklärt sich durch die Anwesenheit anderer Avatare auch der Drang nach Veränderung des eigenen Abbilds. Er geht davon aus, dass Nutzer/innen ihre Avatare so lange verändern (durch Investitionen verbessern, die Geschlechterrollen wechseln oder sogar die Form einer anderen Spezies ausprobieren, etc.) bis sie sich in der virtuellen Welt soweit eingelebt haben, dass man von stabilen Beziehungen sprechen kann. Sobald man als „Jemand“ gilt, man erkannt wird, vielleicht sogar gezielt gesucht wird, wird man von aufwendigen Veränderungen des virtuellen Aussehens absehen und sich ein einheitliches Erscheinungsbild zulegen. Der virtuelle Phänotyp dient somit schon der Interaktion, noch ohne kommuniziert zu haben. Wie im wahren Leben zählt auch in Second Life der erste Eindruck. Durch die oftmals oberflächliche Beurteilung eines Avatars, schließen viele Nutzer/innen auf das Wesen hinter dem virtuellen Stellvertreter, denn schließlich geht man davon aus, dass die Avatare so ausgestattet sind, wie sich das reale Individuum sieht bzw. präsentieren will.³³⁷

Eine der Fragen, die man in Second Life nach einer gewissen Zeit immer gestellt bekommt, ist jene nach dem realen Aussehen. Nachdem ich die Frage unzählige Male beantwortet hatte, stellte auch ich diese Frage und fand heraus, dass die meisten User/innen, mit denen ich im Laufe von 7 Monaten chattete, sich bei der Avatar-Erstellung tatsächlich an ihrem realen Aussehen orientieren und den Pool an Looks, den Second Life anbietet, nur zur Verschönerung benutzen, um dem Idealbild des eigenen Ichs wenigstens in der virtuellen Welt näher zu kommen.

8.2 Alternative Avatare

Second Life hat so hohe Nutzerzahlen, weil viele Menschen in die virtuelle 3D Welt nur „hineinschnuppern“ wollen. Sie schauen sich alles einmal an und sofern das

³³⁷ Vgl. Boellstorff, Tom, *Coming of Age in Second Life*, S. 131f.

virtuelle Abenteuer nicht ihren Erwartungen entspricht, kommen sie nicht wieder. Andererseits haben viele Nutzer/innen nicht nur einen einzigen Avatar in Second Life, sondern konstruieren sich zahlreiche virtuelle Abbilder nach Anlässen bzw. Einstellungen. In der Programmiersprache fasst man den Umgang eines einzelnen Individuums mit multiplen Avatarpersönlichkeiten mit dem Begriff „Alternative Avatare“ - kurz *Alts* – zusammen. Second Life ist außerdem das einzige System, das diese unendliche Kreationfreiheit nicht einschränkt, theoretisch macht es das Programm möglich, bei jedem neuen Einloggen auch einen neuen Avatar zu erschaffen. Unter allen alternativen Avataren weist der *primary avatar*, also jener, den man beim allerersten Log-in erstellt, die dauerhafteste Beständigkeit auf. Für die *Residents* ist der *prime*- Avatar die Reflexion des realen Ichs, der die meisten Bezüge zum wirklichen Individuum aufweist, sei es bezogen auf die Persönlichkeit oder das reale Aussehen. *Alts* werden bewusst konstruiert, um andere Sichtweisen, andere Facetten der virtuellen 3D Welt kennen zu lernen. Die User/innen sprechen in diesem Zusammenhang oft von Kostümierung und Maskierung, was den Rollenspiel Aspekt von Second Life hervorhebt. An *Alts* findet man in Second Life folgende Varianten: Der „*banking alt*“, eine Konstruktion eines Avatars, der eigens erschaffen wird, um den Zahlungsverkehr mit den Linden Dollars zu kontrollieren; der „*building alt*“, der sicherstellen soll, dass man bei der Planung und Umsetzung von Gebäuden, Gegenständen, Landschaften nicht durch virtuelle Bekanntschaften gestört wird. Die „*testing*“ und „*exploring alts*“ hingegen erlauben, wie der Name schon vermuten lässt, das ungestörte anonyme Flanieren durch die 3D Welt, ohne jeglichen Kommunikationsaufforderungen nachkommen zu müssen. Mit den „*escape alts*“ hat man jene Fähigkeit erschaffen, die man sich im realen Leben oftmals wünschen würde; das unkomplizierte Austreten aus (unangenehmen) Situationen oder Personenkonstellationen ohne mit Konsequenzen rechnen zu müssen.³³⁸

In den meisten Fällen verwenden User/innen jedoch „*social alts*“, um andere Aspekte des virtuellen Seins kennen zu lernen, ganz gleich ob es sich dabei um Gender Swapping oder die bewusste Übertreibung von Eigenschaften oder Aussehensmerkmalen handelt.³³⁹

³³⁸ Vgl. Ebd. S. 132

³³⁹ Vgl. Ebd., S.133f.

Der Verwendung alternativer Identitäten wird in Second Life sogar von Seiten der Hersteller gefördert, die dem User/der Userin von Beginn an einen Editor mit mehreren vollständigen Avataren zur Verfügung stellen.³⁴⁰

8.3 Kenner und Neulinge- Die Bildung spezieller Gruppierungen



Abb. 2: Kurz nach der Anmeldung erkundet man als *Newbie* die virtuelle Welt

In vielen Punkten sind sich Realität und Virtualität gar nicht so unähnlich. Beispielsweise wenn es um die Bildung von Gruppierungen geht, basierend auf der Menge an gesammelten Erfahrungen in Second Life.

Wie schon angeführt bezeichnet Nicola Döring die blutigen Anfänger, die noch immer in großen Scharen auf „Welcome Island“ landen und meist überfordert und planlos in der virtuellen Welt herumirren, als *Newbies*. Sie stehen den *Oldbies* gegenüber, jenen Nutzer/innen die sich durch die Dauer des Aufenthalts oder die Intensität der Auseinandersetzung mit der virtuellen Welt zu Profis entwickelt haben.³⁴¹ Obwohl *Oldbies* nach außen hin als sehr hilfsbereit gelten und für die Einsteiger oftmals die Funktion eines Lehrmeisters haben, besteht die soziale Distanz der beiden Gruppierungen von Anfang an, wobei immer wieder Versuche unternommen werden, die Status-Differenzen aufzulockern. Dies ist letztendlich auch die Bestrebung zahlreicher hilfsbereiter Hobby- Autoren, die sich bemüßigt fühlen, ihre Erfahrungen in Second Life mit der Welt zu teilen. So findet man diverse Homepages, wo *Oldbies*

³⁴⁰ Vgl. Rymaszewski, Michael et al., *Second Life. Das offizielle Handbuch*, S.12

³⁴¹ Vgl. Döring, Nicola, *Identitäten, Beziehungen und Gemeinschaften im Internet*, S.303f.

nützliche Tipps an neue Nutzer/innen weitergeben, um diesen den Einstieg in Second Life zu erleichtern.³⁴²



Abb.3: Oldbies sind vor allem durch aufwendig gestaltete Avatare erkennbar

Die Hilfsbereitschaft die nach außen hin als Besonderheit angepriesen wird, findet sich zwar tatsächlich, nur erweisen sich manche *Oldbies* im Umgang mit *Newbies* als sehr ungeduldig. Nachdem sie Teile ihres Wissens weitergegeben haben, lehnen sie den Kontakt mit neuen Nutzern/innen generell ab, bleiben lieber unter sich. So kommt es nie zu einem längerfristigen Austausch zwischen den Statusformen. Dabei sind *Newbies* für das Bestehen eines Systems wie Second Life unentbehrlich, weil sie noch neugierig sind, weil sie bereit sind, sich auf die virtuelle Welt einzulassen, ohne deren Reize und Abgründe zu kennen. *Oldbies* würden sich ohne *Newbies* mit der Zeit langweilen, erstens weil sie niemanden mehr hätten, dem sie ihr Wissen weitergeben können und zweitens, weil durch die große Differenz von aktiven und angemeldeten Nutzern/Nutzerinnen für viele *Oldbies* die virtuelle 3D Welt den Reiz verloren hat. Auch wenn Second Life kein „Spiel“ ist und auf den ersten Blick ohne Regeln und Grenzen auskommt, kommt in Second Life früher oder später der Zeitpunkt, an dem man einsehen muss, dass man die meisten Funktionen erprobt,

³⁴² z.B. What every Second Life Newbie should know; <http://npirl.blogspot.com/2007/12/what-every-second-life-newbie-should.html> ; Letzter Zugriff: 13.Februar 2011

seinen Avatar mit allen Möglichkeiten der optischen Gestaltung ausgestattet und zur Genüge Landschaften oder Dinge entworfen hat. Auf dieser höchsten Stufe der Macht kann Beglückung schnell in Desinteresse umschlagen, einer der Hauptgründe für die unzähligen Datenleichen. *Newbies* bewahren das unsterbliche System Second Life vor der Sterblichkeit, auch wenn viele von ihnen nur Gastspiele auf der „virtuellen Bühne“ geben. Obwohl sich Welcome Island, jener virtuelle Ort, an dem man nach der Anmeldung landet, als perfekt zur Kontaktaufnahme eigenen würde, die meisten *Newbies* sind nicht auf Geselligkeit aus, sondern in den ersten Tagen ihres „zweiten Lebens“ damit beschäftigt, sich den *Oldbies*, zumindest was das Aussehen angeht, anzupassen. Second Life scheint beim ersten Log-In ein komplexes System zu sein, für dessen Erkundung man sich Zeit nehmen muss. Für jene, die die Anfangsphase überstehen, gestaltet sich die Wechselwirkung von geringem realen Tun (durch einen simplen Tastendruck) und die dadurch evozierte virtuelle Auswirkung (Fliegen, Beamen, Welten erschaffen) als Anreiz, immer weiter in das virtuelle Geschehen einzutauchen.³⁴³

„Many newbies will first ascertain the established norms of behavior, whereupon they will spend a period exploring the virtual world and their abilities within it. Having gained the necessary skills and knowledge, they can start to act properly as an achiever. When they have reached the top, they retire into the life of a socializer.“ [...] Not all players follow that main sequence and not all of them follow it at the same speed.“³⁴⁴

Wer also Second Life als Plattform zum Austausch, Networking oder Beziehungsmanagement begreift, wird sich eher auf den Kommunikationsaspekt konzentrieren, während sich andere, für welche Online-Konversation nicht Anreiz genug ist, länger in der virtuellen Welt zu bleiben, auf das Erkunden der virtuellen Welt beschränken.

Aus dem Nutzerverhalten von *Oldbies* und *Newbies* ergeben sich bestimmte Typologien.

8.4 Typologien der Bewohner/innen von Second Life

Jeder Avatar verfügt über ein Profil, das Auskünfte über die Figur bzw. den Menschen dahinter gibt. Ähnlich wie bei Facebook kann man hier Gruppen verwalten oder Links mit anderen Bewohnern teilen.

³⁴³ Vgl. Stillech Sven, *Second Life. Wie virtuelle Welten unser Leben verändern*, S. 25f.

³⁴⁴ Bartle, Richard, *Designing virtual worlds*, S. 132ff.

„There is no set format or guideline for what should be included in these descriptions. While most stick to physical traits (of a fictional self), players use the descriptions to say things about character that physical appearance would fail to relay.“³⁴⁵

Ebenso kann man die Motivation Second Life zu nutzen deutlich machen. Man gibt Interessen wie „build“, „meet“, „explore“ oder „script“ in seinem Profil an und signalisiert somit, weshalb man sich in der virtuellen Welt aufhält.

Christian Stöcker nutzt diese Informationen, um bestimmte Typologien der Second Life Einwohner³⁴⁶ zu entwerfen, die ich in Folge, ergänzt durch meine eigenen Erfahrungen in Second Life, anführen will, da man auf diese Weise relativ schnell einen ersten Eindruck von den dortigen sozialen Konstruktionen erhält.

Die Entdecker: Als Entdecker gelten jene Nutzer/innen, die weniger an der Kommunikation als an der unendlichen Weite der 3D Welt interessiert sind. Sie verbringen die Zeit in der virtuellen Welt nicht mit Konversationen oder Beziehungsmanagement, sondern betreiben eine Art „Sight Seeing“, was sich darin äußert, dass sie nie lang an einem Ort verweilen und die Funktionen des Fliegens oder Teleportierens nutzen sowie zu häufigem Wechsel des Avatar Aussehens tendieren.

Die Bastler: Damit sind jene Nutzer/innen gemeint, die das Prinzip von Second Life ausmachen. Also jene, die ihre Online- Zeit dazu verwenden, Objekte, Gegenstände, Landschaften etc. zu entwerfen. Anzutreffen sind sie in den so genannten *sandboxes*, virtuellen Arealen, die von den Machern eigens zur Kreation neuer Objekte geschaffen wurden und für jeden Avatar offen stehen.

Mein Avatar wurde durch eine meiner ersten virtuellen Bekanntschaften in eine solche *sandbox* mitgenommen, auch Laien können sich dort aufhalten, die Bastler beobachten bzw. an Lernkursen teilnehmen, in denen man von erfahrenen Nutzer/innen gezeigt bekommt, wie man Objekte entwirft.

Die Scripter: Im Gegensatz zu den Hobby-Bastlern verbergen sich hinter Scripter-Avataren, professionelle Programmierer, die teilweise sogar bei Linden Lab angestellt sind und zur Weiterentwicklung der 3D Welt beitragen sollen, z.B. durch die Verbesserung von Avatar Animationen.

Die Netzwerker: Netzwerker bilden das soziale Gerüst von Second Life. Sie sind primär an der Kontaktaufnahme mit anderen interessiert und zeichnen sich durch Extraversion aus; sie sind offen, hilfsbereit, gesprächig und halten sich meist an

³⁴⁵ Young Jefferey, Textuality in Cyberspace, <http://cyber.eserver.org/young2.txt>, Letzter Zugriff: 13.Februar 2011

³⁴⁶ Vgl. Stöcker, Christian. *Second Life. Eine Gebrauchsanweisung für die digitale Wunderwelt*, München: Goldmann 2007, S.61f.

virtuellen Orten auf, die hoch frequentiert sind. Aus talentierten Netzwerkern können in Second Life erfolgreiche Geschäftsleute werden. Sie organisieren Parties, gründen Vereine und bringen so die Leute zusammen.

Die Unternehmer: Sie sind für die Blütezeit von Second Life in den Jahren 2006 und 2007 verantwortlich. Menschen, denen die alleinige Interaktion und der soziale Austausch irgendwann zu langweilig werden und die Second Life nutzen möchten, um ihre Geschäftsmodelle zu erproben. Sie erhalten die virtuelle Wirtschaft am Leben, indem sie teilweise hohe Summen investieren, um sich einen Online Auftritt zu erkaufen und damit potentielle Kunden anzulocken. Als Unternehmer werden sowohl Firmen wie Adidas etc. bezeichnet, die das virtuelle Potential testen wollten, aber auch Kleinunternehmen bzw. Privatpersonen, die durch Transaktionen in der virtuellen 3D Welt versuchen, zu Geld zu kommen. Unternehmer sind wichtig für Second Life, weil sie durch Bündelung von Ressourcen und Projektkoordination den Fortbestand sichern.

Obwohl sich weltbekannte Markenunternehmen schon längst wieder aus Second Life zurückgezogen haben, weil die virtuelle Werbung nicht zum erhofften Konsumanstieg in der Realität führte, findet man noch immer unzählige Avatare, die bemüht sind, Werbung für deren Online-Projekte zu machen. Schließlich galt als Credo von Second Life von Anfang an, dass dort alle, unabhängig von den jeweiligen Ausgangsvoraussetzungen, die Chance bekommen, das zu verwirklichen, was sie sich erträumen.

Die Lustreisenden: Diese Kategorie fasst jene Menschen zusammen, die Second Life als Möglichkeit sehen, ihre (unerfüllten) sexuellen Sehnsüchte auszuleben. Es bilden sich Shops, die Geschlechtsteile für Avatare verkaufen, aber auch Sexspielzeug oder sogar virtuelle Escort Services anbieten. In Second Life kann man also reales Geld verdienen, indem man Cybersex anbietet. Bis 2007 kontrollierte Linden Lab kaum, wo und wie sich die Avatare untereinander liebten. Erst als Second Life zu einem beliebten Treffpunkt für Pädophile wurde, griff das Unternehmen durch und entwickelte so genannte „Rotlichtviertel“.

Trotzdem ist der sexuelle Aspekt für viele Grund sich in die virtuelle Welt zu begeben und überhaupt mit anderen Avataren Kontakt aufzunehmen. So passierte es mir häufig, dass ich an den harmlosesten virtuellen Orten durch andere Avataren mit eindeutigen Angeboten konfrontiert wurde und als ich ablehnte zumeist Unverständnis erntete, wobei mir auch niemand beantworten konnte/wollte, was den Reiz an Cybersex ausmacht.

Furries: Furries sind jene Avatare, die in Second Life das Aussehen von Tieren oder Fabelwesen annehmen. Diese Subkultur, die Second Life hervorgebracht hat, findet ihre Form viel erstrebenswerter als den menschlichen Körper im realen Leben. Nicht überall sind Riesenhasen und Wolfsmenschen willkommen, oftmals werden sie ausgegrenzt, eine Vorform des Cyber Mobbings.



Abb. 4: Furries bleiben gerne unter sich

Da der schöpferischen Freiheit kaum Grenzen gesetzt sind, findet man in Second Life auch Vampire, Punks und viele weitere Avatare, die ihr Aussehen einem Motto, einem Film oder einer Epoche anpassen (z.B. Starwars Fans, Hippies, Jules Verne Charaktere)

Die Aktivisten:

Die Aktivisten sind in ihren Ansätzen den Unternehmern nicht unähnlich. Auch hinter ihren virtuellen Bestrebungen stehen reale Absichten, nur selten geht es ihnen um Geld. Unter Aktivisten versteht man in Second Life Privatpersonen oder Organisationen, die eine Botschaft verbreiten oder politische Modellprojekte durchzusetzen versuchen. Second Life soll so zu einer Plattform werden, wo politische Grundsatzdiskussionen entstehen, über Menschenrechte diskutiert wird und man in Gemeinschaft über die Zukunft nachdenken kann. So gründete beispielsweise die deutsche Initiative politik.de im Jahre 2006 einen virtuellen Pavillon, der zum politischen Treffpunkt werden sollte und wo sich reale Abgeordnete der deutschen Parteien den Fragen und Anliegen von Second Life Avataren stellen sollten. Dieses Modell scheiterte bereits 2007 an mangelnder Teilnahmebereitschaft der virtuellen Gemeinschaft.

Die Rollenspieler: Trotz der Konkurrenz von virtuellen Welten, die das Rollenspiel in den Mittelpunkt stellen, behauptet sich in Second Life eine Gruppe von Rollenspielern. Besonders beliebt ist dabei das patriarchal umstrittene Spiel „Gor“,

orientiert am Männerbild der Antike und basierend auf den umstrittenen Romanen von John Norman, der mit seinen Geschichten eine frauenverachtende Gegenerde entwarf. Wer an diesem „Spiel“ teilhaben will, muss sich einem rigiden virtuellen Trainingsregime unterziehen, wird dann aber mit einer schon fast rituellen Aufnahmezeremonie in die Spielgemeinschaft aufgenommen. Der Mann ist in diesem Spiel eine Heldenfigur, dem sich die Frau zu unterwerfen hat. Dementsprechend rau ist der Umgangston, dem man begegnet, wenn man sich mit einem weiblichen Avatar in diese Spielwelt begibt. Wer als Frau/mit einem weiblichen Avatar Teil dieses Rollenspiels werden will, muss sich damit abfinden, dass man von Männern/männlichen Avataren als Besitz oder Sklavin angesehen wird. Verwunderlich daher, dass man trotz der frauenfeindlichen Inhalte viele weibliche Avatare unter den Nutzern/innen findet, was jedoch nicht zwingend heißen muss, dass sich dahinter auch eine weibliche Spielerin verbirgt.

8.5 Kommunikation in Second Life

Die reale Welt kann gut ohne den Menschen auskommen, die virtuelle hingegen ist angewiesen auf Besucher/innen und Bewohner/innen, die sie gestalten. Auch wenn Second Life erst durch den wirtschaftlichen Aspekt, dort schnell und unkompliziert an Geld zu kommen, populär wurde, so stand von Beginn an die Erprobung der zwischenmenschlichen Kommunikation in einer völlig neuen 3D Umgebung im Mittelpunkt.

Second Life verliert schnell den Reiz, wenn man seinen Avatar alleine auf Entdeckungsreise schickt, nur wer sich auf den Kontakt zu anderen Avataren einlässt wird sich längerfristig in der virtuellen Welt wohlfühlen.

Die Sprache dient seit jeher als Bindeglied zwischen Realität und virtueller Welt. Wie die frühen MUDs verlässt sich auch Second Life zum Großteil auf textbasierte Kommunikation. Die Verständigung durch Textnachrichten erleichtert für viele Menschen die Kommunikation in Second Life, da die Person vor dem Computerbildschirm dadurch weitgehend geschützt bleibt. Es ist einfacher, ein zweites Ich zu repräsentieren, wenn man nicht gesehen oder gehört wird. Textnachrichten machen es außerdem möglich, dass auch Hörgeschädigte am virtuellen Geschehen teilhaben können.³⁴⁷

³⁴⁷ Vgl. Stillich Sven, *Second Life. Wie virtuelle Welten unser Leben verändern*, S. 34f.



Abb. 5: Beim Chatten bewegt der Avatar seine Hände

In Second Life gibt es zwei Möglichkeiten Textnachrichten zu versenden:

Einerseits durch die Funktion des öffentlichen, lokal begrenzten *Chats*. Trifft man auf einen anderen Avatar kann man mit ihm durch Chat Nachrichten in Kontakt treten. Dies funktioniert relativ schnell und unkompliziert, durch Eingabe der jeweiligen Botschaft in ein Fenster am unteren linken Bildschirmrand. Der Avatar am Bildschirm tut es dem Nutzer/der Nutzerin gleich und bewegt seine Hände synchron als ob er oder sie auf einem virtuellen Keyboard schreiben würde. Man kann mit jedem anderen Avatar Kontakt aufnehmen, ohne mit ihm „befreundet“ zu sein, solche Gespräche sind meistens nicht privat zu halten, da jede/r im Umfeld von 30 virtuellen Metern das Gespräch mitverfolgen und sich bei Bedarf auch einbringen kann.³⁴⁸

Alle Beiträge werden im Eingabefeld für eine Weile angezeigt, lösen sich dann auf. Um dieser

künstlichen Flüchtigkeit entgegen zu wirken, kann der Chatverlauf für die Dauer einer Sitzung /einer Log-In Phase in einem eigenen Fenster jederzeit nachgelesen werden. Die Inhalte der Second Life Konversationen beschränken sich zunächst meist auf die virtuelle Welt selbst, bei einem flüchtigen Gespräch erfährt man kaum etwas über die reale Person hinter dem Avatar. Dies soll eher als Kompliment als Desinteresse an der eigentlichen Person gesehen werden; Im Mittelpunkt von Second Life stehen die Avatare und sie werden von anderen Avataren auch als solche wahr- und ernst genommen. Es geht oft viel mehr um die Geschichte des Avatars, als um die Lebensgeschichte des Menschen dahinter, die Realität wird soweit ausgeklammert, dass nur das als wahr angenommen wird, was man gemeinsam in der virtuellen Welt erlebt- Erfahrungen im Fiktiven, die sich echt anfühlen.

³⁴⁸ Vgl. Ebd. S.35

Second Life versteht sich als bewusstes Spiel mit Identitäten. Jemand mit dem Anspruch Realitätsbezüge aufzudecken, wird in dieser virtuellen Welt scheitern. Sobald Avatare aufhören sich als Avatare zu sehen, würde die Second Life Welt gänzlich in sich zusammenbrechen.³⁴⁹

Kommuniziert wird auf Englisch. Der Chat in Second Life bedient sich den sprachlichen Konstruktionen, die aus den gängigen Chat Formaten bekannt sind. Auffällig ist der Gebrauch von einer Sprachform, wie man sie im Internet meist nur im verbalen Austausch von Jugendlichen findet. So gehen Second Life Nutzer/innen im Chat kreativ mit Abkürzungen um, was den kommunikativen Austausch extrem verkürzt. Dieser spezielle Chat-Slang zeichnet sich vor allem durch den vermehrten Einsatz von umgangssprachlichen Bezeichnungen, grafischen Symbolen aus Textzeichen, die Gefühle vermitteln sollen (*Emoticons*) sowie einer technikbezogenen Meta-Kommunikation aus, wobei Verläufe des Rechners thematisiert werden.³⁵⁰

Aber auch mit Nutzern/Nutzerinnen, deren Avatare sich nicht innerhalb der digitalen Schreibweite befinden, ist Kommunikation möglich. Die Gründer von Second Life bedienten sich hierbei der Methode des Flüsterns, einer Praktik die in gängigen Chats von Anfang an vertreten war und sich als Austausch von Sofortnachrichten in Dialogform versteht. Dieser Informationsaustausch ist für unbeteiligte Nutzer/innen nicht wahrnehmbar. Mittels dieser Nachrichten (Instant Messages = IMs) kann man einerseits mit Avataren in Verbindung treten, die virtuell präsent sind, aber auch Avatare erreichen, die sich nicht am selben virtuellen Ort befinden oder gar offline sind. Jene bekommen die Instant Message als eMail zugesandt. Obwohl sich die IMs zur Kommunikation über virtuelle Distanzen besonders gut eignen, benutzen viele Avatare die IMs obwohl sich der Kommunikationspartner in unmittelbarer Nähe befindet, um ein Gespräch zu ergänzen oder es abseits der Öffentlichkeit zu kommentieren. So bilden sich in Gruppendiskussionen, in die mehr als zwei Avatare verwickelt sind, oftmals kleine „Verschwörungen“, wenn zwei Avatare parallel zur öffentlichen Diskussion eine intime Konversation starten. Diese Gleichzeitigkeit von zwei Kommunikationsformen, einer tatsächlichen und einer „geheimen“ gibt es außerhalb von Programmen, die die Chatfunktion integriert haben, kaum. Am

³⁴⁹ Vgl. Ebd., S. 36f.

³⁵⁰ Vgl. Richter Karin, Trautmann Thomas, *Kindsein in der Mediengesellschaft*, Weinheim: Deutscher Studien Verlag, 2001, S. 193ff.

ehesten findet man sie noch in den sprachlichen Konstruktionen in Romanen oder der neuen Form des Erzähltheaters.³⁵¹

Seit August 2007 ist es zudem möglich, über ein internes *Voice-over-IP-System* zu kommunizieren. Erstmals konnte dadurch die visuelle Umgebung mit akustischer Information verbunden werden. Durch die Profilinformatoren des gewünschten Gesprächspartners lässt sich herausfinden, ob der jeweilige Nutzer/ die Nutzerin das Voice- System nutzt. Sofern man über ein Headset und Mikrofon verfügt, ist man in der Lage, vom Medium Schrift zum verbal-akustischen Austausch zu wechseln. Viele Nutzer/innen befürworten diese Entwicklung, viele kritisieren sie. Obwohl der Voice Chat als freiwillige Handlung getätigt werden kann fühlen sich viele in ihrer Anonymität bzw. Kreativität eingeschränkt, da durch mündliche Echtzeit-Konversation beispielsweise *Gender Swapping* schnell zunichte gemacht wird. Aus Angst vor Enttarnung des realen Ichs, wählen daher viele eine einseitige verbale Verständigung, was heißt, dass nur ein Gesprächspartner den Voice Chat benutzt, der andere die mündlichen Beiträge in Hörweite wahrnimmt und darauf schriftlich antworten kann. Eine weitere Möglichkeit zu kommunizieren erfolgt durch die Verwendung von Gesten, wobei sich diese eher als Ergänzung zur mündlichen bzw. schriftlichen Kommunikation eignen, aber auch unabhängig von Texteingabe verwendet werden können. Gesten in Second Life sind vorprogrammierte Abfolgen und Kombinationen von Animation, Ton und Text, die jeder Avatar von Beginn an in seinem Grund-Repertoire hat.³⁵²

Second Life hat allerdings nicht nur als private Kommunikations- und Gemeinschaftsplattform eine Bedeutung. Zunehmend mehr Unternehmen benutzen die virtuelle 3D Welt zur Durchführung von Meetings. Mitarbeiter sollen den sozialen Raum als virtuelle Zusammenführung begreifen und die Atmosphäre von Videokonferenzen soll nachempfunden werden. Second Life für Firmentreffen zu nutzen, bietet sich dem Unternehmen als kostengünstige Methode, die für alle Beteiligten zudem einen Erlebnisnutzen darstellt. Auch im universitären Wissenschaftsbereich wurde Second Life bereits als Kommunikationsplattform genutzt. Der Austausch der Wissenschaftler/innen mit Probanden im Rahmen von experimentellen Untersuchungen, bei denen die Teilnehmer/innen zu verschiedenen Themen befragt werden, kann mit Second Life in einer kreativen Umgebung

³⁵¹ Vgl. Ebd. S.194

³⁵² Vgl.Boelstorff, Tom, *Coming of Age in Second Life*,S.152ff.

stattfinden. Second Life vervollständigt somit die digitale Kommunikation weil es einmal mehr die Ortsgebundenheit aufhebt.³⁵³

Zumeist ist der Umgangston in Second Life ein sehr freundlicher, man ist um ein harmonisches Zusammensein bemüht und die verbleibenden Bewohner/innen der digitalen Wunderwelt erweisen sich als sehr hilfsbereit und gesprächig, dennoch gibt es auch Fälle, in denen die Extraversion und Offenheit von Avataren negative Effekte hat. Dann spricht man von „*griefing*“- einem Akt von bewusster Zerstörung der virtuellen Umwelt, sei es von Objekten, Gesprächen, Bindungen etc. Griefer sind absichtlich darum bemüht einem anderen Avatar das virtuelle Leben schwer zu machen, mit dem Ziel, dass dieser seine Online Zeit nicht mehr genießen kann, oder sich bedrängt fühlt, wobei der Griefer Befriedigung empfindet. Zu Formen des *griefings* zählen in Second Life insbesondere das virtuelle Stalking sowie verbale oder sexuelle Belästigung.³⁵⁴

Egal ob man gemeinsame Aktivitäten in Second Life unternimmt, sich Gruppen anschließt oder Freundschaften eingeht, Kommunikation ist in Second Life ein wichtiger Aspekt der virtuellen sozialen Interaktion.

9. Soziale Interaktionsformen in Second Life

Second Life bietet seinen Bewohnern eine Vielzahl an Aktionen und Möglichkeiten mit anderen Avataren in Kontakt zu treten, um den Aufenthalt in der virtuellen Welt möglichst abwechslungsreich zu gestalten. Mir geht es nicht darum, bestimmte Aktivitäten lobend zu beschreiben, wie es all die „Reiseführer“ tun, ich möchte auch nicht eigene Erfahrungen wiedergeben, wie es so war, mit einem wildfremden Avatar in virtuellen Clubs zu tanzen oder auf Schmetterlingen über digitale Inseln zu fliegen, ich möchte hiermit soziale Interaktionsformen vorstellen, die ich im Rahmen meines Selbstversuches kennen gelernt habe und aufgrund derer sich virtuelle Gemeinschaft manifestiert.

³⁵³ Vgl. Stillich Sven, *Second Life. Wie virtuelle Welten unser Leben verändern*, S. 52f.

³⁵⁴ Vgl. Foo, Chek Yang, *Grief play management: a qualitative study of grief play management in MMORPGs*, Saarbrücken: VDM, 2008, S. 13ff.

9.1 Virtuelle Freundschaften



Abb. 6: Durch gemeinsame Aktivitäten entstehen oft schnell virtuelle Freundschaften

Virtuelle Communities haben heute oft den gleichen Stellenwert wie reale soziale Kontakte, weil sie echte Formen von Online Intimität schaffen.

„Persons engaging in forms of computer-mediated communication often come to feel that their very best and closest friends are members of their electronic group, whom they seldom or never see.“³⁵⁵

Freundschaft gilt als Basis der Cyber-Sozialität, so Boellstorff, der Freund ist die originale soziale Form des *homo cyber*.³⁵⁶ In Second Life ist das Knüpfen von Kontakten und das Eingehen von Freundschaften der wichtigste Aspekt des virtuellen Lebens. Es ist nicht üblich, Freunde, die man in Second Life, ähnlich wie bei Facebook durch eine simple Freundschafts-Einladung gefunden hat, wieder aufzugeben. Solang man also in Second Life aktiv ist, hat man diese Freunde- „ein zweites Leben lang“.

Bewohner/innen von Second Life sprechen immer wieder vom Exklusivitätsaspekt ihrer virtuellen Freundschaften und gehen im Gegensatz zu vielen Kritikern, die

³⁵⁵ Reid, Elizabeth, *Hierarchy and Power: Social Control in Cyberspace*, in: Kollock Peter, Marc Smith, *Communities in Cyberspace*, London: Routledge, 1998, S. 113

³⁵⁶ Vgl.Boellstorff, Tom, *Coming of Age in Second Life*,S.157f.

befürchten, dass die virtuellen die realen Freundschaften gefährden könnten, von einer strikten Trennung von realen und virtuellen Kontakten aus, was einen Vergleichsprozess der beiden Ebenen erschwert. Linden Lab weigert sich bis zum heutigen Tag das System mit anderen sozialen Netzwerken zu verknüpfen (so ist zum Beispiel die Übertragung von Facebook Kontakten in die Second Life Welt noch nicht möglich).

Second Life ist und bleibt somit ein geschlossenes virtuelles Metauniversum, unabhängig von anderen virtuellen Umgebungen.

Nutzer/innen schätzen zudem die Unkompliziertheit der virtuellen 3D Welt. Man kann schnell und einfach Bekanntschaften mit Menschen schließen, die zwar virtuell alle am selben Ort sind, aber die im wahren Leben verstreut über den gesamten Erdball vor ihren Computern sitzen. Freundschaft in Second Life ist viel gegenwärtiger als eine Beziehung in der realen Welt. Man hat keine gemeinsame Vergangenheit oder Zukunft, man lebt im (virtuellen) Moment. Der Anspruch die wirklichen Menschen hinter den Avataren kennen zu lernen besteht zudem meist gar nicht, oder scheitert aufgrund zu hoher Erwartungen, man gibt sich daher mit Teilaspekten zufrieden.

„In real life you get to know someone from the outside in, but in Second Life you get to know them from the inside out. You get to know their personalities, without knowing their social background.“³⁵⁷

Oftmals ist es leichter von einem virtuellen Gegenüber ernst genommen zu werden, wenn man sein wahres Ich kaschieren, man frei von sozialen oder optischen Vorurteilen mit jemandem in Kontakt treten kann, eben weil man nur einen Avatar vor sich hat und die Person vor dem Bildschirm nur aufgrund ihrer Aussagen beurteilt werden kann. Diesen Aspekt setzen die Bewohner/innen auch immer wieder der Kritik entgegen, Second Life Freundschaften wären oberflächlich und nur von kurzer Dauer.³⁵⁸

Als ich begann Second Life zu nutzen, war ich der Meinung, die Konstruktion eines Avatars würde auch mit der Konstruktion einer neuen Persönlichkeit einhergehen. Ich sah Second Life zu Beginn mehr als Rollenspiel. Dementsprechend überrascht war ich, als ich herausfand, dass ein phantasievoll gestalteter Avatar nicht unbedingt bedeuten muss, dass die Geschichte der Person dahinter ebenso interessant und spannend ist. Man trifft auf Avatare, die scheinbar gedankenlos von dem Leben der Person dahinter berichten. Nicht alle Informationen über sie sind schwerwiegend, viele banal, aber alle sind privat. Die Anonymität erlaubt es, zu kontrollieren, welche

³⁵⁷ Vgl. Ebd. S. 159ff.

³⁵⁸ Vgl. Ebd. S.158

Eigenschaften man von sich preisgibt, eignet sich also perfekt, um eine völlig andere Person darzustellen. Mir erwiesen sich die Second Life Bewohner/innen jedoch als sehr ehrlich, was reale Informationen betrifft.

Ich schließe mich allerdings der Meinung an, dass Second Life keine Plattform für intensive langfristige Freundschaften sein kann. Die meisten Werke über Second Life die zu dessen Glanzzeit verfasst wurden und den Freundschaftsaspekt



thematisieren, belegen, dass es 2006/2007 durchaus möglich schien, Freundschaften aufrechtzuerhalten, damals als man, ähnlich wie bei Facebook heute, noch mit dem Gedanken „Irgendwer meiner Freunde ist immer da“ online gehen konnte.

Im Jetzt hingegen ist man mit einem System konfrontiert, das nur noch durch neugierige Eintagsfliegen oder hart gesottene Anhänger am Leben gehalten wird. Eine Freundschaft die man heute dort schließt, kann morgen zu Ende sein, weil der vermeintliche Freund beschlossen hat, die virtuelle Welt nicht mehr zu besuchen. Das ist der Nachteil der Anonymität und ein Indiz dafür, dass sich auch virtuelle Oberflächlichkeit auf die Dauer nicht positiv auf ein soziales Netzwerk auswirken kann.

Abb. 7: Profil eines erfahrenen Nutzers mit Angabe der Gruppen, in denen er Mitglied ist

9.2 Gruppen

Für jene Second Life Bewohner/innen, denen es schwer fällt, fremde Avatare anzusprechen, bietet sich der Beitritt zu Gruppen als ideale Möglichkeit mit anderen in Kontakt zu treten.

In Second Life gibt es diesbezüglich zweierlei Auffassungen des Terminus „Gruppe“. Einerseits sind jene Gruppen gemeint, zu denen man freiwillig beitrifft, oder eingeladen wird (z.B. *Club Roza Fans*, *Women Support Group*, *Get free Clothing and hair Group* etc.) Diese sind besonders gut als Auffangbecken für orientierungslose Neulinge geeignet. Linden Lab förderte die Gründung von Gruppen für einige Zeit, indem man für einen Zusammenschluss mit einem Gratis Kontingent an virtuellem Land belohnt wurde. Anders als bei sozialen Netzwerken war die Anzahl an Gruppen, in denen man Mitglied sein darf, von Anfang an beschränkt. Im Januar 2011, erhöhte Linden Lab die Anzahl auf 42 Gruppen pro Avatar, um eine Übersichtlichkeit gewährleisten zu können und sprach erstmals von der Einführung eines Gruppen Chats, um die Kommunikation innerhalb der Gruppen erleichtern zu können.³⁵⁹

Die zweite Auslegung des Begriffs Gruppe in Second Life bezieht sich auf die bereits thematisierten Subkulturen oder kleinen Gemeinschaften, wie Furrries, Rollenspieler/innen von Gor aber auch multireligiösen Gruppierungen wie die der *Avatarians*. Der Zutritt zu diesen Gruppen kann dem naiven Avatar durch die zahlreichen Zutrittsbeschränkungen verwehrt bleiben.

Meist muss man sich Auswahlverfahren unterziehen und fühlt sich selbst dann nicht vollkommen integriert, da es heutzutage kaum noch User/innen gibt, die sich diesen Anforderungen stellen. Man bleibt somit immer ein *Newbie* in der jeweiligen Gruppe, auch wenn man sich in anderen Kontexten der 3D Welt schon längst als erfahrene/r Nutzerin bewiesen hat.

Furrries und die anderen unkonventionellen Gruppen kämpfen genau wie alle anderen ums virtuelle Überleben, da auch hierbei langsam die Mitglieder verloren gehen.

³⁵⁹ Vgl. <http://blogs.secondlife.com/community/technology/blog/2011/01/13/technology-improvements-for-q1-including-raising-group-limit-to-42> ; Letzter Zugriff: 13.Februar 2011

9.3 Events

Obwohl die Bestrebungen vieler Firmen in/mit Second Life das große Geld zu machen gescheitert sind, finden sich heute neben den vielen einsamen Seelen, die auf der Suche nach virtuellen Kontakten sind auch Userinnen und User, die den Kommunikationsaspekt von Second Life auf eine andere Art zu nutzen wissen:

Es etablieren sich virtuelle Events.

Gerade weil Second Life das Raum/Zeitverhältnis auflockert, nützen wie bereits angesprochen, viele Firmen die virtuelle Welt für so genannte *Webcasts*. Ob Live-Operation, Produktpremieren, Trainings, Pressekonferenzen, Verkaufsevent oder PR-Aktivitäten; mit *Webcasts* (Online Live Übertragungen) erreicht man Mitarbeiter, Kollegen, Kunden, Journalisten etc. effizient und weltweit zum selben Zeitpunkt. Dabei baut das System auf aktiver Kommunikation auf, jeder kann an einem Event teilnehmen und sich mit Beiträgen beteiligen.³⁶⁰

Einerseits werden virtuelle Events also von realen Firmen geplant mit dem Ziel ein Projekt oder Produkt in der virtuellen Welt zu präsentieren, andererseits findet man häufig Events, die von Usern/Userinnen spontan ausgerufen werden. Man kann Events bei Linden Lab ankündigen, welche dann auf der Second Life Homepage aufscheinen. Der User/die Userin wird mit „Fülle deinen Terminkalender“ aufgefordert, sich für einen oder mehrere der Events zu entscheiden.³⁶¹ Der Begriff Event umfasst in Second Life beispielsweise Modenschauen, Konzerte, Unterricht, Rollenspiele oder Diskussionen.

Diskussionen entstehen oft spontan und orientieren sich meist an Geschehnissen aus der realen Welt. Wer an Diskussionen über aktuelle Unruhen in den arabischen Ländern oder über Krieg und Hungersnot teilnimmt, darf sich keinen Smalltalk erwarten. Viele Avatare benutzen solche Diskussionen, um geschützt durch die Anonymität ihre ehrliche Meinung sagen zu können, was ihnen im echten Leben oftmals schwer fällt. Trotzdem findet man gerade bei Events, die einen ernsten Hintergrund haben viele Avatare, die teilweise unabsichtlich zu Griefern werden, da sie Anschluss suchen, eben diesen Smalltalk, der bei solchen Zusammenkünften nicht erwünscht ist. Verwunderlich ist es nicht, dass manche Menschen auf diese Art und Weise versuchen mit anderen ins Gespräch zu kommen, findet man doch abseits von Events kaum noch Avatare, die längerfristig das digitale Wunderland

³⁶⁰ Vgl. <http://www.realttime-collaboration.de/index.php?op=ViewArticle&articleId=502&blogId=1>;
Letzter Zugriff: 13.Februar 2011

³⁶¹ Vgl. <http://secondlife.com/community/events/?lang=de-DE> ; Letzter Zugriff: 13.Februar 2011

bevölkern. Pavel Curtis bezeichnet die Neigung, in virtuellen Welten nach frequentierten Orten zu suchen als *social gravity*:

“If more than a couple of players are in the same room, the presumption is that an interesting conversation may be in progress there; players are thus more attracted to more populated areas.”³⁶²

When	What	Where
2/5 5:00 AM	** TREASURE HUNT TODAY ** DIAD	5TH AVENUE-DRESS TO IMPRESS- LOW PRM FURNITURE
2/5 5:00 AM	>> GREETER, NO HUD, NO TRIGGERS +\$200 FREE!	SKYCORNER SAMPLE
2/5 5:00 AM	SPEND THE DAY IN THE HIGHLANDS, LOCH NESS, INVERNESS CITY, SCOTLAND	Letterlinlay Lodge - Scottish Highlands Estate
2/5 5:00 AM	VISIT OUR RARE BREEDS FARM IN THE HIGHLANDS OF SCOTLAND, LOCH NESS, INVERNESS CITY, SCOTLAND	Rare Breeds Farm in the Scottish Highlands
2/5 5:00 AM	****TREASURE HUNT EVENT GOING ON NOW AVTQH—VINTAGE CLOTHES, MEN CLOTHES,COSTUMES, TATTOOS,HAIR FLO	5TH AVENUE-DRESS TO IMPRESS- LOW PRM FURNITURE
2/5 5:00 AM	English Class: Voice, Reading, Comprehension	ELF (English as a Lingua Franca)
2/5 5:00 AM	Wonderful, medieval, shopping,freebies,shops for rent and more - Magical Village	Magical Village, amazing shopping place! Shops for rent!
2/5 5:00 AM	IVC - Getting Started With Viewer 2	Chilbo Community Sandbox in Madhupak
2/5 5:00 AM	SWEETHEARTS where the fun never ends	Sweethearts Jazz Romantic Ballroom & Dance Club & Mall
2/5 5:00 AM	Amazing Fashion! Visit this store, pick up some freebies!	Magical Village, amazing shopping place! Shops for rent!
2/5 5:30 AM	NCI Class: SL Skills - PHOTOGRAPHY & JOURNALISM	NCI Dream Seeker Large Ground Classroom

Abb.8 : Liste von Events die auf der SL Homepage angeführt werden

Ich selbst habe im Dezember 2010 an einem Event teilgenommen, der auf der Second Life Homepage als „Kids learn English“ angekündigt war. In einem schulähnlichen Gebäude fand tatsächlich ein Sprachkurs für Avatare statt, die sich als Kinder präsentierten. Geleitet wurde der Kurs von einem typischen *Oldbie*, der nach eigener Aussage genug vom Experimentieren mit der eigenen Identität und der virtuellen Welt habe und nun seine sprachlichen Kenntnisse gerne an andere weitergeben wolle.

Die Sprache, die in Second Life am meisten verbreitet ist, ist Englisch. Da Second Life jedoch nur zu einem kleinen Prozentsatz von englischsprachigen Usern/Userinnen genutzt wird, fällt es vielen Menschen schwer sich über ihre

³⁶² Curtis, Pavel, Mudding: *Social Phenomena in text-based virtual realities*, in: Kiesler, Sara [Hrsg.], *Culture of the Internet*, Mahwah: Lawrence Erlbaum, 1997, S. 132

Avatare richtig zu verständigen. Man trifft immer wieder auf Avatare, deren Anliegen nur schwer nachvollziehbar sind, weil sie sich nicht richtig artikulieren können. Diese Kommunikationslücke nahmen neben einfachen Usern/Userinnen auch einige Sprachschulen wahr und etablierten daraus eine völlig neue Form des Lernens, wenn auch im Gegensatz zu den hilfsbereiten Avataren gegen Geld. Es wurden Online Sprachschulen gegründet, die auf den sozialen Charakter von Second Life aufbauen. Eine davon nennt sich *Avatar Languages* und benutzt die virtuelle soziale Umgebung, um den Sprachschülern das Lernen zu erleichtern. Dabei geht es nicht primär um die Interaktion mit anderen, sondern um das Erkunden der virtuellen Umgebung und parallel dazu dem Lehrer, mit dem man entweder via Voice Chat oder Skype verbunden ist, das Gesehene zu beschreiben.

So können Schüler spielerisch die Sprache erlernen, indem sie beispielsweise touristische Führungen durch das virtuelle London oder Barcelona erleben, sich also ständig in Bewegung durch diverse virtuelle Räume befinden. Die Lehrer unterrichten auch auf dem eigenen virtuellen Grund und Boden, was den Vorteil hat, dass spezifischer gearbeitet werden kann.³⁶³

Jedem Nutzer/jeder Nutzerin bleibt es letztendlich selbst überlassen, wie sehr er/sie sich das virtuelle Geschehen integriert und über welche Kanäle ein sozialer Austausch angestrebt wird.

Die soziale Interaktion in Second Life wird jedoch durch die Teilnahme an virtuellen Events, der Gruppenkommunikation oder Schließung und Pflege von Online-Bekanntschaften, in der Hoffnung auf Beständigkeit über die Dauer einer Sitzung hinaus, erleichtert.



Abb. 9: Diskussionsveranstaltung in Second Life

³⁶³ Vgl. <http://www.avatar-languages.com> ; Letzter Zugriff: 13.Februar 2011

10. Ausblick

Durch das Abklingen des medialen Hypes und dem Rückzug der Firmen, die ihre kommerziellen Ziele nicht verwirklichen konnten, ist Second Life zur Plattform für schnellen, unkomplizierten Informationsaustausch mit spielerischen Elementen für Firmen und Organisationen geworden, die neue Formen der zwischenmenschlichen Kommunikation etablieren und Second Life somit zu Recht als Prototyp eines globalen dreidimensionalen Sozialraums erscheinen lassen, der die virtuelle Zukunft erahnen lässt.

Second Life hat das Phänomen Avatar zwar nicht erfunden, aber weltweit bekannt gemacht. Mit der Erschaffung eines Avatars hat es Second Life möglich gemacht, Menschen in virtuellen Räumen so glaubhaft und intensiv zu repräsentieren, dass sie als Subjekte, gar Identitäten wahrgenommen werden. Erstmals war es möglich sich ein Abbild zu erschaffen, das Körperlichkeit ausdrücken und gleichzeitig soziale Beziehungen aufbauen kann, indem es sich räumlich positioniert.

Durch den Avatar lassen sich in Second Life digitalisierte Handlungen ausführen, mit ihm durchforstet man nicht eine herkömmliche Internetseite oder einen traditionellen Chatroom, bei denen man nie genau weiß, ob jemand online ist. Man interagiert in einer Welt mit anderen sichtbaren Avataren. Bei der Anmeldung wird man immer an jenen Ort teleportiert, den man vor dem letzten Log-Out aufgesucht hat. Man wird angehalten sich an jenen letzten Besuch zu erinnern und nimmt aktiv wahr, wenn sich in dieser Welt etwas verändert hat.

Experten/innen und Nutzer/innen glauben an eine Zukunft von Second Life, wenn auch in adaptierter Form. Eine 3D Welt wird das World Wide Web niemals ersetzen können, dazu ist es zu vielfältig, zu groß und zu praktisch, aber eine Kombination beider Formen ist durchaus denkbar. Second Life verdankt seine Popularität seiner Einzigartigkeit Avatare zu erschaffen, die zum Träger und Mittler von Handlungen werden können und das ohne spezielle Vorgaben von Seiten der Entwickler. Dieses Konzept könnte in Zukunft mit Online Diensten wie Google Earth oder Google Maps verknüpft um somit einer völlig neuen Zielgruppe zugänglich gemacht werden.³⁶⁴

Second Life kann bestehen bleiben, wenn sich Linden Lab sozialen Netzwerken, Medienformaten und anderen virtuellen Welten öffnet, was bereits als offizielle Zukunftsvision der Second Life Gründer gilt. Diesbezüglich wären Kooperationen mit Online Musikportalen oder dem aufkommenden Vertrieb von e-books denkbar.

³⁶⁴ Vgl. Stillich Sven, *Second Life. Wie virtuelle Welten unser Leben verändern*, S.215ff.

2007, das Jahr, in dem Second Life international bekannt und viel über die Zukunft des Internets diskutiert wurde, kündigte die Computerspielfirma Electronic Arts eine Kooperation mit der Produktionsfirma Endemol an, um eine Onlineplattform namens *Virtual Me* zu entwickeln, die es möglich machen sollte, TV und Computer durch spielübergreifende Nutzung von Avataren zu vernetzen. Nachdem der Spieler einen Avatar kreiert hat, sollte er diesen in vielen Spielen der Firma Electronic Arts verwenden können. Basierend auf Fernsehformate wie „Big Brother“ oder „Der Millionendeal“ könne ein Spieler als „er oder sie selbst“ die virtuell nachempfundene TV Umgebung betreten und dort mit anderen Avataren interagieren.³⁶⁵

Bis heute wurde dieses Projekt jedoch nicht realisiert, ähnliche Bestrebungen werden jedoch von Seiten der Second Life Bosse mit dem *OpenGrid* Modell (siehe „Zukunftsvisionen“)verfolgt.

Second Life hat heute im Jahr 2011 wieder so viele aktive Nutzer/innen wie zu Anfangszeiten, was vielleicht die Kommunikation mit anderen Avataren erschweren mag. Die Parallelwelt ist heute jedoch mehr als zuvor ein Sammelbecken für verschiedenste Interessensgruppen und Forscher, die neue Formen der virtuellen Kommunikation erproben. Noch befindet sich hinter fast jedem Avatar ein Mensch, aber die Forschung ist bemüht zu erproben, wie programmgesteuerte *bots* sich in die virtuelle Interaktion einbringen können und welche Reaktionen dies bei der aktuellen Avatargeneration hervorruft.

Dass Second Life auch abseits des Forschungsfeldes der neuen Medien noch Thema ist, zeigen jüngst die Spielpläne zweier Wiener Theater. Das Off-Theater Garage X widmete der virtuellen Welt sogar einen Schwerpunkt, mit dem Ziel die dystopischen Visionen einer affirmativen Kulturindustrie, die unser tägliches Leben beeinflussen, zu hinterfragen und den Rückzug ins Private, der bisweilen doch sehr öffentlich ist, näher zu untersuchen.³⁶⁶

Im März 2011 soll Botho Strauß' neues Stück „Das blinde Geschehen“ am Burgtheater uraufgeführt werden. Der Autor thematisiert darin die Gefangenschaft seines Protagonisten in der Cyberwelt von Second Life.³⁶⁷

³⁶⁵ Vgl. <http://derstandard.at/2845671> ; Letzter Zugriff: 13.Februar 2011

³⁶⁶ Vgl. <http://www.garage-x.at/portal/themen/positionen> ; Letzter Zugriff: 13.Februar 2011

³⁶⁷ Vgl. <http://www.burgtheater.at/Content.Node2/home/spielplan/premierer/Das-blinde-Geschehen.at.php> ; Letzter Zugriff: 13.Februar 2011

11.Fazit

Gegenstand dieser Diplomarbeit ist die soziale Interaktion von und mit Avataren in virtuellen Welten, exemplarisch untersucht anhand der virtuellen 3D Welt von Second Life. Sich mit einem Avatar in eine virtuelle Welt zu wagen und dort mit anderen zu interagieren, bedeutet zunächst Auseinandersetzung mit der eigenen Identität und denjenigen Aspekten, die man als Nutzer/in im virtuellen Kontext vorfinden möchte. Im ersten Teil dieser Arbeit befasste ich mich mit den unterschiedlichen Theorien und Ansätzen von Autoren wie Nicola Döring, Michel Foucault oder Barbara Becker zum Thema Selbstdarstellung und Selbstgestaltung, wobei nicht nur die geistige, sondern auch die körperliche Inszenierung thematisiert wird. Nicht alle Theorien sind streng medienwissenschaftlich formuliert, es werden auch psychologische, philosophische und soziologische Sichtweisen angeführt. Besonders hervorzuheben ist dabei das *gender-swapping*, ein virtueller Geschlechterwechsel, der auf der Loslösung von der scheinbaren Starrheit des Selbst in der wirklichen Welt basiert und im virtuellen Kontext Befreiung aber auch Gefahr sein kann. Durch Anonymität und Pseudonymität im virtuellen Raum, entstehen neue Sichtweisen bezüglich der eigenen Identität. Eine Fragestellung in diesem Kontext ist auch, welche Voraussetzungen der virtuelle Raum bieten muss, damit sich der Nutzer/die Nutzerin darin aufhalten will und wohlfühlt. Es werden Thesen von Autoren wie Ralf Schlechtweg-Jahn und Ingo Kurpanek angeführt, die sich mit der Virtualität als Terminus beschäftigen. In diesem Abschnitt wird auch ein erster Überblick über mögliche virtuelle Interaktionswelten gegeben und gleichzeitig die Entwicklung dieser aufgezeigt. Es stellte sich heraus, dass User/innen Avatare erschaffen, um Teil einer virtuellen sozialen Gemeinschaft zu werden. Das Kapitel zur virtuellen Gemeinschaft veranschaulicht- basierend auf der Theorie von Howard Rheingold- die Eigenschaften und Vorteile von virtuellen Beziehungen; mir war wichtig, in einem Unterkapitel hinzuweisen, welche oftmals negativen Auswirkungen Partizipation im Internet haben kann.

Da Second Life ursprünglich als Spiel intendiert war, widme ich einen weiteren Teil der Arbeit der Spieltheorie. Ausgehend von den strategischen Interaktionen im traditionellen Spiel mit seinen Regeln, habe ich versucht, diese Konventionen zunächst auf das Online-Rollenspiel zu übertragen, um in weiterer Folge die spielerischen Elemente von Second Life betrachten zu können.

Es scheint eindeutig, dass mit Second Life eine Plattform geschaffen wurde, die den Nutzern/Nutzerinnen die soziale Interaktion erleichtert. Man kann unabhängig von Zeit und Raum, lediglich mit Hilfe eines PCs mit Menschen aus der ganzen Welt in Kontakt treten. Die Nutzer/innen beginnen sich aufeinander abzustimmen und gleichen ihre Surfgeohnheiten jener der virtuellen Freunde an. Um *always on, always connected* zu sein, wie Maurizio Barucca es nennt, verbringen die Menschen viel Zeit in Second Life. Das Verhalten, das aufgrund des Flow-Effekts anfänglich noch harmlos und zugleich verlockend scheint, kann sich schnell zur Internetabhängigkeit wandeln. Während der Auseinandersetzung mit meinem Diplomarbeitsthema habe ich erfahren, dass viele der Kriterien, die ich in dem Kapitel Immersion-Flow-Sucht nenne, auf die Bewohner/innen von Second Life zutreffen. Es schien mir deshalb relevant, nicht nur einen Befund über die Auswirkungen der Internetsucht zu erstellen, sondern auch mögliche Lösungsansätze anzuführen.

Im letzten großen Kapitel habe ich mich näher mit den Interaktionsformen, die in Second Life möglich sind, beschäftigt.

Second Life wirbt damit, dass alles, was vorstellbar ist, in der 3D Welt realisiert werden kann. Jeder Avatar ist in Second Life unsterblich, jung, gesund und den Konventionen der gesellschaftlichen Idealtypen angepasst, zudem sind zumindest zum Zeitpunkt der Anmeldung in der virtuellen Welt alle gleich. Jeder kann partizipieren, erforschen und erschaffen. Für mich sind all jene Punkte Kennzeichen von paradiesischen Zuständen, weshalb ich den Second Life Teil der vorliegenden Arbeit mit religionswissenschaftlichen Sichtweisen zum Paradies verknüpft habe. Es folgt ein Versuch, einen Bogen von den theologischen Erkenntnissen zum digitalen Paradies von Second Life, wie es Nutzer/innen und Entwickler nennen, zu spannen.

In weiterer Folge wurde aufgezeigt, wie sich Second Life im Laufe der Jahre gewandelt hat und wie aus dem ursprünglichen Pilotprojekt für einige Wenige ein erfolgreiches Konzept der internetbasierten Kommunikation im 21. Jahrhundert wurde, das bis zum heutigen Tag Nutzerzahlen in Millionenhöhe verzeichnen kann. Es war mein Anliegen, einen Einblick in die aktuellen Geschehnisse und Interaktionsmuster zu geben und durchaus auch die Schattenseiten dieser Art von virtueller Kommunikation zu thematisieren. Im Selbstversuch erfuhr ich den Wandel des Systems vom bloßen Unterhaltungsmedium zum Management- und Informationsverarbeitungsinstrument.

Möchte man Second Life heute dennoch zum privaten Beziehungsaufbau nutzen, muss man mit hohem Zeitaufwand rechnen, Ansammlungen von Avataren begegnet man nur noch im Rahmen von Online-Events, denn wie in so vielen Online-Welten macht sich auch in Second Life das Phänomen von *virtual diaspora*³⁶⁸ bemerkbar. Sobald Bewohner/innen die Existenz ihres virtuellen Zuhauses gefährdet sehen, ziehen sie in andere virtuelle Welten weiter und hinterlassen dabei den *user generated content* der nächsten Avatargeneration: Ausdruck dafür, dass es heutzutage üblich scheint, nicht nur mehrere Avatare in einer einzigen virtuellen Welt zu haben, sondern diverse Stellvertreter in vielen virtuellen Welten.

Die vorliegende Arbeit soll als Teil eines Prozesses verstanden werden, der sich auf internetbasierte Kommunikationsformen bezieht: Durch die technologische Entwicklung aber auch durch das Bedürfnis der Menschen nach neuen Strukturen der digitalen Interaktion, ändern sich die Formen der Selbstdarstellung kontinuierlich. Aus simplen Smilies, wie sie Ende der 90er in den ersten grafischen Formen der Echtzeitkommunikation im Internet zu finden waren, wurden aufwändige 3D Avatare, die heute sowohl zur (privaten) Unterhaltung genutzt werden, als auch wesentliche wirtschaftliche Aufgaben erfüllen. Virtuelle Kommunikation und Interaktion sind so vielfältig, dass viele Teilbereiche bis zum heutigen Tag unerforscht sind. Es gibt zwar einige Studien, die sich mit Second Life als Interaktionsraum befassen, trotzdem ist das Wissen darüber, wer Second Life als Plattform nutzt, welche Erwartungshaltungen diese Nutzer/innen haben und welche Konsequenzen ihr Online-Verhalten hat, spärlich. Es wird genauerer Erhebungen bedürfen, um diese Aspekte zu analysieren.

Second Life mag als Marketing und Unterhaltungsinstrument langfristig nicht funktioniert haben, wird jedoch weiterhin im Rahmen von Kommunikationsmanagementprojekten oder e-learning Anwendungen erforscht.

³⁶⁸ Vgl. Boellstorff, Tom, *Coming of Age in Second Life*, S.197

12. Anhang

12.1 Literaturverzeichnis

Adamowsky, Natascha, *Spielfiguren in virtuellen Welten*, Frankfurt am Main: Campus 2000

Aristoteles, *Nikomachische Ethik*, Köln: Anaconda 2009

Bahl, Anke, *Zwischen On- und Offline. Identität und Selbstdarstellung im Internet*, München: KoPäd, 1997

Bahl, Anke, *Spielraum für Rollentäuscher: MUDs: Rollenspiele im Internet*, in: c't Magazin für Computer Technik, 8/1996

Barthes, Roland, *Die Lust am Text*, Frankfurt am Main: Suhrkamp , 2009

Bartle, Richard, *Designing virtual worlds* , Berkeley: New Riders , 2006

Barucca Maurizio, *Second Life- ein Testlabor für die Zukunft des Internets*, in: Lober, Andreas [Hrsg.]: *Virtuelle Welten werden real*, Hannover: Heise 2007

Beck, Klaus, *Computervermittelte Kommunikation im Internet*, München: Oldenbourg 2006

Becker, Barbara, *Virtuelle Identitäten. Die Technik, das Subjekt und das Imaginäre*, in: Becker, Barbara [Hrsg.], *Virtualisierung des Sozialen: die Informationsgesellschaft zwischen Fragmentierung und Globalisierung*, Frankfurt am Main : Campus, 1997

Becker, Barbara, *Cyborgs, Robots und Transhumanisten. Anmerkungen über die Widerständigkeit eigener und fremder Materialität* in: Becker, Barbara, Irmela Schneider [Hrsg.], *Was vom Körper übrig bleibt; Körperlichkeit Identität- Medien*, Frankfurt am Main : Campus 2000

Becker, Barbara, *Constructing Social Systems through Computer-Mediated Communication.*, In: *Virtual Reality Society Journal*, London: Springer 1999

Furtwängler, Frank, *Computerspiele am Rande des metakommunikativen Zusammenbruchs*, in: Neitzel, Britta [Hrsg.], *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation, Immersion, Interaktion*, Marburg: Schüren 2006

Bierach, Alfred, *Hinter der Maske: der Mensch*, Genf: Ariston, 1988

Bilden, Helga, *Das Individuum- ein dynamisches System vielfältiger Teil-Selbste. Zur Pluralität in Individuum und Gesellschaft*, in: Keupp, Heiner, Reante Höfer [Hrsg.], *Identitätsarbeit heute. Klassische und aktuelle Perspektiven der Identitätsforschung*. Frankfurt am Main : Suhrkamp, 1997

Boellstorff, Tom, *Coming of Age in Second Life*, New Jersey: Princeton University Press, 2008

- Bühl, Achim : *Die virtuelle Gesellschaft : Ökonomie, Kultur und Politik im Zeichen des Cyberspace*, Opladen: Westdeutscher Verlag, 1997
- Burkart, Roland, *Kommunikationswissenschaft. Grundlagen und Problemfelder. Umriss einer interdisziplinären Sozialwissenschaft*, Wien : Böhlau, 2002
- Butler, Mark, *Zur Performativität des Computerspielens*, in: Holtorf, Christian [Hrsg.] : *Escape! : Computerspiele als Kulturtechnik*, Köln: Böhlau, 2007
- Caillois, Roger, *Die Spiele und die Menschen, Maske und Rausch*, Frankfurt am Main; Wien: Ullstein, 1982
- Csikszentmihalyi, Mihaly, *Das Flow-Erlebnis. Jenseits von Angst und Langeweile. Im Tun aufgehen*, Stuttgart : Klett-Cotta , 1992
- Curtis, Pavel, *Mudding: Social Phenomena in text-based virtual realities*, in: Kiesler, Sara [Hrsg.], *Culture of the Internet*, Mahwah: Lawrence Erlbaum, 1997
- De Mul, Jol, *The Game of Life: Narrative and ludic identity formation in Computer Games*, in: Raessens, Joost [Hrsg.] : *Handbook of computer game studies*, Cambridge, MIT Press , 2005
- Dorer, Johanna, *Gendered Net: Ein Forschungsüberblick über den geschlechtsspezifischen Umgang mit neuen Kommunikationstechnologien. In: Rundfunk und Fernsehen*, 45.Jg, 1997., Heft 1
- Döring, Nicola, *Identitäten und Internet*, in : *Sozialpsychologie des Internets*, Göttingen: Hogrefe, 2003
- Döring, Nicola, *Dienste und Anwendungen im Internet*, in : *Sozialpsychologie des Internets*, Göttingen: Hogrefe, 2003
- Döring, Nicola, *Identitäten, Beziehungen und Gemeinschaften im Internet*, in: Batinic, Bernard (Hrsg.): *Internet für Psychologen*, Göttingen: Hogrefe, 1997
- Drewes, Detlef, *Die Online Gesellschaft. Die virtuelle Zukunft hat begonnen*, München: Lagen Müller, 1997
- Esposito, Eleana, *Illusion und Virtualität. Kommunikative Veränderungen der Fiktion*, in: Rammert, Werner [Hrsg.] , *Soziologie und künstliche Intelligenz: Produkte und Probleme einer Hochtechnologie*, Frankfurt am Main: Campus , 1995
- Foo, Chek Yang, *Grief play management: a qualitative study of grief play management in MMORPGs*, Saarbrücken: VDM, 2008
- Foucault, Michel, *Andere Räume*, in: Barck Karlheinz [Hrsg.], *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*, Leipzig: Reclam 1992
- Foucault, Michel, *Technologien des Selbst*, Frankfurt am Main: Steinkamp, 1993
- Freud, Sigmund, *Gesammelte Werke, Band 7*, Frankfurt am Main: Fischer, 1968

Freud, Sigmund, *Die Ich-Spaltung im Abwehrvorgang*, in: Gesammelte Werke Band 17, Frankfurt am Main: Fischer, 1999

Fritz, Jürgen, *Ich chatte also bin ich. Virtuelle Spielgemeinschaften zwischen Identitätsarbeit und Internetsucht*, in: Fritz, Jürgen, Wolfgang Fehr [Hrsg.]: Computerspiele. Virtuelle Spiel und Lernwelten, Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, 2003

Fritz, Jürgen, *Warum Computerspiele faszinieren – Empirische Annäherung an Nutzung und Wirkung von Computerspielen*, Weinheim: Juventa-Verlag, 1995

Funken, Christiane, *Körpertext oder Textkörper, Zur vermeintlichen Neutralisierung geschlechtlicher Körperinszenierungen im elektronischen Netz*, in: Becker, Barbara, Irmela Schneider [Hrsg.] Was vom Körper übrig bleibt; Körperlichkeit Identität-Medien, Frankfurt am Main : Campus, 2000

Gläser, Jochen, *Neue Begriffe, alte Schwächen: virtuelle Gemeinschaft*, in: Jäckel, Michael [Hrsg.], Online-Vergesellschaftung), Wiesbaden: Ex Libris, 2005

Goffman, Erving, *Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag*, München: Piper, 2003

Goffman, Erving, *Interaktionsrituale. Über Verhalten in direkter Kommunikation*. Frankfurt am Main.: Suhrkamp 1971

Götzenbrucker, Gerit, *Soziale Netzwerke und Internet Spielwelten. Eine empirische Analyse der Transformation virtueller in realweltliche Gemeinschaften am Beispiel von MUDs*, Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, 2003

Graf, Thomas, *Trendsetter Online Games*, in: Hardt, Jürgen [Hrsg.]: Verloren in virtuellen Welten : Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik, Göttingen : Vandenhoeck & Ruprecht , 2009

Grathoff, Richard, *The Structure of Social Inconsistency. A contribution to a unified theory of play, game and social action*, The Hague: Martinus, 1970

Gundert, Hermann, *Zum Spiel bei Platon*, in: Beispiele, Festschriften für E. Fink, Den Haag, 1965

Großklaus, Götz, *Medien-Zeit, Medien-Raum : zum Wandel der raumzeitlichen Wahrnehmung in der Moderne*, Frankfurt am Main: Suhrkamp , 1995

Harvey, David, *The Condition of Postmodernity*, Oxford: Blackwell, 1989

Hellmann- Kai Uwe, *Prosumer Revisited. Zur Aktualität einer Debatte*, Wiesbaden: VS Verlag 2010

Höflich, Joachim, Julian Gebhardt, *Visionen virtueller Gemeinschaften und die Wirklichkeit des Gebrauchs* , in: Baum, Achim [Hrsg.] Fakten und Fiktionen, Konstanz, 2002

Hornung, Antje, *Die unheimlichen Miterzieher*, in: Hardt, Jürgen [Hrsg.]: *Verloren in virtuellen Welten: Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik*, Göttingen : Vandenhoeck & Ruprecht, 2009

Horton, Donald, Wohl, R. Richard, *Mass communication and para-social interaction: Observations on intimacy at a distance*. In: *Psychiatry* 19/3, 1956

Huizinga, Johan, *Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Hamburg: Rowohlt, 2004

Iser, Wolfgang, *Das Fiktive und das Imaginäre*. Perspektiven literarischer Anthropologie, Frankfurt am Main: Suhrkamp , 1991

Jacoby, Mario, *Sehnsucht nach dem Paradies aus der Sicht der analytischen Psychologie*, in: in: Seuter,Harald [Hrsg.]: *Der Traum vom Paradies. Zwischen Trauer und Entzücken*, Wien: Herder, 1983

Jagodzinski, Jan, *Identität im Cyberspace. Ein psychoanalytischer Zugang*, in: Hipfl Brigitte, Elisabeth Klaus, Uta Scheer[Hrg.], *Identitätsräume. Körper und Geschlecht in den Medien*, Bielefeld: transcript 2004

Janus, Ulrich, *Abenteuer in anderen Welten, Fantasy-Rollenspiele ;Geschichte, Bedeutung, Möglichkeiten*, Gießen : Psychosozial-Verlag, 2007

Juul, Jesper, *Half-real. Video games between real rules and fictional worlds*, Cambridge: MIT Press, 2005

Kauke, Marion, *Spielintelligenz*, Heidelberg: Akademischer Verlag, 1992

Klein, Wassilos, *Wer hat Sehnsucht nach dem Paradies?*, in: Tubach, Jürgen [Hrsg.]: *Sehnsucht nach dem Paradies. Paradiesvorstellungen in Judentum, Christentum, Manichäismus und Islam*, Wiesbaden: Harrassowitz 2010

Klimmt, Christoph, *Das Medium der Spaßgesellschaft*, in: Thimm, Caja [Hrsg.], *Das Spiel. Muster und Metapher der Mediengesellschaft*, Wiesbaden : VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2009

Klinger, Cornelia, *Die Idee einer neuen Mythologie*, in: Klinger, Cornelia [Hrsg.], *Identitätskrise und Surrogatidentitäten. Zur Wiederkehr einer romantischen Konstellation*, Frankfurt am Main: Campus,1989

Knoblauch, Hubert, *Wissenssoziologie*, Konstanz: UVK Verlag, 2005

Köhler, Thomas, *Faktoren der Veränderung des Selbst bei computervermittelter Kommunikation*, in: *Zeitschrift für Gruppendynamik und Organisationsberatung*, 32/2001

Kücklich J., *Literary Theory and Digital Games*, in: Rutter, Jason [Hrsg.], *Understanding digital games*, London : Sage , 2006

Kryspin-Exner, Ilse, *Gesundheit und neue Medien; psychologische Aspekte der Interaktion mit Informations- und Kommunikationstechnologien*, Wien: Springer 2009

Lampen-Inkamp, Stefanie, *Phänomenologie, Diagnostik und Therapie der Internet- und Computerspielabhängigkeit*, in: Hardt, Jürgen [Hrsg.]: *Verloren in virtuellen Welten: Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik*, Göttingen : Vandenhoeck & Ruprecht , 2009

Marotzki Winfred, Stefan Schlechtweg, *Identitätspräsentation in virtuellen Communities*, in: Otto, Hans-Uwe, Nadja Kutscher [Hrsg.]: *Informelle Bildung Online. Perspektiven für Bildung, Jugendarbeit und Medienpädagogik*. München: Juventa 2004

McLuhan, Marshall, *Die magischen Kanäle. 'Understanding Media'*, Düsseldorf und Wien: Econ, 1968

Mertens, Mathias, *Cruising, Pseudo, Flanieren und das Computerspiel des expressiven Individualismus*, in: Kaminski, Winfred, Martin Lorber [Hrsg.], *Clash of Realities 2008, Spielen in Digitalen Welten*, München: kopaed, 2008

Neitzel, Britta, *Das Spiel mit dem Medium: Partizipation, Immersion, Interaktion*, in: Neitzel, Britta [Hrsg.] , *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation, Immersion, Interaktion*, Marburg: Schüren, 2006

Neitzel, Britta, *Das Computerspiel als Leitmedium des 21. Jahrhunderts*, in: Kaminski, Winfred [Hrsg.], *Clash of Realities 2008, Spielen in digitalen Welten*, München: kopaed, 2008

Neitzel, Britta, *Wer bin ich? Thesen zur Avatar-Spieler Bindung*, in: Neitzel, Britta [Hrsg.]: "See? I'm real..." - multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von 'Silent Hill', Münster : LIT , 2004

Opaschowski, Horst, *Generation @. Die Medienrevolution entlässt ihre Kinder: Leben im Informationszeitalter*, Hamburg: Kurt Mair Verlag 1999

Paetau, Michael, *Sozialität in virtuellen Räumen*, in: Becker, Barbara [Hrsg.]: *Virtualisierung des Sozialen : die Informationsgesellschaft zwischen Fragmentierung und Globalisierung*, Frankfurt am Main : Campus 1997

Piaget, Jean, *Nachahmung, Spiel und Traum. Die Entwicklung der Symbolfunktion beim Kinde*, Stuttgart: Klett-Cotta, 1969

Reid, Elizabeth, *Das Selbst und das Internet*, in: Thiedeke, Udo [Hrsg.], *Virtuelle Gruppen- Charakteristika und Problemdimensionen*, Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, 2000

Reid, Elizabeth, *Hierarchy and Power: Social Control in Cyberspace*, in: Kollock Peter, Marc Smith, *Communities in Cyberspace*, London: Routledge, 1998

Rheinberg, Falko, *Motivation*, Stuttgart: Kohlhammer 1995

Rheingold, Howard, *Virtuelle Gemeinschaft. Soziale Beziehungen im Zeitalter des Computers*, Bonn: Addison, 1994

Rheingold, Howard, *Lernen, damit umzugehen*, in: S. Bollman & C.Heibach [Hrsg.], Kursbuch des Internet. Anschlüsse an Wirtschaft und Politik, Wissenschaft und Kultur. Mannheim: Bollmann, 1996

Rheingold, Howard: *Virtuelle Welten. Reisen im Cyberspace*“, Reinbek: Rowohlt 1995

Richter Karin, Trautmann Thomas, *Kindsein in der Mediengesellschaft*, Weinheim: Deutscher Studien Verlag , 2001

Röders, Stefanie, *Literatur und Computerspiele; Analogien zwischen Detektivromanen und Adventure Games*, Saarbrücken: VDM, 2007

Roesler, Silke, *Identity switch im cyberspace. Eine Form von Selbstinszenierung*, Wien: Lang, 2007

Robbins, Sarah et al. , *Second Life for Dummies*, Indiana: Wiley Publishing, 2008

Rymaszewski,Michael et al.,*Second Life. Das offizielle Handbuch*, Weinheim: Wiley, 2007

Schmid, Wilhelm, *Philosophie der Lebenskunst*, Frankfurt am Main : Suhrkamp, 1998

Salen Katie, Eric Zimmermann, *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, Massachusetts: MIT Press 2004

Schechner, Richard, *By means of performance, Intercultural studies of theatre and ritual*, New York, N.N , 1990

Scherger, Simone, *Die Kunst der Selbstgestaltung*, in: Becker, Barbara, Irmela Schneider [Hrg.] Was vom Körper übrig bleibt; Körperlichkeit Identität- Medien, Frankfurt am Main: Campus 2000

Schiller, Friedrich, *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*, Stuttgart: Reclam, 2000

Schlechtweg- Jahn, Ralf,*Virtueller Raum*, in: Vavra, Elisabeth [Hrsg.], Virtuelle Räume: Raumwahrnehmung und Raumvorstellung, Berlin: Akademie Verlag, 2005

Schmitz, Tobias, *MMORPGs heute und morgen: World of Warcraft forever?* in: Lober, Andreas [Hrsg.]: Virtuelle Welten werden real. Second Life, World of Warcraft & Co: Faszination, Gefahren, Business, Heidelberg: dpunkt, 2007

Schmitz, Tobias, *Soziale Welten*, in: Lober, Andreas [Hrsg.]: Virtuelle Welten werden real. Second Life, World of Warcraft & Co: Faszination, Gefahren, Business, Heidelberg: dpunkt, 2007

Schroer, Markus, *Raumgrenzen in Bewegung. Zur Interpretation realer und virtueller Räume*, in: Sociologia Internationalis, 41/1, 2003

Searle, John R., *Sprechakte . Ein sprachphilosophischer Essay*, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1994

Seifert, Robert, Sven Jöckel, *Die Welt der Kriegskunst. Nutzungsmotivation und Spielerleben in MMORPG World of Warcraft*, in: Gaunt, Thorsten, *Die Computerspieler, Studien zur Nutzung von Computergames*, Wiesbaden: VS Verlag 2008

Seuter, Harald, *Das Paradies als Wille der Vorstellung*, in: Seuter, Harald [Hrsg.]: *Der Traum vom Paradies. Zwischen Trauer und Entzücken*, Wien: Herder, 1983

Shakespeare, William, *Wie es euch gefällt*, Stuttgart: Reclam 1994

Stegbauer, Christian, *Grenzen virtueller Gemeinschaften*, Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, 2001

Steins, Gisela, *Sozialpsychologie des Körpers: Wie wir unseren Körper erleben*, Stuttgart: Kohlhammer, 2007

Stillich Sven, *Second Life. Wie virtuelle Welten unser Leben verändern*, Berlin: Ullstein 2007

Stöcker, Christian. *Second Life. Eine Gebrauchsanweisung für die digitale Wunderwelt*, München: Goldmann 2007

Strauss, Anselm, *Spiegel und Masken, Die Suche nach Identität*, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1968, S.14

Thimm Caja, Lukas Wosnitza, *Das Spiel- analog und digital*, in: Thimm, Caja [Hrsg.]: *Das Spiel. Muster und Metapher der Mediengesellschaft*, Wiesbaden : VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2009

Turkle, Sherry, *Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internet*, Reinbek: Rowohlt, 1999

Turkle, Sherry, *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*, New York: Simon & Schuster, 1995

Utz, Sonja, *Interaktion und Identität in virtuellen Gemeinschaften*, in: Bente, Gary, Nicole C.Krämer, Anita Petersen [Hrsg.]: *Virtuelle Realitäten*, Göttingen: Hogrefe, 2002

Vesna, Victoria, *Avatars im World Wide Web: Die Vermarktung der Herabkunft*, in: Bruns, Karin, Ramón Reichert [Hrsg.]: *Reader Neue Medien: Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation*, Bielefeld: transcript, 2007

Voges, Hans, *Sprachmasken- improvisierte Masken*, in: Raabe, Eva C.[Hrsg.]: *Mythos Maske . Ideen, Menschen, Weltbilder*, Frankfurt am Main : Dezerat für Kultur und Freizeit , 1992

Vogelsang, Waldemar, *Ich bin, wen ich spiele. Ludische Identitäten im Netz*, in: Thimm, Caja (Hrsg.), *Soziales im Netz. Sprache, Beziehung und Kommunikationskultur im Internet* Wiesbaden: Opladen 2000

Voiskounsky, Alexander, Mitina, Olga, Avetisova, Anastasiya, *Communicative patterns and flow experience of MUD players*, in: International Journal of Advanced Media and Communication, 1/2005

Waffender, Manfred, *Cyberspace. Ausflüge in die virtuelle Wirklichkeit*, Reinbek: Rowohlt, 1991

Wetzstein, Thomas, *Datenreisende. Die Kultur der Computernetze*, Opladen: Westdeutscher Verlag, 1995

Winnicott, Donald, *Vom Spiel zur Kreativität*, Stuttgart: Klett-Cotta, 1973

Young, Kimberly, *Suchtgefahr Internet*, München: Kösel-Verlag, 1999

Diverse Autoren:

Der digitale Maskenball, Der Spiegel Nr.8/2007

Lexika:

Brockhaus Enzyklopädie, Mannheim 1987

Mertens, Peter, Andreas Back [Hrsg.], *Lexikon der Wirtschaftsinformatik*, Berlin: Springer, 2001

Online Ressourcen (Stand Februar 2011)

SECOND LIFE:

Virtuelle Sprachschule: <http://www.avatar-languages.com>

Zukunft von Second Life: <http://derstandard.at/2845671>

Schwerpunkt Second Life in der Garage X: <http://www.garage-x.at/portal/themen/positionen>

Botho Strauß' „Das blinde Geschehen“ am Wiener Burgtheater: <http://www.burgtheater.at/Content.Node2/home/spielplan/premierer/Das-blinde-Geschehen.at.php>

Event- Liste auf Second Life.com: <http://secondlife.com/community/events/?lang=de-DE>

ComScore Studie: http://www.comscore.com/Press_Events/Press_Releases/2007/05/Second_Life_Growth_Worldwide/eng-US ;

Second Life Nutzerzahlen im ersten Quartal 2007: <http://joerissen.name/virtual-worlds/second-life-real-life-nutzerzahlen>

Projekt: Die letzten Tage von Second Life
<http://www.die-letzten-tage-von-second-life.de>

Aktuelle Nutzerzahlen von Second Life:
<http://www.gridsurvey.com>

Second Life Installation in Linz:
<http://www.tagesspiegel.de/kultur/second-city-in-linz/1034012.html>

Second Life und Facebook?
<http://diepresse.com/home/techscience/internet/556000/Second-Life-versucht-an-Facebook-anzuknuepfen>

What every Second Life Newbie should know;
<http://npirl.blogspot.com/2007/12/what-every-second-life-newbie-should.html>

Sex mit virtuellen Kindern,
<http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,481467,00.html>

Jim Purbrick on Second Life and User Generated Content
<http://www.gamespot.com/news/6175694.html>

Interview mit Jerry Paffendorf:
<http://www.realityprime.com/articles/web-3d-part-6>

Wiki zur Geschichte von Second Life:
<http://slhistory.org>

Second Life Blog:
<http://blogs.secondlife.com/community/features/blog/2006/08/18/historical-movie--lindenworld-august-2001>

Philip Rosedale im Interview:
http://www.focus.de/digital/games/second_life/tid-6740/second-life_aid_65229.html

<http://www.welt.de/wirtschaft/webwelt/article1990083/Second-Life-Gruender-fuehlt-sich-wie-Gott.html>

Das "Spiel" Second Life auf Deutsch
http://www.focus.de/digital/games/second_life/online-game_aid_116203.html

Second Life – das virtuelle Wunderland
<http://www.manager-magazin.de/unternehmen/it/0,2828,469223,00.html>

Second Life Schwerpunkt auf: www.heise.de

INTERNETSUCHT:

<http://www.netaddiction.com>

Stangl, Werner, *Internetsucht- Online-Sucht*:

<http://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/SUCHT/Internetsucht.shtml>

<http://www.onlinesucht.de>

<http://www.onlinesucht.de/bekenntnisse.htm>

FLOW:

Gespräch mit Mihaly Csikszentmihalyi:

<http://www.wie.org/DE/j9/csiksz.asp?page=3>

Fritz Jürgen, Zwischen Frust und Flow:

http://www.bpb.de/themen/8GADVU,5,0,Zwischen_Frust_und_Flow.html#art5

IDENTITÄT IM INTERNET:

Bruckman, Amy, *Identity Workshop: Emergent Social and Psychological Phenomena in Text-Based Virtual Reality*, 1992:

<http://www.cc.gatech.edu/~asb/papers>

<http://www.merriam-webster.com/dictionary/avatar>

Jaeggi, Urs, *Über Kunst reden*:

http://www.universes-in-universe.de/jaeggi/texte/why_de.htm

Newitz, Annalee, *Surplus Identity On-Line*, 1995;

<http://bad.eserver.org/issues/1995/18/newitz.html>

Reid, Elizabeth, *Electropolis*, 1991:

<http://www.scribd.com/doc/94505/Electropolis-by-Elizabeth-M-Reid>

Turkle, Sherry: *Who are we?*

<http://www.wired.com/wired/archive/4.01/turkle.html>

Young Jefferey: *Textuality in Cyberspace*:

<http://cyber.eserver.org/young2.txt>

VIRTUELLE WELTEN:

Achim Berg über den Gaming Markt in Deutschland:

http://www.bitkom.org/files/documents/Vortrag_Berg_Games-PK_190808.pdf

http://www.eduhi.at/dl/773_EA_Studie_4_Spielplatz_Deutschland_Typologie_Spieler.pdf,

Geser, Hans, *Metasozilogische Implikationen des "Cyberspace"*. In: *Sociology in Switzerland: Towards Cybersociety and Vireal Social Relations*. Online Publikationen. Zürich 1998:
http://socio.ch/intcom/t_hgeser03.htm

Kurpanek, Ingo, *Der virtuelle Raum. Was ist der Cyberspace und wie verhält er sich zur Realität:*
http://philosophie.suite101.de/article.cfm/der_virtuelle_raum#ixzz0umGfzqc2

Basic Information about MUDs and MUDding:
<http://www.mudconnect.com/mudfaq/mudfaq-p1.html>

The Palace.com Info: <http://www.thepalace.com/>

Palazzo Chat Österreich:
<http://www.palazzo-chat.at/index.php>

SPIEL:

Kauke, Marion, *Konturen und Spielregeln für eine ludische Kultur:*
http://www.slavkokacunko.de/fileadmin/pdf/Roetzer_Kuenstliche_Spiele.pdf

Roger Caillois' Patterns of Play:
http://onlyagame.typepad.com/only_a_game/2006/05/roger_caillois_.html

<http://www.zitate-online.de/literaturzitate/allgemein/15471/spiele-damit-du-ernst-sein-kannst-das-spiel.html>

Sandbothe, Mike, *Theatrale Aspekte des Internet*, 1998,
<http://www.sandbothe.net/40.html>

AVATARE:

Avatar Software:
<http://www.more.or.at/index.php?id=8>

Suler, John, *The Psychology of Avatars and Graphical Space*
<http://www.enotalone.com/article/2460.html>

Neuromancer Abstract:
<http://www.williamgibsonbooks.com/books/neuromancer.asp>

12.2 Abbildungsverzeichnis

Bei allen Abbildungen handelt es sich um Screenshots, die ich während meiner Erkundungstour durch Second Life gemacht habe

Abbildung 1: Vorauswahl an Avataren bei der Registrierung

Abbildung 2: Profil als Newbie in der virtuellen Welt

Abbildung 3: Vergleich Oldbie- Newbie

Abbildung 4: Aussehen von Furies

Abbildung 5: Chatten in Second Life

Abbildung 6: Virtuelle Freundschaft

Abbildung 7: Profil eines Oldbies mit Gruppenangaben

Abbildung 8: Liste an Events auf der Second Life Homepage

Abbildung 9: Diskussionsrunde in Second Life

12.3 Danksagung

Danke an Prof. Dr. Ramón Reichert für die fachliche Betreuung der Diplomarbeit. Trotz Ihrer knappen Zeitressourcen waren Sie immer sehr aufmerksam zu mir.

Danke auch all meinen Vorbildern, meinen realen und virtuellen Heldinnen und Helden.

12.4 Abstract

Diese Diplomarbeit setzt sich mit der sozialen Interaktion von Menschen in virtuellen Welten durch digitale Repräsentationen in Form von Avataren auseinander, konkret untersucht anhand der 3D Welt Second Life.

Zunächst behandelt die Arbeit den virtuellen Identitätsbegriff. Es wird untersucht durch welche Mittel sich der Mensch im virtuellen Kontext darstellen kann und welche Rolle dabei die Anonymität spielt, die es dem Menschen erlaubt, mit seiner Identität zu experimentieren. Neben Identitätstheorien werden auch Erfahrungen mit dem eigenen Ich im Internet thematisiert.

Es folgt eine nähere Beschreibung des virtuellen Raumes, welche verschiedenen Welten sich seit Beginn der 1990er Jahre entwickelt haben und welche Auswirkungen diese Welten auf die virtuelle Selbstdarstellung des Individuums haben.

Virtuelle Interaktion kann nur in Gemeinschaften funktionieren, in denen kommuniziert wird. Es wird hinterfragt, worin die Besonderheiten von virtueller Kommunikation liegen und welche Kennzeichen virtuelle Gemeinschaften haben.

Neben den herkömmlichen Chat Anwendungen findet soziale Interaktion im Internet vor allem in virtuellen Umgebungen statt, die eine Spielhandlung vorgeben oder spielerische Aspekte beinhalten. Es wird aufgezeigt, wie spielerische Elemente Interaktion vereinfachen, wie sich ein Avatar als Spielfigur in einer digitalen Welt positionieren kann, die neben vielen Reizen auch Gefahren birgt.

Darauf folgend werden die theoretischen Erkenntnisse mit persönlichen Erfahrungen, die ich in Second Life gemacht habe, verknüpft. Nach einer kurzen Entwicklungsgeschichte von Second Life wird gezeigt, wie man Avatare gestalten und auf welche Weise man mit anderen in Second Life kommunizieren und interagieren kann. Zudem setzt sich die Arbeit kritisch mit der Frage auseinander, ob und wie Interaktion in Second Life im Jahr 2011 noch funktionieren kann und gewährt abschließend einen Ausblick über mögliche Zukunftsanwendungen von virtuellen Welten und des Avatars als digitalem Stellvertreter.

This thesis deals with social interaction in virtual worlds through digital representatives on the basis of Second Life.

First of all, the concept of identity is critically discussed; therefore, the first part of this paper contains theories about virtual self-expression and its components, and analyses identity experiments based on the concept of anonymity.

Subsequently, there is a description of virtuality and how virtual environment affects the way of creating an avatar. In addition, several ways of designing virtual worlds are mentioned.

Virtual Interaction can only take place when an amount of methods, describing the way how to communicate and behave in Online-Communities, exists.

Beside chat surroundings, virtual interaction is also possible in digital worlds that offer a game action or similar setting. The thesis shows how playful elements can ease one's virtual presentation, how someone can create an avatar and what attractions and dangers a virtual world like Second Life can offer.

All these notional results should be transferred to ascertained ways of interaction in Second Life, based on an experiment on myself. I will try to combine my experiences in Second Life with the methods and theories mentioned before.

In conclusion, this thesis deals with the question, if social interaction through avatars in Second Life is still possible in the year 2011 and brings up an outlook how virtual worlds and the avatar-technology can be used in the future.

12.5 Lebenslauf

Name:

Hanna Pfaffenwimmer

Geburtsdatum:

03.08.1987

Staatsangehörigkeit:

Österreich

Ausbildung

- **1998-2006** Neusprachliches Gymnasium Steyr
- **2006-2011** Studium der **Theater-, Film und Medienwissenschaft** an der Universität Wien
- **seit 2009** Studium der **Wirtschaftspsychologie und Betriebswirtschaft** an der Fachhochschule Wiener Neustadt
- **seit 2011** Studium der **Soziologie** und **Skandinavistik** an der Universität Wien

Weiterbildung

- Winterakademie für Kulturmanagement
- Ausbildung zur Theaterdramaturgin an der Werkstätte Kunstberufe Wien
- Workshop „PR im Kulturbereich“ bei Dr. Wilhelm Hawla

Praktische Erfahrung

2006 Regieospitantz beim Musikfestival Steyr, „Les Miserables“, Regie: Susanne Sommer

2007 Mitorganisation eines Benefizkonzertes für „Menschen für Menschen“
Regieospitantz an der Kammeroper Wien, „La Guirlande/Zephyre“, Regie: Giorgio Madia

2009 Dramaturgieospitantz am Landestheater Linz für diverse Produktionen

2010 Praktikum am Volkstheater München im Bereich Presse, Öffentlichkeitsarbeit, Marketing

