



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

TEILNEHMENDE BEOBACHTUNG IN GRAFISCHEN VIRTUELLEN WELTEN

Hypothesenerstellung für die Anwendbarkeit der
kultur- und sozialanthropologischen Schlüsselmethod

Verfasser

Alexander Kvasnicka

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, 2012

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 307

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Kultur- und Sozialanthropologie

Betreuerin / Betreuer:

Univ.-Prof. Dr. Elke Mader

INHALTSVERZEICHNIS

EINLEITUNG	1
I. Hintergrund und Motivation.....	2
II. Ziel der Arbeit.....	4
III. Anmerkung	6
IV. Zum Aufbau der Arbeit	7
 I. GRUNDLAGEN	9
 1. Begriffe: Virtuelle Welten, virtuelle Realität und Cyberspace.....	9
1.1 Begriffsursprung	10
1.2 Virtuelle Realität und Cyberspace	10
1.3 Begriffsproblematik	11
1.4 Virtuelle Ethnographie und Cyberanthropologie.....	12
1.5 CMC - Computervermittelte Kommunikation.....	13
1.6 Virtuelle Welt	14
1.7 Online- und virtuelle Settings	16
1.8 Virtuell - Real	16
 2. Technologische Entwicklung	17
2.1 Das Internet.....	17
2.2 E-Mail, Newsgroups und IRC	17
2.3 MUDs und multimediale Chat-Rooms	19
2.4 Virtuelle Welten.....	22
2.4.1 Daten und Fakten.....	23
2.4.2 Typen von virtuellen Welten	24
2.4.3 Massively Multiplayer Online Games	25
2.4.4 Social Worlds.....	26

2.4.5	Kommunikation und Interaktion	28
3.	Sozialwissenschaftliche Auseinandersetzung mit CMC	31
3.1	CMC Studien - Historischer Abriss	32
3.2	Neue methodologische Ansätze	33
3.3	Einfluss der textbasierten Settings	34
3.4	Anthropologische Internetstudien	35
3.5	Tom Boellstorffs “Coming of Age in Second Life”	38
4.	Online-Ethnographie	41
4.1	Kulturtragende Entitäten in Online-Settings	41
4.2	Wer sind die InformantInnen?	42
4.2.1	Anonymität und Authentizität	42
4.2.2	Identität und Aussehen	44
4.3	Online-Forschungsfelder	45
4.4	Lösungsansatz: Follow the Network	46
4.5	Virtuelle Orte	48
4.6	Das virtuelle Forschungsfeld	51
4.7	Ethik	53
4.7.1	Verdeckte Ethnographie	53
4.7.2	Online-Identitäten und Privatsphäre	54
4.7.3	Schriftliche Einverständniserklärung	55
4.7.4	Öffentlicher und privater Raum	56
II. TEILNEHMENDE BEOBACHTUNG IN GRAFISCHEN VIRTUELLEN WELTEN		57
5.	Ausgangspunkt	57
6.	Bezugnahme auf Tom Boellstorff	60
6.1	Unklare Methodologie	60

6.2	Schwache theoretische Argumentation.....	61
7.	Places - Orte	63
8.	Immersion, Präsenz und Telepräsenz.....	66
8.1	Sensorische & Soziale Immersion	67
8.2	Telepräsenz nach Jonathan Steuer	68
8.2.1	Realitätsnähe.....	70
8.2.2	Interaktivität.....	71
8.3	Telepräsenz in virtuellen Welten	73
8.4	Zentralität von Visualität	75
8.5	Telepräsenz - Schlussfolgerung.....	76
8.6	Avatare.....	78
8.6.1	Avatare als Grundlage für soziale Praxis.....	79
8.6.2	Das visuelle Erscheinungsbild.....	80
III.	CONCLUSIO.....	83
9.	Reflexion der Hypothese	83
10.	Mögliche Problemfelder	88
10.1	Heterogene Netzwerkstruktur	89
10.2	Text-Chat	90
11.	Schlussbemerkung	91
	QUELLENVERZEICHNIS	93
	ABBILDUNGSVERZEICHNIS	97
	ABSTRACT	98

DANKSAGUNG

Besonderer Dank gilt an dieser Stelle meiner Familie und meinen Freunden, die mich während meines Studiums unterstützt und inspiriert haben. Auch allen KollegInnen und Lehrenden am Institut für Kultur- und Sozialanthropologie möchte ich für die zahlreichen Gespräche und Diskussionen danken. Das gezeigte Interesse an meinem für unser Fach untypischen und zudem wenig erforschten Themenfeld stimmt mich zuversichtlich, einen zukunftssträchtigen akademischen Weg eingeschlagen zu haben. Weiters danke ich für die Motivation, die Anregungen und sachlichen Ergänzungen, die ich von all jenen Menschen erhalten habe, die direkt und indirekt an der Entstehung dieser Arbeit beteiligt waren. Auf die namentliche Erwähnung in Form einer Auflistung verzichte ich und hoffe, dass sich all jene angesprochen fühlen, die mir bei diesem Projekt auf ganz unterschiedliche Art und Weise geholfen haben. Auch danke ich allen Personen, die mich in Form von Avataren bei meinen ersten Schritten in einer virtuellen Umgebung unterstützt haben und mich gleichzeitig in ihre vielfältigen, faszinierenden Welten eingeführt haben.

Mein spezieller Dank gilt der Betreuerin dieser Arbeit, Frau Univ.-Prof. Dr. Elke Mader. Ich bedanke mich für eine umfangreiche Betreuung, sowohl in Hinblick auf das Lektorat, als auch hinsichtlich inhaltlicher Denkanstöße, Anregungen und Ergänzungen.

Danke.

EINLEITUNG

Im Rahmen der Abschlussarbeit meines Diplomstudiums der Kultur- und Sozialanthropologie möchte ich mich mit einem Teilbereich eines relativ jungen Themenkomplexes der Medienanthropologie auseinandersetzen. Das Hauptinteresse bei meinem Studium gilt dem Arbeitsgebiet der „virtuellen Ethnographie“ bzw. „Cyberanthropologie“. Der spezifische Fokus liegt dabei auf der Auseinandersetzung mit Phänomenen im Bereich der so genannten „virtuellen Welten“. Für mich steht außer Frage, dass diese und zukünftige Formen von vernetzten, sozialen Handlungsräumen im Internet in den kommenden Jahren eine wesentliche Rolle im gesellschaftlichen Alltag einnehmen werden. Folglich bin ich auch davon überzeugt, dass das Fach der Kultur- und Sozialanthropologie mit ihren eigenen Methoden und Zugangsweisen sehr wertvolle Daten und Beiträge zu gesellschaftlichen Phänomenen in virtuellen Welten liefern kann.

Vor allem auch in Anbetracht der Tatsache, dass die Sozialwissenschaften in Bezug auf virtuelle Welten lange Zeit etwas zögerlich zu Werke gingen. Zu meinem Themengebiet besteht auch im Fachbereich der Kultur- und Sozialanthropologie großer Aufholbedarf. Bisher dominierten vor allem die Technik-, Medien- und Wirtschaftswissenschaften die Studien, wissenschaftliche Beiträge und Diskurse, im Zusammenhang mit virtuellen Welten. Diese neuartige Form eines sozialen Handlungsraums stellt meiner Ansicht nach ein ergiebiges Feld für Kultur- und SozialanthropologInnen dar. Menschen aus verschiedenen Teilen der Welt, mit unterschiedlichen sozialen, religiösen und lokalen Hintergründen treffen in virtuellen Welten auf einander. Auf diese Weise entstehen neuartige soziale Sphären, die großteils unabhängig von den geographischen, biologischen und kulturellen Grenzen und Normen der physischen Welt sind. Vielmehr werden neue Grenzen, Normen und Verhaltensregeln geschaffen, die auf noch weitgehend unbekannten Prinzipien und Strukturen beruhen. Vieles wird klarerweise „mitgebracht“, aber genauso entstehen neue Formen von sozialem Zusammenleben, wie es bisher nicht denkbar war. Diese Tatsache wirft viele interessante Fragen auf, die es zu beantworten gilt. Es ist an der Zeit, dass sich die Sozialwissenschaften und im Besonderen auch die Kultur- und Sozialanthropologie vermehrt mit den neu entstehenden Feldern vertraut machen. Die Dokumentation und Analyse der gesellschaftlichen Entwicklungen und

Transformationen, welche bereits seit über einer Dekade im Gange sind, sollte im Zentrum von sozialwissenschaftlichen Beiträgen zum Thema virtuelle Welten sein. Kritischen Stimmen, die der Meinung sind, dass virtuelle Welten nicht in die Domäne der Sozialwissenschaften gehören, sollte der stetige Anstieg an NutzerInnen bzw. BesucherInnen den Gegenbeweis liefern. In einem Zeitraum von nur zehn Jahren stieg die Zahl an Menschen, die regelmäßig eine virtuelle Welt aufsuchen, von einigen Tausend auf über 22 Millionen. Das entspricht etwa der Bevölkerungszahl Australiens (URL 1). Damit sollte klar sein, dass es sich schon lange nicht mehr um eine gesellschaftliche Randerscheinung handelt, sondern bereits fixer Bestandteil des gesellschaftlichen Alltags, in vorrangig westlichen Industrienationen ist. Dass diese Entwicklung aber auch globale Auswirkungen hat, zeigt sich anhand vieler Beispiele. Zum Beispiel habe ich mich mit der ökonomischen Erscheinung des „Gold Farming“ auseinander gesetzt, welche in Entwicklungsregionen wie China oder Mittelamerika praktisch einen neuen, virtuellen Wirtschaftssektor geschaffen hat. Die sozialen Phänomene in virtuellen Welten, deren Auswirkungen auf die physische Welt sowie die zahlreichen Verflechtung der beiden Domänen stellen die großen Betätigungsfelder für Kultur- und SozialanthropologInnen dar. Das methodologische und analytische Rüstzeug unseres Faches kann einen wertvollen Beitrag zur Erforschung von virtuellen Welten liefern. Damit komme ich zu meinem persönlichen Hintergrund und meiner Motivation, die den Grundstein für diese Arbeit legen.

I. Hintergrund und Motivation

Mein Interesse an virtuellen Welten wurde vor etwa 10 Jahren geweckt, als ich im Rahmen eines Computerspielprojektes als Grafiker tätig war. Es handelte sich dabei um die Entwicklung einer grafischen virtuellen Welt. Bis zu diesem Zeitpunkt waren mir virtuelle Welten nur vom Hörensagen ein Begriff. Durch die Mitarbeit an dem Projekt wurde mir klar, dass es sich bei virtuellen Welten um keine Computerspiele im klassischen Sinn handelt. Sie haben weder einen Anfang noch ein Ende und das Spielgeschehen kann auch nicht pausiert, abgebrochen oder neu gestartet werden. Durch stundenlange Erzählungen von Veteranen auf dem Gebiet wurde mir weiters klar, dass sich durch Handlungen, die in einer virtuellen Welt getätigt werden, ein umfangreicheres

und längerfristiges Engagement bei den BesucherInnen einstellt. Im Unterschied zu herkömmlichen Computerspielen, aber auch Sport- oder Brettspielen, handelt es sich beim Besuch von virtuellen Welten um keine abgeschlossenen Ereignisse. Mir wurde bewusst, dass es sich vielmehr um einen sozialen Raum handelt, in dem fortlaufende Geschehnisse eine chronologische, historische Zeitlinie bilden. Zudem wird diese nicht nur von 2, 6 oder 10 Personen gleichzeitig erlebt und mitgestaltet, sondern von vielen hunderten Individuen. Virtuelle Welten haben ab diesem Zeitpunkt für mich die Konnotation eines reinen Spieles verloren. Für mich sind es Orte, an denen kulturelle, ökonomische und soziale Praxis gelebt wird. In einigen Formen von virtuellen Welten stehen zwar spielerische Komponenten im Vordergrund, diese sind aber dennoch in ein komplexes Handlungsfeld eingebunden, welches auf gesellschaftlichen Strukturen, Regeln und einer gemeinsamen Geschichte beruhen.

Obwohl ich selbst noch nicht die Zeit aufbringen konnte, eine virtuelle Welt über einen längeren Zeitraum zu besuchen, bin ich dennoch von einer solchen Idee fasziniert. Die fehlende praktische Erfahrung habe ich jedoch versucht auszugleichen, indem ich mich im Verlauf meines Studiums theoretisch mit dem Thema auseinandergesetzt habe. Bereits früh in meinem Studium habe ich versucht, Brücken zwischen kultur- und sozialanthropologischen Zugängen und virtuellen Welten zu schlagen. Zu ganz unterschiedlichen Themen, die in engem Zusammenhang mit virtuellen Welten stehen, habe ich Texte verfasst und, wo es möglich war, auch kleine praktische Forschungsprojekte durchgeführt. In einer frühen Arbeit habe ich zum Beispiel das Thema „Virtuelle Realität“ beleuchtet und mich mit ihrer Definition und Relevanz für unsere Studienrichtung befasst. Darin entwickelte ich eine weitläufigere, weniger technische Definition von „virtueller Realität“. Weiters habe ich einige Seminararbeiten dem gerade erwähnten Phänomen des Gold Farming gewidmet, das erst seit dem Auftreten von virtuellen Welten möglich ist. Kurz gesagt, geht es dabei um das Erwirtschaften von virtueller Währung und Waren in virtuellen Welten, welche dann im Austausch gegen reales Geld verkauft werden können. Auch auf anderen Instituten, wie der Soziologie, Bildungswissenschaft oder Theater- und Medienwissenschaft, erarbeitete ich Texte, die sich dem Themenfeld „virtuelle Welten“ widmen. Darunter fällt eine detaillierte Segmentanalyse eines Fotos bzw. „Screenshots“, welches in einer virtuellen Umgebung aufgenommen

wurde, eine schriftliche Auseinandersetzung mit dem Vortrag „Mein virtueller Körper und ich“ vom deutschen Sozialpädagogen Jürgen Fritz sowie eine techniksoziologische Betrachtung von Ökonomie in virtuellen Welten. Mein derzeitiger Wissensstand stützt sich daher auf berufliche Erfahrung, einschlägige Fachliteratur, Informationen in Form von Erzählungen und einigen Wochen Feldpraxis in unterschiedlichen virtuellen Feldern. Im weiteren Verlauf meiner akademischen Karriere hoffe ich auf die Chance, eine Studie in einem virtuellen Feld durchzuführen, um diese theoretischen Grundlagen in einem längeren, praktischen Feldaufenthalt zur Anwendung zu bringen und zu reflektieren.

II. Ziel der Arbeit

Auffallend bei der bisherigen Recherche und Aufarbeitung von themenbezogener Literatur war, dass es noch sehr wenige Beiträge von kultur- und sozialanthropologischer, aber auch von sozialwissenschaftlicher Seite zu virtuellen Welten gibt. Diese Tatsache hat zwei KollegInnen und mir im Zuge des Methodenseminars „Medienethnographien“, gehalten von Philipp Budka im Sommersemester 2009, einige Schwierigkeiten bereitet. Vor allem das Fehlen von Literatur hinsichtlich der Forschungsmethoden in einem virtuellen Feld hat die Entwicklung einer Fragestellung und die Planung des Forschungsablaufes erheblich erschwert. Grundlegende Schwierigkeiten ergaben sich aus den technologischen Grundbedingungen und den besonderen sozialen Strukturen von virtuellen Welten. Es war für uns nicht abschätzbar, ob das Arbeiten mit den klassischen ethnographischen Methoden in einem virtuellen Forschungsfeld überhaupt möglich ist bzw. aussagekräftige Daten liefert. Unsere gemeinsame Schlussfolgerung war, dass zuerst die Methoden erprobt, getestet und möglicherweise angepasst werden müssen, bevor eine effiziente Datenerhebung in einem virtuellen Feld durchgeführt werden kann. Ab diesem Zeitpunkt richtete ich den Fokus meines Studiums auf die Methodologie in virtuellen Feldern. Ohne eine solide, angepasste methodologische Basis sind ethnographische Forschungsvorhaben in virtuellen Welten nur schwer umsetzbar. Für mich steht derzeit die Entwicklung und praktische Erprobung einer effektiven Methodologie für virtuelle Welten an oberster Stelle. Im Rahmen dieser Diplomarbeit fehlen mir jedoch die nötigen zeitlichen und finanziellen Mittel, um einen

umfangreichen praktischen „Methodentest“ in einem virtuellen Feld durchzuführen. Ein solches Forschungsprojekt müsste, meiner Einschätzung nach, zumindest über einen Zeitraum von einem Jahr laufen und idealerweise von einem kleinen Team von 2-3 Personen abgewickelt werden. Eventuell ergibt sich im Rahmen meiner Dissertation die Möglichkeit, eines solchen praktischen Methodentests, um so etwas mehr Licht auf die Anwendbarkeit der ethnographischen Methodologie in virtuellen Welten zu werfen. Im Rahmen dieser Arbeit möchte ich aber dennoch die Chance wahrnehmen, einen theoretischen Beitrag zu verfassen, der die Entwicklung von virtuell-ethnographischen Zugängen in Zukunft möglicherweise erleichtert.

Ziel dieser Arbeit ist die Entwicklung einer theoretisch fundierten Hypothese, die sich für die Anwendbarkeit der teilnehmenden Beobachtung in virtuellen Welten ausspricht. Anders gesagt, es soll auf theoretischer Ebene geprüft werden, ob sich die Schlüsselmethode der Kultur- und Sozialanthropologie auf virtuelle Welten übertragen lässt. Obwohl bereits eine Handvoll ethnographischer Studien in virtuellen Feldern durchgeführt wurden, fehlt bis dato eine stichhaltige Argumentation, die eine plausible Erklärung liefert, aus welchen Gründen teilnehmende Beobachtung in virtuellen Welten möglich ist. In der von mir aufgearbeiteten Literatur fehlt weitgehend die Dokumentation einer nachvollziehbaren ethnographischen Methodologie. Mein Ziel ist es, eine solche theoretische Grundlage zu schaffen, die überzeugend begründet, weshalb teilnehmende Beobachtung in grafischen virtuellen Welten durchführbar und sinnvoll ist.

Zu diesem Zweck werden die spezifischen Eigenschaften von virtuellen Welten analysiert und mit ethnographischen Ansätzen verknüpft. Als Grundlage dient mir eine Literaturrecherche von sowohl rezenten sozialanthropologischen, soziologischen und kommunikationswissenschaftlichen Ansätzen, welche sich mit dem Thema Online-Ethnographie befassen, als auch klassischen Werken zur ethnographischen Methode. Darauf aufbauend werden im weiteren Verlauf der Arbeit die wesentlichsten Eigenschaften herausgearbeitet, die eine Online-Technologie aufweisen muss, damit eine möglichst effiziente ethnographische Feldforschung möglich ist. Es soll gezeigt werden, dass ein solcher Zugang sehr wohl wertvolle Daten zu gesellschaftlichen Phänomenen und Ereignissen in virtuellen Welten liefern kann. Vorab soll kurz erwähnt werden, dass

das Konzept von Ort und die darauf aufbauenden Grundsätze von Präsenz eine zentrale Rolle bei meiner Argumentation einnehmen werden. Nachdem die wichtigsten Grundlagen meines Themas im ersten Abschnitt vermittelt wurden, werden zu Beginn des zweiten Abschnitts die Grundlagen meiner Hypothese noch ausführlich angesprochen.

III. Anmerkung

An dieser Stelle soll angemerkt werden, dass ein paar Tage vor der Fertigstellung dieser Arbeit ein ethnographisches Methodenhandbuch für virtuelle Welten erschienen ist. Der Titel lautet „Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method“ und ist bei der Princeton University Press im August 2012 erschienen. Es handelt sich dabei um eine Kollaboration von Tom Boellstorff, Bonnie A. Nardi, Celia Pearce und T. L. Taylor. Aufgrund des fast zeitgleichen Erscheinungstermins des Buches und der Beendigung meiner Diplomarbeit ist es leider nicht mehr möglich, die Inhalte des Buches in diese Arbeit einfließen zu lassen. Die wesentlichen theoretischen Grundaussagen und Annahmen, die meine Argumentation stützen, beruhen aber auf den bisher veröffentlichten Erfahrungen und Erkenntnissen von drei, der vier AutorInnen. Daher bin ich zuversichtlich, dass viele der zentralen Punkte dieses Buches bereits durch die Aufarbeitung der bisher erschienenen Bücher, Essays und Artikel von T.L. Taylor, Bonnie A. Nardie und Tom Boellstorff abgedeckt wurden. Dennoch bin ich sehr gespannt auf die Ausführungen und Anweisungen der AutorInnen, die hinsichtlich der ethnographischen Arbeitsweise in virtuellen Feldern entwickelt wurden. Vielleicht wird in dem Buch auch die bisher fehlende, theoretische Verknüpfung von teilnehmender Beobachtung und virtuellen Welten vorgenommen. Möglicherweise wurde eine ähnliche Argumentationslinie gewählt, wie auch ich sie für meine Hypothese entwickelt habe. Andererseits ist es auch gut möglich, dass eine ganz andere argumentative Herangehensweise gewählt wurde. Oder es wurde ein weiteres Mal auf eine nachvollziehbare Begründung verzichtet. Auf jeden Fall bin ich sehr gespannt darauf, den Text zu lesen und meiner eigenen Arbeit gegenüberzustellen. Mit Sicherheit gibt es Anknüpfungspunkte und wertvolle Neuerkenntnisse, aber auch Widersprüche und Gegensätzlichkeiten können nicht ausgeschlossen werden. Die daraus gewonnenen Einblicke regen hoffentlich zu einem weiterführenden Dialog an, der eine besser fundierte Reflexion meiner Argumentationslinie

erlaubt. Das Erscheinen eines solchen Buches stimmt mich zudem zuversichtlich, dass virtuelle Welten im Fach der Kultur- und Sozialanthropologie vermehrt Aufmerksamkeit erlangen. Für mich stellt dieses Handbuch, neben meinen eigenen Erkenntnissen, ein potientiell Muss für die Planung und Durchführung meiner zukünftigen Forschungsvorhaben in virtuellen Welten dar. Ein genaueres Bild zum Buch wird sich erst beim Lesen und Aufarbeiten der Inhalte ergeben. Die daraus gewonnenen Einsichten und Informationen werden mit Sicherheit in zukünftige Forschungsarbeiten und Publikationen einfließen.

Aber auch abgesehen von möglicher Redundanz mit dem erwähnten Methodenhandbuch, bin ich trotzdem davon überzeugt, dass meine eigenen Ausführungen wertvolle Hintergründe und Einsichten liefern, die in anderen Publikationen nicht behandelt werden. Die in dieser Arbeit gewonnenen Erkenntnisse sollen auf jeden Fall als Grundlage für meine zukünftigen Forschungsprojekte dienen und ich hoffe, dass auch andere interessierte KollegInnen bei ihren eigenen Studien darauf aufbauen können.

IV. Zum Aufbau der Arbeit

Grundsätzlich ist die Arbeit in drei Abschnitte gegliedert. Im ersten Abschnitt werden die wichtigsten Grundlagen vermittelt, welche in Zusammenhang mit virtuellen Welten und Online-Ethnographie stehen. Diesen Grundlagen wird im Rahmen der Arbeit etwas mehr Raum gegeben, da sichergestellt werden soll, dass die LeserInnen mit dem relativ jungen Themenkomplex vertraut sind, bevor die eigentliche theoretische Argumentation im zweiten Abschnitt beginnt. Aber auch für Interessierte, die sich bereits mit dem Studium von virtuellen Welten beschäftigt haben, birgt der sozialwissenschaftlich orientierte Überblick mit Sicherheit wertvolle Informationen und Erkenntnisse. Als erster Schritt werden einige zentrale Begriffe definiert und eingrenzt. Sie sollen klare sprachliche Rahmenbedingungen für den weiteren Verlauf der Arbeit schaffen. Es folgt eine kompakte, chronologische Entwicklungsgeschichte von Internettechnologien, die bis zur Entstehung der heutigen Formen von virtuellen Welten reicht. Dabei werden auch die zentralen Punkte erläutert, welche im Zusammenhang mit dieser neuen Form von Online-Technologie stehen. Weiters wird ein Überblick über die bisherigen sozialwissenschaftlichen Auseinandersetzungen mit medialen Systemen geboten, die auch

unter der Bezeichnung computervermittelte Kommunikation (kurz CMC) geläufig ist. Darauf aufbauend wird dann etwas spezifischer auf die konkreten Schwierigkeiten mit den ethnographischen Methoden in Online-Settings eingegangen. Fragen in Zusammenhang mit InformantInnen und Forschungsfeldern werden aufgeworfen und im Kontext von virtuellen Welten betrachtet. Auch alternativ entwickelte Lösungsansätze werden vorgestellt und abschließend wird auf das Thema Ethik in Online-Settings Bezug genommen.

Der zweite Abschnitt bildet den Kern meiner Arbeit, die Entwicklung einer Hypothese, welche sich für die Anwendbarkeit der teilnehmenden Beobachtung in virtuellen Welten ausspricht. Es werden noch einmal im Detail die Ausgangspunkte meiner Argumentation besprochen. Weiters wird auf die fehlenden bzw. zu kurz greifenden methodologischen Grundlagen anderer AuthorInnen aufmerksam gemacht, welche die teilnehmende Beobachtung in virtuellen Feldern begründen. Im nächsten Schritt wird dann die zentrale Rolle der Konzepte Ort und Präsenz für mein Argument veranschaulicht. Als theoretische Stütze dient dabei der Telepräsenz-Ansatz, der in weiterer Folge von mir modifiziert und erweitert wird. Auf Basis einer neu gefassten Definition von Telepräsenz folgt die Verknüpfung mit den klassischen Prinzipien der teilnehmenden Beobachtung. Sichtbar wird die sehr zentrale Rolle von Visualität im Zusammenhang mit virtuellen Welten sowie der ethnographischen Datenerhebung. Ein weiteres zentrales Element meiner Argumentation stellen Avatare dar. Anhand der körperlichen Abbilder von BesucherInnen einer virtuellen Welt sollen gezeigt werden, dass eine Kombination aus sowohl technologischen als auch sozialen Aspekten für ein Gefühl von Präsenz in computergenerierten Umfeldern wesentlich ist.

Der dritte Abschnitt umfasst eine Reflexion meiner Hypothese und enthält zudem eine Gegenüberstellung mit möglichen Problemfeldern, welche bei der Anwendung der teilnehmenden Beobachtung in virtuellen Feldern nach wie vor nicht ausgeschlossen werden können.

I. GRUNDLAGEN

1. Begriffe: Virtuelle Welten, virtuelle Realität und Cyberspace

Bei der Bezeichnung „virtuelle Welt“ handelt es sich grundsätzlich um einen Überbegriff, unter dem umgangssprachlich eine ganze Reihe an soft- und hardwarebasierten Computertechnologien subsumiert wird. Die Wurzeln dieses Begriffes liegen in den etwas älteren und weiter verbreiteten Bezeichnungen „virtuelle Realität“ und „Cyberspace“. Frühe Formen von „computervermittelter Kommunikation“ (siehe Kapitel 1.5), wurden genauso mit diesen Begriffen belegt, wie „Virtual-Reality“ Systeme und fiktive Technologien aus Science-Fiction Romanen. Aber auch moderne, erst kürzlich entwickelte Technologien, wie zum Beispiel „Social Networks“, Web-Applikationen und verschiedene Formen von Online-Computerspielen, werden mit diesen Begriffen umschrieben. In der Umgangssprache, aber auch in der akademischen Literatur, werden alle drei Begriffe häufig synonym verwendet. In Summe handelt es sich bei virtueller Realität, Cyberspace und virtueller Welt um mehr oder weniger austauschbare Begriffe, die eine diffuse Sammlung an Technologien beschreiben, welche jedoch ganz unterschiedliche Merkmale und Eigenschaften aufweisen.

Auf den folgenden Seiten wird der Versuch unternommen, etwas Licht in das vorherrschende Begriffschaos zu bringen. Außerdem werden an einigen Stellen gezielt Begriffseingrenzungen vorgenommen, um einen möglichst konkreten begrifflichen Rahmen für den weiteren Verlauf dieser Arbeit zu schaffen. Auf diese Weise soll potentiellen Missverständnissen und Unklarheiten vorgebeugt werden. Als ersten Schritt wird der Ursprung des Wortes „virtuell“ sowie die davon abgeleiteten Begriffe virtuelle Realität und Cyberspace erläutert. Weiters soll dieses Kapitel dazu dienen, einige weitere zentrale Begriffe und Konzepte zu beschreiben, die in engen Zusammenhang mit der Studie von virtuellen Welten stehen und folglich für den weiteren Verlauf dieser Arbeit von grundlegender Bedeutung sind.

1.1 Begriffsursprung

Das Wort virtuell ist vom lateinischen „virtus“ abgeleitet, das mit männlichen Werten und Tugenden übersetzt werden kann. Der Begriff wurde ursprünglich auch im Zusammenhang mit Oppositionen, wie zum Beispiel Körper-Geist, Objekt-Essenz oder Struktur-Autonomie, verwendet. In der heutigen Sprache wird mit virtuell eine Eigenschaft benannt, die einen „nicht-physischen“ Zustand beschreibt. Im Englischen kommt auch noch die Bedeutung „annähernd“, „beinahe“ hinzu. (Vgl. Boellstorff 2008: S.18f)

1.2 Virtuelle Realität und Cyberspace

Populär wurde der Begriff virtuelle Realität in den 1980er Jahren, im Zuge der damals ins Leben gerufenen Virtual-Reality Forschung. Das Ziel dieser Wissenschaft ist es, Technologien zu entwickeln, die den menschlichen Sinnesorganen so gut wie möglich vortäuscht etwas Reales wahrzunehmen. “[...] systems that offer visual, auditory and tactile information about an environment that exists as data in a computer system rather than as physical objects and locations.” (Reid 1995: S.164). Die Immersion erfolgt hier durch das Austricksen der menschlichen Wahrnehmung, sodass die BenutzerInnen im Idealfall keinen Unterschied zur physischen Realität bemerken. Dies geschieht mit Hilfe von hochkomplexer Hardware, also Brillen, Handschuhen oder Ganzkörperanzügen, und ist folglich der breiten Öffentlichkeit kaum zugänglich (Abb. 1, 2). Die Vernetzung und Interaktion mit anderen BenutzerInnen war bei VR-System kein zentrales Merkmal und die ursprüngliche Definition von virtueller Realität, kurz VR, bezieht sich rein auf die Entwicklung einer speziellen Computerhardware.



Abb. 1, 2: Virtual-Reality Systeme.

Der Begriff Cyberspace wurde etwa zur selben Zeit wie virtuelle Realität geprägt und wird auch häufig synonym verwendet. Er wurde vom Schriftsteller William Gibson erdacht, der in seinem 1984 erschienenen Cyberpunk-Roman „Neuromancer“ Orte beschreibt, die den heutigen Formen von virtuellen Räumen nicht unähnlich sind. Beide Begriffe wurden immer häufiger in diversen Science Fiction Romanen, Fernsehserien und Kinofilmen thematisiert, wodurch virtuelle Realität und Cyberspace ein Teil der Populärkultur wurde. Obwohl die Bezeichnungen erst vor relativ kurzer Zeit entstanden sind, sind sich Theoretiker aus unterschiedlichen Fachrichtungen darüber einig, dass Virtualität immer schon ein ständiger Wegbegleiter der menschlichen Kultur war. Höhlenmalerei kann beispielsweise als die Schaffung der ersten virtuellen Räume gesehen werden. Oder auch tausende Jahre alte Rituale, in Kombination mit der Einnahme psychoaktiver Pflanzen, als Tor in eine virtuelle Dimension. Das Lesen eines Buches, der Besuch eines Theaterstückes, einer Oper oder eines Filmes sind geistige Ausflüge an einen virtuellen Ort, in dem wir Menschen uns gerne verlieren. Der Medientheoretiker Marshall McLuhan geht zum Beispiel davon aus, dass Schrift die Erschaffung virtueller Realitäten für eine breite Masse ermöglicht hat, da mit ihrer Hilfe Zeit und Raum überwunden werden kann. Bei Platons Höhlengleichnis handelt es sich ebenfalls um eine sehr frühe und tiefgründige Auseinandersetzung mit dem Konzept einer virtuellen Realität. Auch in nicht-westlichen Denkertraditionen, wie zum Beispiel dem Buddhismus oder dem Hinduismus, finden sich frühe Anzeichen von Reflexion mit dem Virtuellen. (Vgl. Boellstorff 2008: S.32-35)

1.3 Begriffsproblematik

In den frühen 1990er Jahren, als die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Themen rund um das Internet stark zunahm, wurden die populären Begriffe virtuelle Realität und Cyberspace in den akademischen Wortschatz aufgenommen. Es kam zur Bildung unzähliger Begriffskombinationen, die „virtuell“ und „cyber“ als Präfix verwenden. Die Verwendung dieser Begriffe wird nicht abgelehnt, es soll aber darauf aufmerksam gemacht werden, dass deren Beschreibungen weit weniger präzise sind, als man auf den ersten Blick möglicherweise vermuten würde. In erster Linie werden dadurch zwei Bereiche vermischt, die abgesehen von einigen Grundansätzen, nicht viel miteinander zu tun haben. Sowohl die klassische Virtual-Reality Forschung als auch die etwas später

entstandenen, softwarebasierten Kommunikationstechnologien, wie zum Beispiel MUDs, multimediale „Chat-Rooms“ und grafische Online-Settings, werden nach wie vor mit ein und dem selben Begriff, nämlich „virtual reality“ bzw. virtueller Realität, bezeichnet.

Folglich ist die Verwendung des Überbegriffs virtuelle Realität bzw. Cyberspace im wissenschaftlichen Bereich nicht ganz unproblematisch. Um dieser Ungenauigkeit entgegen zu wirken, kam es zur Bildung zahlreicher alternativer Bezeichnungen. Einerseits wollte man sich durch Neuformulierungen von bestimmten Technologien abgrenzen, andererseits versuchte man problematischen, mit Bedeutung beladenen Begriffen aus dem Weg zu gehen. So gibt es heute eine ganze Reihe kreativer Wortkonstruktionen, die auf ganz spezifische Formen von virtuellen Welten Bezug nehmen. Um ein paar Beispiele zu nennen: „Synthetic World“ (Castronova 2005), „Persistent World“ (Kushner 2003), „Artificial World“ (Çapin et al. 1999; Schroeder 2002), „Digital World“ (Helmreich 1998), „Mirrorworld“ (Gelernter 1991), „Possible World“ (Ryan 1991; Schroeder 1996), „Virtual Community“ (Rheingold 2000), „Virtual Environment“ (Blascovich 2002; Schroeder 2006) oder „Metaverse“ (Stephenson 1993) (Vgl. ebd.: S.17).

1.4 Virtuelle Ethnographie und Cyberanthropologie

Auch im Zuge der anthropologischen Auseinandersetzung mit dem Internet sind zwei relativ gängige Bezeichnungen entstanden: „virtuelle Ethnographie“ und „Cyberanthropologie“. Wie bereits erwähnt, haben die Begriffe virtuell und cyber über die Jahre an Präzision verloren, was sich auch in deren Verwendung im anthropologischen Kontext widerspiegelt. Bei der Betrachtung themenbezogener Literatur wird klar, dass die Begriffe virtuelle Ethnographie bzw. Cyberanthropologie relativ willkürlich eingesetzt werden und sich ganz allgemein auf den vielfältigen Forschungsbereich Internet beziehen. Es ist weder offensichtlich, welche spezifische Form von Internettechnologie gemeint ist, noch, ob sich die Forschung auf Online-, Offline- oder übergreifende Felder bezieht. Man könnte die populären Varianten ohne weiteres durch die weniger originellen Begriffe „Internetethnographie“ bzw. „Internetanthropologie“ ersetzen, ohne dass dabei deren Präzision verloren gehen würde. Grundsätzlich spricht aber nichts gegen die

Verwendung der etablierten, populären Begriffe, solange man sich bewusst ist, dass man damit ein sehr breites Feld mit einer Vielzahl an möglichen Zugängen und Ansätzen, umschreibt.

Für meinen gewählten methodologischen Ansatz, der im 2. Abschnitt noch im Detail behandelt wird, wird die Verwendung des Begriffes „Online-Ethnographie“ für bevorzugt. Damit wird klar ausgedrückt, dass sich die empirische Datenerhebung rein auf Online-Settings bezieht. Offline-Felder werden in diesem Ansatz nicht mit einbezogen, was bei den Begriffen virtuelle Ethnographie bzw. Cyberanthropologie nicht eindeutig herauszulesen ist.

1.5 CMC - Computervermittelte Kommunikation

Der Begriff „computer-mediated communication“, kurz CMC, bezieht sich grundsätzlich auf Prozesse, die es Menschen ermöglichen, mit Hilfe von Computertechnologien miteinander zu kommunizieren. Dabei spielt klarerweise das Internet eine zentrale Rolle. “Computer-Mediated Communication (CMC) is the process by which people create, exchange, and perceive information using networked telecommunications systems (or non-networked computers) that facilitate encoding, transmitting, and decoding messages.” (December 1996: URL). Grundsätzlich wird die CMC in synchrone und asynchrone Kommunikationsformen unterteilt. Die spezifischen Formen und Eigenschaften der einzelnen Technologien werden noch ausführlich im 2. Kapitel behandelt. Im akademischen Bereich wurde der Begriff durch die Kommunikations- und Medienwissenschaften geprägt und fand im Zuge der zunehmenden Auseinandersetzung anderer Disziplinen mit dem Internet eine weite Verbreitung. Beim Studium der computervermittelten Kommunikation handelt es sich um eine interdisziplinäre, sozialwissenschaftlich orientierte Strömung, die sich mit technologischen, philosophischen und vor allem sozialen Aspekte der Computer- und Netzwerkgesellschaft auseinandersetzt. “Studies of CMC can view this process from a variety of interdisciplinary theoretical perspectives by focusing on some combination of people, technology, processes, or effects” (ebd.: URL).

Da sich die grundlegende Struktur und die technologischen Möglichkeiten des Internets rasant verändern, besitzen viele Ansätze und Konzepte früherer CMC-Studien heute weniger Relevanz als noch vor einigen Jahren. Dennoch wurden wesentliche Kernfragen und Probleme behandelt, die bei der Auseinandersetzung mit modernen, vernetzten Kommunikationsmedien, nach wie vor eine zentrale Rolle spielen. Im 3.Kapitel wird noch genauer auf die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit CMC eingegangen.

1.6 Virtuelle Welt

Der neben virtueller Realität und Cyberspace am weitesten verbreitete Begriff ist virtuelle Welt. Er entstand erst etwas später und bezieht sich üblicherweise auf die populären Formen der grafischen Online-Settings, die mit Hilfe spezieller Computerprogramme zugänglich sind. Diese, für handelsübliche PCs und Spielkonsolen entwickelte Software, erzeugt audio-visuell ansprechende Umgebungen und Landschaften, wodurch der Benutzer mental und emotional in eine künstlich generierte Welt hineingesetzt wird. Der soziale Faktor der gegenseitigen Vernetzung und die dadurch mögliche Interaktion mit anderen Benutzern ist ebenfalls ein zentrales Element von virtuellen Welten. Wie bereits gehört, basieren im Unterschied dazu die klassischen Virtual-Reality Systeme auf spezieller sensorischer Hardware, die auch keine Vernetzung mit anderen Personen vorsieht.

Vor allem zu Beginn der geisteswissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Computertechnologien kam es zu heftigen Diskussionen, wenn es um die Definition von virtueller Realität und Cyberspace ging. Da es sich bei der Virtual-Reality Forschung um einen relativ kleinen wissenschaftlichen Bereich handelte, wurde der Begriff virtuelle Realität von den Sozialwissenschaftlern modifiziert und für sich beansprucht. Dabei hatte insbesondere Howard Rheingolds klassisches Werk „Virtual Communities“ (1993) nachhaltig Einfluss. Es wird davon ausgegangen, dass es sich bei Cyberspace und virtueller Realität weniger um technologische, als vielmehr um kulturelle Konstruktionen handelt. Dieser Ansatz fand weite Verbreitung und ist bis heute noch Grundpfeiler vieler wissenschaftlicher Auseinandersetzungen mit virtueller Realität im Sinn von Computersoftware. Beispielsweise basieren Ansätze aus den Disziplinen der Wirtschaftswissenschaften (Castronova 2007, 2005), Cultural Studies (Reid 1995), Soziologie (Hine 2005,

2000) und Kultur- und Sozialanthropologie (Nardi 2010, Boellstorff 2008) auf dieser Grundannahme.

“A list of technical components cannot explain why users are prepared to accept a simulated world as a valid site for emotional and social response. (Reid 1995: S.165). Die erlebte Erfahrung der BesucherInnen steht demnach im Vordergrund und nicht die hochkomplexe Computerhardware, wie sie bei Virtual-Reality Systemen üblich ist. Ein normaler PC kann als Portal in eine virtuelle Realität dienen, selbst wenn diese lediglich auf textbasierten Beschreibungen beruht (siehe MUDs, Kapitel 2.3). Demzufolge beruht das Erlebte nicht rein auf sensorischer Wahrnehmung, sondern größtenteils auf den Vorstellungen der einzelnen Personen.

“Virtual worlds exist not in the technology used to represent them nor purely in the mind of the user but in the relationship between internal mental constructs and technologically generated representations of these constructs. The illusion of reality lies not in the machinery itself but in the user’s willingness to treat the manifestations of his or her imaginings as if they were real.” (ebd.: S.166)

Dieses auf Software, Vernetzung und Vorstellungskraft basierende Konzept von virtueller Realität, steht im klaren Gegensatz zu den technologiezentrierten VR-Systemen. Dennoch hat der neue, breitere Ansatz seine Wurzeln zum Teil in der Virtual-Reality Forschung. Schon der Grund, dass viele klassische theoretische Ansätze, zum Beispiel aus der Kybernetik, im Zuge der VR-Forschung aufgegriffen und weiterentwickelt wurden, schafft Anknüpfungspunkte zu den heutigen Konzepten.

Für die Entwicklung meiner Hypothese in dieser Arbeit wird auf die unscharfen Begriffe Cyberspace und virtuelle Realität verzichtet und stattdessen die etwas präzisere Beschreibung virtuelle Welt herangezogen. Sowie durch die Verwendung des Begriffes Online-Ethnographie, soll ein klarer begrifflicher Rahmen geschaffen werden, der eine genaue Beschreibung spezifischer Online-Felder ermöglicht.

1.7 Online- und virtuelle Settings

Im Kontext dieser Arbeit wird der Begriff Online-Setting als Überbegriff für alle Formen von CMC-Technologien und virtuellen Welten verwendet. Grund dafür ist einerseits, dass es sich bei virtuellen Welten um mehr als reine Kommunikationsmittel handelt und die Bezeichnung CMC zu kurz greift. Meine Bedenken, virtuelle Welten als nur eine weitere Form von computervermittelter Kommunikation zu betrachten, werden im Kapitel 2.4 geäußert. Andererseits steht der Begriff Online-Setting auch in Analogie zu Offline-Settings, welcher in der englischen Literatur häufig gebraucht wird. Damit sollen die klassischen Betätigungsfelder von EthnographInnen und AnthropologInnen in physischen Umgebungen von den neuartigen virtuellen Umgebungen begrifflich abgegrenzt werden. Mit dem Begriff virtuelles Setting sind konkret die verschiedenen Formen von virtuellen Welten gemeint. Mehr dazu im 2. Kapitel.

1.8 Virtuell - Real

Bei der Beschreibung von nicht-virtuellen Gesellschaften, Gruppen, Personen, Welten, Räumen, Orten, Gegenständen, etc. wird auf die Adjektive „real“ und „echt“ verzichtet. Stattdessen wird das Wort „physisch“ verwendet, um den greifbaren Charakter von Subjekten und Objekten zu benennen. In der deutschen Sprache gibt es kein exaktes Äquivalent für das englische Wort „actual“, welches in der englischsprachigen Literatur gerne als Gegensatz zu virtuell verwendet wird. In Übersetzungen, aber auch deutschsprachigen Beiträgen zum Thema virtuelle Realität und Cyberspace, wird daher häufig das Wort real herangezogen. Es wird also beispielsweise von virtuellen Welten oder virtuellen Gesellschaften im Gegensatz zur echten Welt und der realen Gesellschaft gesprochen. Diese Gegenüberstellung der Begriffe real bzw. echt mit dem Begriff virtuell führt meiner Meinung nach dazu, dass die soziale Realität virtueller Online-Settings an Glaubwürdigkeit verliert, also als nicht „wirklich“ gesehen wird. Um dieser nach wie vor stark verbreiteten Vorannahme entgegen zu wirken, wird in diesem Text der Begriff physisch bevorzugt.

2. Technologische Entwicklung

Auf den folgenden Seiten wird ein kurzer historischer Abriss zur Entstehung des Internets gegeben. In diesem Zusammenhang werden auch die wichtigsten CMC-Technologien vorgestellt, welche die zwischenmenschliche Kommunikation und Interaktion mittels Computern in den letzten zwei Dekaden nachhaltig verändert haben.

2.1 Das Internet

Die grundlegende Infrastruktur für das heutige Internet wurde in den 1960er und 70er Jahren geschaffen. Das US-amerikanische Verteidigungsministerium entwickelte in Zusammenarbeit mit verschiedenen Universitäten das erste Computernetzwerk mit dem Namen ARPANET. Hauptziele waren die Entwicklung eines alternativen, dezentralisierten Kommunikationssystems sowie die Vernetzung von Daten für Forschungskollaborationen. Der zuletzt genannte Aspekt trat aber zunächst in den Hintergrund wogegen der interpersonelle Informationsaustausch in Form von Textnachrichten lange Zeit die treibende Kraft bei der Weiterentwicklung des Internets war. In den 1970er Jahren wurden weitere Netzwerke mit unterschiedlichen Hardware- und Softwareprotokollen entwickelt und mit dem ARPANET vernetzt. Dieser Zusammenschluss verschiedener Netzwerke bildete die Grundlage für das Internet wie es heute existiert. Wenn 1995 noch etwa 1,5 Millionen Internetanschlüsse existierten (Vgl. Jones 1995. S.3), besuchen im Jahr 2012, mehr als 2 Milliarden Menschen regelmäßig das Internet (URL 2).

2.2 E-Mail, Newsgroups und IRC

Die erste massentaugliche Form von computervermittelter Kommunikation war E-Mail, die elektronische Post. Das Prinzip ist gleich wie bei der herkömmlichen Post. Individuelle Nachrichten werden von einer Einzelperson zu einer anderen gesendet, nur dass dies im Fall von E-Mails (Abb. 3) in wenigen Sekunden passiert. Schnell wurde klar, dass es der digitale Datenaustausch auch ermöglicht, ohne Mehraufwand mehrere Empfänger gleichzeitig zu erreichen. So genannte „Mailing Lists“ und später auch „Bulletin Boards“, die nach einem ähnlichen Prinzip funktionieren, wurden populär. Die Listen behandelten zumeist ein bestimmtes Thema und interessierte Personen konnten die ausgesendeten Nachrichten abonnieren. Da beide Systeme Neuigkeiten und Informatio-

nen übermittelten, wurden sie später unter dem Begriff „Newsgroups“ subsumiert (Abb. 4). Das bekannteste und umfangreichste Newsgroup-Netzwerk war und ist das „Usenet“, welches eine Sammlung an mehreren tausend Beiträgen zu unterschiedlichen Themen bereitstellt. Newsgroups wurden über die Jahre zwar weitgehend durch Webforen abgelöst, der textbasierte Informationsaustausch blieb jedoch erhalten. (Vgl. ebd.: S.3f)

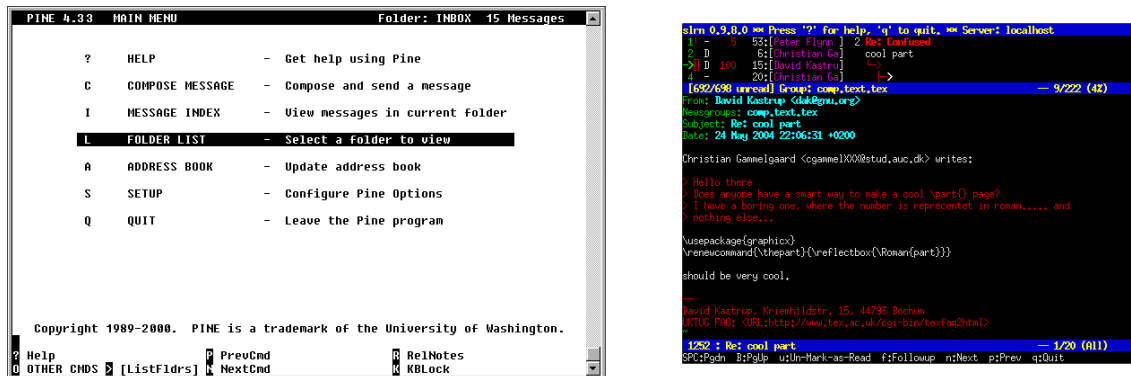


Abb. 3, 4: Frühe asynchrone CMC-Formen. (E-Mail, Newsgroups)

Die bisher vorgestellten CMC-Technologien, E-Mail, Mailing Lists und Bulletin Boards, basieren auf asynchroner Kommunikation, die deshalb auch als asynchrone CMC bezeichnet wird. Für den asynchronen Nachrichtenaustausch ist es nicht notwendig, dass alle beteiligten Personen gleichzeitig online sind. Sobald sich eine Person einloggt, können zum Beispiel die neuesten E-Mails abgerufen oder die letzten Einträge eines Bulletin Boards nachgelesen werden. Die Antworten und Reaktionen erfolgen nicht umgehend, sondern in längeren Intervallen. Im Gegensatz dazu wurden im Zuge der immer größeren Verbreitung des Internets neue Kommunikationsformen populär, die einen unmittelbaren Informationsaustausch ermöglichen. Die erste Form einer solchen synchronen Kommunikationsweise wurde Anfang der 1990er Jahre, in Form des so genannten „Internet Relay Chats“, kurz IRC, populär (Abb. 5). Personenpaare oder auch Gruppen, können mit Hilfe von „IRC-Channels“ bzw. Chat-Rooms in Echtzeit kommunizieren. Der große Unterschied zur asynchronen CMC ist der, dass die Nachrichten nicht dauerhaft gespeichert werden, sondern, ähnlich wie in einem Gespräch von Angesicht zu Angesicht, nur im jeweiligen Augenblick ausgetauscht werden. “The messages are transient and, unless recorded, do not endure beyond the time

when they are created, sent, and received.” (Jacobson 1999: S.129). Ähnlich wie bei den asynchronen newsgroups, können beim Chat private und öffentliche Räume erstellt und betreten werden, in denen textbasierte Unterhaltungen mit bekannten und fremden Personen geführt werden können. Im Unterschied dazu wurde ab Mitte der 1990er Jahre die private Kommunikation per „Instant Messaging“ (IM) in Form von ICQ und AIM populär (Abb. 6). Ähnlich wie bei Telefongesprächen kommunizieren bei dieser Art von CMC zwei Personen mittels Textnachrichten. Es handelt sich bei IM jedoch genau genommen um eine hybride CMC-Technologie, da die Kommunikation sowohl synchron als auch asynchron passieren kann.

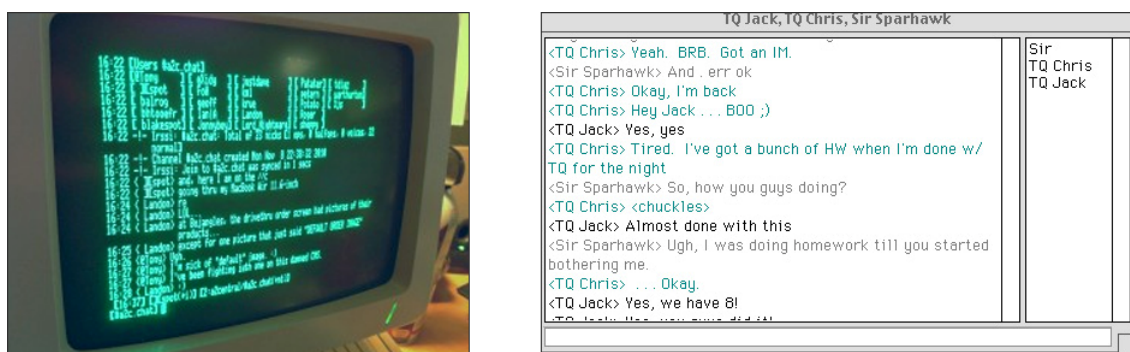


Abb. 5, 6: Frühe synchrone CMC-Formen. (IRC-Chat, Instant Messaging)

2.3 MUDs und multimediale Chat-Rooms

Abseits dieser Mainstream-Varianten gab es eine weitere, weniger verbreitete Ausformung von synchroner CMC, die bei Sozialwissenschaftlern ab den 1990er Jahren auf Interesse stieß. Es handelt sich dabei um die so genannten MUDs, textbasierte Online-Settings, die ursprünglich als Rollenspiele konzipiert waren (Abb. 7, 8). MUD stand anfänglich für „Multi-User Dungeon“. Mit der Zeit verloren MUDs aber den spielerischen Grundcharakter und wurden als soziale Räume konzipiert und die üblichen Spielregeln, abgesehen von grundlegenden Verhaltensvorschriften, fielen weg. Daher wurde die Abkürzung MUD später durch die allgemeineren Begriffe „Multi-User Domain“ bzw. „Multi-User Dimension“ ersetzt. “A MUD program is, in essence, a set of tools that can be used to create a sociocultural environment. It is this that sets MUDs apart from other textually based, computer mediated communication tools.” (Reid 1995: S.167). Im Gegensatz zu den reinen, schriftlichen Konversationsformen die es bis dahin

gegeben hat, schufen die textbasierten Beschreibungen einer physischen Umgebung zum ersten Mal einen kulturellen Kontext und gemeinsamen Bezugspunkt. Trotz der limitierten Bandbreite, die für die vernetzte Interaktion zur Verfügung stand, schufen die BesucherInnen von MUDs nicht nur die kollaborative Beschreibung einer gemeinsamen Umgebung, sondern auch eine gemeinsame Sprache sowie eine gemeinsame Textualität. Die, auch in Chat-Rooms verbreiteten „Smileys“ und „Emoticons“ ermöglichen die Umschreibung des physischen und emotionalen Befindens und werden von Außenstehenden kaum verstanden. “With inventiveness and lateral thinking has come a set of tools and symbols enabling MUDs to become a social environment with which MUD users experience human dramas as strongly as they might in actuality.” (ebd.: S.172f). Das so entwickelte gemeinsame Wissen über symbolische Systeme und textualisierte Bedeutung formt in gewisser Weise eine gemeinsame, fortwährende Kultur, welche die einzelnen MUD BesucherInnen verbindet.

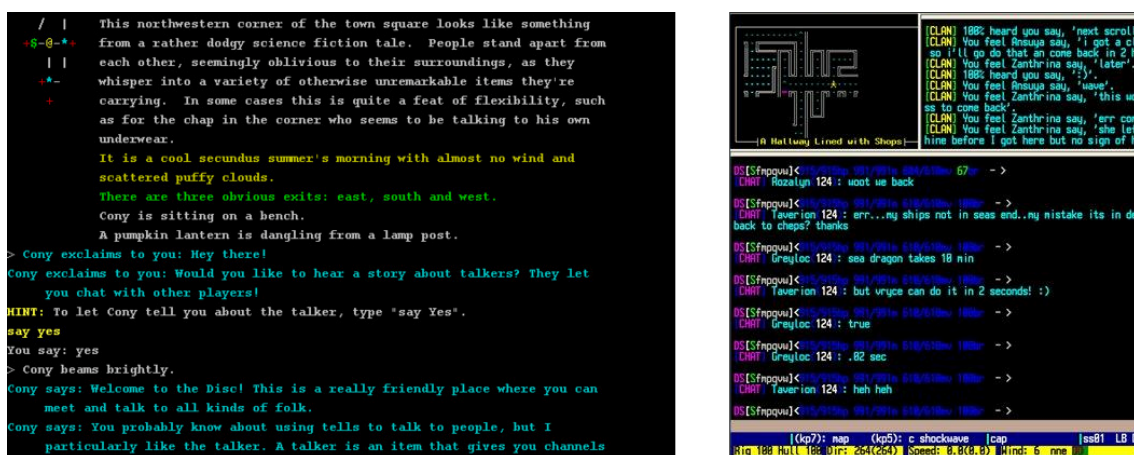


Abb. 7, 8: Textbasierte MUDs (Multi User Dungeons)

Durch die ständige Weiterentwicklung des Internets und den stetigen Ausbau der Infrastruktur stieg über die Jahre die verfügbare Bandbreite für den Datenaustausch und immer mehr grafische und akustische Elemente flossen in die Gestaltung von Websites, Online-Applikationen und Kommunikationsplattformen mit ein. In den späten 1990er Jahren waren erstmals multimediale Chat-Rooms und grafische MUDs möglich. Prominente Beispiele waren die Online-Plattformen „Dreamscape“ (Abb. 9) und auch „The Palace“ (Abb. 10). “The Palace is a two-dimensional multimedia sociability platform that provide an environment for synchronic interactions between users, represented as

customizable images or ‘avatars’.” (Guimarães 1995: S.142). Ähnlich wie bei textbasierten Chat-Rooms können Räume erstellt werden, die jedoch grafisch am Computerbildschirm dargestellt werden. Auch verschachtelte Raumkonstruktionen sind möglich. Zum Beispiel kann ein physischer Ort wie ein Haus, welches aus einzelnen Räumen besteht, die durch Türen verbunden sind, nachgebildet werden. Die Repräsentation der BesucherIn erfolgt in diesen grafischen Online-Settings durch einen Avatar, eine selbst gewählte, modifizierbare visuelle Darstellung der eigenen Person. „It is in large part through these avatars that users can come to bring real life and vibrancy to the spaces. Through avatars, users embody themselves and make real their engagement with a virtual world.“ (Taylor 2002: S.40). Bei rein textbasierten interaktiven CMC-Formen, ist diese Repräsentation auf schriftliche Beschreibungen im Benutzerprofil beschränkt und das einzig sichtbare Merkmal einer BesucherIn ist lediglich ihr „Screen-“ bzw. „Nickname“. “It is this visual representation of the computer user in virtual space that creates a new dimension of communication within online communities.” (Williams 2007: S.9). In The Palace wird die sprachliche Interaktion der BenutzerInnen in Form von Sprechblasen durch die mögliche Positionierung und Bewegung der Avatare im Raum erweitert. Eine weitere Besonderheit sind die von BesucherInnen erstellten Objekte. Diese grafischen Elemente können von Avataren getragen, in Räumen platziert und an andere Avatare weitergegeben werden. Ähnlich wie bei MUDs wird auf diese Weise ein gemeinsamer sozialer Kontext geschaffen. Dieser wird durch Reziprozität, ein visuell-symbolisches System sowie die grafische Darstellung digitaler, interaktionsfähiger Personen erweitert.



Abb. 9, 10: Grafische MUDs „The Palace“ und „Dreamscape“

2.4 Virtuelle Welten

MUDs und Multimedia-Plattformen wie The Palace waren die geistigen und konzeptionellen Vorväter der heute populären, grafischen Online-Settings, die gemeinhin unter dem Überbegriff „virtuelle Welten“ zusammengefasst werden. Der technologische Grundstein wurde allerdings von einer anderen Art von Unterhaltungsmedium beigesteuert, dem der Computer- und Videospiele. Dabei hatten vor allem die technologischen Aspekte der Eingabemöglichkeiten des Benutzers sowie die audiovisuellen Wiedergabemöglichkeiten moderner Computerhardware und Spielkonsolen großen Einfluss. So gesehen sind virtuelle Welten Hybride aus dem Grundgedanken der textbasierten MUDs der späten 1990er Jahre und den technologischen Errungenschaften der Computerspielindustrie. Daher scheint es weniger verwunderlich, dass der Großteil der virtuellen Welten einen spielerischen Fokus hat und nur ein geringer Prozentsatz auf ausschließlich sozialen und kommunikativen Strukturen beruht.

Ich möchte an dieser Stelle nur kurz anmerken, dass der Begriff CMC im Fall von virtuellen Welten schon fast zu kurz greift um die sozialen Prozesse, die im Zusammenhang mit virtuellen Welten auftreten, präzise zu beschreiben. Kommunikation mit anderen Personen steht zwar immer noch im Zentrum, ist aber nur einer von mehreren Bestandteilen, die das Gesamterlebnis der BesucherInnen konstituiert. Kurz gesagt ermöglicht die Technologie von virtuellen Welten den Aufenthalt in lebendigen, persistenten, von Menschen geschaffenen und bevölkerten, digitalen Räumen. Das Gefühl der Anwesenheit bzw. Präsenz an einem physischen Ort wird durch den Anstieg des audiovisuellen Qualitätsgrades der computergenerierten Umgebungen, Objekte und Avatare noch zusätzlich verstärkt. Die Auseinandersetzung mit der digitalen Umwelt und die nicht-textbasierte Interaktion mit anderen Personen gewinnt immer mehr an Bedeutung. “Presence has been captured within graphical online environments, [...] where spaces do not have to be imagined by the user; buildings, parks, malleable objects and other community members are represented by computer graphics.” (ebd.: S.12). Folglich wäre anstelle von CMC eine Bezeichnung wie „computer-mediated presence“ wohl zutreffender. Im Kapitel 4.2 sowie im 2. Abschnitt wird noch im Detail auf diesen Themenkomplex eingegangen, da Online-Präsenz in Verbindung mit teil-

nehmender Beobachtung einen wesentlichen Grundstein für meine entwickelte Hypothese darstellt.

2.4.1 Daten und Fakten

Im Moment besuchen etwas über 20 Millionen Menschen regelmäßig eine virtuelle Welt (Abb. 11). Der bisherige Höchststand wurde mit etwa 22,4 Millionen aktiven Benutzern Ende 2011 erreicht. Das entspricht ungefähr der Bevölkerungszahl Australiens. Die einzige Grundvoraussetzung für den Zugang in eine virtuelle Welt sind ein herkömmlicher PC oder eine Spielkonsole und eine Internetanbindung. Weiters benötigt man die eigentliche Software, die für audiovisuelle Darstellung der virtuellen Welt zuständig ist und auch die Verbindung zum Server und den anderen Benutzern gewährleistet. Man ist also auf eine Betreiberfirma angewiesen, die das Spiel entwickelt, ausbaut und für einen reibungslosen Betrieb sorgt. Für diesen Service zahlt der Besucher in den meisten Fällen das Basisspiel und einen monatlichen Mitgliedsbeitrag. Aber immer öfter werden auch so genannte „free-to-play“ Modelle angeboten, wo die BenutzerInnen direkt in der virtuellen Welt für Kleinstbeträge neue Inhalte erwerben können.

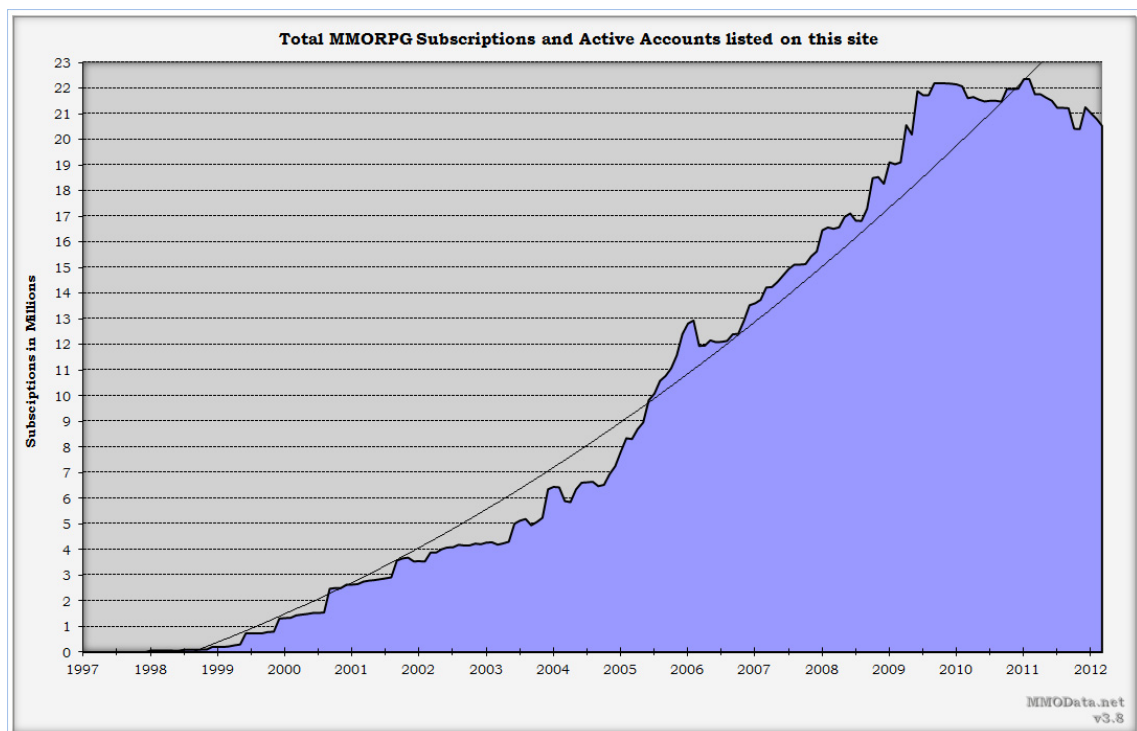


Abb. 11: Aktive Besucherzahlen von allen virtuellen Welten zusammen (MMOData.net v3.8)

Die populärste virtuelle Welt ist mit Abstand „World of Warcraft“. Es wurde von der nordamerikanischen Computerspielfirma Blizzard Entertainment entwickelt und seit dessen Veröffentlichung im Jahr 2004 mehrmals ausgebaut und erweitert. Trotz eines enormen Besucherrückganges von fast zwei Millionen seit 2010 besuchen immer noch etwa 10 Millionen Menschen regelmäßig diese Online-Fantasywelt (URL 3). Das zweiterfolgreichste Spiel ist derzeit das koreanische „Aion“ mit rund 2,5 Millionen Besuchern. Im Vergleich dazu wird „Second Life“, bei dem weniger die spielerischen als die sozialen Aspekte im Vordergrund stehen, von etwa 800.000 Menschen besucht (URL 4). Die Besonderheit an Second Life ist, dass sich alle BenutzerInnen in einer einzigen, zusammenhängenden Online-Geographie aufhalten. Bei anderen virtuellen Welten werden häufig mehrere Versionen, auch „Shards“ oder „Realms“ genannt, von ein und derselben virtuellen Welt parallel betrieben. Beispielsweise verteilt sich die Gesamtnutzerzahl von World of Warcraft im Moment auf etwa 250 Realms auf (URL 5), was im Schnitt 40.000 BesucherInnen pro Shard ergibt. Aufgrund dieser Aufspaltung vieler virtueller Welten ist Second Life, laut Statistik, die virtuelle Welt mit den meisten gleichzeitig eingeloggtten BenutzerInnen in einem einzigen Shard (URL 6).

2.4.2 Typen von virtuellen Welten

Zwar ist die Bezeichnung virtuelle Welt schon etwas genauer, als die verwandten Begriffe virtuelle Realität und Cyberspace, dennoch gibt es hier auch noch Unterschiede. Die verschiedenen Typen und Varianten haben, abgesehen vom technologische Grundgerüst, oft nicht viel gemeinsam. Die Palette an computergenerierten Welten reicht von Rollenspielen mit kompetitiven, zielorientierten Elementen bis hin zu rein sozialen Treffpunkten, ohne Spielziel und Regeln. Zwar ist die Grenze zwischen den unterschiedlichen Formen fließend, dennoch sind zwei Hauptkategorien von virtuellen Welten definierbar (siehe Castronova 2005: S.103ff). Auf der einen Seite stehen virtuelle Welten mit spielerischem Charakter, die in einem bestimmten Kontext, also einer Hintergrundgeschichte und in ein thematisches Setting, eingebettet sind. Diese Formen von virtuellen Welten werden auch als „Massively Multiplayer Online Role-Playing Games“ (MMORPGs) bzw. „Massively Multiplayer Online Games“ (MMOGs bzw. MMOs) bezeichnet. Auf der anderen Seite werden Welten angeboten, die ohne Kontext und Regeln auskommen und dort mehr das soziale als das spielerische Erlebnis im

Vordergrund steht. Diese Formen von Online-Welten werden „Social Worlds“ genannt. Auch der Begriff „Metaverse“ wird in diesem, nicht-spielerischen Kontext öfter gebraucht.

2.4.3 Massively Multiplayer Online Games

Der Großteil der über 600 heute existierenden virtuellen Welten ist als Rollenspiel konzipiert (URL 7). Bei den so genannten MMOGs ist mit Abstand das Fantasy-Genre mit einem Marktanteil von 85,1% am beliebtesten, Science-Fiction Welten folgen mit 10% (URL 8). Mit Hilfe eines virtuellen Spielcharakters, dem Avatar, haben die BesucherInnen die Möglichkeit mit anderen Personen zu kommunizieren, zu interagieren und die virtuelle Umgebung zu manipulieren. Die digitalen Landschaften sind, je nach Welt, umgerechnet mehrere tausend Quadratkilometer groß und bieten tausenden Avataren gleichzeitig die Möglichkeit sich in ihnen aufzuhalten. Das spezifische Aussehen und die Geographie eines MMOGs werden von den Entwicklern und Designern der Betreiberfirma festgelegt. Ganze Kontinente mit Bergzügen, Städten, Flüssen und Wäldern werden in jahrelanger Arbeit geschaffen und erweitert. Sie werden, abgesehen von den menschlichen BesucherInnen, auch von einer Vielzahl an computergesteuerten Personen, Tieren und Fabelwesen bevölkert.

Ein wesentliches Merkmal dieser MMOGs ist die bereits angesprochene spielerische Komponente. Durch das Absolvieren und Bestehen verschiedener vorgegebener Aufgaben, den so genannten „Quests“, sammeln die SpielerInnen Erfahrungspunkte und Gegenstände mit Hilfe derer sie die Fähigkeiten ihres Avatar verbessern können. Ziel ist es, möglichst schnell und effizient Erfahrungspunkte zu sammeln, um so eine Stufe nach der anderen auf der Erfolgsleiter nach oben zu klettern. “The goal of most [...] activities is to develop a character, enabling it to perform more and more difficult challenges.” (Nardi 2010: S.13). Anhand des „Levels“ erkennen andere Personen auf den ersten Blick ob ein Spielcharakter erst ein paar Wochen alt ist oder ob es sich um einen erfahrenen Veteran handelt. Nur wenn man die oberste Stufe erreicht hat, bekommt man Zugang zu den wertvollsten Gegenständen und den anspruchsvollsten Quests. Wie lange die „Karriere“ eines Avatars tatsächlich dauert, also bis er den allerhöchsten Rang erreicht hat, ist ganz unterschiedlich und hängt in erster Linie davon

ab, wie viel Zeit jemand bereit ist zu investieren. Im Normalfall benötigen Spieler zumindest ein paar Monate bis zu einem Jahr. Die Weiterentwicklung des Avatars und die Identifikation des Spielers mit diesem virtuellen Abbild sind daher ganz wesentliche Kernelemente von Online-Rollenspielen (siehe auch Kapitel 4.2.2). Dabei ist die Wahl der Rolle bzw. der Charakterklasse zu Beginn des Spiels ebenfalls entscheidend. Zum Beispiel kann es Krieger, Magier, Heiler, Jäger, usw. geben, die alle mit spezifischen Fähigkeiten und den damit verbundenen Vor- und Nachteilen ausgestattet sind. Dies hat zur Folge, dass man auf Spieler mit anderen Charakterklassen angewiesen ist und es folglich fast unumgänglich ist, ein möglichst stabiles soziales Netzwerk aufzubauen. Häufig bilden sich relativ feste Gruppenverbände, so genannte Gilden, die sich zu ausgemachten Zeiten treffen um gemeinsam schwierige Aufgaben zu bewältigen, seltene Güter zu tauschen oder einfach über Neuigkeiten sprechen. Auch wenn der spielerische Kontext im Vordergrund steht, spielt die soziale Komponente bei MMOGs ebenfalls eine ganz entscheidende Rolle. Die Anthropologin Bonnie A. Nardi, die in der populären virtuellen Welt „World of Warcraft“ (Abb. 12) geforscht hat, ist folgender Meinung: „World of Warcraft is a social world as much as a game.“ (ebd.: S. 17).



Abb. 12: Das spielerische MMOG „World of Warcraft“

2.4.4 Social Worlds

Die weniger populäreren Varianten von virtuellen Welten sind die oben angesprochenen Social Worlds. Die Hauptunterschiede zu MMOGs sind, dass es keinen spielerischen

Kontext gibt, also kein eigentliches Spielziel, keine Hintergrundgeschichte, keine Aufgaben, keine Gefahren, keine computergesteuerten Personen oder Kreaturen, keine Charakterklassen und keinen Rang. Der Reiz eine solche Welt zu besuchen besteht darin, sich zu präsentieren, zu kommunizieren und zu interagieren. Social Worlds werden deshalb auch manchmal als „aufgeputzte“ Chat-Rooms bezeichnet (Vgl. Castonova 2005: S.105). Aber im Vergleich zu den frühen grafischen Chat-Rooms bieten aktuelle Social Worlds wesentlich mehr Möglichkeiten. Die Formen der Repräsentation sind beispielsweise durch veränderbares Aussehen der Avatare, kontrollierbare Gestik und Mimik sowie hörbare Laute wesentlich komplexer als bei früheren Technologien.

Ein weiterer Unterschied zu MMOGs ist der, dass die Entwickler im Fall von Social Worlds versuchen, abgesehen von einigen Grundregeln, so wenig wie möglich auf die Spiel- und Verhaltensregeln Einfluss zu nehmen. “[...] the developers provide a persistent terrain and rules governing the creation and maintenance of assets [...] then step back and let the people who gather there provide the rest of the entertainment.” (ebd.: S.104). Prinzipiell kann also jeder tun und lassen, was er möchte. Dass es in der Praxis genau deshalb oft zu Konflikten und Auseinandersetzungen kommt, liegt auf der Hand. Aber für viele Menschen liegt eben genau bei diesen neuartigen, zwischenmenschlichen Dynamiken der Anreiz, diese Art von virtuellen Welten aufzusuchen. Die bekannteste Social World ist mit Sicherheit Second Life (Abb. 13), die vor einigen Jahren einen regelrechten Boom erlebt hat. Auch der, bereits mehrfach zitierte Sozialanthropologe Tom Boellstorff, führte seine mehrjährige Feldstudie in Second Life durch. Auf Boellstorffs Studie wird noch ausführlich im Kapitel 3.5 Bezug genommen. Des Weiteren werden seine Erkenntnisse und Erfahrungen noch öfter in diese Arbeit einfließen.



Abb. 13: Die social World „Second Life“

2.4.5 Kommunikation und Interaktion

Wie schon zu Beginn dieses Unterkapitels angesprochen, handelt es sich bei virtuellen Welten, im Unterschied zu anderen CMC-Formen, weniger um eine eigentliche Kommunikationstechnologie, als vielmehr um einen räumlichen Kontext. Dieser räumliche Kontext beruht auf einer persistenten, audiovisuellen Umgebung, die von einer Computersoftware erzeugt wird. Innerhalb dieses digitalen Raumes stehen eine ganze Reihe an Kommunikations- und Interaktionsmöglichkeiten zur Verfügung, die mit Hilfe des Avatars ausführbar sind. Zumeist handelt es sich um eine Kombination aus adaptierten Formen von synchronen, textbasierten Kommunikationsformen und verschieden gut elaborierten, körperlichen Ausdrucksmöglichkeiten der Avatare. Grundlage dafür ist die Programmierung der Computersoftware, die auch für die audiovisuelle Darstellung und Vernetzung mit der Betreiberfirma zuständig ist. Aufgrund des vorhandenen Budgets der Betreiberfirma oder auch der angepeilten Zielgruppe werden unterschiedlich komplexe Kommunikations-, Ausdrucks- und Interaktionsmöglichkeiten von den Entwicklern in eine virtuelle Welt integriert. Die Palette reicht von simplen, zweidimensionalen Umgebungen in denen lediglich die Gestaltung und Positionierung des Avatars im Raum möglich ist bis hin zu fotorealistischen, dreidimensionalen Darstellungen mit einer Vielzahl an visuellen Ausdrucksmöglichkeiten, wie beispielsweise Winken, Kopfnicken, Tanzen oder Lächeln. “The way users control their avatars, whether they

express themselves regularly with a jump in the air, or even a dance, influences the way in which they are perceived by other users” (Williams 2007: S.14)

Ein Instant Messaging System und eine Chat-Funktion sind in virtuellen Welten Standard. Jedoch im Unterschied zu einem herkömmlichen Chat-Room, in dem alle Nachrichten im gleichen Raum „hörbar“ sind, muss sich der eigene Avatar in der grafischen Umgebung in einem bestimmten Mindestabstand zur sprechenden/schreibenden Person aufhalten, um an einem Gespräch teilhaben zu können. Textnachrichten können aber auch als „private messages“ bzw. „geflüstert“ ausgetauscht werden. Diese Form der Konversation ist dann nur für die direkt angesprochenen Personen hörbar, auch wenn andere Avatare in Hörweite stehen. Private oder Instant Messages im Kontext von virtuellen Welten bieten die Möglichkeit mit Personen Kontakt aufzunehmen, die sich gerade in einer anderen Region derselben virtuellen Welt aufhalten. Vergleichbar mit Instant Messaging in der physischen Welt, können auf diese Weise Konversationen mittels Textnachrichten über weite virtuelle Distanzen geführt werden.

Trotz der vielfältigen Möglichkeiten in virtuellen Welten mit anderen Personen in Kontakt zu treten, wird zum Teil auch auf externe Kommunikationskanäle zurückgegriffen. Ein Grund dafür ist zum Beispiel, dass die Gruppenkohärenz auch über die Grenzen der virtuellen Welt hinweg aufrechterhalten werden soll. So werden auch nach wie vor asynchrone CMC-Formen in Online-Diskurse eingebunden. Zum Beispiel wird auf Web-Foren, Facebook-Gruppen oder E-Mail-Verteiler zurückgegriffen, um die Kommunikation mit Gruppenmitgliedern auch außerhalb der virtuellen Welt fortzusetzen. Welche Kommunikationsformen das im spezifischen Fall sind, hängt stark mit den Interessen und Vorlieben der jeweiligen Online-Community zusammen. Auch der Typ einer virtuellen Welt, also ob MMOG oder Social World, hat starken Einfluss auf die Nutzung der internen und externen Kommunikationsformen. In kompetitiven bzw. leistungsorientierten MMOGs, wie zum Beispiel World of Warcraft, ist in manchen Fällen die optimale Koordination von bis zu 25 SpielerInnen erforderlich. Ähnlich wie bei einer physischen Sportart sind das Zurechtlegen einer vorab ausgemachten Strategie sowie die permanente Kommunikation mit Teamkollegen während eines Quests unumgänglich. Um diese zeitkritische Koordination besser zu bewältigen, griffen beispiels-

weise Gruppen und Gilden in World of Warcraft immer öfter auf externe Voice-Chat Technologien wie „Team Speak“ oder „Ventrillo“ zurück. Vergleichbar mit einer Telefonkonferenz, kann während des Aufenthaltes in der virtuellen Welt gruppenintern mit der eigenen Stimme kommuniziert werden. Diese Form der Kommunikation wurde so populär, dass die Betreiberfirma von World of Warcraft schlussendlich eine eigene Voice-Chat Funktion ins Spiel integrierte. Aber nicht nur bei World of Warcraft, sondern auch in vielen anderen MMOGs hat Voice-Chat in manchen Phasen des Online-Spielgeschehens die textbasierte Sprache abgelöst.

Im Gegensatz dazu ist Voice-Chat in Social Worlds, wie Second Life, weit weniger populär. Das häufigste Gegenargument bezieht sich auf die Auflösung einer gewünschten Grenze zwischen der physischen und der virtuellen Welt. “[...] residents felt that voice would damage a border between the virtual and the actual that they wished to maintain - that it would ‘destroy the fantasy’.” (Boellstorff 2008: S.113). Ein weiteres Problem sind die unzulänglichen Sprachkenntnisse vieler Personen, die es vorziehen eine Fremdsprache (zumeist Englisch) zu schreiben, anstatt diese sprechen zu müssen. Auch eine mögliche Fragmentierung der BesucherInnen wird befürchtet, die durch die Verwendung eines zusätzlichen internen Kommunikationskanals, der aber nicht universell verwendet wird, entstehen könnte (Vgl. ebd.: S.113f).

Grundsätzlich ist die Verwendung von internen sowie externen Kommunikationsformen in virtuellen Welten stark an den sozialen Kontext gebunden, in dem sich eine Person gerade aufhält. Mit guten Freunden wird möglicherweise per Voice-Chat kommuniziert und zudem Wert auf dazupassende nonverbale Ausdrucksformen des Avatars gelegt. Wird man von einem Unbekannten angesprochen, bleibt man vielleicht lieber auf Distanz und verwendet nur Textnachrichten. Und bei größeren Gruppierungen, wie zum Beispiel Gilden in MMOGs, gibt es zusätzlich zu den internen Kommunikationsmöglichkeiten oft noch eine eigene Website oder ein Forum, in dem man sich auch außerhalb der virtuellen Welt austauschen kann. Für Online-EthnographInnen stellen diese neuartigen und vielfältigen Formen des sozialen Austauschs eine große Herausforderung bei der Arbeit im virtuellen Feld dar.

3. Sozialwissenschaftliche Auseinandersetzung mit CMC

Zu Beginn der sozialwissenschaftlichen Auseinandersetzung mit digitalen Kommunikationsprozessen und gesellschaftlichen Formationen rund um das Internet ging man davon aus, dass die etablierten ethnographischen Methoden anwendbar und folglich soziale Phänomene in den neuartigen Settings erfassbar sind. Beispielsweise prognostizierte der Soziologe Luciano Paccagnella im Jahr 1997: "Research on virtual communities cannot ignore these new environments, which can potentially take the task of the researcher extraordinarily close to that of traditional field anthropologists." (Paccagnella 1997: S.12). Auch der Anthropologe und Computerwissenschaftler David Hakken beschreibt in seinem richtungweisenden Buch „Cyborgs@Cyberspace“ (1999), mehrere relevante Formen von „Cyberspace Ethnographie“. Die Form, die er für seinen eigenen Zugang gewählt hat, definiert er folgendermaßen: "An anthropologically oriented tradition based on transferring older models of fieldwork into new venues, like computerized workplaces, occupational and community groups, MUDS [...] and larger cyberspace communities like on-line chat groups." (Hakken 1999: S.43). Bei der konkreten Übertragung der ethnographischen Methoden in die neu entstandenen Felder wurde allerdings rasch deutlich, dass die etablierten methodologischen Zugänge nur bedingt anwendbar sind. Die Unterschiede der neuartigen Online-Umgebungen im Vergleich zu den bekannten, physischen Offline-Feldern waren bei genauerer Betrachtung zu groß. Eine reibungslose Datenerhebung im klassischen Sinn war nur schwer durchführbar. In diesem Kapitel werden die wichtigsten Merkmale der frühen Online-Umgebungen beleuchtet und die daraus resultierenden methodologischen Anpassungsversuche der Sozialwissenschaften im Zusammenhang mit computervermittelter Kommunikation erläutert. Auch wenn diese, alternativ entwickelten Ansätze in meiner Hypothese keine zentrale Rolle spielen, ist eine überblicksmäßige Darstellung der sozialwissenschaftlichen Auseinandersetzung mit computervermittelter Kommunikation sinnvoll. Nach einem kurzen historischen Abriss wird auf die Entwicklung von neuen methodologischen Ansätzen eingegangen und den starken Einfluss von textbasierter Kommunikation veranschaulicht. Im Anschluss daran wird der Fokus auf sozialanthropologische Internetstudien gerichtet und ein rezentes Beispiel vorgestellt, welches eine erfolgreich durchgeführte Online-Feldforschung behandelt.

3.1 CMC Studien - Historischer Abriss

Ausgehend von SozialpsychologInnen gab es ab Mitte der 1980er Jahren erste Studien zur Computernutzung im Arbeitsumfeld von Unternehmen, die in Form von Experimenten durchgeführt wurden. Die ersten Ergebnisse dieser Experimente ließen darauf schließen, dass bei der Verwendung von CMC Technologien wichtige Marker des sozialen Kontextes verloren gehen. Geschlecht, Alter, Aussehen, Status, usw. spielen bei der gewohnten Kommunikation von Angesicht zu Angesicht eine wichtige Rolle und werden durch das Kommunizieren mit textbasierten Medien untergraben. Dieser einflussreiche Ansatz war als „reduced social cues“-Modell bekannt und fand bis in die frühen 1990er Jahre starke Verbreitung. Zwar gab es bereits innerhalb der psychologischen Disziplin Kritik an dem Modell, aber erst der 1993 erschienene Klassiker „Virtual Community“ von Howard Rheingold löste ein nachhaltiges Umdenken aus. Rheingold machte deutlich, dass der Gebrauch von CMC außerhalb eines abgegrenzten, experimentellen Umfeldes weit weniger Limitierungen mit sich bringt, als ursprünglich angenommen wurde. Und auch, dass die neuen Kommunikationsformen durchaus reichhaltige und komplexe Interaktion mit anderen Menschen zulassen. „Virtual communities are social aggregations that emerge from the Net when enough people carry on those public discussions long enough, with sufficient human feeling, to form webs of personal relationships in cyberspace.“ (Rheingold 1993: S.5). Folglich forcierte er den Grundsatz, dass Online-Gesellschaften und Gruppierungen „on their own terms“, also nach ihren eigenen Grundsätzen, bewertet werden müssen. Rheingold etablierte auf diese Weise einen stark kontextbasierten Zugang bei der Erforschung von computervermittelter Kommunikation. Bestimmte Formen von CMC-Technologien, wie zum Beispiel Newsgroups, Bulletin Boards, IRCs oder MUDs, wurden bei sozialwissenschaftlichen Studien immer öfter als legitime Forschungsfelder anerkannt. Es kam zu einem Paradigmenwechsel von „Internet als Werkzeug“ hin zu „Internet als Ort“. CMC wurde daraufhin nicht mehr nur als alternative Kommunikationsform gesehen, sondern als Medium, welches neue Formen von kulturellen Sphären zum Vorschein bringt (Vgl. Williams 2007: S.7). Die Beziehung von CMC und der Sozialwissenschaft wurde auf dieser Weise nachhaltig geprägt. Basierend auf der Annahme, dass es in Online-Settings zur Bildung von engen, persönlichen Beziehungen kommt, wurden CMC-Technologien als in sich geschlossene, kulturelle Kontexte verstanden und ihre Einbettung in einen

übergeordneten sozialen Rahmen spielte immer häufiger nur eine sekundäre Rolle (Vgl. Hine 2000: S.17). Räume und Umgebungen, die nur mit Hilfe von CMC geschaffen werden können, wurden als eigenständige Kulturen begriffen. Folglich fanden geisteswissenschaftliche Disziplinen wie Politik-, Kommunikations- und Medienwissenschaft, sowie Psychologie und Soziologie langsam Interesse an den neuen Forschungsfeldern. Von Seiten der Kultur- und Sozialanthropologie kamen vorerst nur sehr vereinzelte Beiträge zu CMC-Themen, vor allem aber in Hinblick auf virtuelle Welten. “While a few anthropologists have been involved in online research, general the discipline has been slow to recognize the foundationally cultural character of virtual worlds, and thus the promise of ethnographic methods for studying them.” (Boellstorff 2008: S.66).

3.2 Neue methodologische Ansätze

Wissenschaftler aus verschiedenen Disziplinen brachten ihre jeweiligen methodologischen Grundkonzepte in die neuartigen Forschungsumgebungen mit und begannen mit der Studie von sozialen, kulturellen, politischen, ökonomischen, und anderen sozialwissenschaftlich relevanten Phänomenen. Wenn auch viele quantitative und qualitative Ansätze leicht übernommen werden konnten, stellte es sich dennoch bald heraus, dass sich die Anwendung einiger zentraler methodologischen Paradigmen aufgrund der besonderen Eigenschaften von CMC-Settings problematisch gestaltete. Nicht abgrenzbare Forschungsfelder, anonyme Informanten, die Frage nach Identität, fehlende physische Bezugspunkte im Sinn von Körper und Raum sowie das Fehlen von gesprochener Sprache sind nur einige Beispiele, mit denen Sozialwissenschaftler in Online-Settings zu kämpfen hatten und auch immer noch haben. Eine fortwährende Debatte zwischen Sozialwissenschaftlern entstand darüber, wie die neuen Felder methodologisch zu erfassen sind. Erste Versuche, die existierenden Methoden direkt zu übertragen, schlugen zumeist fehl. Grund dafür waren einerseits die besonderen Gegebenheiten von Online-Settings und andererseits die neuen Vernetzungsmöglichkeiten, die sich nachhaltig auf die sozialen Strukturen von Offline-Settings auswirkten. Folglich wurde es notwendig, angepasste methodologische Herangehensweisen zu entwickeln, die den Anforderungen der neuen bzw. transformierten Felder gerecht wurden. “We can anticipate active discussion on the proper methods for studying these communities, including

questions of online/off-line fieldwork, the boundaries of the group to be studied, interpretation, and ethics.” (Escobar 1994: S.218).

Aber nicht nur im Bereich der Sozialforschung zum Thema Internet kam es zu einem „methodologischen Engpass“. Im gesamten akademischen Bereich der Sozialwissenschaften waren immer lautere Stimmen zu hören, die sich für die Entwicklung neuer methodologischer Konzepte und Herangehensweisen aussprachen. Ausschlaggebend war die „triple crisis“ der Sozialwissenschaften Mitte der 1990er Jahre, die von Norman Denzin aufgezeigt wurde. Die Repräsentation, Legitimation und Praxis von qualitativer Sozialforschung wurde aus einer postmodernen Haltung heraus in Frage gestellt. “The ‘crisis’, rather than suggesting the abandonment of ethnography altogether, can be seen as opening possibilities for creative and strategic application of the methodology.” (Hine 2000: S.42). Folglich begannen viele Sozialwissenschaftler mit der Rekonzeptualisierung der Zugänge und der Entwicklung alternativer Methoden. Der Fokus wurde von lokalen, ortsgebundenen und geschlossenen Feldern auf die Erfassung von globalen, ortsübergreifenden Phänomenen verlagert. Diese Auseinandersetzung mit globalen Prozessen hat im Grunde starke Ähnlichkeit mit der Studie der vernetzten Struktur der computervermittelten Kommunikation. “Methodological debates around the Internet were complementary to the ongoing effort to treat global processes as the proper subject of ethnographic fieldwork.” (Burrell 2009: S.185). Zum Beispiel wurde das progressive Konzept der „multi-sited-ethnography“ von Marcus und Fischer immer öfter bei der Studie von Online-Settings herangezogen. Umgekehrt half es, verstreute physische Felder als Netzwerk zu verstehen, welches durch den Austausch von Informationen verwoben ist und auf diese Weise ein kohärentes, überschaubares Studienobjekt bildet. Im Kapitel Online-Ethnographie (Kapitel 4) wird noch im Detail auf die Entwicklung neuer methodologischer Ansätze eingegangen, die im Zusammenhang mit sozialwissenschaftlicher Forschung im Internet stehen.

3.3 Einfluss der textbasierten Settings

E-Mails, Newsgroups, IRC, Instant-Messaging, MUDs usw. waren aufgrund der limitierten Bandbreite für den Datenaustausch lange Zeit auf textbasierten Informationsaustausch beschränkt. Später kamen MUDs und Chat-Rooms hinzu, in welchen eine

grafische Darstellung und die rudimentäre Interaktion mit der digitalen Umgebungen und Personen möglich wurden. Auch hier war der Nachrichtenaustausch mittels Texteingabe zentral. Folglich spielte diese Form der Kommunikation und sozialen Interaktion bei der Entwicklung von geeigneten Methoden eine wesentliche Rolle. Es verwundert daher nicht, dass sich der Hauptanteil der wissenschaftlichen Auseinandersetzungen mit computervermittelter Kommunikation fast ausschließlich auf textbasierte CMC-Formen bezieht.

Auf die vielen populären Varianten von Kommunikation im Internet, wie zum Beispiel Blogs, Twitter oder Facebook, können die über die Jahre hinweg gewonnenen Erkenntnisse der CMC-Forschung weitgehend übertragen werden. Da diese Technologien immer noch auf Sprache in Form von geschriebenem Text beruhen, sind die neu entwickelten methodologischen Zugangsweisen sinnvoll. Auch in virtuellen Welten findet ein Großteil des Nachrichtenaustausches nach wie vor per Texteingabe statt. Aufgrund des audiovisuellen Qualitätsanstieges und der Personifizierung durch einen menschlichen Avatar wird die Kommunikation seit Kurzem um einige nonverbale Ausdrucksformen erweitert, die bis dahin nicht möglich waren. Gesten wie Lachen, Weinen, Winken, Kopfschütteln usw. müssen in modernen virtuellen Räumen nicht durch abstrakte Codes wie Emoticons oder Smileys symbolisiert, sondern können mit Hilfe des Avatars zum Ausdruck gebracht werden. Da diese zusätzlichen Ausdrucksformen erst seit einigen Jahren technisch möglich sind, greifen die klassischen CMC-Ansätze in dieser Hinsicht oft zu kurz (siehe auch Kapitel 4.6).

3.4 Anthropologische Internetstudien

Bevor grafische Online-Settings in Erscheinung traten, war es für die Disziplin der Kultur- und Sozialanthropologie noch schwieriger, in den neuartigen Feldern Fuß zu fassen. Es gibt daher erst sehr vereinzelt Beiträge von Kultur- und Sozialanthropologen, die grafische virtuelle Welten als eigenständigen Forschungskontext betrachten. Was bei anderen sozialwissenschaftlichen Ansätzen in Zusammenhang mit computervermittelter Kommunikation bereits seit mehreren Jahren als Fakt gilt, hinkt bei anthropologischen Auseinandersetzungen etwas hinterher. Diese Verzögerung ergibt sich, meiner Meinung nach, aber weniger aus einer epistemologischen Verweigerung der Tatsachen,

als vielmehr durch methodologische Hürden sowie das Festhalten an klassischen anthropologische Themen und Sichtweisen.

Die methodologischen Schwierigkeiten bei der Forschung in Online-Settings, ergaben sich in erster Linie aus der Kombination von textbasierten CMC-Formen und dem, durch Malinowski geprägten, spezifisch anthropologisch-ethnographischen Fokus auf die Methode der teilnehmenden Beobachtung. Damit ist im weitesten Sinn ein Langzeitaufenthalt in einem sozialen Umfeld gemeint, welches sich kulturell vom eigenen Herkunftsort stark unterscheidet (Vgl. Hakken 1999: S.45). Asynchrone CMC-Technologien wie E-Mail, Newsgroups oder Internetforen sind für die Arbeitsweise eines teilnehmenden Beobachters mit starken Einschränkungen verbunden. Genauso wenig bieten synchrone, textbasierte CMC-Formen, wie Chat-Rooms oder MUDs, aufgrund ihrer geringen Bandbreite offensichtliche Anhaltspunkte für den Feldforscher. Die Interaktion und Kommunikation ist durch Texteingabe zwar möglich, beobachtbare Ereignisse und Handlungen finden jedoch auf sehr abstrakten Ebenen statt, die mit den traditionellen ethnographischen Werkzeugen nur schwer fassbar sind. Diese frühen methodologischen Schwierigkeiten sind möglicherweise ein Grund dafür, dass es bis dato erst eine Handvoll anthropologischer Studien gibt, in denen der Versuch unternommen wurde, teilnehmende Beobachtung in einer virtuellen Welt anzuwenden. "Numerous articles and edited collections detail the complexities and issues relating to the re-engineering of offline social science research methodologies for use in online environments [...]. However, less specific work has been done on issues relating to the use of ethnographic participant observation online." (Williams 2007: S.5).

Ein weiterer möglicher Grund für die reservierte Haltung der Kultur- und Sozialanthropologie gegenüber der Forschung in Online-Settings ist der, dass der Themenkomplex Internet lange Zeit eine eher untergeordnete Rolle gespielt hat. Der Internet-Boom setzte etwa zu Beginn der 1990er Jahre ein, und die Möglichkeit eines Internetzuganges war anfangs vor allem westlichen Eliten vorbehalten. Erst mit der, etwa zehn Jahre später einsetzenden Ausweitung auf periphere Regionen und die damit einhergehende Nutzung durch Minderheiten, politische Flüchtlinge und Mitglieder von Diasporagesellschaften, fanden Anthropologen des Öfteren Interesse an internetbezogenen Themen. Davor gab

es von anthropologischer Seite nur sehr vereinzelt Bestrebungen diese Themen aufzugreifen, die von Medien- und anderen Sozialwissenschaftlern bereits mehrere Jahren lang studiert wurden. David Hakken spricht in diesem Zusammenhang von einer generellen Ambivalenz der Anthropologie in Bezug auf Technologie. Aufgrund der historischen Schwerpunktsetzung der anthropologischen Disziplin auf andere Bereiche, wird Technologie in vielen Ansätzen nicht als Teil der Kultur gesehen, sondern als externes Element, welches lediglich an manchen Schnittpunkten zweckmäßig mit kulturellen Prozessen verwoben ist (Vgl. Hakken 1999: S.66). Der Ursprung für diese Trennung liegt im klassischen Ansatz, dass nur der Mensch als Träger von Kultur gesehen wird. “[...] it follows that technology is part of the context of, and therefore peripheral to, culture.” (ebd.: S.66). Hakken hatte nicht Unrecht, denn der Fokus erster ethnographischer Studien zum Internet lag ganz eindeutig auf dessen Nutzung und Anwendung. Eine der ersten Studien führten Daniel Miller und Don Slater auf der Karibikinsel Trinidad durch. Sie ist unter dem Titel „The Internet: An Ethnographic Approach“ im Jahr 2000 erschienen. Etwa ab der Jahrtausendwende wurden immer öfter Themen von anthropologischer Seite behandelt, welche die Nutzung des Internets für politische, ökonomische und soziale Zwecke ins Zentrum rückten. Einige Beispiele hierfür sind: Burrell (2009), Eriksen (2006), Bräuchler (2005), Mackay, Orgad und Sanders (2005). Der Fokus dieser ersten Studien lag zumeist auf den Offline-Settings. Informanten wurden über einen längeren Zeitraum bei der Internetnutzung beobachtet bzw. zu deren Nutzungsgewohnheiten befragt. Ein anderer Fokus war der, das Verhalten von Personen in Online-Settings zu beobachten und diese auch online zu befragen. Die Forschungsergebnisse nahmen aber immer auf einen physischen Offline-Kontext Bezug. Diese offline-bezogenen Ansätze waren lange Zeit der Modus Operandi. “This assumes that online cultures are ultimately predicated upon actual-world cultures, an assumption sometimes methodologically operationalized by efforts to meet residents of virtual worlds in the actual world, although researchers have long noted the difficulty of ascertaining actual-world identities” (Curtis 1992: S.125). Man ging und geht noch immer häufig davon aus, dass die Analyse von Online-Settings immer auf die physische Welt Bezug nehmen muss, da diese die einzige „echte“ soziale Welt darstellt (Vgl. Boellstorff 2008: S.62).

Der Schritt, Online-Settings als eigenen kulturellen Kontext zu fassen, wurde von AnthropologInnen erst äußerst selten gewagt. Was in anderen Wissenschaftsdisziplinen bereits seit Längerem als legitimer Ansatz gilt, fasst im Studium der Kultur- und Sozialanthropologie erst langsam Fuß. Oft überwiegen Zweifel, dass zum Beispiel die so wichtige methodologische Reflexivität in virtuellen Kontexten verloren gehen könnte, oder die wissenschaftliche Nachvollziehbarkeit in einem Umfeld, in dem Anonymität in Bezug auf die wahre Identität einer Person einen wesentlichen Bestandteil des sozialen Zusammenlebens ausmacht, nicht mehr gegeben ist. "While reflexivity allows researchers to produce 'open' accounts in the 'real' or offline world, recent concerns have cast on the reproduction of similar grounded accounts in the virtual arena." (Williams 2007: S.8). Einige der wenigen Beispiele für anthropologisch orientierte, ethnographische Auseinandersetzungen in Online-Kontexten sind, Nardi (2010), Boellstorff (2008) und Williams (2007). Wobei festgehalten werden muss, dass Bonnie A. Nardi einen Teil ihrer Studie auch in Offline-Settings durchgeführt hat. "Methodologically, there was not a great deal of difference between my work on World of Warcraft and my previous work. The ethnography involved considerable face-to-face contact in interviews with players and observation of players in homes, dorms and Internet cafes, so it was not purely virtual." (Nardi 2010: S.34). Und Matthew Williams hat, abgesehen von seinem Artikel „Avatar Watching: participant observation in graphical online environments“, noch keine umfangreichere Publikation zu einer spezifischen Online-Studie herausgebracht.

3.5 Tom Boellstorffs "Coming of Age in Second Life"

Am umfassendsten ist bis dato mit Sicherheit Tom Boellstorffs zweijährige Online-Feldstudie, die unter dem Titel „Coming of Age in Second Life - An Anthropologist Explores the Virtually Human“ veröffentlicht wurde. Der nordamerikanische Sozialanthropologe vertritt folgende Meinung: "Perspectives doubting the possibility of studying virtual worlds in their own terms miss how as virtual worlds grow in size, ethnographic research in them becomes more partial and situated, much like ethnographic research in the actual world." (Boellstorff 2008: S.63). Basierend auf seiner von Juni 2004 bis Jänner 2007 andauernden Feldforschung in der virtuellen Welt Second Life, verfasste Boellstorff ein ethnographisches Porträt der Kultur in dieser Social

World. Es ging dem Autor weniger darum, einzelne Subkulturen von Second Life zu studieren, sondern Second Life als eine einzige Kultur mit gemeinsamen Werten, Regeln und Strukturen zu betrachten. „The goal of Coming of Age in Second Life is to demonstrate the existence of relatively enduring cultural logic shared in some way by those who participate in Second Life, though their stances toward this cultural logic differ.” (ebd.: 64). Ins Zentrum seiner Feldforschung stellte Boellstorff die methodologische Zugangsweise, also wie Ethnographie dabei helfen kann, virtuelle Welten besser zu verstehen. Die Daten ausschließlich in Second Life zu sammeln, war dabei ein wesentliches Element. Mit Hilfe eines Avatars verbrachte Boellstorff Zeit mit Freunden, Bekannten und Informanten, führte Interviews und analysierte verschiedene Aspekte des sozialen und kulturellen Zusammenlebens in Second Life. Welche physischen Personen hinter den Avataren steckten, spielt für seinen Forschungsansatz keine Rolle. „It may seem preposterous to contend one can study virtual worlds ‘in their own terms’, but condensed in this key phrase is my foundational conceit, which like all such conceits is also a theoretical claim.” (ebd.: 61). Weiters waren Phänomene, welche die Grenze zwischen der physischen und den virtuellen Welten überschreiten, nicht Teil seiner Forschung. Dem Autor ist klar, dass verschiedenste Elemente aus allen möglichen sozialen und kulturellen Bereichen in beide Richtungen mitgenommen werden, so wie es zwischen physischen Kulturen auch der Fall ist. Boellstorff ist der Meinung, dass es wenig Sinn macht, Erkenntnisse über Phänomene in virtuellen Welten auf die physische Welt zurückzuführen. „Actual-world sociality cannot explain virtual-world sociality.“ (ebd.: 63). Virtuelle Welten referenzieren zwar die physische Welt, sie leiten sich aber nicht einfach von ihr ab. Gleichzeitig dürfen aber die Einflüsse der physischen Welt nicht ganz ignoriert werden. Boellstorff geht aber davon aus, dass mitgebrachte Verhaltensmuster und Konzepte durch die gezielte Anwendung von ethnographischen Methoden sichtbar werden. Mittels der dreidimensionalen Abbildung einer Umgebung und Personen in Second Life stellte Boellstorff die teilnehmende Beobachtung ins Zentrum seiner Feldforschung. Spezifische Einzelphänomene, wie sie häufig in den Medien geschildert werden, standen jedoch nicht im Mittelpunkt seiner Beobachtung. Für ihn war vielmehr der alltägliche Kontext, in dem Menschen online Zeit verbringen, relevant. Er ist der Meinung, dass Kultur vorwiegend im Alltäglichen und Gewöhnlichen verankert ist und weniger im Außerordentlichen. Wichtig für anthropologische Studien

sind laut Boellstorff Methoden, durch die der Forscher in der Lage ist, die banalen Dimensionen des menschlichen Lebens aufzuspüren und zu analysieren. Eine längerfristige, ethische und gleichzeitig kritische Beziehung mit den Mitgliedern eines Forschungsfeldes ist daher für ihn essentiell. (Vgl. ebd.: S.60ff)



Abb. 14, 15, 16: Boellstorff bei einer Online-Podiumsdiskussions in Second Life, bei einer Interviewsituation mit seinem Avatar „Tom Bukowski“ (links), Boellstorff in „Real Life“

4. Online-Ethnographie

In diesem Kapitel werden einige methodologische Schlüsselthemen angesprochen, die im Zuge der sozialwissenschaftlichen Auseinandersetzung mit computervermittelter Kommunikation und dem Internet, als Forschungsfeld behandelt wurden. Wie bereits erwähnt, machen den Hauptanteil dieser Auseinandersetzung vor allem der Diskurs und die Entwicklung von Lösungsansätzen in Bezug auf textbasierte CMC-Formen aus.

In diesem Kapitel wird die grundsätzliche Frage nach den kulturtragenden Entitäten in Online-Settings gestellt: Wer sind die InformantInnen und wo ist das Forschungsfeld? Um diese Frage beantworten zu können, werden einige wichtige Ansätze vorgestellt, die sich mit genau diesem Thema befassen. Dabei werden die Aussagen von zentralen AutorInnen beleuchtet, die sich mit der Anpassung von ethnographischen Methoden für Online-Felder beschäftigt haben. Auch wenn der Fokus vermehrt auf Kultur- und SozialanthropologInnen liegt, werden auch einflussreiche Konzepte anderer Autoren aus den Bereichen Soziologie, Kommunikations- und Medienwissenschaft, aber auch Cultural Studies und Computerwissenschaften eingeflochten. Diese theoretische Aufarbeitung soll einerseits wichtige methodologische Grundlagen vermitteln, aber auch ein größeres Verständnis für Online-Kulturen schaffen. Beides scheint mir für den weiteren Verlauf dieser Arbeit unumgänglich.

4.1 Kulturtragende Entitäten in Online-Settings

Wie bereits im Kapitel 1.6 erwähnt, war der entscheidende Wendepunkt der sozialwissenschaftlichen Zugangsweise der, dass moderne Internettechnologien in der Lage sind, künstliche Räume zu schaffen, die als eigenständiger kultureller Kontext stehen. “The crucial Step [...] is to see features of Internet interactions as functional in a social sense, enabling the achievement of a distinct culture” (Hine 2000: S.19). Arturo Escobar stellte als einer der ersten Anthropologen die Frage, welche Rolle die Ethnographie im Zusammengang mit den neu entstehenden sozialen Räume und Praktiken spielt.

“How can these practices and domains be studied ethnographically in various social, regional, and ethnic settings? What established anthropological concepts and methods would be appropriate to the study of cyberculture? Which would have to be modified? How, for instance, will notions of community, fieldwork, the body, nature, vision, the

subject, identity, and writing be transformed by the new technologies?” (Escobar 1994: S.214).

Das grundlegende Ziel von Ethnographie ist es, Kultur zu begreifen. Die zentrale empirische Frage in Bezug auf Online-Ethnographie war und ist, wer oder was die kulturtragenden Entitäten bzw. Objekte in Online-Settings sind? Als kulturtragende Entität wird klassisch der Mensch gesehen, der durch seinen biologischen Körper von anderen Entitäten abgegrenzt ist. Kultur hat einen extra-somatischen, nicht-biologischen Charakter und kann deshalb nur durch die Weitergabe von einer Entität auf die nächste reproduziert werden. (Vgl. Hakken 1999: S. 70f)

Das ist auch der Grund dafür, weshalb die face-to-face Ethnographie, also das Studium von menschlicher Kultur vor Ort, als Prämisse im Fach der Kultur- und Sozialanthropologie und auch Teil vieler anderer sozialwissenschaftlicher Disziplinen, gilt. “Ethnography has traditionally entailed physical travel to a place, which implies that face-to-face interaction is the most appropriate.” (Hine 2000: S. 43-44). Und genau hier lag und liegt das Kernproblem bei der Übertragung von ethnographischen Arbeitsweisen auf die meisten Formen von Online-Settings und CMC-Technologien. Zum einen war es lange Zeit nahezu unmöglich, einzelne kulturtragende Entitäten bzw. Forschungsobjekte in den abstrakt-vernetzten digitalen Räumen festzumachen, und zum anderen hat das Fehlen eines physischen Umfeldes, welches im Normalfall die Feldforschung natürlich eingrenzt, enorme Schwierigkeiten bereitet.

4.2 Wer sind die InformantInnen?

In diesem Unterkapitel wird der Frage nachgegangen, wie sich eine Person in einem Online-Setting konstituiert. Die Möglichkeit, in virtuellen Räumen eine andere Identität anzunehmen und sich auch in ein beliebiges körperliches Äußeres zu kleiden, beschäftigt viele Theoretiker seit dem Aufkommen von „Cybersozialität“.

4.2.1 Anonymität und Authentizität

Pavel Curtis (1992) spricht das Prinzip der „perfekten Anonymität“ an, welches durch die Verlagerung von sozialen Interaktionen aus dem physischen in den digitalen Raum

entsteht. An diesem Punkt soll jedoch angemerkt werden, dass Facebook, die derzeit größte Online-Community weltweit, nicht auf diesem Prinzip beruht. Ganz im Gegenteil, es handelt sich dabei vielmehr um eine erweiterte Handlungsebene physischer Personen innerhalb eines vernetzten Online-Umfeldes. Genauso ist bei einigen anderen Formen der computervermittelten Kommunikation, wie beispielsweise bei E-Mail, Instant-Messaging oder Internettelefonie, die „wahre Identität“ der BenutzerInnen in den meisten Fällen essentiell. Bei vielen anderen CMC-Formen, wie Bulletin Boards, Webforen, Chat-Rooms, MUDs und auch virtuellen Welten, stellt Anonymität andererseits ein zentrales Element dar. Aufgrund dieser Tatsache wurde und wird wissenschaftliche Nachvollziehbarkeit in diesen Kontexten häufig in Frage gestellt.

Eine wesentliche Grundannahme bei face-to-face Ethnographie ist, dass durch die Anwesenheit der ForscherIn im Feld und seine bzw. ihre Interaktion und Kommunikation mit InformantInnen vor Ort, Authentizität gewährleistet wird. Die VerfasserIn der Ethnographie versucht auf dieser Grundlage, einen möglichst wertfreien Text über real existierende Gesellschaften und Personen zu verfassen, der Aufschluss über vorherrschende soziokulturelle Phänomene gibt. In Verbindung mit Online-Ethnographie wird immer wieder das Argument gebracht, dass aufgrund der inhärenten Anonymität von Informanten, dieser Grad an Authentizität nicht gegeben ist. Die Schilderungen der Online-Informanten sind nicht bzw. nur sehr schwer überprüfbar. Somit ist eine Person, die sich hinter einem Avatar oder Screenname verbirgt, in der Lage, über einen längeren Zeitraum Unwahrheiten über ihre Persönlichkeit und Erlebnisse zu erzählen. “When we move from face-to-face interaction to electronically mediated contact, the possibilities for informants to fool the ethnographer seem to multiply.” (Hine 2000: S.22). Sobald man das Konzept der Person und auch der Authentizität zu hinterfragen beginnt, wird jedoch schnell klar, dass diverse Standards nicht als absolut gesehen werden können, sondern je nach Kontext gesondert betrachtet werden müssen. “The point for the ethnographer is not to bring some external criterion for judging whether it is safe to believe what informants say, but rather to come to understand how it is that informants judge authenticity.” (ebd.: S.49). Genau genommen kann das physische Treffen von Informanten die Authentizität einer Studie, deren Fokus rein auf Online-Settings liegt, auch gefährden. Beim Versuch die Welt der InformantInnen zu verstehen, sollte deren

Kontext als Bezugspunkt genommen werden, anstatt sich auf ein streng gefasstes Konzept von Authentizität zu stützen. “To demand that ethnographic research always incorporate meeting residents in the actual world for ‘context’ presumes that virtual worlds are not themselves contexts [...]” (Boellstorff 2008: S.61). Es würde auch kaum jemand die Authentizität einer Studie anzweifeln, die auf ein Arbeitsumfeld bezogen ist, nur weil die Personen nicht auch in ihrem privaten Umfeld befragt wurden. Folglich sollten bei den ethnographischen Beschreibungen von Online-Gemeinschaften und Kulturen immer die Online-Identitäten der Informanten im Mittelpunkt stehen. Dabei ist es egal, ob diese sich selbst darstellen oder möglicherweise eine andere Rolle einnehmen. “Naturally, the individuals behind the keyboards were not ignored, but the empirical and analytical focus was the interactions and performances in cyberspace in so far as the informants themselves did not meet each other in contexts other than online.” (Guimarães 1995: S.153). Wenn es möglich ist, Online-Settings als Kontext zu begreifen, so ist es auch möglich, die Personen, die sie bevölkern, ebenfalls „in their own terms“, also anhand ihrer eigenen Kategorien zu verstehen (Vgl. Boellstorff 2008: S.122).

4.2.2 Identität und Aussehen

Im Gegensatz zum biologischen Erscheinungsbild hat man im digitalen Raum die totale Kontrolle über „sein Aussehen“. Bereits in Chat-Rooms und textbasierten MUDs hatte man durch die Verwendung selbst gewählter Screen-Names bzw. Pseudonyme, völlige Freiheit bei der Gestaltung seines Online-Auftritts. “How a MUD user ‘looks’ to another user is entirely dependendt on information each chooses to give. It is possible to bypass the boundaries delineated by cultural constructs of beauty, ugliness, and fashion.” (Reid 1995: S.178). Diese Kontrolle über das äußere Erscheinungsbild ist in modernen, grafischen Online-Settings noch weitaus größer. Grundlegende Eigenschaften eines Avatars, wie das Geschlecht, die Hautfarbe, das Alter und die Statur können genauso frei gewählt und angepasst werden wie die Frisur, Tätowierungen, die Kleidung, diverse Accessoires, bis hin zur Farbe der Fingernägel. (Abb. 17, 18, 19) “The part of online identity that is constituted via the appearance of avatars is arguably more apparent and intact than online identities that are reliant on text.” (Williams 2007: S.13).



Abb. 17, 18, 19: verschieden gestaltete Avatare in Second Life (weiblich, männlich, „Furry“).

Diese Flexibilität bei der Selbstpräsentation, in Kombination mit der angesprochenen Anonymität, eröffnet den BesucherInnen von Online-Settings die Möglichkeit, mit Verhaltensformen und Identitätsaspekten zu experimentieren, wie es in der physischen Welt nicht bzw. nur schwer möglich ist. “Users are able to create a virtual self outside the normally assumed boundaries of gender, race, class and age. MUDs challenge and obscure the boundaries between some of our most deeply felt cultural significances and force the creation of new cultural expectations to accommodate this” (Reid 1995: S.181). Was bereits vor über 15 Jahren für textbasierte MUDs galt, ist für heutige virtuelle Welten noch viel zutreffender. Viele BesucherInnen von Online-Settings empfinden diese Möglichkeit der Persönlichkeitsentfaltung also durchwegs positiv. “[The users] online lives could make their actual-world self more ‘real’ in that it could become closer to what they understood to be their true selfhood, unencumbered by social constraints or the particularities of physical embodiment.” (Boellstorff 2008: S.121).

4.3 Online-Forschungsfelder

Ein weiteres Problem bei der Anwendung traditioneller ethnographischer Konzepte in reinen Online-Kontexten ist das Aufspüren und Abgrenzen von Forschungsfeldern. Der Begriff Forschungsfeld bzw. „field-site“ beschreibt den ortsgebundenen Charakter des Forschungsobjekts im Feld, also der „Bühne“, auf der die sozialen Prozesse, die studiert werden sollen, geschehen (Vgl. Burrell 2009: S.182). Die technologisch herbeigeführte Trennung von Raum (space) und Ort (place) erschwert die konzeptionelle wie auch geografische Bestimmung abgegrenzter Felder (Vgl. Hakken 1999: S.58)

In zahlreichen Studien zu sozialen Online-Phänomenen wurde eine einzelne Online-Plattform als Equivalent zu einem abgegrenzten Feld gewählt. Dabei handelt es sich praktisch um die Weiterführung des traditionellen Konzeptes des abgeschlossenen, physischen Forschungsfeldes. Dieser Ansatz hat durchaus Vorteile und macht auch Sinn, solange plattformspezifische Phänomene analysiert werden sollen. Wenn der Fokus einer Studie allerdings auf die soziokulturellen Prozesse einer kohärenten Online-Gemeinschaft gerichtet ist, sollten alle Kommunikationskanäle bzw. Online-Plattformen, die von den Mitgliedern genutzt werden und in weiterer Folge den Zusammenhalt fördern, auch als Teil des Forschungsfeldes gesehen werden. (Vgl. Guimarães 1995: S.148).

Diese Tatsache stellt EthnographInnen, deren Ziel die Durchführung einer Online-Studie ist, vor neuartige Herausforderungen. Personen halten sich nicht an einem bestimmten Ort auf, sondern besitzen oft mehrere Online-Persönlichkeiten, mit deren Hilfe sie sich in einem heterogenen Netzwerk aus Web-Anwendungen, CMC-Kanälen und virtuellen Online-Settings bewegen. "The Field site comes to be defined by physical movements, places indexed in speech and text, and social imaginings produced by research participants." (Burrell 2009: S.195f). Für den Forscher entsteht dadurch das praktische Problem, ein kohärentes Forschungsfeld in einer endlos erscheinenden Landschaft aus verwobenen, sozialen Online-Schauplätzen abzustecken.

4.4 Lösungsansatz: Follow the Network

Bereits frühe Studien zu IRC-Channels, Bulletin Boards und MUDs zeigten, dass die Mitglieder von Online-Communities bewusst symbolische Grenzen schaffen. Dies geschieht sowohl durch aktiven Diskurs als auch durch die Errichtung technologischer Barrieren. Einerseits spielen die Entwicklung einer eigenen, textbasierten Sprache sowie symbolischer Umgangsformen eine wichtige Rolle. "[The users] have devised systems of symbolism and textual significance that enable them to achieve understanding despite the absence of conventional social context cues." (Reid 1995: S.173). Auf der anderen Seite wird der Zugang zur jeweiligen Plattform durch Passwörter, nichtöffentliche IRC-Channels oder Hierarchien in Newsgroups und Webforen geregelt. "The socially con-

structed and maintained boundaries coincide with the (socially constructed) technical devices that carve out a bounded space.” (Hine 2000: S. 25).

Um das Vakuum in Bezug auf fehlende physische Anhaltspunkte, vor allem in frühen textbasierten CMC-Settings, auszugleichen, wurden zahlreiche alternative Zugangsweisen und Lösungsansätze entwickelt, um diese Elemente der Kohäsion ausfindig zu machen. Dadurch wurde es in weiterer Folge möglich, überschaubare Forschungsfelder in Online-Settings, aber auch in übergreifenden Studien zu definieren. Der am weitesten verbreitete Lösungsansatz ist, Handlungen und Aktivitäten der Mitglieder von Online-Gemeinschaften als bindendes Element zu sehen und nicht deren physischen Aufenthaltsort. “This solution presumes that on-line activities constitute a sufficient social analogy to the field site, that this is a ‘where’ which, while ‘nowhere’ in the geographic sense, can safely be presumed to be sufficiently ‘where-like’ in some relevant cultural sense.” (Hakken 1999: S.58). Inspiriert wurde dieser Ansatz durch kritische, postmoderne Stimmen und neue Konzepte sozialwissenschaftlicher Theoretiker, die ab dem Beginn der 1990er Jahre Verbreitung fanden. Proklamiert wurde die Neukonzeption von Kultur und der sozialen Sphäre. Der ortsgebundene, statische Charakter sollte durch eine weiter gefasste Konzeption abgelöst werden. Ziel war es, den immer stärker werdenden Verflechtungen lokaler, interner soziokultureller Prozesse mit globalen, externen Einflüssen gerecht zu werden. Marcus und Fischer (1986), Gupta und Ferguson (1997), Clifford (1992), Appadurai (1996), Castells (1996) und Hannerz (1992) waren, unter anderen, die Pioniere bei der Entwicklung dieser neuen Ansätze (Vgl. Burrell 2007: S.183f). Im Zuge dieser Reformulierung des Kulturbegriffes wurde auch das traditionelle, ortsgebundene Konzept des physischen Forschungsfeldes in Frage gestellt. “The approximate containment of a culture within a small bounded space such as a village, was [...] increasingly less accurate.” (ebd.: S.183).

Online-EthnographInnen griffen diese, auf beobachtbaren Handlungen basierende, Definition des Feldes auf. Sie demonstrierten früh, dass es sehr wohl möglich ist, nicht-physische Räume analytisch zu begreifen und erfolgreich zu erforschen. Zum Beispiel setzt sich die Medien- und Kommunikationswissenschaftlerin Christine Hine für eine erweiterte Definition von „Online-Community“ ein, die mehr auf den gemeinsamen

sozialen Praktiken der Mitglieder beruht, als auf festgeschriebenen physischen oder virtuellen Aufenthaltsorten. “A discursive and practice-oriented approach to online community offers up the possibility of seeing online phenomena as functional in a social sense.” (Hine 2000: S.18). Die Soziologin Jenna Burrell stellt in ihrem Artikel von 2007 ein verwandtes Konzept vor, welches Forschungsfelder als heterogenes Netzwerk begreift. Dabei werden physische, virtuelle und „imagined“, also vorgestellte Räume, zu einem einzigen Feld verwoben, wodurch auch die Dichotomie Online/Offline fällt. “The network, form [...] is another structural concept that, like landscapes and nodes can guide thinking and shape methodological practice in ways that escape strong offline-online divisions.” (Burrell 2007: S.186).

Grob gesagt, handelt es sich bei beiden Ansätzen um Adaptionen der „multi-sited ethnography“, die von Marcus und Fischer proklamiert wurde und in sozialwissenschaftlichen Kreisen breite Anerkennung gefunden hat. EthnographInnen können zwischen verschiedene Modi wählen ohne dabei auf physische Orte angewiesen zu sein. Die Modi „follow the person“, „follow the object“ oder „follow the metaphor“ helfen beispielsweise dabei, die Datenerhebung im Feld zu fokussieren. Die gerade angesprochenen Ansätze von Hine und Burrell können als Weiterführung dieser Zugangsweise gesehen werden, wobei der verwendete Modus am ehesten als „follow the network“ bezeichnet werden kann. Auf diese Weise sind Forschungsfelder in Online-, Offline und übergreifenden Settings bestimmbar. Dabei handelt es sich aber nicht um eine einmalige, vorab durchgeführte Bestimmung, sondern um einen Prozess. Das Feld wird während der Forschung, entsprechend den Aktivitäten und Diskursen der Gruppenmitglieder, fortlaufend evaluiert und bei Bedarf neu abgesteckt.

4.5 Virtuelle Orte

“[...] place, above all else, makes virtual worlds what they are: ‘they may simulate abstractions of reality; they may be operated as a service; creating them may be an art; people may visit them to play games. Ultimately, though, they’re just a set of locations. Places’ (Bartle 2004:475[...])”. (Boellstorff 2008: S.91)

Durch das Aufkommen von grafischen, zwei- und vor allem dreidimensionalen virtuellen Welten (Abb. 20) in den letzten Jahren hat sich die Situation jedoch wieder verän-

dert. Die methodologischen Hürden, die sich vor allem aufgrund von textbasierter Kommunikation und Interaktion in frühen CMC-Formen ergeben haben, treffen auf moderne, audiovisuell ansprechend gestaltete virtuelle Welten nur noch bedingt zu. “Given the recent popularity of graphical online social spaces, it is becoming increasingly pressing to determine if the methodological issues previously raised pertain to environments that broaden the bandwidth of communication beyond text.” (Williams 2007: S.11). Es stellt sich nun die Frage, ob es nicht sinnvoller wäre, bei der Studie von virtuellen Welten die klassischen methodologischen Ansätze einzusetzen und die, im Rahmen der CMC-Studien entwickelten Zugänge fallen zu lassen.



Abb. 20: Ein Bild des dreidimensional dargestellten „Jade Forest“ in „World of Warcraft“.

Die AnthropologInnen Bonnie A. Nardi (2010) und Tom Boellstorff (2008) haben beispielsweise bei ihren Ethnographien in virtuellen Welten einen eher klassisch orientierten Zugang gewählt. Die Methode der teilnehmenden Beobachtung war bei beiden WissenschaftlerInnen der Grundstein für die ethnographische Datenerhebung. “An important part of my methodology in studying *World of Warcraft* was participant observation.” (Nardi 2010: S.30). “[...] the open-endedness of Second Life meant that I was able to subordinate interviews and surveys to participant observation, the centerpiece of any truly ethnographic approach.” (Boellstorff 2008: S.69). Die Dauer von Nardis und Boellstorffs Feldaufenthalt betrug jeweils ungefähr zwei Jahre und reflek-

tiert den typisch anthropologisch-ethnographischen Langzeitaufenthalt im Feld. Boellstorff verzichtete auf die Befragung von Informanten in Offline-Settings, Nardi führte aber sehr wohl auch face-to-face Interviews und Umfragen mit SpielerInnen von World of Warcraft durch, wobei sie die eigentlichen Informanten in ihrer Online-Gilde ebenfalls nur online traf (Vgl. Nardi 2010: S.32).

Der Sozialwissenschaftler Matthew Williams hat sich ebenfalls mit der Anwendung von teilnehmender Beobachtung in virtuellen Welten auseinandergesetzt. Er ist allerdings der Meinung, dass moderne grafische Online-Settings zu spezifische Eigenschaften aufweisen, als dass eine direkte Anwendung der klassischen Methoden möglich wäre. “Data elicited from ethnographic online discussions with participants show how the characteristics of graphical environments pose unique issues for participant observation that are distinct from those posed by text-only and traditional offline settings.” (Williams 2007: S.9). Er hält es für sinnvoller, die Ansätze, die für textbasierte CMC-Formen entwickelt wurden, als Ausgangspunkt zu nehmen und nicht die klassischen Methoden. Virtuelle Welten werden stark durch technologische Limitierungen und Möglichkeiten geprägt, ganz ähnlich wie es bei textbasierten CMC-Formen der Fall war bzw. ist. Zwar sind Studien in Offline-Settings ebenfalls häufig mit physischen Einschränkungen verbunden, diese sind aber mit Limitierungen in Online-Settings nur schwer vergleichbar. “Yet obstacles and opportunities presented by the architecture of Cyberworlds are distinct enough from offline settings to warrant further explication.” (ebd.: S.13). Ähnlicher Ansicht ist der Anthropologe Mário Guimarães. Jedes Online-Setting, in Verbindung mit einem spezifischen Forschungsschwerpunkt bedarf, einer eigenen methodologischen Zugangsweise, meint er. “[...] the huge range of analytical themes and perspectives by which the online can be approached makes it virtually impossible to elaborate a methodology that could be employed widely in different online contexts.” (Guimarães 1995: S.141). Orte und das damit verknüpfte Gefühl von Präsenz, spielen bei der Entwicklung meiner Hypothese eine zentrale Rolle und werden deshalb noch ausführlich im 2. Abschnitt behandelt.

4.6 Das virtuelle Forschungsfeld

Die beiden AnthropologInnen Nardi und Boellstorff berichten weiters, dass ihr Forschungsaufenthalt in der virtuellen Welt überraschend viele Parallelen mit ihren bisherigen Erfahrungen in Offline-Settings wie Papua-Neuguinea, Samoa und Indonesien aufwies. Zum Beispiel haben die Wahl des Avatars und dessen Aussehen starken Einfluss darauf, wie ForscherInnen im Feld wahrgenommen werden (Abb. 21, 22). Im Gegensatz zu textbasierten Online-Settings, in denen erst im Diskurs die Identität sichtbar wird, transportiert ein visuelles Erscheinungsbild bereits vor einem Gespräch eine Menge Informationen. "The choice of pseudonym for the day and the dress and stature of the avatar chosen impact how the observed react to the observer" (Williams 2007: S.13). Teilweise können manche Regionen oder Bereiche von MMOGs aufgrund von gewählten Charakterklassen oder einem unzureichenden Erfahrungslevel nicht betreten werden. Der Level eines Avatars hat daher auch auf die Gesprächsbereitschaft von erfahrenen SpielerInnen Einfluss. Als Neuling, auch „newbie“ oder „noob“ genannt, hat man in kompetitiven virtuellen Welten meist ein geringeres Ansehen und folglich ist es unter Umständen schwieriger, mit erfahrenen SpielerInnen und Profis ins Gespräch zu kommen. Aber auch in Social Worlds, wo es keinen sichtbaren Level gibt, wird schnell klar, ob man ein Neuankömmling oder eine regelmäßige BesucherIn ist. Die vielfältigen Möglichkeiten, das Aussehen und die Bewegung des Avatars anzupassen, brauchen viel Zeit und Erfahrung und müssen von Anfängern erst erlernt werden um als „resident“ bzw. Bewohner zu gelten. Dasselbe trifft auf sprachliche und kulturelle Normen zu, die global in einer virtuellen Welt gelten bzw. von einer bestimmten Subkultur praktiziert werden. "A mundane example involved standing up before teleporting away or shutting down the Second Life program [...]" (Boellstorff 2008: S.125). Andere Normen und Verhaltensweisen haben ihre Wurzeln wiederum in der physischen Welt. Zum Beispiel tritt man an unbekannte Personen, die sich gerade in ein Gespräch vertieft sind, anders heran als an Freunde oder Bekannte. "Norms around social proxemics [...] were widely shared - and, like notions of everything from landscape to embodiment, drew upon cultural logics from the actual world" (ebd.: S.125). Folglich ist es unumgänglich, sich als EthnographIn möglichst rasch mit der virtuellen Kultur vertraut zu machen, um so im Feld die Orientierung zu bewahren und um schnell Bekanntschaften mit potentiellen Informanten knüpfen zu können. Es kommt, wie bei Offline-

Settings auch, zu einer eine Art „Immigrationsprozess“ im Feld. “Essentially a new set of rules and ways of being online have to be learnt if the online participant observer is to successfully integrate into the graphical landscape.” (Williams 2007: S.15f).



Abb. 21, 22: Die Avatare der SozialanthropologInnen Tom Boellstorff und Bonnie A. Nardi

Dennoch gibt es viele Besonderheiten und Schwierigkeiten, die nur im Kontext von virtuellen Welten auftreten und Online-EthnographInnen vor neuartige Probleme stellen. Vor allem die Tatsache, dass virtuelle Forschungsfelder nur mittels spezieller Computer Soft- und Hardware zugänglich sind, deren Beherrschung ebenfalls erst erlernt werden muss, stellt bereits eine mögliche Hürde dar. Andererseits hat dies wiederum Vorteile, da die physische Translokation und die damit verbundenen Probleme und Gefahren wegfallen. “No research grants or struggles with a foreign language were necessary to initiate the research. Nor was there a need to cope with disturbing food, large insects, filth, dangerous diseases, or homesickness.” (Nardi 2010: S.29). Zudem erleichtert der digitale Raum das Sammeln von Daten erheblich. Sei es in Form von Text-Logs, Screenshots, Audioaufzeichnungen oder Videos.

Zum Abschluss des Grundlagenkapitels wird noch kurz das Thema Ethik in Online-Settings besprochen. Es beeinflusst nicht nur einen ganz wesentlichen Teil der ethnographischen Arbeitsweise in Offline Settings, sondern steht auch in engem Zusammenhang mit virtuellen Forschungsfeldern.

4.7 Ethik

In sozialwissenschaftlichen Studien gelten akademische und gesetzliche Richtlinien, die den Umgang mit vertraulichen Informationen der InformantInnen regeln. Das Einholen von Einverständniserklärungen gehört genauso zur wissenschaftlichen Norm, wie die Offenlegung des Forschungsvorhabens oder die Gewährleistung der Privatsphäre der InformantInnen. Die Allgegenwärtigkeit von Anonymität und Pseudonymität macht Online-Umgebungen in dieser Hinsicht zu einem Sonderfall, dessen Richtlinien erst vereinzelt behandelt wurden (siehe Jacobson 1999, Markham 2005). “Online research is marked as a special category in which the institutionalized understandings of the ethics of research must be re-examined.” (Hine 2005: S.5). Die Richtlinien gelten aber nicht universell. Jedes Land und jede wissenschaftliche Institutionen hat eigene rechtlichen und ethische Grundsätze. Die Punkte die auf den folgenden Seiten angesprochen werden basieren Großteil auf US-amerikanischer Literatur und treffen für EthnographInnen aus europäischen Ländern möglicherweise nur in abgeschwächter Form zu.

4.7.1 Verdeckte Ethnographie

Ein wichtiger Punkt in diesem Zusammenhang ist verdeckte Ethnographie (hidden bzw. undercover ethnography). Natürlich besteht auch in Offline-Settings die Möglichkeit verdeckt zu forschen. Das wird in manchen Fällen auch als legitim betrachtet, im Normalfall widerspricht dieser Ansatz aber der wissenschaftlichen Arbeitsweise und den gängigen moralischen und rechtlichen Grundlagen. Der praktisch ungeregelte Zugang zu Online-Umgebungen in Verbindung mit perfekter Anonymität macht verdecktes Forschen erheblich einfacher als in Offline-Settings. Sich in eine Online-Gruppe einzuschleusen, Bekanntschaften zu knüpfen und soziale Kontakte zu Informanten zu pflegen, während man hinter den Kulissen eine verdeckte Studie durchführt, ist ohne viel Aufwand möglich. “Online, my WoW [World of Warcraft] character appeared as any character, and I was a full participant in game activities.” (Nardi 2010: S.34f). Die Online-Anthropologen Mário Guimarães und Tom Boellstorff halten dennoch eine möglichst transparente Arbeitsweise für wichtig. “This process of making myself visible, both as a member of the group and as a researcher, was very important in regards to one of the key ethical problems of online research: the possibility of hidden observation.” (Guimarães 1995: S.149). “I never hid the fact that I was conducting

research, going so far as to include this information in my profile.” (Boellstorff 2008: S.82). Die AutorInnen sind der Ansicht, dass die Offenlegung ihrer Intentionen nicht nur in Bezug auf ethische Fragen zwingend notwendig ist, sondern auch hinsichtlich der spezifisch anthropologischen Methode der teilnehmenden Beobachtung. “Conducting research with an alt [(meaning an undercover or alternative avatar)] would not allow the tension between participating and observing to produce the kinds of complicity and failure that are necessary for ethnographic knowledge.” (ebd.: S.80). Bonnie A. Nardi vertritt dagegen die Meinung, dass das jeweilige virtuelle Umfeld ausschlaggebend dafür ist, wie gut es gelingt, die Rolle einer Offline-EthnographIn einzunehmen. Das spielerische Umfeld von World of Warcraft führte dazu, dass Nardi überwiegend die teilnehmende und weniger die beobachtende Rolle einer AnthropologIn einnehmen konnte. “It may be more natural to set up shop as an anthropologist in non-game worlds; in a game world, the overwhelming need to *play* dominates interaction much of the time. While it is easy to blend in online, the researcher’s portion with respect to those being studied depends on the nature of the virtual world and the activities under investigation.” (Nardi 2010: S.35).

4.7.2 Online-Identitäten und Privatsphäre

Eine andere Problematik, die in Verbindung mit Online-Ethnographien auftritt, ist der Umgang mit vertraulicher Information von Online-InformantInnen. “The most fundamental ethical decision [...] was to maintain confidentiality with regard to residents identities, to protect privacy with regard to their virtual and actual lives.” (Boellstorff 2008: S.82). In Ethnographien über Offline-Settings werden die Identitäten der InformantInnen im Normalfall nicht veröffentlicht. “In offline settings it is rare for a researcher to reveal the name of an informant, for fear of causing embarrassment or harm.” (Hine 2000: S.24). Die Tatsache, dass die physische Identität in Online-Settings bereits durch ein Pseudonym verdeckt ist, wirft die Frage auf, ob eine Anonymisierung der InformantInnen notwendig ist. Da man grundsätzlich davon ausgeht, dass Online-Settings einen eigenen Kontext darstellen, sei es auf Basis von vernetzten Strukturen oder von grafisch-räumlichen Bezugspunkten, sind Online-Identitäten als gleichbedeutend mit Offline-Identitäten zu sehen. Folglich ist es notwendig die echten Screen-Names von Online-InformantInnen ebenfalls durch Pseudonyme zu ersetzen. “Changing

not only real names, but also [screen names] proves respect of the researchers for the social reality of cyberspace". (Pacagnella 1997: S.7).

Die Tatsache, dass auf öffentlichen, asynchronen Kommunikationsplattformen, wie Web-Foren oder IRC-Channels, textbasierte Konversationen langfristig gespeichert werden, stellt ein weiteres Problem dar. Es kann nach bestimmten Phrasen und Aussagen gesucht werden und folglich können diese nachträglich einer bestimmten Person zugeordnet werden. Aus diesem Grund sollte man bei Ethnographien, die publiziert werden sollen, darauf achten, dass Zitate aus Interviews in abgewandelter Form abgedruckt werden. Dasselbe trifft aber auch bis zu einem gewissen Grad auf synchrone Kommunikationsformen wie Chat-Rooms oder Text-Chats in virtuellen Welten zu. Bei diesen Formen der Kommunikation wird der Schriftverkehr grundsätzlich nicht automatisch gespeichert und öffentlich zugänglich gemacht. Es besteht aber dennoch die Möglichkeit den Chat-Log, also den Inhalt der gesamten schriftlichen Konversation samt Screen-Names, abzuspeichern und dessen Inhalte auf einer Website oder einem Web-Forum zu veröffentlichen. Mit Hilfe einer Suchmaschine wird die nachträgliche Zuordnung von Aussagen und Textpassagen theoretisch auch möglich. Aus diesem Grund sollte man auch Interviewpassagen aus Text-Chats abgeändert werden. "I have paraphrased quotations from my [Second Life] residents to make them difficult to identify using a search engine." (Boellstorff 2008: S.83).

4.7.3 Schriftliche Einverständniserklärung

Die ethnographischen Institutionen mancher Länder schreiben vor, für strukturierte Interviewformen und Fragebögen eine schriftliche Einverständniserklärung der InformantInnen einzuholen. "The basic elements of informed consent are that researchers provide information to (potential) subjects about the aims and methods of the research, the subjects' rights and responsibilities, and those responsible for conducting the research" (Jacobson 1999: S.135). Zwar gibt es noch keine gesetzlich verankerten Richtlinien, dennoch ist es vor der Durchführung eines Online-Interviews angebracht, die betreffenden InformantInnen eine solche Einverständniserklärung mit ihrem Screen-Name unterschreiben zu lassen. Inwiefern diese formale Prozedur technologisch umsetzbar ist, hängt wiederum stark vom jeweiligen Online-Setting ab. Im Unterschied

dazu wird bei der Anwendung von teilnehmender Beobachtung und unstrukturierten Interviewformen generell auf schriftliche Einverständniserklärungen verzichtet. “[...] this is because unlike participant observation, elicitation methods create a social situation that would not exist otherwise.” (Boellstorff 2008: S.81). Dennoch sollten alle an der Studie beteiligten InformantInnen im Vorfeld informiert werden, dass sie Teil einer Studie sind und ihre Aussagen und Handlungen in Form einer Ethnographie möglicherweise veröffentlicht werden (siehe verdeckte Ethnographie). “[...] to the extent that identifiable human subjects are involved in online research, the issue of informed consent is relevant.” (Jacobson 1999: S.140).

4.7.4 Öffentlicher und privater Raum

Die Debatte, ob es sich bei schriftlichen Diskussionsbeiträgen in frei zugänglichen Online-Plattformen um private oder öffentliche Daten handelt, besteht schon seit dem Beginn der CMC-Studien. Von rechtlicher Seite gibt es dafür eine klare Richtlinie: “[...] messages posted to publicly accessible fora are not private and are not protected by privacy laws [...]” (Jacobson 1999: S.135). Dies trifft beispielsweise auf öffentliche Web-Foren, IRC-Channels, Blogs und soziale Netzwerke wie Facebook oder Google+ zu. In den meisten Online-Settings gibt es aber die Möglichkeit, eine Form von privatem Raum zu schaffen. Zum Beispiel können in Chat-Rooms private, passwortgeschützte Räume eingerichtet werden oder Konversationen flüsternd, also für andere Anwesende unhörbar, geführt werden. Auf Facebook gibt es geschlossene Gruppen, in die nur eingeladene Personen Einsicht haben. In manchen virtuellen Welten kann man private Grundstücke erwerben und diese mit einem undurchdringbaren Zaun versehen, um ungebetene Gäste fernzuhalten. Welche Möglichkeiten es gibt, private Räume zu schaffen, hängt mit dem spezifischen Online-Setting zusammen. Für ethnographische Studien in solchen privaten Online-Sphären, gibt es erst ansatzweise festgeschriebene Richtlinien (z.B. Markham 2005), die permanent weiterentwickelt und angepasst werden müssen. “[...] the evolution of online interactivity calls for a constant evaluation of these guidelines and forms of practice.” (Williams 2007: S.18). Grundsätzlich kommt es, wie in Offline-Settings auch, auf das Feingefühl der EthnographIn an, um die Privatsphäre von InformantInnen nicht zu verletzen bzw. im Zweifelsfall auf ethisch bedenklichen Methoden bei der Informationsgewinnung im Feld zu verzichten.

II. TEILNEHMENDE BEOBACHTUNG IN GRAFISCHEN VIRTUELLEN WELTEN

5. Ausgangspunkt

Durch die im ersten Abschnitt behandelte technologische Entwicklung, die zentralen sozialwissenschaftlichen Auseinandersetzungen mit Online-Settings sowie die bisherigen Fakten zur Online-Ethnographie wurde versucht, eine kompakte, übersichtliche Basis für den weiteren Verlauf der Arbeit zu schaffen. Aufbauend auf diesen Grundlagen wird im zweiten Abschnitt eine Hypothese entwickelt, die auf den Entwurf einer ethnographisch-methodologischen Zugangsweise für virtuelle Welten abzielt. Im Zentrum dieser Hypothese steht die Behauptung, dass die klassischen Prinzipien der teilnehmenden Beobachtung als Ausgangspunkt bei ethnographischen Studien in virtuellen Welten hilfreich sein können. Grundlage für mein Argument ist die Tatsache, dass virtuelle Welten in vielerlei Hinsicht physischen Orten ähnlich sind. Der bereits erwähnte räumliche Kontext einer virtuellen Welt bildet die Basis für den interpersonellen Austausch zwischen den BesucherInnen. Die sozialen Handlungen finden in einem audiovisuellen Umfeld statt, das von vielen Personen gleichzeitig bevölkert werden kann. Handlungen und Konversation werden mittels Avatar ausgeführt und sind so für andere Anwesende in der näheren Umgebung sichtbar und hörbar. Diese, durch Technologie geschaffene räumliche Präsenz, steht im Mittelpunkt meiner Hypothese und wird im Kapitel 8 noch ausführlich behandelt.

Grundsätzlich bin ich der Meinung, dass für die erfolgreiche Entwicklung angepasster ethnographischer Methoden für Online-Settings eine Kombination aus den neueren CMC-Ansätzen (siehe 4. Kapitel) und den klassischen ethnographischen Methoden notwendig ist. Nur so können flexible methodologische Zugangsweisen geschaffen werden, die den unterschiedlichen Voraussetzungen der unzähligen heute existierenden Online-Settings gerecht werden. Aus welchen Bausteinen sich die jeweilige Methodologie zusammensetzt, hängt von einigen wichtigen Faktoren ab. In physischen Offline-Settings haben die konkrete Fragestellung und das zu erforschende, soziokulturelle Umfeld den größten Einfluss darauf, welche Methoden im Feld eingesetzt werden. Im Unterschied dazu kommt bei der Studie von Online-Communities noch ein wichtiger

technologischer Aspekt hinzu, der bei der Wahl bzw. Entwicklung der richtigen Methodologie unbedingt berücksichtigt werden sollte. Die im konkreten Fall genutzten CMC-Technologien bilden eine ganz wesentliche Grundlage für die Online-Ethnographie. Je nachdem welche Interaktions- und Kommunikationsformen von einer Online-Community genutzt werden, müssen entsprechend angepasste methodologische Zugangsweisen entwickelt werden. Beispielsweise macht es für EthnologInnen einen gravierenden Unterschied, ob sie in einem Web-Forum, auf Facebook, in einem Chat-Room oder in einer virtuellen Welt forschen. Textbasierte asynchrone CMC-Technologien bedürfen klarerweise anderer Methoden für die Datenerhebung als grafische synchrone Kommunikationsformen. Virtuelle Welten stellen in dieser Hinsicht einen neuartigen Sonderfall dar. Sie vereinen, wie bereits im Kapitel 2.4.5 beschrieben, mehrere synchrone und asynchrone Kommunikationsformen, die innerhalb eines abgegrenzten computergenerierten, räumlichen Kontextes geschehen und größtenteils mit der Hilfe eines Avatars durchgeführt werden. Daraus ergeben sich ganz andere Kommunikations- und Interaktionsprozesse, als zum Beispiel in Text-Chats, Blogs oder Web-Foren. Soziale Netzwerke, wie Facebook oder Google+, vereinen ebenfalls mehrere CMC-Formen, aber dennoch besteht ein großer Unterschied in Bezug auf virtuelle Welten. Es gibt weder einen gemeinsamen räumlichen Kontext im Sinn einer audiovisuellen Landschaft, noch spielt die synchrone Interaktion mit anderen Personen eine zentrale Rolle im Online-Alltag. Jedes Online-Setting hat also ganz eigene, technologisch bedingte Eigenschaften, die bei der Wahl der richtigen Methodologie keinesfalls ignoriert werden dürfen. Neben den üblichen Entscheidungskriterien, die auch in Offline-Settings berücksichtigt werden müssen, kommt in Online-Settings also eine zusätzliche, kommunikationstechnologische Komponente hinzu.

Im Fall von virtuellen Welten ist die teilnehmende Beobachtung als methodologische Ausgangsbasis für Studien von Online-Communities und soziokulturellen Phänomenen durchaus möglich und sinnvoll. Weiters kann davon ausgegangen werden, dass die klassischen Prinzipien der teilnehmenden Beobachtung auch in virtuellen Settings nicht 1:1 übernommen werden können, sondern ebenfalls Anpassungen und Kombinationen mit methodologischen Ansätzen aus den CMC-Studien oder anderen Fachrichtungen notwendig sind. Auch hier hängt die Methodologie stark mit den technologischen

Grundvoraussetzungen des betreffenden Settings und den Nutzungsgewohnheiten der zu untersuchenden Online-Gemeinschaft zusammen. Aber im Unterschied zu anderen Online-Settings, sind virtuelle Welten hinsichtlich ihrer technologischen Grundvoraussetzungen anders konstituiert. Was zwischenmenschliche Kommunikations- und Interaktionsmöglichkeiten betrifft, sind Gemeinschaften in virtuellen Welten weit weniger limitiert, als andere Online-Communities. Diese besonderen technologischen Merkmale der virtuellen Welten, die einen vielschichtigeren, sozialen Austausch zwischen den BesucherInnen ermöglichen, bilden im Wesentlichen die Grundlage für meine Hypothese. Sie werden daher im weiteren Verlauf dieses Abschnitts noch im Detail behandelt. Zunächst möchte ich noch auf Tom Boellstorff und auch auf andere AutorInnen Bezug nehmen, die bereits mit teilnehmender Beobachtung in Online-Settings gearbeitet haben.

6. Bezugnahme auf Tom Boellstorff

Meine Hypothese orientiert sich stark an Tom Boellstorffs Zugang, der in seinem Buch „Coming of Age in Second Life“ beschrieben wird und bereits im Kapitel 3.5 kurz zusammengefasst wurde. Für den nordamerikanischen Sozialanthropologen war die teilnehmende Beobachtung ebenfalls das wichtigste ethnographische Werkzeug während seines mehrjährigen Forschungsaufenthaltes in der virtuellen Welt Second Life. Grundsätzlich ist Boellstorffs Studie eine Demonstration für eine erfolgreich durchgeführte ethnographische Datenerhebung in einer virtuellen Welt. Er ist zu überaus interessanten Ergebnissen und Einsichten aus verschiedensten soziokulturellen Bereichen von Second Life gekommen, welche im Buch umfangreich beschrieben werden. Sein proklamierter Ansatz, die klassische teilnehmende Beobachtung ins Zentrum seiner Studie von Online-Kulturen in virtuellen Welten zu stellen, könnte somit als Erfolg verbucht werden. Zwei wesentliche Punkte müssen dieser Schlussfolgerung aber entgegengehalten werden.

6.1 Unklare Methodologie

Erstens bleibt es etwas unklar, auf welche Weise Boellstorff die teilnehmende Beobachtung konkret angewendet hat. Zwar ist ein ganzes Kapitel des Buches den Methoden gewidmet, darin sind aber lediglich sehr allgemein gehaltene Beschreibungen der teilnehmenden Beobachtung, Interviews sowie Fokusgruppen enthalten. “I found remarkable the degree to which the challenges and joys of my research in Second Life resembled the challenges and joys of my research in Indonesia. Claims of a methodological chasm between virtual and actual are overstated. (Boellstorff 2008: S.70f). Wichtige Details, wie zum Beispiel ob es Einschränkungen und Hindernisse bei der Anwendung in einem virtuellen Setting gab, werden nicht thematisiert. Durch das Fehlen einer Beschreibung der methodologischen Grundlagen ist Boellstorffs genaue Arbeitsweise nur schwer nachvollziehbar. Ob bzw. wie weit sich Boellstorff vom klassischen Zugang der teilnehmenden Beobachtung entfernt hat, ist somit unklar. Auch bei anderen AutorInnen, wie Nardi oder Williams, sind kaum konkrete Details zur Methodologie zu finden.

Die im ersten Abschnitt ausgearbeiteten Grundlagen lassen mich allerdings daran zweifeln, dass die erwähnten ethnographischen Methoden ohne Weiteres in einer virtuellen Welt anwendbar sind, auch wenn Boellstorff, wie gerade zitiert, eine Kluft zwischen dem Virtuellen und dem Physischen für übertrieben hält. Die klassischen Grundsätze der teilnehmenden Beobachtung können prinzipiell als Ausgangspunkt für Online-Studien herangezogen werden, meiner Meinung nach müssten sie aber trotzdem erprobt und an das jeweilige Feld angepasst werden. Bei den oben genannten Studien fehlt jedenfalls weitgehend eine Darstellung des methodologischen Unterbaus, wodurch die Umsetzbarkeit einer klassisch orientierten Ethnographie in einem virtuellen Setting viele Unklarheiten und Fragezeichen mit sich bringt. Damit möchte ich aber nicht behaupten, dass die AutorInnen ihre Studien ohne eine solche methodologische Basis durchgeführt haben. Möglicherweise wurde der Methodenteil in den Publikationen bewusst kurz gehalten, um den zentralen Ausführungen mehr Raum zu geben. Dennoch wäre es in meinen Augen wünschenswert gewesen, etwas detaillierter auf die genauen Arbeitsweisen im Feld einzugehen. Einerseits hätten interessierte Fachkollegen so eine wertvolle theoretische Grundlage, auf die man sich bei der Planung und Umsetzung eigener Online-Forschungsvorhaben hätte stützen können. Und andererseits steht weiterhin die Frage im Raum, wie gut die Übertragung der teilnehmenden Beobachtung in eine virtuelle Welt tatsächlich funktioniert. Meiner Ansicht nach steht das sozialwissenschaftliche Studium von virtuellen Welten noch ganz am Anfang. Online-Ethnographie, die auf teilnehmender Beobachtung basiert, muss erst praktisch erprobt werden um ihr Potential zu zeigen. Es sind noch viele weitere Studien in verschiedenen virtuellen Settings notwendig, um ausreichend Erfahrungswerte bezüglich der Online-Methodologie zu sammeln. Bis dahin handelt es sich um einen weitgehend experimentellen Ansatz, der noch vielen Fragen offen lässt.

6.2 Schwache theoretische Argumentation

Der zweite wesentliche Punkt, der meiner Meinung nach von Boellstorff und den anderen AutorInnen zu wenig ausgearbeitet wurde, ist ein theoretisch begründetes Argument, weshalb die klassische teilnehmende Beobachtung in einer virtuellen Welt möglich ist. Was ist die Besonderheit an virtuellen Welten, die unter Umständen eine klassische Zugangsweise erlaubt? Was ist der Unterschied zu früheren CMC-

Technologien, bei denen ein solcher Zugang nicht bzw. nur sehr eingeschränkt möglich war? Inwiefern heben sich virtuelle Welten von anderen aktuellen Online-Plattformen, wie Facebook oder Google+, ab? Wo liegen die Parallelen zu Offline-Settings? All diese Fragen werden in den von mir aufgearbeiteten Artikeln, wenn überhaupt, nur ansatzweise beantwortet. Für eine methodologische Zugangsweise, bei der die teilnehmende Beobachtung im Zentrum der Datenerhebung steht, erscheint die Auseinandersetzung mit diesen Fragen, meiner Ansicht nach, ein elementarer Bestandteil. So könnte auf argumentativer Ebene eine Brücke geschlagen werden, die die bewährte ethnographische Methodologie mit den neu entstehenden virtuellen Feldern verbindet.

Der verbleibende Teil des 2. Abschnitts ist der Ausarbeitung einer solchen theoretischen Grundlage gewidmet. Dabei spielen die Konzepte Ort und Präsenz eine wichtige Rolle. Auf den folgenden Seiten wird der Versuch unternommen, eine stichhaltige Argumentation zu entwickeln, die veranschaulicht, weshalb das Arbeiten mit der teilnehmenden Beobachtung in virtuellen Settings möglich und sinnvoll ist. Mit Sicherheit gibt es auch noch alternative Argumentationslinien, die einen solchen Zugang rechtfertigen könnte. Beim Lesen der klassischen theoretischen Werke zur teilnehmenden Beobachtung und während des Sammelns der ersten Eindrücke in einer virtuellen Welt bin ich zum Schluss gekommen, dass die Anwesenheit an einem Ort, sei es physisch oder virtuell, ein ganz grundlegendes Moment bei der ethnographischen Arbeitsweise darstellt.

7. Places - Orte

Mit Hilfe zweier Definitionsversuche, die Tom Boellstorff zusammengeführt hat, soll zunächst ganz allgemein auf die vermeintlichen Grundeigenschaften von virtuellen Welten hingewiesen werden. In weiterer Folge wird dann im Detail auf die zentrale Rolle der örtlichen Dimension eingegangen, die den Ausgangspunkt meiner weiteren Argumentation darstellt.

“[Virtual Worlds are] places of human culture realized by computer programs through the internet.” (Boellstorff 2008: S.17)

“[A generic Virtual World] by which I mean any computer-generated physical space, represented graphically in three dimensions, that can be experienced by many people at once.” (Castronova 2005: S.22)

Boellstorff kombiniert seine eigene Definition mit der des Ökonomen Edward Castronova und hält dabei drei wesentliche Merkmale von virtuellen Welten fest: „they are (1) places, (2) inhabited by persons, and (3) enabled by online technologies.“ (Boellstorff 2008: S.17). Mit Hilfe dieser drei Anhaltspunkte ist es nun theoretisch möglich, verschiedene Internettechnologien zu klassifizieren und virtuelle Welten als eigene Kategorie herauszuheben. Bei genauerer Betrachtung wird allerdings klar, dass ein solcher Einteilungsversuch schwerer fällt als gedacht. Denn vor allem in Bezug auf den ersten Punkt, ist die Definition sehr unscharf. Was genau verstehen die Autoren unter „place“ bzw. Ort und wodurch wird dieser konstituiert? Genaue Kriterien werden weder von Boellstorff noch von Castronova angeführt. Boellstorff schreibt zum Beispiel: “[...] the open-endedness of Second Life meant that I was able to subordinate interviews and surveys to participant observation” (ebd.: S.69). Was er mit „open-endedness“ genau meint, ist vage. Grundsätzlich hält Boellstorff aber fest, dass der Ort das eigentliche Fundament von virtuellen Welten darstellt. “Many studies of virtual worlds have focused on identity (particularly gender), economics, or language [...]. These are important issues [...], but prioritizing them obscures how place, above else, makes virtual worlds what they are.” (ebd.: S.91). Folglich scheint ihm ein ethnographischer Zugang möglich. “That virtual worlds are places means they can be fieldsites; it makes an ethnographic approach conceivable.” (ebd.: S.91).

Die Argumentation, dass teilnehmende Beobachtung in virtuellen Welten anwendbar ist, alleine darauf zu stützen, dass es sich bei virtuellen Welten um Orte handelt, erscheint mir jedoch problematisch. Denn auch virtuelle Welten, die auf zweidimensionalen Darstellungen der Umgebung und Avatare beruhen, sind im wesentlichen Orte. Und selbst die textbasierten Beschreibungen von Räumen und Personen in MUDs, können als Konstruktion eines Ortes verstanden werden, wie es von Elizabeth Reid glaubhaft dargestellt wurde: „The numerous ways in which textual descriptions can be elicited and created allows language to substitute for the nonverbal cues we are used to receiving about our environment and our fellows. The commands provided by the MUD systems enable users to weave a web of communication that ties each person into a sociocultural context.” (Reid 1995: S.183). Auch Anette Markham berichtet aus ihren Studien in textbasierten Settings: „[...] although such online worlds may not have physical substance, they are thought of as meaningful places where things happen that have genuine consequences.“ (Markam 1998: S.86).

Jedoch gab es auch vermehrt Stimmen, die eine länger anhaltende Kohärenz von Gemeinschaften in Online-Settings anzweifeln. Flüchtige, körperlose Individuen ohne gemeinsamen Kontext im Sinn eines physischen Ortes waren laut Kritikern nicht dazu in der Lage, Gruppenkohärenz zu schaffen und aufrecht zu erhalten. „With an absence of physicality, a lack of face-to-face communication and presence, it is no wonder many critics reject the notion that community can be sustained online [...]. The social immersion, realism and ‘shared space’ that presence creates are arguably lost in a digital medium [...]“ (Williams 2007: S.11). Williams zweite Aussage bezieht sich auf CMC-Formen, die keinen gemeinsamen räumlichen Kontext besitzen bzw. dieser lediglich auf den textbasierten Beschreibungen der Umgebung und Personen beruht. Das Gefühl von Kohärenz gründet sich in diesem Fall nicht auf objektiv wahrnehmbare audiovisuelle Anhaltspunkte, sondern entsteht durch die subjektiven Vorstellungen der einzelnen Personen. Selbst Elizabeth Reid, die in ihrem früheren Artikel von der Existenz anhaltender Online-Communities in textbasierten MUDs überzeugt war, relativiert ein paar Jahre später ihre Annahmen. Gemeinsam mit Beth Kolko verfasste sie einen Artikel, in dem das Scheitern von Online-Gemeinschaften behandelt wird, welche auf rein textbasierten Strukturen gegründet sind. Sie halten fest: „[in virtual space] the fragmented self

becomes dispersed, and that [...] make[s] difficult the evolution of resilient on-line personae and communities.” (Kolko & Reid 2002: S.218). Siehe auch Lombard & Ditton (1997) sowie Herring (1999).

Moderne virtuelle Welten basieren nicht auf schriftlichen oder symbolischen Beschreibungen von Orten und Personen. Sie sind als sichtbare, physische Orte konzipiert. Durch diesen audiovisuellen, räumlichen Kontext von grafischen virtuellen Welten werden Bezugspunkte geschaffen, die eine erweiterte Form von gemeinsamer visueller Kultur und Geschichte zulassen. „Within these social spaces memories can be imbued within objects, creating a sense of visual history.“ (Williams 2007: S.12). In dieser Hinsicht sind virtuelle Welten physischen Orten sehr ähnlich. Auch ein Großteil der Handlungen passiert synchron und ist nur von Personen wahrnehmbar, die sich in unmittelbarer Nähe des handelnden Avatars aufhalten. Die technologische Weiterentwicklung hat also nicht nur Auswirkungen auf die Art und Weise wie BesucherInnen kommunizieren, sondern auch auf das medial vermittelte Gefühl von Präsenz in einer virtuellen Umgebung. Bisher war noch keine CMC-Technologie und auch sonst kein künstlich geschaffenes Medium in der Lage, ein solches Gefühl von Präsenz zu erzeugen.

8. Immersion, Präsenz und Telepräsenz

Aufgrund der gegebenen Unschärfe in Bezug auf den Begriff Ort wird meine Argumentation mit Hilfe von Präsenz und Immersion untermauert, um eine stichhaltigere Verknüpfung zwischen der teilnehmenden Beobachtung und virtuellen Welten zu schaffen. Zu Beginn werden einige Definitionen für teilnehmende Beobachtung aus sozialwissenschaftlichen Standardwerken zitiert.

„[...] participant observation is a method in which an observer takes part in the daily activities, rituals, interactions and events of the people being studied as one of the means of learning the explicit and tacit aspects of their culture.“ (Dewalt & Dewalt 1998: S.260)

„Participant observation involves immersing yourself in a culture and learning to remove yourself every day from that immersion so you can intellectualize what you’ve seen and heard, put it into perspective, and write about it convincingly.“ (Bernard 2002: S.324)

„Physische Nähe – das ist wohl die allgemeinste Voraussetzung überhaupt für Teilnehmende Beobachtung.“ (Beer 2008: S.38)

Betrachtet man diese Definitionen genau, wird sichtbar, dass die physische Präsenz und die direkte Interaktion mit den Personen der zu studierenden Gemeinschaft eine wesentliche Grundvoraussetzung für die teilnehmende Beobachtung ist. „The preoccupation with presence in many social practices indicates its importance to social interactivity.“ (Williams 2007: S.12). Somit ist auch die reduzierte Effizienz der klassischen ethnographischen Methoden in textbasierten Online-Settings verständlich. Zu den gerade beschriebenen Schwierigkeiten, kohärente Gemeinschaften in textbasierten Umgebungen zu bilden und aufrecht zu erhalten, kommt auch noch ein methodologisches Problem hinzu. Das macht es für den Ethnographen doppelt schwer, in Online-Settings ohne räumlichen Kontext, die teilnehmende Beobachtung effektiv anzuwenden.

Worauf begründet sich nun aber das Gefühl von Präsenz in einer virtuellen Welt? T.L. Taylor schreibt: „Presence is one of the most elusive and evocative aspects of virtual systems – and yet it forms the very foundation on which immersion is built. It goes to

the heart of what feels ‘real’ and creates the quality of experience that signals to us ‘I am here’.” (Taylor 2002: S.42). Im folgenden Abschnitt werden zwei für mein Argument relevante Formen von Immersion vorgestellt, die den BesucherInnen von virtuellen Welten das Gefühl vermitteln, an einem physischen Ort anwesend zu sein. Es handelt sich dabei um die sensorische und die soziale Immersion.

8.1 Sensorische & Soziale Immersion

Laut Jim Blascovich sind grafische virtuelle Welten: „immersive virtual environment[s] that organize sensory information in such a way as to create a psychological state in which the individual perceives himself or herself as being present or having ‘presence’ in” (Blascovich 2002: S.129). Seiner Ansicht nach, wird also in immersiven, virtuellen Umgebungen ein Gefühl von Präsenz erzeugt, welches auf der sensorischen Wahrnehmung der menschlichen Sinne beruht. Tom Boellstorff widerspricht dieser Aussage jedoch vehement und erwähnt in diesem Zusammenhang die „immersive fallacy“. Bei diesem Trugschluss, würden ausschließlich die menschlichen Sinne für die Immersion in eine virtuelle Umgebung verantwortlich gemacht. (Vgl. Boellstorff 2008: S.113). Im Gegensatz zur „sensory immersion“, geht Boellstorff von einer „social immersion“ aus. Die Immersion in ein künstlich geschaffenes, mediales Umfeld basiert nicht auf der menschlichen Sinneswahrnehmung, sondern auf mentalen und emotionalen Beziehungen mit anderen Personen. “At the intersection of place and time, social immersion comes into being as the constitutional ground for homo cyber.” (ebd.: S.115).

Grundsätzlich handelt es sich bei sozialer Immersion im Vergleich zur sensorischen Immersion um ein wesentlich unschärferes Konzept. Es beruht nämlich nicht auf der menschlichen Sinneswahrnehmung, die bis zu einem gewissen Grad mess- und vergleichbar ist, sondern basiert im Grunde auf dem Grundbedürfnis, mit anderen Menschen in Kontakt zu treten. Woraus sich soziale Immersion bei einer Person im konkreten Fall zusammensetzt, ist wesentlich schwerer fassbar als bei der sensorischen Immersion. Generell kann jedoch davon ausgegangen werden, dass die soziale Immersion im direkten Zusammenhang mit den vorhandenen Interaktionsmöglichkeiten in einem Online-Setting steht. Haben die BenutzerInnen eingeschränkte Möglichkeiten sich auszudrücken, ist die soziale Immersion entsprechend geringer. Mit Ausdrucks-

möglichkeiten sind alle Formen von Interaktion und Kommunikation gemeint, die in Online-Settings zur Verfügung stehen. Folglich ist das Potential, soziale Immersion in textbasierten Online-Settings zu vermitteln geringer, als in virtuellen Welten, in denen man mit Hilfe eines Avatars mit anderen Personen und der Umgebung interagiert. Soziale Praxis, beginnend bei verbalen und nonverbalen Konversationsformen bis hin zu komplexen ökonomischen Handlungsabläufen, wie dem Verkauf oder das Verschenken von virtuellen Objekten, erhöht den Grad der Immersion und folglich das Gefühl von Präsenz. Um die beiden Konzepte etwas besser zu veranschaulichen, wird das kommunikationswissenschaftliche Konzept der Telepräsenz in meine Argumentation einfließen. In dem von mir ausgewählten Artikel wird zwar in erster Linie die sensorische Immersion behandelt, wodurch auch das Konzept der sozialen Immersion besser verständlich wird.

8.2 Telepräsenz nach Jonathan Steuer

Der Philosoph und Kommunikationswissenschaftler Jonathan Steuer hat in seinem Essay „Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence“ einen Einteilungsversuch für mediale Systeme unternommen. Dabei spielen weniger technologische Faktoren eine Rolle, als vielmehr die menschliche Wahrnehmung und das dadurch entstehende Gefühl von Präsenz in einem medial erzeugten Raum, die so genannte Telepräsenz. Der Begriff Telepräsenz wurde in den 1980er Jahren durch Marvin Minsky geprägt (Minsky 1980) und bezog sich auf den Bereich der Robotik und Teleoperationssysteme, bei dem es um die Manipulation von entfernten physischen Objekten durch Roboter ging. Zum Beispiel für medizinische Zwecke oder lebensgefährliche Arbeiten. Später wurde der Begriff dann auf Kommunikationstechnologien, Virtual-Reality und virtuelle Welten ausgeweitet. (Vgl. Steuer 1993: S.5-7)

Grundsätzlich sagt Steuer, dass es sich bei Präsenz um das Gefühl handelt, an einem Ort anwesend zu sein, also als das Erfahren der einen umgebenden physischen Umwelt verstanden werden kann. Die physische Existenz dieses Ortes ist dabei aber nicht ausschlaggebend, sondern lediglich dessen Wahrnehmung durch das Individuum. Präsenz basiert demnach auf der Wahrnehmung der natürlichen Umwelt, wogegen Telepräsenz mit Hilfe eines bestimmten Mediums erzeugt wird. Bei der medial trans-

portierten Information kann es sich sowohl um die Repräsentation der zeitlich bzw. räumlich entfernten natürlichen Umwelt handeln (z.B.: Filmaufnahmen, Telefongespräche, Videokonferenzen, etc.) oder, wie im Fall von virtuellen Welten, um eine computergenerierte, künstlich geschaffenen Umgebung. Steuer sagt weiters, je höher der Grad, der durch die menschlichen Sinne erzeugten Immersion, desto größer das Gefühl von Telepräsenz. So gesehen kann er, genauso wie Blascovich, als ein Vertreter der sensorischen Immersion gesehen werden. Der Artikel wurde 1993 verfasst, als es noch keine globale Vernetzung gab und virtuelle Welten in Form von textbasierten MUDs erst in den Kinderschuhen steckten. Steuer hatte bei der Ausarbeitung der Einteilungskriterien vielmehr abgekoppelte Virtual-Reality Systeme im Sinn, als audiovisuell ansprechende, vernetzte Umgebungen, wie sie heute in Form von grafischen virtuellen Welten existieren. Dennoch bin ich der Meinung, dass eine überblicksmäßige Betrachtung von Steuer's Kategorien für meine Argumentation Sinn macht. Die Rolle der sensorischen Immersion wird dadurch deutlich gemacht und bildet so eine brauchbare Grundlage für meine weitere Argumentationslinie.

Ein wichtiger Punkt wurde jedoch schon damals von Steuer angesprochen: die Möglichkeit, innerhalb des medial geschaffenen Umfelds zu interagieren. Diese Eigenschaft stellte für ihn eine ganz wesentliche Grundlage für Telepräsenz dar. Im Vergleich zum klassischen, passiven Sender-Empfänger-Modell ist das Individuum in virtuellen Umgebungen aktiv als Sender und Empfänger tätig (siehe Abb. 23). Medien wie Zeitungen, Briefe, Bücher, Kino, Fernsehen, etc. sind also nicht wirklich in der Lage Telepräsenz zu erzeugen, da sie keinen virtuellen Raum schaffen, in dem Personen (A) mit dem Medium (B) interagieren können.

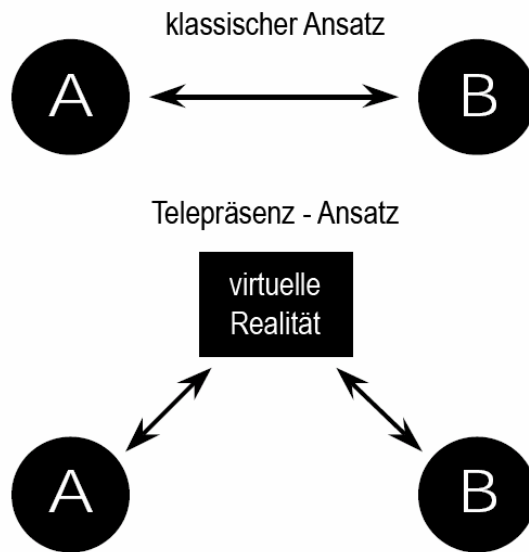


Abb. 23: Sender-Empfänger Ansatz / Telepräsenz Ansatz (Vgl. Krueger 1991: S.37)

Wie stellt man nun fest, ob ein Medium bzw. eine Kommunikationstechnologie in der Lage ist, ein Gefühl von Telepräsenz bei den BenutzerInnen zu erzeugen? Die Schwierigkeit passende Einteilungskriterien zu finden liegt darin, dass virtuelle Realität zu einem großen Teil erst im Bewusstsein der jeweiligen Person entsteht und somit schwer messbar ist. Steuer hat zu diesem Zweck zwei Kategorien gewählt, die auf der menschlichen Sinneswahrnehmung basieren, mit der Begründung, einen möglichst hohen Grad an Objektivität zu gewährleisten. Die eine Kategorie ist „vividness“ (Realitätsnähe) und die andere „interactivity“ (Interaktivität). Diese Einteilung basiert auf den Ansätzen von Naimark (1990), Laurel (1991) und Rheingold (1991) (Vgl. Steuer 1993: S.8).

8.2.1 Realitätsnähe

Steuer definiert Realitätsnähe folgendermaßen: “Vividness means the representational richness of a mediated environment as defined by its formal features, that is, the way in which an environment presents information to the senses.” (ebd.: S.11). Realitätsnähe bezieht sich also auf die technologischen Möglichkeiten eines Mediums, Eigenschaftender physischen Umwelt zu reproduzieren. Dabei spielen zwei weitere Faktoren eine wichtige Rolle: sensorische Breite (sensory breath), die sich auf die zeitgleich angesprochenen Sinne bezieht und die sensorische Tiefe (sensory depth), welche den Qualitätsgrad des jeweiligen Sinneskanals widerspiegelt. J.J. Gibson (1966) unterscheidet zwi-

schen fünf Wahrnehmungssystemen: Orientierungssystem, akustisches System, haptisches System, Tast- und Geruchssystem und das visuelle System. Umso mehr dieser Systeme gleichzeitig und authentisch angesprochen werden, desto größer ist die Realitätsnähe. Traditionelle Medien wie Fernsehen, Printmedien, Telefon, Schallplatten, usw. haben eine sehr geringe sensorische Breite, jedoch zum Teil eine sehr hohe sensorische Tiefe. Die sensorische Tiefe, also die Qualität der Repräsentation, ist eng mit der Kapazität und der Bandbreite des jeweiligen Mediums verknüpft. Unsere Referenz für Qualität ist die natürliche Umwelt, die wir über unsere Sinne wahrnehmen und erfahren. Auch heutige mediale Systeme reichen Aufgrund ihrer limitierten Bandbreite noch lange nicht an die Kapazität des menschlichen Gehirns heran. Zwar verstärken Surround-Sound, High Definition-Fernseher und Blu-Ray Filme die Realitätsnähe und somit das Gefühl in einer medial geschaffenen Umgebung anwesend zu sein, dennoch ist die erfahrene Telepräsenz noch lange nicht in der Lage echte Präsenz nachzuahmen. (Vgl. ebd.: S.11ff)

8.2.2 Interaktivität

Das zweite wichtige Element, um ein Gefühl von Präsenz in einer künstlichen Umgebung zu erzeugen, ist Interaktivität. Die Definition von Interaktivität, auf die sich Steuer bezieht, unterscheidet sich grundlegend von der klassischen Definition aus den Kommunikationswissenschaften. Zum Beispiel wird traditionell die Einflussnahme und Einbindung in einen Dialog und die daraus resultierenden Reaktionen als Interaktivität bezeichnet. Bei Steuer basiert Interaktivität auf Telepräsenz und deshalb stehen die Eigenschaften der medial vermittelten Umgebung und die Beziehung eines Individuums zu dieser Umgebung im Vordergrund. "Interactivity is defined as the extent to which users can participate in modifying the form and content of a mediated environment in real time." (ebd.: S.14). So gesehen ist Interaktivität, genauso wie die oben besprochene Realitätsnähe, eine durch die menschlichen Sinne definierte Variable. Demnach wird sie ebenfalls durch die technologischen Möglichkeiten des vorhandenen Mediums bestimmt, welches die getätigten Handlungen und Eingaben des Benutzers verwertet. Steuer definierte für die Bewertung von Interaktivität drei Kriterien: speed, range und mapping. Speed bezieht sich auf die Geschwindigkeit in der interagiert werden kann, range auf die Einflussnahme auf die virtuelle Umwelt und mapping auf die Übertragung

von Bewegungen und Aktionen des menschlichen Körpers. Folglich sind traditionelle Medien wenig bis gar nicht interaktiv. Interaktion mit einer Tageszeitung, einem Buch oder einer DVD ist nur bedingt möglich. Andererseits ist ein VR-System, mit dessen Hilfe man eine computergenerierte grafische Umgebung in Echtzeit kontrollieren kann, schon weitaus interaktiver. Auch Computerspiele, die mit Tastatur und Maus bzw. Gamepads kontrolliert werden, sind hochgradig interaktiv. (Vgl. ebd.: S.14f)

Mit Hilfe dieser beiden Kategorien können mediale Systeme letztendlich miteinander in Relation gesetzt werden. In der folgenden von mir aktualisierten Grafik ist eine Auswahl an unterschiedlichen Medien- und Kommunikationstechnologien dargestellt (Abb. 24). Anhand der technologischen Kapazität Realitätsnähe und Interaktivität zu vermitteln, werden die verschiedenen Technologien im Raster angeordnet. Je höher beide Werte, desto höher ist der Grad der Telepräsenz. Virtuelle Welten in den verschieden elaborierten Erscheinungsformen sind am rechten Bildrand zu finden.

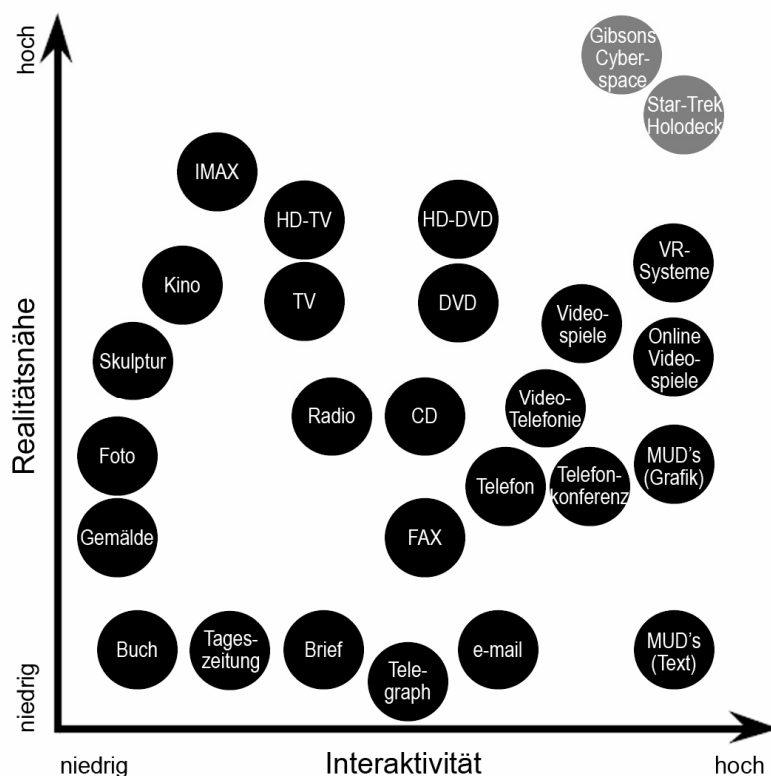


Abb. 24: Verschiedene mediale Systeme eingeteilt nach Realitätsnähe und Interaktivität (Vgl. ebd.: S.19 - Von mir angepasste und aktualisierte Darstellung)

8.3 Telepräsenz in virtuellen Welten

Durch die Vorstellung von Steuers Ansatz konnte hoffentlich veranschaulicht werden, dass auch die sensorische Immersion für das Erzeugen eines Zustandes von Präsenz in virtuellen Welten entscheidend ist. Im Gegensatz zu Tom Boellstorff, der die soziale Immersion in den Vordergrund stellt und den konkreten technologischen Aspekten weniger Beachtung schenkt. Es ist jedoch offensichtlich, dass Steuers Zugang in Hinblick auf aktuelle Internettechnologien etwas kurz greift, vor allem in Bezug auf die zweite Kategorie, der Interaktivität. Da der Ansatz zu einer Zeit entwickelt wurde, als die interpersonelle Kommunikation und Interaktion mit Hilfe von Internettechnologien erst am Anfang stand, ist bei Steuer das Konzept von Interaktion sehr eng gefasst. Es geht bei ihm in erster Linie um die Handlungsmöglichkeiten in und mit einer virtuellen Umgebung und nicht um zwischenmenschliche, soziale Praxis. Im Grunde fällt bei Steuer also der gesamte Korpus weg, der als soziale Immersion verstanden werden kann. Er hält aber einige wesentliche technologische Kategorien in seinem Konzept von Interaktivität fest, die auch auf die heutigen Formen von sozialer Interaktion angewendet werden können. Sowohl die Kategorie Geschwindigkeit (speed), als auch die Möglichkeiten der Einflussnahme auf die virtuelle Umwelt (range) und folglich auf andere Avatare sind für soziale Immersion entscheidend. Das von Steuer angesprochene mapping, also die möglichst akkurate Übertragung von körperlichen Ausdruckformen in die virtuelle Umgebung, spielt dagegen eine eher untergeordnete Rolle. Anders wie bei sensorischer Immersion, ist in diesem Fall eine möglichst naturgetreue Nachahmung für die Erzeugung von Telepräsenz nicht unbedingt erforderlich. Das ist anhand der anhaltenden Popularität von Text-Chat und den im Kapitel 2.4.5 beschriebenen Vorbehalten bezüglich Voice-Chat erkennbar. Eine zu starke Einbindung des physischen Körpers in die virtuelle Welt, sei es in Form der eigenen Stimme oder durch eine visuelle Nachstellung des eigenen Körpers, scheint in vielen Fällen die Immersion und somit das Gefühl von Präsenz sogar zu verringern.

Auch wenn einige Kategorien von Steuers Interaktivitätsbegriff für zwischenmenschliche Handlungen relevant sind, ist es dennoch ein zu starres Konzept um soziale Immersion zu begreifen. Meiner Ansicht nach kann Interaktivität, wie sie Steuer definiert, viel eher der sensorischen Immersion zugeordnet werden. Wobei eine strikte Trennung der

beiden Kategorien in meinen Augen sowieso nicht möglich ist. Sensorische Immersion bedingt soziale Immersion und umgekehrt. Grundsätzlich ist es erforderlich, für die Bewertung von sozialer Immersion eigene Kategorien zu entwickeln, die nicht ausschließlich auf der sensorischen Wahrnehmung basieren. Eine detaillierte Ausarbeitung von brauchbaren Kategorien ist mit Sicherheit kein leichtes Unterfangen, da diese wesentlich komplexere und weiter reichende Interaktionsmöglichkeiten erfassen müssen, als es in Steuers Ansatz nötig war. Eine Aktualisierung oder Anpassung von Steuers Ansatz bzw. die Entwicklung von angepassten Bewertungskriterien für soziale Immersion ist aber nicht Ziel dieser Arbeit. Es handelt sich dabei vielmehr um ein potentiell Thema für ein mögliches zukünftiges Forschungsprojekt. An dieser Stelle soll festgehalten werden, dass soziale Immersion ganz wesentlich zu einem Gefühl von Telepräsenz beiträgt, auch wenn diese bei Steuer nicht behandelt wurde. Umso höher die soziale Immersion, desto höher auch das Gefühl von Präsenz in einem virtuellen Umfeld.

In Bezug auf die erste Kategorie - die Realitätsnähe - hilft Steuers Zugang aber nach wie vor, Telepräsenz in virtuellen Welten besser begreifen zu können. Denn es macht für die BesucherInnen einer virtuellen Welt einen großen Unterschied, ob es sich beim räumlichen Kontext und den Avataren um symbolische Textzeichen, zweidimensionale Grafiken oder dreidimensional dargestellte Landschaften und Personen handelt. Umso realitätsgetreuer das grafische Umfeld dargestellt wird, desto größer ist die Anzahl der wieder erkennbaren visuellen Bezugspunkte, die wir aus der physischen Welt kennen. Beispielsweise ist die Erfahrung, durch einen Wald zu spazieren mit Hilfe von dreidimensional dargestellten Bäumen, realistischer Beleuchtung und dazupassender Geräuschkulisse ein anderes, als in zweidimensional abgebildeten Wäldern oder bei Beschreibungen, die auf Text basieren. Wahrgenommene Eindrücke werden immer mit bereits Erlebtem in Verbindung gebracht und können so zusätzlich das Gefühl von Präsenz an einem physischen Ort verstärken. Der Anstieg der Bandbreite für den Datenaustausch mittels Internettechnologien und die technologische Weiterentwicklung von Computerhardware haben unmittelbaren Einfluss auf die Möglichkeiten, sensorische Immersion zu erzeugen. Es wurde möglich, mehrere Sinne gleichzeitig anzusprechen

(sensorische Breite) und gleichzeitig auch deren Wiedergabequalität (sensorische Tiefe) zu verbessern.

8.4 Zentralität von Visualität

In Zusammenhang mit heutigen virtuellen Welten, die im Regelfall als Computersoftware für normale PCs entwickelt werden, muss jedoch angemerkt werden, dass sensorischer Immersion genau genommen auf audiovisuellen Aspekten beruht. Durch technologische Limitierungen eines handelsüblichen PCs oder einer Spielkonsole, können nur das akustische und das visuelle Wahrnehmungssystem umfangreich angesprochen werden. Haptische Eingabe sowie spürbare Feedbacks sind nur sehr eingeschränkt möglich. Um in einer virtuellen Welt den Arm seines Avatars zu heben verwendet man abstrakte Eingabemechanismen wie das Drücken einer Taste oder das Verschieben der Maus. Neueste, für Spielkonsolen entwickelte Kameras, ermöglichen eine rudimentäre Übertragung von Körperbewegungen auf die digitalen Abbilder der Spielwelt. Ob diese Technologien bereits in virtuellen Welten Anwendung finden, ist mir jedoch noch nicht bekannt. Und abgesehen von vibrierenden Gamepads, Joysticks und Lenkrädern gibt es keinerlei haptisches Feedback aus virtuellen Welten. Der Geruchs- und Geschmackssinn können mit Hilfe von normaler Computerhardware derzeit noch gar nicht angesprochen werden. Visuelle und akustische Signale sind hingegen verhältnismäßig authentisch reproduzierbar. Es ist mittlerweile auf erschwinglicher Hardware möglich, virtuelle Umgebungen mit Hilfe von photorealistischer Grafik und Surround Sound zum Leben zu erwecken. BesucherInnen können sich frei in der dargestellten Umgebung bewegen und die visuellen sowie akustischen Informationen ohne zeitliche Verzögerung auf dem Computermonitor und den Lautsprechern sehen und hören.

In virtuellen Welten ist aber dennoch die visuelle Wahrnehmung im Vergleich zu akustischen Reizen wesentlich wichtiger. Die grafische Darstellung einer Umgebung und die damit transportierten visuellen Bezugspunkte, sind für das Erzeugen des Gefühls von Telepräsenz zentral. „[...] the notion of ‘virtual world’ increasingly presupposed three-dimensional visuality: a defining characteristic of a virtual world versus a blog or a website) [is] that it [is] a place in which you [can] look around.“ (Boellstorff 2008: S.92). Auch Tom Boellstorff weist auf die übergeordnete Rolle der visuellen

Wahrnehmung in virtuellen Welten hin. „An emphasis on visuality as precondition for knowledge and agency predates the emergence of virtual worlds [...]“ (ebd.: S.92). Der hohe Stellenwert beruht auf einer vorrangig westlichen Tradition, die Sehen in engen Zusammenhang mit Wissen begreift. „[...] the roots of yearning for a virtual world are partly anchored by an ongoing Western belief in the eye as the most noble organ, and in vision as a sensual metaphor for extending understanding.“ (Hillis 1993: S.37). Visualität bildet folglich eine der wichtigsten Grundlagen dafür, wie Wissen entsteht und transportiert wird. Auch die zentrale Rolle der teilnehmenden Beobachtung in der Kultur- und Sozialanthropologie spiegelt diese Tatsache wider. Zwar ist Visualität nicht die alleinige Grundlage für Ethnographien, sie bildet in den meisten Fällen jedoch einen sehr wesentlichen Bestandteil der Erfahrungen und Ergebnisse des Ethnologen im Feld. Auch Boellstorff zieht diesen Schluss und zitiert den Kunsthistoriker Jonathan Crary, welcher in seinem Buch „Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century“ (1992) visuelle Beobachtung mit der Tradition Malinowkis verknüpft. „While never mentioning anthropology, Crary [...] linked observation to the Malinowskian tradition within which ‘participant observation’ would, by the mid-twentieth century, become the dominant mode of ethnographic investigation.“ (Boellstorff 2008: S.94). (Vgl. ebd.: S.92-94)

8.5 Telepräsenz - Schlussfolgerung

Steuer hatte bei der Entwicklung seines Telepräsenz-Ansatzes eine Neudefinition von virtueller Realität im Sinn, die nicht auf der verwendeten Hardware basiert, sondern den Grad des vermittelten Gefühls von Telepräsenz als Referenz heranzieht. Ist ein Medium oder eine Kommunikationstechnologie dazu in der Lage das Gefühl von Präsenz zu erzeugen, handelt es sich um virtuelle Realität. Wie bereits gesagt, Steuers Ansatz ist etwas veraltet und für virtuelle Welten nicht wirklich praktikabel. Mir geht es bei der Bezugnahme auf Steuers Telepräsenz-Ansatz aber auch nicht um einen Einteilungsversuch für virtuelle Welten, sondern darum, theoretische Argumente für meine Hypothese zu finden. Der Telepräsenz-Ansatz veranschaulicht ganz gut, dass die sensorische Immersion eine zentrale Rolle bei der Vermittlung von Präsenz an virtuellen Orten spielt. Daher wäre eine Argumentation, die ausschließlich auf sozialer Immersion beruht, für die Stützung meiner Hypothese zu wenig. Ähnlich wie bei dem vorher

angesprochenen Konzept von Ort, ist nicht klar definiert, was in das Konzept von sozialer Immersion fällt und was nicht. Soziale Immersion findet bis zu einem gewissen Grad auch in Web-Foren, MUDs und Chat-Rooms statt. Und wie bereits mehrfach erwähnt, bereiten solche Formen von Online-Settings Probleme bei der ethnographischen Datenerhebung, die auf teilnehmender Beobachtung beruht. Auch macht es wenig Sinn sich lediglich auf das Konzept von sensorische Immersion zu beziehen. Eine Kombination aus beiden Immersionsformen sollte daher in Betracht gezogen werden sollte. Meiner Einschätzung nach sind sowohl der Qualitätsgrad der sensorischen Informationen als auch die Möglichkeiten für zwischenmenschliche Interaktion und Kommunikation zentral. Nur so kann Präsenz, die bei mir als Bindeglied zwischen teilnehmender Beobachtung und virtuellen Welten verstanden wird, theoretisch untermauert werden. Präsenz basiert auf Immersion und im Fall von Online-Settings wird diese durch sensorische und soziale Immersion erzeugt.

Daraus kann geschlossen werden, dass Medien und CMC-Formen mit einem hohen Immersionsgrad ein größeres Potential haben Präsenz zu erzeugen. Anhand einer von mir erstellten Grafik (Abb. 25) soll diese Tatsache noch besser veranschaulicht werden. Die Platzierung der dargestellten Online-Settings basiert auf meiner persönlichen Einschätzung. Da es für soziale Immersion noch keine ausformulierten Bewertungskriterien gibt, handelt es sich um vorläufige Schätzwerte, die auf meinen eigenen Erfahrungen beruhen. Meiner Ansicht nach, sind in erster Linie ein persistenter räumlicher Kontext, synchrone Kommunikations- und Interaktionsmöglichkeiten mit anderen Personen sowie ein visuelles, körperliches Abbild des Benutzers für die soziale Immersion verantwortlich. Sensorische Immersion basiert im weitesten Sinn auf Steuer Kriterien, welche auf der menschlichen Wahrnehmung basieren. Je mehr Sinne gleichzeitig und authentisch angesprochen werden, umso höher ist die sensorische Immersion. Auch die Einflussnahme auf die visuelle Umgebung, die bei Steuer als Interaktivität bezeichnet wird, zählt bei meiner Einteilung zur sensorischen Immersion.

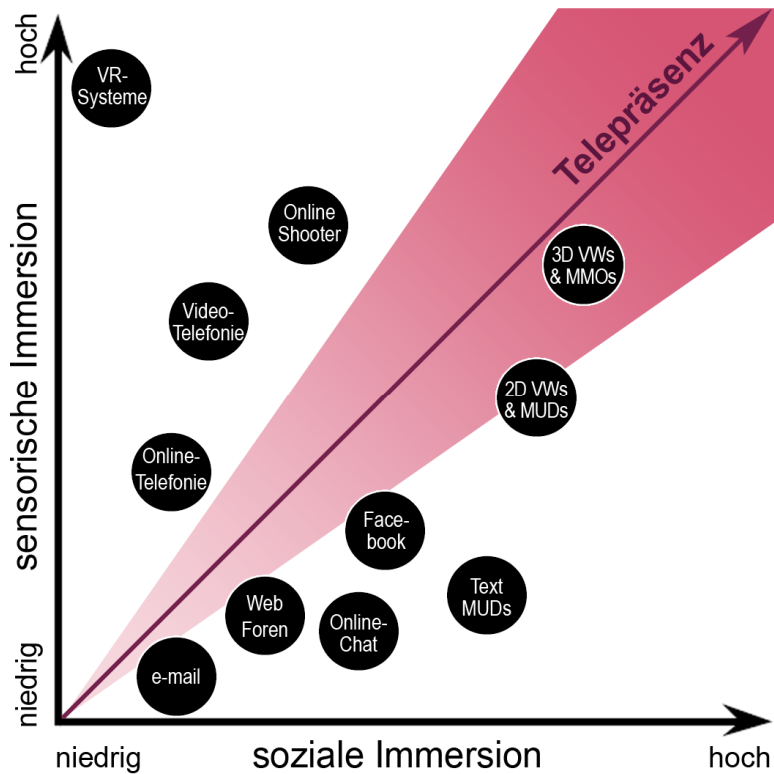


Abb. 25: Verschiedene Online-Settings, eingeteilt nach Immersionsgrad

Der Grund dafür, dass grafische virtuelle Welten etwa zu gleichen Teilen auf sensorischer und sozialer Immersion beruhen, liegt meiner Ansicht nach daran, dass sie untrennbar miteinander verbunden sind. Dass allein die soziale oder die sensorische Immersion für ein intensives Gefühl von Präsenz an einem virtuellen Ort verantwortlich sind, wie es von Boellstorff bzw. Blascovich behauptet wurde, muss in Frage gestellt werden. Anhand eines sehr wesentlichen Bestandteils von virtuellen Welten, der Avatare, soll diese Tatsache im folgenden Kapitel noch deutlicher veranschaulicht werden. Damit komme ich auch gleichzeitig zum Abschluss meiner Argumentation, welche aufzeigen soll, dass virtuelle Welten in der Lage sind, ein Gefühl von Präsenz wie an einem physischen Ort zu erzeugen.

8.6 Avatare

Ein wesentlichster Faktor der für Präsenz in virtuellen Welten verantwortlich ist, stellt die projizierte, visualisierte Verkörperung des Besuchers in Form eines Avatars dar.

“The key characteristic to the dozen or so graphical communities [...] is their ability to represent users as figures or characters called avatars [...]. Avatars draw users to perceive their body as manifested in a cybernetic plane, through digital representations that are more or less models of their desired or fantasized appearance and behavior.”
(Williams 2007: S.9)

Die visuelle Verkörperung macht einerseits komplexe Formen von Interaktion mit anderen Personen möglich und andererseits eröffnen sich dadurch ganz neue Formen von Identität, Körperbewusstsein und Selbstwahrnehmung. Zum Thema Avatare gibt es bereits eine Fülle an Literatur, die ganz verschiedene Aspekte der virtuellen Stellvertreter beleuchtet (siehe zum Beispiel: Blascovich & Bailenson (2011), Schroeder (2002), Çapin (1999), etc.). In diesem Kapitel wird der Fokus ganz bewusst auf Avatare in Zusammenhang mit Präsenz gerichtet. Dadurch soll veranschaulicht werden, dass Avatare ein Beweis dafür sind, dass soziale und sensorische Immersion unweigerlich miteinander verwoben sind und so ein intensives Gefühl von Präsenz entsteht.

8.6.1 Avatare als Grundlage für soziale Praxis

In der physischen Welt sind Menschen durch den biologischen Körper in ihrer Umwelt verankert. Soziale Praxis prägt unsere Selbstwahrnehmung, die sich aufgrund von äußeren Strukturen und zwischenmenschlichen Beziehungen in einem dauerhaften Wandel befindet. In virtuellen Welten geschieht dies ebenfalls, mit einem entscheidenden Unterschied: Der Körper durch den Präsenz konstruiert wird, ist nicht alleine der biologische Körper, sondern vielmehr der virtuelle. „In multi-user worlds it is not simply by the inclusion of representation of self that presence is built. It is instead through the *use* of a body as *material* in the dynamic performance of identity and social life that users come to be ‘made real’ – that they come to experience immersion.” (Taylor 2002: S.42). Durch die visuelle Repräsentation mittels Avatar ist die Präsenz und soziale Partizipation der eigenen Person und anderer in einem grafischen Umfeld wahrnehmbar. Dies ist in textbasierten Online-Settings nicht der Fall. Dort ist eine Person nur dann wahrnehmbar, solange sie aktiv an einer Konversation teilnimmt. In grafischen Umgebungen basiert Präsenz also zu einem großen Teil auf der visuellen Darstellung des Avatars. Ist ein Avatar sichtbar, ist die Person präsent. Wird ein Avatar eine gewisse Zeit lang nicht verwendet, wird die Abwesenheit des Benutzers zumeist

angezeigt, etwa durch einen schlafenden Avatar oder einer „AFK“ (away from keyboard) Zusatzinformation beim Benutzernamen. Loggt sich eine Person ganz aus, verschwindet ihr Avatar aus der digitalen Umgebung und ist somit nicht mehr präsent. So gesehen ist ein Avatar keine simple Darstellungen eines visuellen Abbildes sondern ein wichtiger Anhaltspunkt für den oder die Benutzerin und andere Personen. „Avatars allowed residents to see if other persons were present and where their attention was directed.“ (Boellstorff 2008: S 129.) Avatare werden beispielsweise dazu benutzt, um andere Personen zu grüßen, mit ihnen zu spielen, Gruppenzugehörigkeit zu zeigen oder um Meinungen und Gefühle auszutauschen. Auf diese Weise fühlen sich die BenutzerInnen auch in virtuellen Welten verankert und haben das Gefühl, anwesend zu sein. „This performance is not only for the benefit of onlookers, but it creates and confirms to the user that they are, in fact, *there*.“ (Taylor 2002: S.42). (Vgl. ebd.: S.41f)

Avatare sind also eine ganz wesentliche Grundlage für soziale Praxis und folglich für soziale Immersion in virtuellen Welten. Ohne die Verkörperung eines digitalen Stellvertreters in einem grafischen Umfeld wäre ein Gefühl von Präsenz nur schwer verwirklichtbar. „Users do not simply roam through the space as ‘mind’, but find themselves grounded in the practice of the body, and thus in the world. [...] This grounding of presence not only consists of embodied practice, but of embodied *social* practice [...]“ (ebd.: S.42). Dass die sensorische Wahrnehmung, vor allem die visuelle, ebenfalls eine entscheidende Rolle in Zusammenhang mit Avataren spielt, möchte ich nun zeigen.

8.6.2 Das visuelle Erscheinungsbild

So gut wie in allen virtuellen Welten hat man die Möglichkeit das äußere Erscheinungsbild seines Avatars nach Belieben anzupassen. Wie bereits im Kapitel 4.2.2 (Identität und Aussehen) erwähnt, sind grundlegende Merkmale wie das Geschlecht, das Alter, die Körpergröße usw. frei wählbar. Social Worlds lassen den BenutzerInnen im Normalfall komplette Freiheit bei der Gestaltung ihrer Avatare, wobei in MMOGs die Anpassungsmöglichkeiten etwas restriktiver sind, da das Aussehen der Avatare einem gewissen Stil bzw. Genre treu bleiben soll. Selbst in frühen, zweidimensionalen grafischen MUDs wie Dreamscape (siehe Taylor 2002) oder The Palace (siehe Guimarães 1995) hatten die BesucherInnen die Möglichkeit, allerdings mit sehr eingeschränkten

Mitteln, ihre Avatare zu gestalten. Das Aussehen des Avatars spielt für die meisten BesucherInnen von virtuellen Welten eine wichtige Rolle. In Social Worlds wird durch kreative Outfits und Verkleidungen sowohl Gruppenzugehörigkeit als auch Individualität angezeigt. Wobei in leistungsorientierten MMOGs viel eher die Präsentation des Erfahrungslevels und des Status im Vordergrund stehen. Sowohl Zeit als auch Geld wird investiert, um die visuelle Repräsentation nach eigenem Wunsch zu gestalten. „In most virtual worlds [...] residents lavish [...] time and money on their avatars.” (Boellstorff 2008: S.129). In Second Life basiert beispielsweise ein Großteil der Ökonomie auf dem Kauf und Verkauf von individuell gestalteten Kleidungsstücken, Frisuren, Accessoires bis hin zu ganzen Körpern, die von anderen BenutzerInnen angefertigt werden. Die erworbenen visuellen Komponenten können nach Belieben gewechselt, kombiniert und angepasst werden. Diese totale Kontrolle über die Selbstrepräsentation hat entscheidende Auswirkungen darauf, wie man von anderen Personen wahrgenommen wird. Das Aussehen kann als visueller Indikator für die Persönlichkeit bzw. die eingenommene Rolle eines Benutzers gesehen werden, welche in der virtuellen Welt eingenommen wird. Boellstorff zitiert in diesem Zusammenhang einen Informanten: „I’ve come to observe that the outward appearance really does communicate a lot about who you are, because it’s made up of conscious choices about how you want to present yourself”. (ebd.: S.130). Auch Taylor hält fest “Avatars can become a way to opt into, or out of, a group. They can significantly signal affiliation through their color choices, bodies, accessories, and heads.” (Taylor 2002: S.46).

Für die visuelle Präsentation des Avatars ist aber nicht nur das eigentliche Aussehen alleine wichtig. Auch die gesamte Palette an möglichen Bewegungsabläufen kann je nach virtueller Welt verschieden angepasst und personalisiert werden. Unterschiedliche Grußformen, Gesten, Körperhaltungen, Gangarten, Tänze, usw. können an den Avatar delegiert werden. Diese Bewegungsabläufe werden, wie bereits in Zusammenhang mit Telepräsenz angesprochen, nicht direkt durch die Körperbewegungen des Benutzers gesteuert, sondern durch abstrakte Tastenbefehle mittels Maus, Tastatur oder Gamepad ausgeführt. Somit ersetzt die visuelle Wahrnehmung die fehlende haptische Immersion und es entsteht dennoch der Eindruck, dass man selbst die Handlungen in der virtuellen Welt ausführt. Folglich bildet die Körpersprache der Avatare ebenfalls einen wesentli-

chen Bestandteil des visuellen Erscheinungsbildes. "Like appearance, understanding and mimicking the nuances of avatar performance [is] essential to the success of fitting in" (Williams 2007: S.15). Durch eine Kombination aus dem Erscheinungsbild des Avatars, körperlichen Gesten und verbalen Ausdrucksformen wie Textnachrichten oder Voice-Chat entsteht ein komplexes Bild einer Person. Matthew Williams zitiert eine Informantin: "[...] You can tell a great deal about a person by the avatar he/she chooses... This may be wrong, but I think I can tell more by the chosen avatar and the 'actions' than by their actual conversation. Not their physical appearance or condition, but their 'real' being." (ebd.: S.15). Durch diesen „Gesamtauftritt“ eines Avatars werden weitaus mehr Informationen transportiert, als in anderen CMC-Formen. Beispielsweise wird durch das Aussehen und das Verhalten relativ schnell klar, ob es sich bei einem Avatar um einen „Newbie“ oder „Tourist“ handelt, bzw. um eine Person, die mit den Feinheiten der Selbstdarstellung vertraut ist. Vergleichbar mit Personen in Offline-Settings, lässt das Aussehen eines Avatars Rückschlüsse auf Gruppenzugehörigkeit, Status, „Alter“ und Erfahrung zu.

Deshalb bin ich der Meinung, dass soziale Immersion in virtuellen Welten nicht getrennt von sensorischer Immersion betrachtet werden kann. Das individuell gestaltete Aussehen von Avataren und deren sichtbare Gesten und Handlungen tragen zu einer erhöhten sozialen Immersion der ausführenden Person und der beobachtenden Benutzer bei. Umgekehrt lässt soziale Immersion, die durch verschiedene Formen von Kommunikation und Interaktion erreicht wird, über bestehende sensorische Limitierungen der heute gängigen Computerhardware hinwegsehen. Soziale Praxis zeigt sich also genauso durch die geschriebene, sprachliche Praxis, wie auch durch das äußere Erscheinungsbild sowie nonverbale Handlungen der Avatare. Durch diese Kombination aus sensorischen und sozialen Komponenten entsteht ein intensives Gefühl von Präsenz, welches mit bisherigen Formen von Telepräsenz kaum vergleichbar ist.

III. CONCLUSIO

Zum Abschluss meiner Arbeit möchte ich der abschließenden Conclusio noch einmal meine aufgestellte Hypothese reflektieren und die dafür entwickelte Argumentation bündig zusammenfassen. Zudem sollen noch ein paar Punkte angesprochen werden, die im Verlauf dieser Arbeit darauf hingewiesen haben, dass der Teilnahme im virtuellen Feld unter Umständen doch diverse Grenzen gesetzt sind.

9. Reflexion der Hypothese

Im Zentrum dieser Arbeit steht die Entwicklung einer Hypothese, die auf theoretischer Ebene begründet, weshalb teilnehmende Beobachtung als Ausgangsbasis für ethnographische Studien in grafischen virtuellen Welten sinnvoll ist. Obwohl bereits einige Feldstudien in virtuellen Welten durchgeführt wurden, fehlt in der relevanten Literatur dennoch eine ausgearbeitete Begründung, weshalb ein solcher methodologischer Zugang denkbar und umsetzbar scheint. Aufgrund dieser fehlenden, argumentativen Verknüpfung von teilnehmender Beobachtung und virtuellen Welten war es mir ein Anliegen, eine solche Argumentation zu entwickeln.

Den Ausgangspunkt für eine theoretische Argumentation, die sich für die teilnehmende Beobachtung in Online-Settings ausspricht, stellen für mich die technologischen Aspekte des jeweiligen Feldes dar, in dem geforscht werden soll. Welche Eigenschaften und Grundbedingungen muss eine computervermittelte Kommunikationstechnologie aufweisen, um die klassischen ethnographischen Methoden effektiv anwenden zu können? Im Fall von virtuellen Welten bilden die spezifischen technologischen Möglichkeiten einen physischen und zugleich sozialen Ort nachzustellen die Grundlage für meine Argumentation. Virtuelle Welten können folglich als Nachbildungen von physischen Orten verstanden werden, welche viele der wesentlichsten Grundeigenschaften von physischen Orten reproduzieren. Nicht nur in visueller Hinsicht, durch die Darstellung einer audiovisuellen Umgebung und menschlich aussehender Avatare mit entsprechender Gestik und Mimik, sondern auch in Bezug auf die Möglichkeit, sich mit tausenden anderen Personen auszutauschen. Sowohl soziale als auch sensorische Immersion führen folglich dazu, dass sich die BesucherInnen in der virtuellen Umgebung verankert

fühlen. Ihre Handlungen haben Relevanz und dauerhafte Auswirkungen in der computersimulierten Umgebung. Dies erleichtert, im Unterschied zu textbasierten Kommunikationsformen und frühen MUDs, die Formierung von stabilen Online-Communities, die über Monate und Jahre hinweg bestehen. Beweise dafür sind beispielsweise Gilden in MMOGs oder die Bildung einer eigenen „Spezies“ in Second Life (Abb. 26, 27). Deren gesellschaftliche Strukturen und Dynamiken haben in vielen Belangen mehr mit Gemeinschaften und Gruppen an physischen Orten gemein, als mit den Online-Communities der textbasierten CMC-Formen.



Abb. 26: Die Gilde „Destined“ im MMOG „World of Warcraft“



Abb. 27: Eine Ansammlung von Personen der „Furries“ Subkultur in Second Life

Meiner Meinung nach bildet das vermittelte Gefühl von Präsenz, welches auf medial transportierten räumlichen und sozialen Bezugspunkten basiert, das verbindende Element zwischen der klassischen Methode und dem virtuellen Feld. Keine andere CMC-Technologie und kein anderes Massenmedium waren bisher in der Lage, ein derart intensives Gefühl von Präsenz bei BenutzerInnen zu erzeugen. Präsenz bildet nicht nur die Grundlage für die körperliche Verankerung einer Person in ihrer Umwelt, sondern auch für die soziale Praxis und demnach auch für das Zugehörigkeitsgefühl zu einer sozialen Einheit. Folglich ist Präsenz, also die Anwesenheit im Feld, auch bei der teilnehmenden Beobachtung eine wesentliche Grundbedingung. Ort und Präsenz ist in Zusammenhang mit Online-Settings jedoch ein diffuses Konzept. Das Gefühl von Präsenz ist nicht nur in virtuellen Welten, sondern genauso in Web-Foren, Chat-Rooms und auf Facebook möglich. Laut zahlreicher Studien ist ein klassischer ethnographischer Zugang in vernetzten Online-Strukturen ohne räumlichen Kontext und visuelle körperliche Abbilder nur eingeschränkt möglich. Folglich gehe ich von der Annahme aus, dass Kommunikationstechnologien, die ein intensiveres Gefühl von Präsenz vermitteln, eher die Voraussetzungen für die erfolgreiche Anwendung der teilnehmenden Beobachtung erfüllen. Für eine stichhaltigere Argumentation hilft das Konzept der Telepräsenz. Dabei orientiere ich mich an Jonathan Steuers Ansatz, der auf der menschlichen Sinneswahrnehmung beruht. Dieser wurde um die soziale Dimension erweitert, wodurch sichtbar wird, dass eine Kombination aus sensorischen (vor allem visuellen) und sozialen Aspekten notwendig ist, um ein hohen Grad an Telepräsenz zu erzeugen. Aufbauend auf diesem erweiterten Ansatz ist es nun möglich, unterschiedliche CMC-Formen und Medien hinsichtlich ihres technologischen Potentials soziale und sensorische Immersion zu erzeugen einzuteilen. Es zeigt sich, dass im Moment grafische virtuelle Welten am meisten Potential besitzen um ein anhaltendes Gefühl von Präsenz bei den BenutzerInnen zu erzeugen. Die Kombination aus audiovisuell ansprechenden, persistenten, gemeinsam „begehbaren“ virtuellen Räumen und der Möglichkeit mit anderen Menschen zu kommunizieren und zu interagieren wurde bisher nur in virtuellen Welten erfolgreich umgesetzt. Ein grafisch-räumlicher Kontext alleine, der im Grunde einen virtuellen Ort konstituiert, bildet nur einen Bestandteil von Telepräsenz, wie ich sie definiert habe. Nach meinen Einteilungskriterien sind daher Virtual-Reality Systeme, Online-Shooter und herkömmliche Computerspiele nur bedingt dazu in der Lage,

Präsenz zu vermitteln. Genauso wenig sind die populären sozialen Online-Netzwerke, die ebenfalls eine Vielzahl an unterschiedlichen Kommunikationsformen bündeln, dazu in der Lage, einen hohen Grad an Telepräsenz zu erzeugen. Ein Grund dafür ist, dass die soziale Handlungen der BesucherInnen in ein flüchtiges, sich ständig veränderndes Gewirr aus Bildern, Videos und Kommentaren eingebettet sind und kein gemeinsam begeh- und gestaltbarer, beständiger Ort zur Verfügung steht.

Ein weiterer wichtiger Faktor für Präsenz in virtuellen Umgebungen sind Avatare. Diese digitalen Stellvertreter zeigen am deutlichsten, dass die sensorische und soziale Immersion untrennbar miteinander verbunden sind. Durch die Abbildung eines relativ frei wähl- und gestaltbaren virtuellen Körpers, welcher auf Tastenbefehle des Benutzers reagiert, sind umfangreiche Interaktionsformen vorhanden. Diese reichen weit über die Möglichkeiten von Textnachrichten mit symbolischen Abkürzungen und Emoticons hinaus. “Forms of interaction need no longer be restricted to text [...], as both proxemical and kinesical features in everyday communication can be replicated via avatar form.” (Williams 2007: S.9).

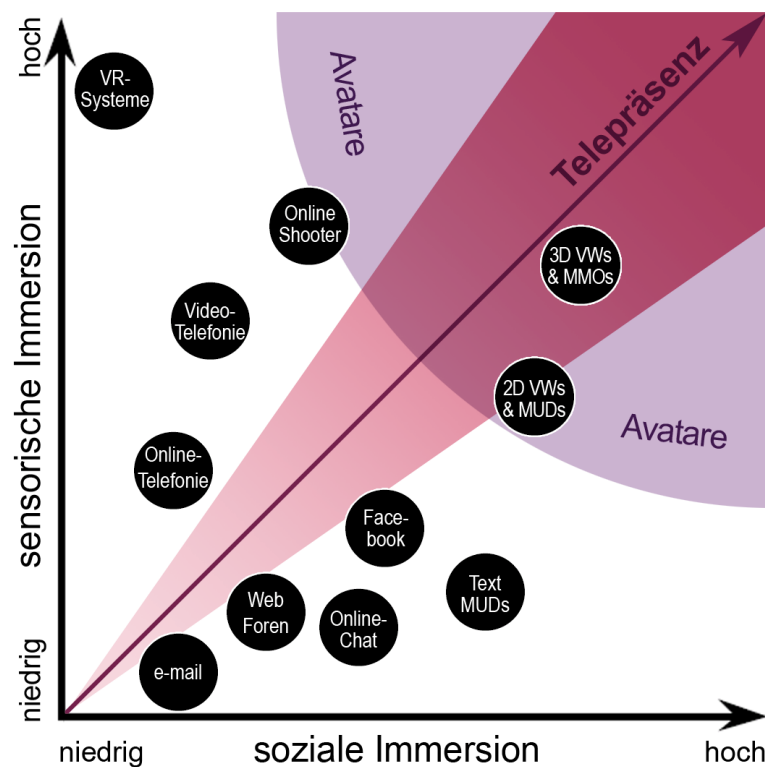


Abb. 28: Eine erweiterte Darstellung, die die Zentralität von Avataren hervorhebt

An dieser Stelle wird noch einmal die Grafik herangezogen, die meine vorläufig überarbeitete Definition von Telepräsenz zeigt. In diesem Fall habe ich das Diagramm noch durch ein zusätzliches Element erweitert, welches die zentrale Rolle von Avataren veranschaulicht. Die grafische Darstellung von Landschaften, Objekten und vor allem auch Personen eröffnet also visuelle und räumliche Bezugspunkte, die in früheren CMC-Formen nicht bzw. nur sehr abstrakt vorhanden waren. Aber auch die im virtuellen Raum wahrnehmbaren Kommunikations- und Interaktionsformen der BesucherInnen von virtuellen Welten tragen wesentlich dazu bei, dass ein ethnographischer Zugang mit Hilfe der teilnehmenden Beobachtung für durchführbar ist. Die selbst gewählte Repräsentation eines Avatars sagt bereits viel über die Gruppenzugehörigkeit, das Alter, den Status, etc. aus. Methodologische Schwierigkeiten, die auf einem „reduced social cues-Modell“ in Online-Settings beruhen, treffen auf virtuelle Welten weniger stark zu. Vergleichbar mit Gesellschaften in physischen Settings, müssen die sozialen Marker auch in virtuellen Gemeinschaften erst erlernt und richtig interpretiert werden. Sie basieren jedoch nicht auf abstrakten, symbolischen Beschreibungen, wie in früheren textbasierten CMC-Formen, sondern auf wahrnehmbaren Aspekten. Die visuellen Marker lassen relativ objektive Schlussfolgerungen und Vergleiche zu, da das subjektive Element der Wahrnehmung stark reduziert wird. “Researchers in text-based virtual worlds often made assumptions about visibility and embodiment that are simply not applicable to graphical contexts where three-dimensional visualization is fundamental to sociality.” (Boellstorff 2008: S.67). Daher bin ich davon überzeugt, dass ein ethnographischer Zugang, der in engem Zusammenhang mit Raum und Präsenz steht, bei der Erforschung von virtuellen Welten wertvolle Daten liefern kann.

Wenn meine Hypothese richtig ist, kann also davon ausgegangen werden, dass teilnehmende Beobachtung in Online-Settings mit einem hohen Immersionsgrad besser anwendbar ist als in anderen. Natürlich handelt es sich dabei um kein allgemein gültiges Prinzip, sondern um eine vorläufige Abwägung. Jedes Online-Setting muss gesondert betrachtet werden und die Anwendbarkeit der teilnehmenden Beobachtung für jeden Fall einzeln bewertet werden. Genauso wenig wie eine unreflektierte Ausklammerung der klassischen Methoden in Zusammenhang mit Online-Settings zielführend ist, scheint auch eine vollkommene „Rückbesinnung“ auf die etablierten ethnographischen

Zugangsweisen nicht sinnvoll. Jedes Online-Feld bedarf seiner eigenen methodologischen Herangehensweise, bei der sowohl klassische als auch neu entwickelte Zugänge berücksichtigt werden sollten. Ob und in welcher Form ortsgebundene Feldforschung in virtuellen Welten möglich ist und Sinn macht, hängt von mehreren Faktoren ab. Die Fragestellung, das soziokulturelle Umfeld, die technologischen Rahmenbedingungen, die Nutzungsgewohnheiten der InformantInnen, die technische Versiertheit der EthnologIn, etc. sind nur einige Aspekte, die bei der Entwicklung einer effektiven Methodologie berücksichtigt werden sollten. Aufgrund der von mir entwickelten Argumentation wage ich zu behaupten, dass eine ethnographische Zugangsweise, bei der teilnehmenden Beobachtung als Ausgangsbasis verstanden wird, wesentlich zur Studie von gesellschaftlichen Phänomenen in virtuellen Welten beitragen kann.

10. Mögliche Problemfelder

Dennoch möchte ich auch auf potentielle Problemfelder hinweisen, die einen solchen Ansatz unter Umständen erschweren bzw. behindern könnten. Die von mir aufgestellte Hypothese soll damit nicht geschwächt werden. Bei der praktischen Erprobung meines Ansatzes sollten diese potentiellen Schwierigkeiten jedoch genau betrachtet werden, da es sich um eine auf theoretisch ausgearbeiteten Fakten beruhende Annahme handelt. Ob bzw. wie stark der Einfluss der, im folgenden Kapitel angesprochenen Punkte auf die praktische Anwendung ist, kann erst ein umfangreicher Methodentest im Feld zeigen. Bis dahin müssen auch kritische Kommentare und gegensätzliche Ansichten in die weitere Entwicklung der theoretischen Grundlage miteinbezogen werden. Womöglich bietet auch das kürzlich erschienene methodologische Handbuch, welches zu Beginn der Conclusio erwähnt wurde, aufschlussreiche Antworten auf meine Bedenken.

Betrachtet man meinen Zugang kritisch, kann dieser bereits auf theoretischer Ebene in Frage gestellt werden, auch bevor ein längerfristiger Feldeinsatz die ersten Erfahrungswerte liefert. Beim Aufarbeiten der Literatur sind mir einige Punkte aufgefallen, die einen virtuell-ethnographischen Zugang, bei dem die klassische teilnehmende Beobachtung als Grundlage dient, erschweren könnten. Beispielfhaft werden an dieser Stelle zwei Punkte herausgegriffen, die den Erfolg des Zuganges möglicherweise am wesentlichsten beeinflussen könnten.

10.1 Heterogene Netzwerkstruktur

Wie bereits zu Beginn des Kapitels 4.6 angesprochen, besteht die etablierte, heterogene Netzwerkstruktur des Internets auch trotz der neuen CMC-Technologien weiter fort. Zwar gelingt es sozialen Online-Plattformen wie Facebook oder Google+ viele der unterschiedlichen Kommunikationsformen zu bündeln, aber dennoch werden zusätzliche Interaktions- und Kommunikationskanäle weiterhin verwendet. Genau dasselbe gilt auch für virtuelle Welten. Auch wenn sich Online-Communities in erster Linie innerhalb einer virtuellen Welt konstituieren, werden von den Mitgliedern aber dennoch zusätzliche bzw. externe Kanäle genutzt. Das Problem, das bei einer klassischen ethnographischen Studie dadurch entstehen könnte, hat mit der Wahrnehmbarkeit dieser externen Kanäle zu tun. Zum Beispiel könnte eine Gruppe von Personen die sich in einer virtuellen Welt regelmäßig treffen, auf eine externe Voice-Chat Technologie zurückgreifen. Für den teilnehmenden Beobachter hätte das gravierende Auswirkungen. Denn es ist nicht offensichtlich erkennbar, dass die Gruppe über einen externen Kanal kommuniziert. Die Avatare werden normal in der virtuellen Landschaft bewegt, es wird gestikuliert und teilweise doch per Textnachricht kommuniziert, was für andere Anwesende dann auch „hörbar“ ist. Sind EthnographInnen nicht Teil einer Gruppe bzw. nicht darüber informiert, dass ein externer Kanal genutzt wird, gehen ganz wesentliche Informationen spurlos am Beobachter vorbei. Auch können Personen Teil einer Konversation sein, die sich nicht in unmittelbarer Nähe aufhalten. In physischen Offline-Settings treten solche Probleme nicht auf, da es immer ein visuelles Feedback gibt, ob jemand einen „externen Kanal“ verwendet, also telefoniert, eine SMS schreibt oder gerade auf Facebook postet. Es ist theoretisch auch möglich, dass während eines Interviews, welches per Text-Chat geführt wird, das Gegenüber zur selben Zeit mit einer anderen Person telefoniert bzw. mittels Voice-Chat oder privaten Nachrichten kommuniziert. Externe Kanäle sind in einem digitalen, vernetzten Online-Setting folglich unsichtbar. Aufgrund dieser Gegebenheit, setzen sich womöglich viele der Probleme fort, die bereits zu Beginn der CMC-Studien behandelt wurden. EthnographInnen haben letztendlich noch immer mit nicht wahrnehmbaren Informationen und sozialen Praktiken, schwer abgrenzbaren Forschungsfeldern und flüchtigen Informanten zu kämpfen. Zwar sind diese Erschwernisse in virtuellen Welten lange nicht so gravierend wie bei früheren CMC-Formen, sie haben aber mit Sicherheit dennoch Einfluss auf die Effi-

zienz bei der Datenerhebung mit Hilfe der teilnehmenden Beobachtung. Inwieweit die Kombination mit alternativen Ansätzen anderer Fachrichtungen, wie beispielsweise den CMC-Studies, dabei helfen können diese Schwierigkeiten zu überwinden, wird ebenfalls erst der praktische Einsatz im Feld zeigen. Wichtig ist, dass man sich bewusst ist, dass es auch trotz der neuen Technologien zu keiner gänzlichen Auflösung der bestehenden partikularen vernetzten Strukturen gekommen ist. Virtuelle Welten sind auch nur ein einzelner Bestandteil eines vielfältigen Netzwerkes, welches sich aus einer Vielzahl an Software- und Hardwareplattformen zusammensetzt.

10.2 Text-Chat

Der zweiten Punkt, der möglicherweise einen ethnographischen Zugang erschwert, ist die überwiegende Kommunikation per Text-Chat. Wie bereits angesprochen, werden ältere, textbasierte Kommunikationsformen durch virtuelle Welten nicht zwingend abgelöst, wie es von manchen Theoretikern prognostiziert wurde (z.B. Castronova 2005). In den meisten virtuellen Welten ist die häufigste, verbale Kommunikationsform nach wie vor der integrierte Text-Chat. Ebenso sind Emoticons und andere symbolische Textcodes weiter in Verwendung, obwohl bereits zusätzliche Möglichkeiten gibt, Emotionen und Gefühle durch komplexe Bewegungsabläufe und Gesten der Avatare darzustellen. „Text remains a key part to interaction within Cyberworlds, and it still retains its idiomatic form.“ (Williams 2007: S.17). Auf diese Weise entsteht ein hybrider Mix aus nonverbalen, verbalen und symbolischen Kommunikationsformen, die immer noch zu einem großen Anteil auf Text beruhen. Auch diese Tatsache hat weitreichende Auswirkungen auf die Arbeitsweise von EthnographInnen. Die Kommunikation und Interaktion mit Informanten ist bei der teilnehmenden Beobachtung und den damit verbundenen Interviewformen zentral. Auch wenn das äußere Erscheinungsbild einer interviewten Person in einer virtuellen Welt wesentlich mehr Information transportiert als lediglich ein Screenname in einem Chat-Room, bleibt ein Großteil der eigentlichen Konversation auf den Nachrichtenaustausch per Textnachrichten beschränkt. Sprachliche und stimmliche Nuancen sowie sichtbare Emotionen, die in einem Interview von Angesicht zu Angesicht auftreten, fallen bei schriftlichen Konversationen zwar nicht weg, sie treten aber in abstrakten Formen auf. Sie sind häufig als symbolische Zeichenketten und Akronyme kodiert (siehe z.B. www.chatslang.com), die vom

Ethnographien erst erlernt und entschlüsselt werden müssen. Dasselbe gilt für die, im Kapitel 3.1 angesprochenen sozialen und visuellen Marker, die Rückschlüsse auf den Status einer Person zulassen. In virtuellen Welten gibt es ebensolche Marker, die beispielsweise auf das Alter oder den Status einer Person innerhalb einer Community hinweisen. Manche visuellen Merkmale sind gleich zu interpretieren wie in physischen Settings, andere Marker sind wiederum ganz anders zu deuten. Das Lernen der spezifischen sprachlichen und symbolischen Kommunikationsformen ist auch bei ethnographischen Studien in Offline-Settings essentiell, um die gesammelten Informationen richtig zu verstehen und interpretieren zu können. Die Frage ist jedoch, inwieweit die besonderen Bedingungen von virtuellen Welten für klassische Interviewformen Probleme bereiten können. Viele der in den ethnographischen Handbüchern erläuterten Tipps und Tricks für Interviews sind auf textbasierte Kommunikation schwer übertragbar. Bei diesem Punkt bin ich mir fast sicher, dass alternative Interviewformen und Strategien notwendig sind, um erfolgreich ethnographisch zu forschen. In diesem Zusammenhang haben zum Beispiel die Ansätze der CMC-Studies immer noch Gültigkeit und sollten bei der Entwicklung von geeigneten Methoden für virtuelle Welten unbedingt miteinbezogen werden.

11. Schlussbemerkung

Durch die Entwicklung einer Hypothese, welche auf der theoretischen Auseinandersetzung mit zentralen Texten zum Thema Online-Ethnographie und Methoden in Online-Settings beruht, habe ich versucht, die Anwendbarkeit der teilnehmenden Beobachtung in virtuellen Welten nachvollziehbar darzustellen. Auch wenn in meinen Ausführungen und Schlussfolgerungen auf die möglichen methodologischen Zugangsweisen von Kultur- und SozialanthropologInnen in virtuellen Welten aus unterschiedlichen Blickwinkeln betrachtet wird, handelt es sich aber zurzeit um ein noch größtenteils unerforschtes Feld. Es stehen immer noch viele offene Fragen im Raum, die es in den kommenden Jahren zu beantworten gilt. Meine Hypothese könnte im Idealfall sowohl der Ausgangspunkt für die Entwicklung von weiteren theoretischen Ansätzen, als auch als Grundlage für praktisch orientierte Forschungsprojekte in virtuellen Feldern sein.

Beim derzeitigen Stand der Forschung hat die praktische Anwendung und Erprobung der kultur- und sozialanthropologischen Schlüsselmethoden in virtuellen Welten Priorität. Nur so kann im Endeffekt festgestellt werden, ob die teilnehmende Beobachtung als brauchbare Methode zur Datenerhebung in virtuellen Welten eingesetzt werden kann. Doch ist es gerade im Bereich von Online-Technologien schwierig Prognosen abzugeben, da sich die soziale Landschaft im Internet sehr rasch verändert und weiterentwickelt. Jedenfalls bin ich davon überzeugt, dass das Fach der Kultur- und Sozialanthropologie mit ihren bewährten Methoden in Zukunft eine wesentliche Rolle bei der Erforschung der neu entstehenden, sozialen Phänomene und Strukturen in virtuellen Umgebungen spielen wird.

QUELLENVERZEICHNIS

Literaturverzeichnis

Appadurai, A.: Modernity at large: Cultural dimensions of globalization. USA 1996: University of Minnesota Press

Beer, B.: Methoden ethnologischer Feldforschung. Deutschland 2008: Dietrich Reimer Verlag

Bernard, R.: Research Methods in Anthropology (3rd Edition). USA 2002: AltaMira Press

Blascovich, J. & Bailenson, J.: Infinite Reality: Avatars, Eternal Life, New Worlds, and the Dawn of the Virtual Revolution. USA 2011: HarperCollins

Blascovich, J.: Social Influence within Immersive Virtual Environments. In: Schroeder, R.: The Social Life of Avatars: Presence and Interaction in Shared Virtual Environments, S.127-145. UK 2002: Springer-Verlag

Blascovich, J.: Social Influence within Immersive Virtual Environments. In: Schroeder, R. (Hg.): The Social Life of Avatars: Presence and Interaction in Shared Virtual Environments, S.127-145. UK 2002: Springer-Verlag

Boellstorff, Tom: Coming of Age in Second Life – An Anthropologist Explores the Virtually Human. USA 2008: Princeton University Press

Bräuchler, B.: Cyberidentities at War: Der Molukkenkonflikt Im Internet. Deutschland 2005: transcript Verlag

Burrell, J.: The field site as a network: a strategy for locating ethnographic research. In: Field Methods 21(2), S. 181-199. USA 2009: Sage Publications

Çapin, T. et al.: Avatars in Networked Virtual Environments. USA 1999: John Wiley and Sons

Castells, M.: The rise of the network society. UK 1996: Blackwell

Castronova, E.: Exodus to the virtual world: how online fun is changing reality. USA 2007: Palgrave Macmillan

Castronova, E.: Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games. USA 2005: University of Chicago Press

Clifford, J.: Traveling cultures. In: Grossberg, L. et al. (Hg.): Cultural studies, S.96-116. USA 1992: Routledge

Crary, J.: Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the 19th Century. USA 1992: MIT Press

Curtis, P.: Mudding: Social Phenomena in Text-Based Virtual Realities. In: Kiesler, S. (Hg.): Culture of the Internet, S.121-142. USA: Lawrence Erlbaum Associates

December, J.: What is Computer-mediated Communication?. Online Publikation 1996. URL: <http://www.december.com/john/study/cmc/what.html> [Zugriff 19.4.2012]

- Dewalt, K. & Dewalt, B.: Participant Observation. In: Bernard, R. (Hg.): Handbook of Methods in Cultural Anthropology, S. 259-300. USA 1998: AltaMira Press
- Eriksen, T.: Nations in cyberspace. Norwegen/Niederlande 2006: University of Oslo & Free University of Amsterdam, Online Publikation: http://www.philbu.net/media-anthropology/eriksen_nationscyberspace.pdf [Zugriff 23.5.2012]
- Escobar, A.: Welcome to Cyberia: Notes on the Anthropology of Cyberculture. In Current Anthropology 35(3), S.211-231. USA 1994: The University of Chicago Press
- Gelernter, D.: Mirror World, or, The Day Software Puts the Universe in a Shoebox: How it Will Happen and What It Will Mean. UK 1991: Oxford University Press
- Gibson, J.: The senses considered as perceptual systems. USA 1966: Houghton Mifflin
- Gibson, W.: Neuromancer. USA 1984: Ace Books
- Guimarães, M. Doing Anthropology in Cyberspace: Fieldwork Boundaries and Social Environments. In: Hine, C. (Hg.): Virtual Methods: Issues in Social Research on the Internet, S.141-156. USA 2005: Berg
- Gupta, A. & Ferguson, J.: Beyond "culture": Space, identity, and the politics of difference. In: Gupta, A. & Ferguson, J. (Hg.): Culture, power, place: Explorations in critical anthropology, 33-51. USA 1997: Duke University Press
- Hakken, D.: Cyborgs@Cyberspace? An Ethnographer looks at the Future. USA 1999: Routledge
- Hannerz, U.: The global ecumene as a network of networks. In: Kuper, A. (Hg.): Conceptualizing society, S.34-56. UK 1992: Routledge
- Helmreich, S.: Silicon Second Nature: Culturing Artificial Life in a Digital World. USA 1998: University of California Press
- Herring, S.: Interactional Coherence in CMC. In: Journal of Computer-Mediated Communications 4(4). Online Publikation 1990. URL: <http://jcmc.indiana.edu/vol4/issue4/herring.html> [Zugriff: 28.6.2012]
- Hillis, K.: Digital Sensations: Space, Identity, and Embodiment in Virtual Reality. USA 1999: University of Minnesota Press.
- Hine, C.: Virtual Ethnography. UK/USA 2000: Sage
- Jacobson, D.: Doing Research in Cyberspace. In: Field Methods 11(2), S.127-145. USA 1999: Sage Publications
- Jones, S.: Introduction: From Where to Who Knows?. In: Jones, S. (Hg.): Cyber Society, S.1-9. USA 1995: Sage Publications
- Kolko, B. & Reid, E.: Dissolution and Fragmentation: Problems in On-line Communities. In: Jones, S. (Hg.): CyberSociety 2.0: Revisiting CMC and Community, S.212-230. USA Sage Publications
- Krueger, M.: Artificial reality (2nd Edition). USA 1991: Addison-Wesley
- Kushner, D.: Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop

Culture. USA 2003: Random House

Laurel, B.: Computers as theatre. USA 1991: Addison-Wesley

Lombard, M. & Ditton, T.: At the Heart of it All: The Concept of Presence. In: Journal of Computer-Mediated Communications 3(2). Online Publikation 1997. URL: <http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue2/lombard.html> [Zugriff: 28.6.2012]

Mackay, H.: New Connections, Familiar Settings: Issues in Ethnographic Study of New Media Use at Home. In: Hine, C. (Hg.): Virtual Methods: Issues in Social Research on the Internet, S.129-140. USA 2005: Berg

Marcus, G. & Fischer, M.: Anthropology as cultural critique: An experimental moment in the human sciences. USA 1986: University of Chicago Press

Markham A.: Reconsidering Self and Other: The Methods, Politics, and Ethics of Representation in Online Ethnography. In: Dezin, N. & Lincoln, Y. (Hg.): Handbook of Qualitative Research, 793-820. USA 2005: Sage Publications

Markham, A.: Life Online: Researching Real Experience in Virtual Space. USA 1998: Altamira Press

Miller, D. & Slater, D.: The Internet: an Ethnographic Approach. UK 2000: Berg

Minsky, M.: Telepresence. In: Omni (June), S.45-51. USA 1980: Omni Publications International Ltd.

Naimark, M.: Realness and interactivity. In: B. Laurel (Hg.): The Art of Human-Computer Interface Design, S. 455-459. USA 1990: Addison-Wesley

Nardi, B.: My Life as a Night Elf Priest. USA 2010: The University of Michigan Press

Orgad, S.: From Online to Offline and Back: Moving from Online to Offline Relationships with Research Informants. In: Hine, C. (Hg.): Virtual Methods: Issues in Social Research on the Internet, S.51-66. USA 2005: Berg

Pacagnella, L.: Getting the Seats of Your Pants Dirty: Strategies for Ethnographic Research on Virtual Communities. In: Journal of Computer-Mediated Communication 3(1). Online Publikation 2007. URL: <http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue1/paccagnella.html> [Zugriff 15.5.2012]

Reid, E.: Virtual Worlds: Culture and Imagination. In: Jones, S. (Hg.): Cyber Society, S.165-183. USA 1995: Sage Publications

Rheingold, H.: Virtual Communities. USA 1993: Online Publikation. URL: <http://www.rheingold.com/vc/book/> [Zugriff: 17.10.2011]

Rheingold, H.: Virtual Reality. USA 1991: Summit Books

Ryan, M.: Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory. USA 1991: Indiana University Press

Schroeder, R.: Being There Together and the Future of Connected Presence. In: Presence 15(4), S.438-454. USA 2006: Massachusetts Institute of Technology, Online Publikation: http://www.temple.edu/ispr/prev_conferences/proceedings/2005/Schroeder.pdf [Zugriff 23.5.2012]

Schroeder, R.: Possible Worlds: The Social Dynamic of Virtual Reality Technology. Niederlande 1996: Aksant Academic Publishers

Schroeder, R.: Social Interaction in Virtual Environments: Key Issues, Common Themes, and a Framework for Research. In: Schroeder, R. (Hg.): The Social Life of Avatars: Presence and Interaction in Shared Virtual Environments, S.1-18. UK 2002: Springer-Verlag

Stephenson, N.: Snow Crash. USA 1993: Bantam Books

Steuer, J.: Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence. SRCT

Paper #104, USA 1993: Stanford University

Taylor, T.L.: Living Digitally: Embodiment in Virtual Worlds. In: Schroeder, R.: The Social Life of Avatars: Presence and Interaction in Shared Virtual Environments, S.40-62. UK 2002: Springer-Verlag

Taylor, T.L.: Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture. USA 2006: MIT Press

Williams, M.: Avatar watching: participant observation in graphical online environments. In: Qualitative Research 2007 7, S.5-24. USA 2007: Sage Publications

Internetquellen

URL 1: http://esa.un.org/unpd/wpp/Sorting-Tables/tab-sorting_population.htm [23.8.2012]

URL 2: <http://www.internetworldstats.com/stats.htm> [Zugriff 19.4.2012]

URL 3: <http://users.telenet.be/mmodata/Charts/Subs-1.png> [Zugriff 22.4.2012]

URL 4: <http://users.telenet.be/mmodata/Charts/Subs-2.png> [Zugriff 22.4.2012]

URL 5 :<http://us.battle.net/wow/en/status> [Zugriff 22.4.2012]

URL 6: <http://users.telenet.be/mmodata/Charts/PCUShard.png> [Zugriff 22.4.2012]

URL 7: <http://www.mmorpg.com/gamelist.cfm> [Zugriff 20.4.2012]

URL 8: <http://users.telenet.be/mmodata/Charts/genre.png> [Zugriff 20.4.2012]

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

- Abb. 1 <http://www.sandia.gov/media/NewsRel/NR1999/images/jpg/biosim.jpg>
- Abb. 2 <http://joshshabtai.squarespace.com/storage/srvr.jpeg>
- Abb. 3 <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/02/Slrn.png>
- Abb. 4 <http://www.washington.edu/pine/graphics/screens/mainmenu.gif>
- Abb. 5 <http://img.geocaching.com/cache/4e9b0861-c0e8-417b-afa5-b4bdf7adef45.jpg>
- Abb. 6 http://library.thinkquest.org/24114/media/icq_chat_window.jpg
- Abb. 7 <http://bulk.destructoid.com/ul/user/1/17389-198343-CapturePNG-620x.jpg>
- Abb. 8 <http://sourceforge.net/projects/mm2k6/screenshots/228159>
- Abb. 9 <http://jcmc.indiana.edu/vol4/issue4/palace.gif>
- Abb. 10 <http://vzn.eddcoates.com/rarepics/hs/newnov/claudettesgr.gif>
- Abb. 11 <http://users.telenet.be/mmodata/Charts/TotalSubs.png>
- Abb. 12 http://nargaque.files.wordpress.com/2010/10/wow_screenshot.jpg
- Abb. 13 http://notizen.typepad.com/aus_der_provinz/sl061018_001_1.jpg
- Abb. 14 <http://api.ning.com/files/VrkRxQz91d7qpYV3ilf6entNyYzWy328xeGD0ugx9WMd8py63WJa7bZQHziYUsHnRwmOXdzP8y2caV3H-4RvSTjwI4hJQWnt/tom1.jpg>
- Abb. 15 http://hplusmagazine.com/wp-content/uploads/tom_interview1.jpg
- Abb. 16 http://farm6.staticflickr.com/5306/5648131025_428371426c_b.jpg
- Abb. 17 <http://astalianda.files.wordpress.com/2011/07/tealmergirl1c.jpg>
- Abb. 18 <http://peopleofsecondlife.files.wordpress.com/2011/07/rubber-ducky-weird-al-yankovic.jpg>
- Abb. 19 <http://www.slarf.org/wp-content/uploads/2009/05/cifelisexpresso.jpg>
- Abb. 20 <http://dalaran.eu.scr.wyri.haxim.us/mists-of-pandaria-jade-temple-in-jade-forest-landscape-world-of-warcraft-screenshot-62133.jpg>
- Abb. 21 http://www.chicagohumanities.org/~media/Images/DUC%20Large%20461x250/Bowellstorff_461x250.ashx
- Abb. 22 <http://www.blogcdn.com/wow.joystiq.com/media/2010/08/nardi4.jpg>
- Abb. 23 Krueger 1991: S.37
- Abb. 24 Abbildung vom Autor erstellt. Vorlage: Steuer 1993: S.19
- Abb. 25 Abbildung vom Autor erstellt.
- Abb. 26 <http://i218.photobucket.com/albums/cc222/Viper23rd/wow-20070921-203143.png>
- Abb. 27 <http://getfile7.posterous.com/getfile/files.posterous.com/prokofy/9UFoLbrviHMCAxq9GLZyJjOvLA3onE0tFzCWZBsplaNB2I9agCL3aoVIp1f9/secondlife-postcard.jpg.scaled.1000.jpg>
- Abb. 28 Abbildung vom Autor erstellt.

[alle Zugriffe zwischen dem 17. und 21.08.2012]

ABSTRACT

Im Zentrum dieser Diplomarbeit steht die Auseinandersetzung mit einem Themenfeld, welches der Online-Ethnographie bzw. Cyberanthropologie zugeordnet werden kann. Dabei handelt sich um eine relativ junge Subdisziplin der Medienanthropologie, die ihrerseits einen wesentlichen Teil der Kultur- und Sozialanthropologie darstellt. Der Fokus dieser Arbeit liegt auf virtuellen Welten, auch als MMOGs oder Social Worlds bekannt. Seit einigen Jahren erfahren die modernen grafischen Varianten solcher digitalen Welten einen enormen Zulauf. An die 20 Milliarden Menschen besuchen regelmäßig eine der unzähligen virtuellen Welten. Es handelt sich dabei um ein globales Medienphänomen, welches in dieser Form noch nie zuvor aufgetreten ist. Dadurch hat sich auch ein breites Feld für wissenschaftliche Auseinandersetzungen und Fragestellungen eröffnet, welches zunehmend das Interesse vieler Fachrichtungen und Disziplinen weckt. Ganz unterschiedliche methodologische Zugangsweisen werden eingesetzt, um die neuartigen ökonomischen, technologischen und sozialen Phänomene zu erforschen. Aus dem Bereich der Kultur- und Sozialanthropologie gibt es erst eine handvoll Beiträge, die sich den „Online-Communities“ in virtuellen Welten widmen. Diese mehrjährigen, großteils online durchgeführten Studien bringen sehr interessante Aspekte und Informationen hervor. Dadurch wird auch nachvollziehbar, weshalb virtuelle Welten für viele Menschen immer öfter zu einem wesentlichen Bestandteil ihres sozialen Lebens werden.

Was jedoch in den bisher erschienenen kultur- und sozialanthropologischen Studien weitgehend fehlt, ist eine gezielte Auseinandersetzung mit der Methodologie. Es ist bis jetzt noch unklar inwiefern die ethnographischen Zugangsweisen, die ursprünglich für das Sammeln von Daten in physischen Feldern entwickelt wurden, in virtuellen Welten anwendbar sind. Es steht außer Frage, dass ohne die Entwicklung und Dokumentation von effektiven Methoden, zukünftige ethnographische Studien in virtuellen Welten nur schwer plan- und umsetzbar sein werden. Ebenso fehlt in der bis dato veröffentlichten Literatur ein nachvollziehbares, stichhaltiges Argument, dass die klassischen Methoden, allen voran die teilnehmende Beobachtung, in virtuellen Welten anwendbar sind. Im Zuge dieser Arbeit wird versucht eine dahingehende Argumentation zu entwickeln.

Anhand einer Hypothese, die auf einem technologiebasierten Konzept von Präsenz aufbaut, werden theoretische Fakten der Online-Ethnographie und der klassischen ethnographischen Theorie verknüpft. So soll gezeigt werden, dass die Anwendung der kultur- und sozialanthropologischen Schlüsselmethode - der teilnehmenden Beobachtung - in virtuellen Welten durchaus sinnvoll und möglich ist.

Um die zentralen Ausführungen in diesem Text auch für Newcomer auf dem Gebiet der Online-Ethnographie nachvollziehbar zu machen, wird im ersten Teil der Arbeit das nötige Grundwissen vermittelt, welches in Zusammenhang mit der sozialwissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Online-Feldern steht. Im Idealfall wird mit dieser Arbeit eine theoretische Grundlage geschaffen, die einerseits den Zugang für EthnographInnen in virtuelle Felder erleichtert und andererseits auch einen möglichen Ausgangspunkt für weiterführende theoretische Diskurse darstellt.

LEBENS LAUF - ALEXANDER KVASNICKA

PERSÖNLICHE DATEN

Geburtsdatum: 05.09.1979
Nationalität: Österreich
Adresse: Ziehrerplatz 8/2/12 – 1030 Wien
Telefon: +43 6769358999
E-Mail: a0002752@unet.univie.ac.at



AUSBILDUNG

1991 – 1994 **AHS - GRG15, auf der Schmelz, Wien**
Naturwissenschaftliches Realgymnasium

1994 – 1999 **HTBLA – Ungargasse 69, Wien**
Höhere Technische Lehranstalt für Wirtschaftsingenieurwesen-Betriebsinformatik

UNIVERSITÄTSAUSBILDUNG

2006 – Heute **Universität Wien – Universitätsstraße 7, Wien**
Diplomstudium Kultur- und Sozialanthropologie
Spezialisierung auf Medienanthropologie, Neue Medien und Cyberanthropologie

ZUSATZAUSBILDUNG

2000 – 2001 **SAE Technology Institute – Linke Wienzeile 130a, Wien**
Digital Film Program – Schwerpunkt auf Postproduktion und 3D-Animation

ZIVILDIENTST

1999 – 2000 **Wiener Rotes Kreuz - Nottendorfergasse 21, Wien**
Zivildienst in der Marketingabteilung des Wiener Roten Kreuz

BERUFSERFAHRUNG

2006 – 2011 **Dozent und Supervisor (Tutor) am SAE Technology Institute, Wien**

- Lehrende Tätigkeit für die Kursrichtungen „Digital Film & Animation“ sowie „Qantm Game Design“ in verschiedenen Fachrichtungen sowie die Betreuung von StudentInnen.

2000 - 2012 **Tätigkeit als Grafiker in diversen Film- und Werbefirmen in Wien und Madrid**

- Motionlab, Wien (2011)
- Jung von Matt, Wien (2011)
- Studio Radiolaris, Wien (2009-2010)
- Telefónica Servicios Audiovisuales, Madrid (2005-2006)
- La Huella Efectos Digitales S.L., Madrid (2004-2005)
- Wootsoft Online Entertainment, Wien (2002-2004)
- Wunderwerk, Wien (2000-2001)

SPRACHEN

- Deutsch (Muttersprache)
- Englisch (Verhandlungssicher)
- Spanisch (Konversationssicher)

Wien, August 2012