

ABSCHLUSSARBEIT

ZUR ERLANGUNG

DES MAGISTER ARTIUM BZW. DES DIPLOM

IM FACHBEREICH

SOZIOLOGIE

DER

JOHANN WOLFGANG GOETHE UNIVERSITÄT

INSTITUT FÜR GESELLSCHAFTS- UND POLITIKANALYSE

THEMA:

**„SOZIALE REALITÄT IN ‚VIRTUELLEN WELTEN‘ – SOZIOLOGISCHE
UNTERSUCHUNGEN ZUR KONSTRUKTION UND KONSTITUTION VON
SOZIALNETZWERKEN IN *SECOND LIFE*“**

1. GUTACHTER: DR. OLIVER BRÜCHERT

2. GUTACHTER: PROF. DR. HEINZ STEINERT

VORGELEGT VON:

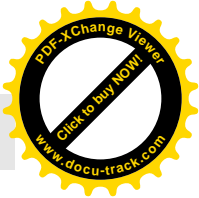
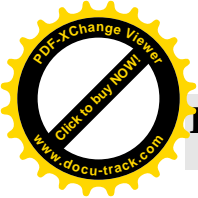
SEBASTIAN WENDE (Magister)

aus: München

MARIO CARL (Diplom)

aus: Suhl

Eingereicht am: 4.8.2008



INHALTSANGABE

1. EINLEITUNG	3
2. HINTERGRUNDWISSEN	
2.1. METHODEN – REFLEXIVE SOZIALFORSCHUNG	5
2.2. TECHNISCHES: SOFTWARE, INTERFACE & TOOLS	
2.2.1. <i>Software</i>	9
2.2.2. <i>Interface</i>	10
2.2.3. <i>Search & Build – Zwei Werkzeuge</i>	11
2.3. FRIENDSLIST	13
2.4. PROFILE – SELBSTAUSKÜNFTEN & BEWERBUNGEN	16
2.5. GRUPPEN	20
2.6. AVATARE – DIE VIRTUELLEN AGENTEN	22
2.7. VIRTUELLE UMGEBUNG – VIRTUELLES LAND	24
2.8. KOMMUNIKATION – DIE MÜNDLICHE SCHRIFTLICHKEIT	26
2.8.1. <i>Technischer Hintergrund</i>	26
2.8.2. <i>Schriftliche Konversation in „Second Life“</i>	27
2.8.2.1. <i>Äußere Form</i>	28
2.8.2.2. <i>Semiotische Innovationen im Chat</i>	29
2.8.2.3. <i>Akronyme</i>	29
2.8.2.4. <i>Emoticons</i>	30
2.8.2.6. <i>Zuschreibungsturns der dritten Person</i>	31
2.8.3. <i>Gestures & Animations</i>	33
2.8.4. <i>Interpretation zum Sprachgenre</i>	33
2.8.5. <i>Die Sprachvereinbarung</i>	35
2.9. ZU DEN INTERVIEWS	38
3. HAUPTTEIL	
3.1. DIE KULTURELLE EXISTENZ IN DER VIRTUELLEN WELT – DIE ARBEITSGESELLSCHAFT	41
3.2. DIE SOZIALEN BEZIEHUNGEN INWORLD	72
3.3. DIE AUFRECHTERHALTUNG DES SPIELS	104
4. SCHLUß – „SECOND LIFE – YOUR WORLD. YOUR IMAGINATION.“	117
LITERATUR- & QUELLENVERZEICHNIS	121
ANHANG	



1. EINLEITUNG

„It's our mission to connect us all to an online world that advances the human condition.“¹

Linden Research Inc.

„Wenn ich auf meinem Totenbett liege, werde ich kaum sagen: Ich wünschte, ich hätte mehr Zeit damit verbracht, auf meinem Arsch zu sitzen und auf Pixel zu starren.“²

Neal Stephenson

Die von Philip Rosedale 1999 in San Francisco gegründete Firma Linden Research Inc., kurz Linden Lab, entwickelte die technische Grundlage für die Simulation einer virtuellen 3D-Welt. 2003 wurde diese Simulation, unter dem Titel *Second Life*, durch die Verbindung mit dem Internet, der Öffentlichkeit zugänglich gemacht. Linden Lab übergab die computersimulierte Welt den Nutzern, welchen es nun freisteht, wie sie jene gestalten und was sie darin tun. Die Betreiber übernehmen die Aufgaben der Instandhaltung und technischen Erweiterung. Sie stellen die Serverkapazität zur Verfügung, entwickeln die Zugangssoftware („Client“) weiter und betreuen die Nutzer in technischen Belangen. Der finanzielle Gewinn von Linden Lab ergibt sich dabei aus dem Vermieten der Serverkapazität (Verkauf bzw. Verpachten von virtuellem Land), durch Provisionen beim Tausch der virtuellen Währung Linden Dollar und durch kostenpflichtige Premium-Mitgliedschaften. Zudem wird das Firmenkapital durch Investoren und Sponsoren aufgestockt.

Die Nutzer können durch implementierte Werkzeuge, funktionelle Bestandteile der Software, die visuelle und akustische Gestaltung der virtuellen Welt vornehmen und mit anderen Nutzern interagieren. Mittels einer digitalen Spielfigur bewegen sie sich fort und begegnen sich einander. Diese Figuren werden Avatare genannt.

¹ Linden Research Inc.: *The Company*; 2008: <http://lindenlab.com/about>; Stand: Juli 2008

² Interview der *Netzzeitung* mit Neal Stephenson vom 24.4.2007



„Die Menschen sind Softwareteile, die man Avatar nennt. Es handelt sich um audiovisuelle Körper, die Menschen benutzen, um im Metaversum miteinander zu kommunizieren.“³

Den Aktivitäten der Nutzer, die offiziell „Bewohner“ („Residents“) genannt werden, ist kein festes Ziel gesetzt. Es ist keine feste Maßgabe im Sinne eines Spielziels gegeben. Die Nutzer sollen selbst bestimmen, was Zweck und Sinn ihrer Beschäftigung in *Second Life* ist. Linden Lab lehnt den Begriff „Spiel“ in Bezug auf ihr Produkt ab. In ihren Augen stellt *Second Life* ein Paralleluniversum dar, ein „Metaversum“. Jene Sichtweise ist inspiriert durch den Roman „Snow Crash“, dessen Autor, Neal Stephenson, Schöpfer des Begriffs „Metaversum“ ist. Dieser Science-Fiction Roman aus dem Jahre 1992, wird als maßgeblicher Ideengeber für Philip Rosedale gesehen und *Second Life* als die Umsetzung seiner Vorstellung vom, im Roman skizzierten, virtuellen Paralleluniversum.

Verschiedene Umstände führten 2006 zu weltweit gesteigertem Medieninteresse an der virtuellen Welt. Die gestiegenen Nutzerzahlen; einige medienwirksame Erfolgsgeschichten von „Bewohnern“, die durch *Second Life* erhebliche Summen Geldes verdienten; die Veröffentlichung von zusätzlichen Sprachversionen des Programms, sind einige jener Faktoren, die diesen Zuwachs an medialer und öffentlicher Aufmerksamkeit verursachten. Das Bild, welches sich von *Second Life* zeichnete, entsprach im Wesentlichen der Reproduktion der Idee vom „Metaversum“, einer virtuellen Parallel-Gesellschaft.

Uns interessiert, wie sich eine solche Gesellschaft konstruiert und was sie an konstitutiven Merkmalen aufweist. Wie gestalten sich die sozialen Beziehungen unter den „Bewohnern“? Welchen Einfluss nehmen die technischen Voraussetzungen auf die Konstruktion der Gesellschaft in *Second Life*? Welches Verständnis haben die Nutzer von ihrem „Zweiten Leben“ in der virtuellen Welt?

³ STEPHENSON, Neal: *Snow Crash*; 6. Aufl. München: Random House GmbH, 1995, S.47



2. HINTERGRUNDWISSEN

2.1. METHODEN – REFLEXIVE SOZIALFORSCHUNG

Zu Beginn erachten wir es als notwendig, unseren Forschungsansatz und unser Verständnis von reflexiver sozialwissenschaftlicher Forschung und Praxis darzustellen⁴.

Um einen Forschungsgegenstand adäquat und möglichst umfassend zu erschließen, ist ein großes Spektrum an Blickwinkeln auf ihn nötig. Deshalb ist es sinnvoll verschiedene Methoden in der Datenerhebung anzuwenden. Ferner gewährleisten verschiedene Perspektiven einen Zugewinn an Informationen, sowie Interpretationen und Deutungsvarianten. Dazu gehört auch die Reflexion der eigenen Herangehensweise. Uns war an einem qualitativen, rekonstruktionslogischen Vorgehen bei der Forschung gelegen. Dieses Einverständnis und gemeinsames Interesse am Gegenstand, veranlasste uns beide dazu, ein gemeinsames Projekt zur Erforschung der virtuellen Welt *Second Life* zu realisieren. So konnten wir uns zweier Erfahrungshorizonte bedienen und die Anwendung der Methoden effektiver gestalten. Hauptaugenmerk liegt auf der Untersuchung von Interviews, die wir mit den „Bewohnern“ führten, unter Berücksichtigung der darin enthaltenen Arbeitsbündnisse⁵, der Deutung der konkreten Aussagen und den darin auffindbaren Strukturgesetzmäßigkeiten der virtuellen Gesellschaft. Ziel ist es fundierte Erkenntnisse zu deren Konstruktion und Konstitution zu gewinnen.

⁴ „Aussagekräftige Erkenntnisse werden dadurch gewonnen, dass die Subjektivität der beteiligten Forscher, die Unvollkommenheit der erhobenen Daten und die Vorläufigkeit der Ergebnisse reflexiv in die Interpretation einbezogen, verschiedene Positionen zusammentragen und analysiert werden. Nachvollziehbarkeit der Interpretation und der jeweils zugrunde liegenden Arbeitsbündnisse ohne den Gestus eines rechthaberischen Realismus wird damit zum Ausdruck wissenschaftlicher Güte.“ HEINEMANN, Torsten: *Das Arbeitsbündnis als konstitutives Element sozialwissenschaftlicher Forschung und Praxis: Eine psychoanalytisch inspirierte Sozialforschung*; www.folks-uni.org, S.8

⁵ Der Begriff Arbeitsbündnis stammt aus der psychoanalytischen Praxis und bezeichnet allgemein das Setting in dem Therapie stattfindet. Er besagt, dass „[...] in jeder Interaktion Prozesse der Übertragung und Gegenübertragung (stattfinden). Wir verhalten uns in einer Situation nach uns bekannten Erfahrungs- und Deutungsmustern, die auf einem spezifischen Vorwissen und früheren Erfahrungen beruhen.“ HEINEMANN, Torsten: a.a.O., S.4



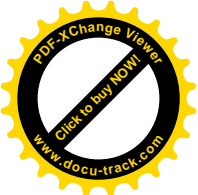
Der Analyse der Arbeitsbündnisse wird hier große Bedeutung beigemessen, denn es werden die Heuristiken untersucht, nach denen soziale Handlungen verlaufen. Mit Heuristiken sind hier die Regeln und die daraus erwachsenen Normen gemeint, welche die Basis für das Gelingen sozialer Interaktion bilden. „Diese Regeln, die also vom organisatorischen, institutionellen und sonst gesellschaftlichen Rahmen der Interaktion und von den Beteiligten vorgegeben, vorausgesetzt und ausgehandelt werden, kann man als ‚Arbeitsbündnis‘ zusammenfassen.“⁶ Die scheinbaren Selbstverständlichkeiten im Umgang miteinander sind demzufolge wichtiger Bestandteil der Betrachtungen.⁷

Unser soziologisches Vorwissen haben wir durch selbstreflexives Vorgehen als Ressource nutzbar gemacht und nicht zugunsten der Objektivität ausgeklammert. Unser Vorwissen bezüglich unseres Forschungsgegenstandes haben wir durch ausführliche Recherche angereichert. Für diese bedienten wir uns einer Vielzahl von Methoden und Quellen. Die Verfolgung von Fernsehberichten und Lektüre von Zeitungsartikeln und Fachliteratur bildete hierbei den Auftakt. Ebenso nutzten wir Beiträge auf themenbezogenen Internetseiten und Internetforen zur Gewinnung von Informationen über *Second Life*. Zugleich begannen wir unsere eigene aktive Nutzung des Programmes. Wir führten informelle Gespräche mit „Bewohnern“ von *Second Life* („Residents“) und verfolgten durch teilnehmende Beobachtungen Geschehnisse und Unterhaltungen. Diese waren verbunden mit Nachforschungen innerhalb der virtuellen Welt, zu ihrer Anwendung auf Bereichen wie Religion, Bildung, Psychologische Betreuung, Ökonomie, Forschung, Sexualität und Politik. In dem Bewusstsein, dass durch zunehmende Eingewöhnung Selbstverständlichkeiten außerhalb des analytischen Blickes rücken können, haben wir von Anfang an Gedächtnisprotokolle und Mitschnitte angefertigt und Selbstbeobachtungen dokumentiert.⁸

⁶ STEINERT, Heinz: *Zur Kritik der empirischen Sozialforschung*; Frankfurt am Main: Pollinger, 1998, S.70

⁷ „Mit Hilfe des Arbeitsbündnisses lässt sich rekonstruieren, wie sich eine jede Interaktion konstituiert und wie sie zusammengehalten wird. Damit kann man die impliziten und expliziten Grunddimensionen erschließen, durch die die Verhältnisse strukturiert werden.“ HEINEMANN, Torsten: a.a.O., S.1

⁸ Dieses Material diente der Recherche und der Konzipierung der vorliegenden Arbeit. Das für die Darstellung unserer Forschungsergebnisse keine wesentliche Bedeutung hat, haben wir davon abgesehen, es im dem Anhang anzufügen.



Wir wollten uns die „Sicht des Fremden“ bewahren, die für Reflexivität notwendig ist. So lies sich eine fixe Position errichten, auf die wir im Laufe unserer Arbeit stets Rückbezug nehmen konnten. Durch den Abgleich der „Sicht des Fremden“ mit der „Sicht des Eingewöhnten“ konnten wir Aussagen zum Eingewöhnungsprozess und zu den entstanden Selbstverständlichkeiten im Umgang mit der virtuellen Welt festhalten.

EXKURS: Der Fremde und der Bewohner

Die Position der „Sicht des Fremden“ haben wir dem Konzept des soziologischen Beobachters entlehnt. Der Fremde ist unserem Verständnis nach jemand, der durch Aufrechterhaltung seiner distanzierten Sicht versucht, die Anpassung an die Gepflogenheiten vor Ort zu vermeiden. Er hält sich an seine eigenen Normen und Handlungsrouitinen.

Bezüglich des Umgangs mit *Second Life* umfasst die Position des Fremden nun folgende Bestandteile. Die Wissensbestandteile, welche mobilisiert werden, sind vorrangig Kenntnisse im Umgang mit Computer und Software. Beispielsweise Routinen in der Suche nach Programmen im Internet, deren Installation auf dem PC und ihrer Konfiguration für das verwendete System, sowie Wissen über den Umgang mit dem PC als Kommunikationsmittel. Außerdem sind Kenntnisse über die notwendige Eingewöhnungsphase im Anwenden von Computerprogrammen und Spielen beteiligt. Uns betreffend kam noch Wissen um soziologische Herangehensweisen und Theorien hinzu. Hieraus ergibt sich eine Haltung, die geprägt ist von Erwartungen, Vorurteilen und Vorwissen. Damit verbunden sind Vorkenntnisse zu *Second Life* aus den Medien, eigene Assoziationen und Absichten, die sich daraus ergeben (wie zum Beispiel unser Forschungsinteresse).

Das Programm auf seine Funktionalität und Zweckmäßigkeit hin zu prüfen, das Abgleichen zwischen den Erwartungen und deren Erfüllbarkeit mit dem Programm ist eine der Absichten, die sich aus der „Sicht des Fremden“ bildet.

Mit dem ersten Login in die virtuelle Welt beginnt sich diese Position des Fremden zu verändern. Mit jedem Schritt der Anpassung an die Handhabung des Programmes beginnt sich die „Sicht des Eingewöhnten“ aufzubauen. In *Second Life* geht dies einher mit der Eingewöhnung in die virtuelle Welt. Dies möchten wir an dieser Stelle mit einer Beschreibung veranschaulichen.



In der Anfangszeit inworld⁹ ist der Fremde bemüht, zunächst alle für ihn notwendigen Programmfunktionen zu beherrschen. Zum Beispiel wie man sich fortbewegt, mit anderen kommuniziert und nach Anlaufpunkten für die eigene Interessenumsetzung sucht. Da er sich anfänglich größtenteils unter ebenfalls Fremden, oder im Kontakt mit Helfern für Neulinge („Newbies“) befindet, drehen sich auch die meisten Gespräche um eben dieses Erlernen.

Hat der Neuling, beispielsweise die Anfangserwartung, in *Second Life* an Geld zu gelangen, wird er beim Überprüfen der Machbarkeit auf Wege stoßen, schnell einige Linden Dollars zu verdienen. Dafür stehen unter anderem Money Trees zur Verfügung, von denen Geldscheine gepflückt werden können, oder Campingsites an denen die bloße Anwesenheit am Ort entlohnt wird. Diese Mittel werden von Besitzern der betreffenden Orte eingesetzt, um die Frequentierung („Traffic“) zu erhöhen. Wirklich relevante Geldmengen lassen sich für die Nutzer dort nicht verdienen. Um ein lohnenswertes Geschäft aufzubauen und zu betreiben, oder andere Interessen ernsthaft umzusetzen, muss sich der Neuling nun nicht nur auf das Programm, sondern auch auf die Verhältnisse in der virtuellen Welt einstellen.

Hier setzt nun die Anpassung an gesellschaftliche Normen und Gegebenheiten inworld ein, wobei die Sicht des Fremden notwendigerweise nach und nach aufgegeben werden muss. Dazu gehört unter anderem die Einhaltung von spezifischen Anstandsformen, wie das Ankündigen einer Teleporteinladung oder das willkommen heißen eines Gesprächspartners, der sich nach Programmabsturz neu eingeloggt hat. Dies ist Bestandteil der „Sicht des Eingewöhnten“. Die dazugehörigen Wissensbestände umfassen nun auch genauere Kenntnisse in der Handhabung des Programmes, Regelkunde der *Second Life* internen Chatkommunikation und Wissen über gesellschaftliche Umgangsformen in der virtuellen Welt. Aufgrund dieses Wissens kann besser eingeschätzt werden, was inworld realisierbar ist und was nicht. Die Haltung entspricht dabei der des „Bewohners“ („Resident“), die geprägt ist von dem neuerlangten Fachwissen zu *Second Life* im Allgemeinen und zum gesellschaftlichen Umgang inworld im Speziellen. Durch möglichst umfangreiche,

⁹ Der Begriff „inworld“ ist ein Neologismus, welcher als Lokaladverb in Verbindung mit den virtuellen Welten gebräuchlich ist. In unserer Arbeit verwenden wir „inworld“ synonym für „innerhalb der Welt von *Second Life*“.



detaillierte Dokumentation unserer Aktivitäten und Beobachtungen haben wir versucht Auffälligkeiten, Ungewohntes und Fremdes festzuhalten.

Wir nahmen eine präzisere Bestimmung unseres den Forschungsgegenstand vor und entwickelten einen Leitfaden für qualitative, narrative Interviews, sowie einen Fragebogen. Die Ergebnisse der Fragebögen dienten uns lediglich als Verifizierung der Analyseergebnisse der Interviews. Deswegen werden wir sie in dieser Arbeit bis auf eine Ausnahme nicht weiter berücksichtigen. Jedoch finden sich alle ausgefüllten Fragebögen im Anhang.

2.2. TECHNISCHES: SOFTWARE, INTERFACE & TOOLS

2.2.1. Software

Second Life ist ein Programm, welches aus zwei Komponenten besteht: Server-Software und zum anderen Client-Software. Die Server-Komponente dient der technischen Verwaltung der Server, auf denen sämtliche Daten aus denen die virtuelle Welt besteht gespeichert sind. Die Infrastruktur („Grid“) auf der diese basiert, sowie ihre Beschaffenheit wird ebenfalls von der Server-Software strukturiert. Weiterhin hat sie Anteil an der Verbindung der Serverfarm mit dem Internet. Die Nutzung dieses Bestandteils liegt allein in den Händen der Hersteller, also LindenLabs, die für Aktualisierungen, Fehlerbeseitigung und Verwaltung verantwortlich sind.

Der Client (auch als „Viewer“ bezeichnet) ist im Gegensatz dazu die persönliche Zugangssoftware, die es dem Nutzer ermöglicht Zugriff auf den „Grid“ zu haben. Verschiedene Versionen dieses Programms stehen zum freien Download jedem zur Verfügung. Diese reichen vom Standardclient bis hin zu Testversionen für neueste Änderungen. Für die Nutzbarkeit gibt es technische Mindestvoraussetzungen, die von der technischen Ausstattung des Users erfüllt werden müssen (Computer und Internetverbindung). Mit den vielfältigen Einstellungsmöglichkeiten dieser Software ist es dem Nutzer erlaubt, die Darstellung der Daten und Information aus dem „Grid“ seinem System und persönlichen Vorlieben anzupassen, um so die Nutzbarkeit zu optimieren.

Hier gilt: je leistungsfähiger diese Ausstattung, desto besser die Qualität der Darstellung und desto höher die Funktionalität des Programms.

Die Menschen, welche ohnehin eine Affinität zu Computertechnik und Softwareanwendung haben, werden auch ein dementsprechend gutes System besitzen. Unter Affinität ist hier Neigung und Begeisterungsfähigkeit zu verstehen. Diese äußert sich vor allem in der Bereitschaft sich autodidaktisch oder durch Hilfe Anderer Fachwissen anzueignen. Diese Menschen gehen entweder beruflich mit Computertechnik und Softwareanwendung um, oder verbringen einen großen Teil ihrer Freizeit damit. So lässt sich vermuten, dass diese in *Second Life* besonders aktiv sind und das Programm effektiv nutzen können.

2.2.2. Interface



Abb. 1: Screenshot des Interface (aus: Second Life 1.19.1 (4) Apr 2 2008)

Die Bedienungsfläche besteht im Wesentlichen aus einem Bildschirmausschnitt, der am oberen und unteren Rand von zwei schmalen Symbolleisten („Toolbars“) begrenzt wird. Wie bei den meisten Computerprogrammen lassen sich über die obere Leiste sämtliche Programmeinstellungen vornehmen und alle Funktionen aufrufen. Die Untere hingegen enthält nur die Funktionen, die als am häufigsten genutzt erachtet



werden. Durch Anklicken der jeweiligen Buttons können so umgehend die betreffenden Aktionen ausgeführt werden. Dazu gehören unter anderem Kommunikation, Fortbewegung (bzw. Navigation) und Verwaltung der Ausstattung („Inventar“). Auch als Werkzeuge („Tools“) bezeichnete Funktionen, wie „Search“, „Snapshot“ und „Build“ lassen sich hier anwählen.

Diese Gestaltung des Interface übernimmt also die Gewohnheiten und Konventionen in der Bedienung anderer Programme und ökonomisiert diese zusätzlich mit der beschriebenen unteren Toolbar. Die Anpassung an das Programm in der Eingewöhnungsphase kann also zügig erfolgen. Auch hier lässt sich wieder behaupten, dass computeraffine Nutzer schneller an die Umsetzung ihrer Interessen gehen können, da sie sich in der Fülle der zur Verfügung stehenden Funktionen besser zurechtfinden.

2.2.3. Search & Build – Zwei Werkzeuge

Ein weiteres Werkzeug ist die Suchmaschine, über die *Second Life* verfügt. Ihre Funktionsweise gleicht der von *Google*. Personen, Gruppen, Veranstaltungen, Orte und Anzeigen lassen sich damit inworld finden. Die Suchmaschine erlaubt es in verschiedenen Kategorien zu suchen. Personen und Gruppen werden alphabetisch bzw. nach Mitgliederzahl geordnet; Veranstaltungen nach Uhrzeiten. Die Plätze und Orte sind nach Besucherzahl („Traffic“) sortiert; die Anzeigen nach dem Umfang des Preises, der für sie gezahlt wurde. Durch die immense Weitläufigkeit der virtuellen Welt, ist „Search“ das effektivste Orientierungsmittel inworld. Wie im *WorldWideWeb* ersetzt also auch in „Second Life“ eine Suchmaschine die Funktion eines öffentlichen Platzes. Auf diesen Aspekt werden wir im Abschnitt **2.7. VIRTUELLE UMGEBUNG – VIRTUELLES LAND** näher eingehen.

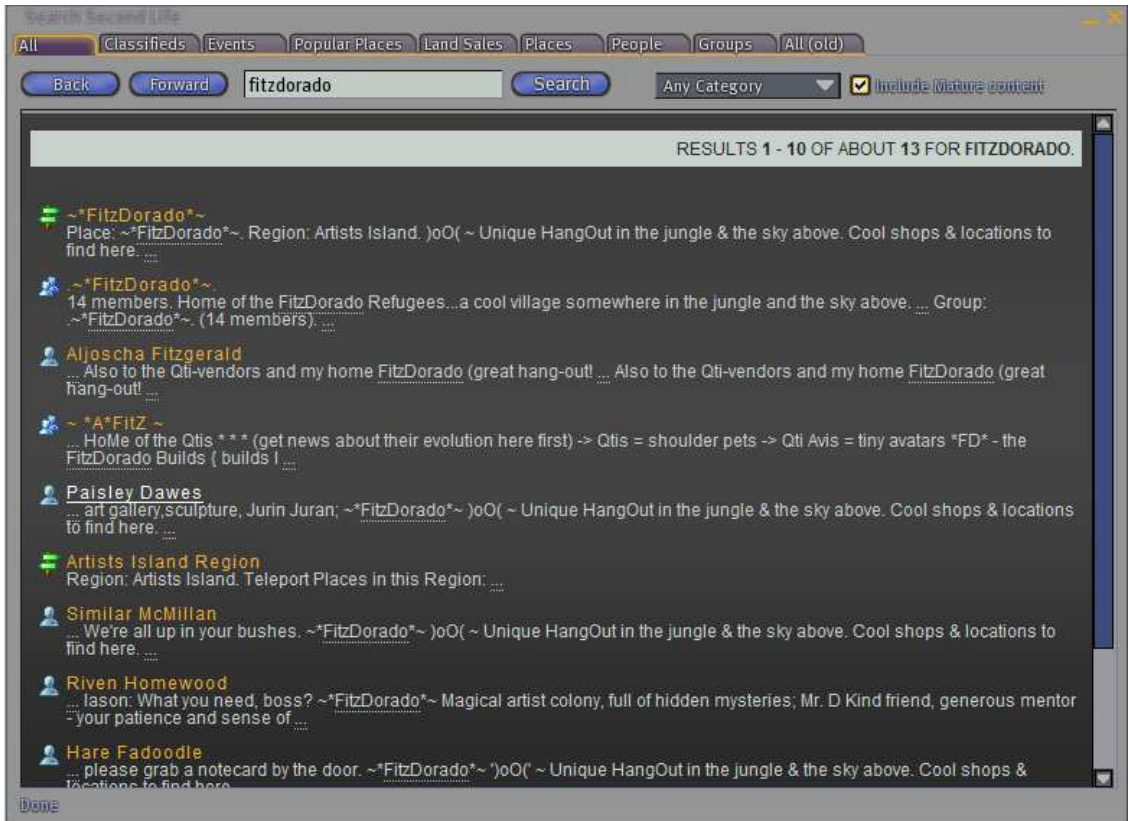


Abb. 2: Screenshot der Suchmaschine (aus: Second Life 1.19.1 (4) Apr 2 2008)



Abb. 3: Screenshot des Tools „Build“ (aus: Second Life 1.19.1 (4) Apr 2 2008)

Über den Button „Build“ lässt sich das zum 3D-Modelling benötigte Tool aufrufen. Aus einem Set von geometrischen Grundbausteinen, die sich unterschiedlich verändern und miteinander verbinden lassen, kann der Nutzer Objekte erstellen. Alle Gegenstände, egal welcher Art, müssen mittels dieses Werkzeuges „gebaut“ werden. Demzufolge ist es für jeden Nutzer, der an der Gestaltung von Second Life teilhaben möchte, notwendig sich mit diesem Werkzeug auseinanderzusetzen und gegebenenfalls seine Anwendung zu erlernen.

2.3. FRIENDSLIST



Abb. 4: Screenshot der Freundesliste (aus: Second Life 1.19.1 (4) Apr 2 2008)

In der Freundesliste werden alle Bekanntschaften aufgeführt, die im beiderseitigen Einverständnis geschlossen wurden. Geschlossen heißt hier, dass die Freundschaft von einer Partei angeboten und von der anderen akzeptiert und nicht abgelehnt wurde. Dabei handelt es sich um einen technischen Vorgang. Das Freundschaftsangebot wird übermittelt und mit den Optionen „Accept“ und „Decline“ versehen. Ist der Adressat einverstanden, willigt er mit anklicken des Buttons „Accept“ ein. Erst wenn dieser Vorgang vollzogen ist, erscheinen die Namen in den Friendslists der Parteien. Hält der Adressat das Angebot für verfrüht oder unangebracht, lehnt er ab.



Die Nutzer der Avatare auf der Liste können nun mit dreierlei verschiedenen Privilegien versehen werden. Erstens, dass man ihnen erlaubt einzusehen, ob man gerade inworld ist (bzw. gerade einloggt oder ausloggt); zweitens, ob man für sie auf der World Map zu finden ist und drittens ob es ihnen möglich ist, Objekte zu modifizieren, die sich im Besitz des Freundes befinden.

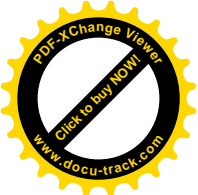
Um Kenntnis über den Onlinestatus der betreffenden Person zu haben ist natürlich häufigster, technisch bedingter Grund eine Freundschaft so zu schließen. So wird die Kommunikation erheblich erleichtert, sieht man doch ob der Betreffende inworld erreichbar ist, ebenso wie Meldungen zu Änderungen dieses Onlinestatus. Deaktiviert man dieses Privileg, wird man für den Betreffenden als „offline“ aufgeführt. Der inworld-Status ist auch auf anderen Wegen ablesbar, welche jedoch mehr Aufwand erfordern.

Eher der Vermeidung von unnötigen Absprachen über den momentanen Aufenthaltsort des Anderen, dient das zweite Privileg. Umgehend kann man sich auf der Weltkarte von *Second Life* anzeigen lassen, auf welchem SIM (Simulator) der Andere zu finden ist. Via „Teleport“ kann man sich dann an den gleichen Ort bringen lassen. Auffallend ist hier der Überwachungscharakter. Ohne dass Kommunikation erfolgt, erhält man Anhaltspunkte zu momentanen Aktivitäten des befreundeten Users. Ein Verstecken ist ihm nicht möglich, will er das Privileg nicht zurücknehmen. Wir vermuten, dass dieses Privileg selten vergeben wird und wenn, dann wohl eher als Vertrauensbekundung.

Beide Privilegien lassen sich zudem über das Internet mittels des *Second Life*-Accounts, der über die Seite <http://secondlife.com/community/> erreichbar ist, nutzen. Ohne inworld zu sein, kann man in Erfahrung bringen, wer gerade eingeloggt ist und ggf. wo sich diejenigen inworld befinden. Die Erlaubnis Objekte des Freundes modifizieren zu können, hat Einfluss auf die Nutzung seines Besitzes. Objekte können dann nicht nur benutzt sondern auch verändert und gelöscht werden. Sie hat hauptsächlich den Zweck das gemeinsame Erstellen und Bearbeiten von Gegenständen zu erleichtern.

Neben den Privilegien befinden sich folgende Funktionen im Kontaktregister:

„IM/Call“ dient zur direkten Kommunikation via Instant Message; „Profile“ zeigt die Selbstauskunftskartei des Betreffenden an; „Teleport“ verschickt eine Anfrage zum Befördern an den momentanen Aufenthaltsort; „Pay“ für Überweisungen von Linden



Dollars; „Remove“ dient zum Entfernen von Avataren aus der Liste und „Add“ dem Hinzufügen, dem Anbieten neuer Freundschaften.

Die sozialen Vorgänge Freundschaften zu schließen und Beziehungen zu knüpfen bzw. aufzulösen werden also technisch begleitet und realisiert. Realisiert in dem Sinne, dass mit der technischen Fixierung zusätzliche Funktionen freigeschaltet und Instrumente leichter nutzbar werden. Andererseits wird jeder, gegenüber dem man die Funktionen der Friendslist nutzt, zum Freund gemacht. Denn es gibt für alle Kontakte zu Einzelpersonen nur die Kategorie „Friends“, egal welcher Art (Geschäftspartner, flüchtige Bekanntschaften, enge Freundschaften etc.) sie auch sein mögen.

Das hat zum einen die Konsequenz, dass die Beziehungen an dem Begriff „Friend“ gemessen werden und der Umgang danach gestaltet wird. Eine jegliche Bekanntschaft wird zur Freundschaft aufgewertet. Aber gerade dadurch werden die verschiedenen Beziehungsarten eingeebnet und subsumiert; werden somit beliebig. Die Differenzierung findet erst danach durch die Vergabe von Privilegien statt.

An die sozialen Vorgänge werden technische Funktionen angebracht, die eine Instrumentalisierung der Beziehungen begünstigen, wenn nicht gar forcieren. Schon das Aufnehmen eines Avatars in die Friendslist dient wie beschrieben ja vorrangig dazu den betreffenden Kontakt auch weiterhin und einfacher wiederherzustellen und zu nutzen. Mit einem einzigen Mausklick werden „Freundschaften“ geschlossen und wieder aufgelöst, sollten sie sich als nicht mehr zweckdienlich erweisen und letztlich nur Platz in der Liste kosten. Wird eine Freundschaft gekündigt, erhält der Betreffende keine Benachrichtigung darüber. Lediglich die Namen verschwinden aus den jeweiligen Freundeslisten. Bei unserer Recherche haben wir herausgefunden, dass auch ähnliche negative soziale Handlungen ohne Benachrichtigungen durch das Programm ablaufen. Wird einem Resident gegenüber die „Mute“-Funktion aktiviert und er auf stumm geschaltet, bekommt dieser keinen Hinweis darauf. Er muss dies im Verhalten des Anderen ablesen, z.B. wenn er keine Antworten erhält. Auch das Entziehen des Privilegs den Online-Status eines Freundes angezeigt zu bekommen geschieht ohne Rückmeldung. Dies steht im Kontrast dazu, dass positive Handlungen mit diesen technisch generierten Meldungen versehen sind. Wir vermuten, dass durch diese Organisation dieser Vorgänge, negative soziale Spannungen vermieden und positive Handlungen forciert werden sollen. Dadurch funktioniert das soziale Netzwerk

reibungsloser, indem Kontakte leichter geknüpft werden können, weil dies im Bewusstsein geschehen kann, ohne sich beim Auflösen prompt rechtfertigen zu müssen. Es ist ebenfalls möglich sich vor den Freunden zurückzuziehen und für sie als „offline“ zu gelten. Möchte man mit bestimmten Avataren keinerlei Kommunikation und fühlt sich gar durch sie belästigt, ist man davon entbunden dies auch noch zu begründen. Der Andere wird per Knopfdruck einfach stumm gemacht ohne dies angezeigt zu bekommen. Sollten sich also soziale Beziehungen als Störfaktoren entwickeln, welche die Ausführung der Eigeninteressen behindern, lassen sie sich über wenige Mausklicks ausklammern.

2.4. PROFILE – SELBSTAUSKÜNFTEN & BEWERBUNGEN

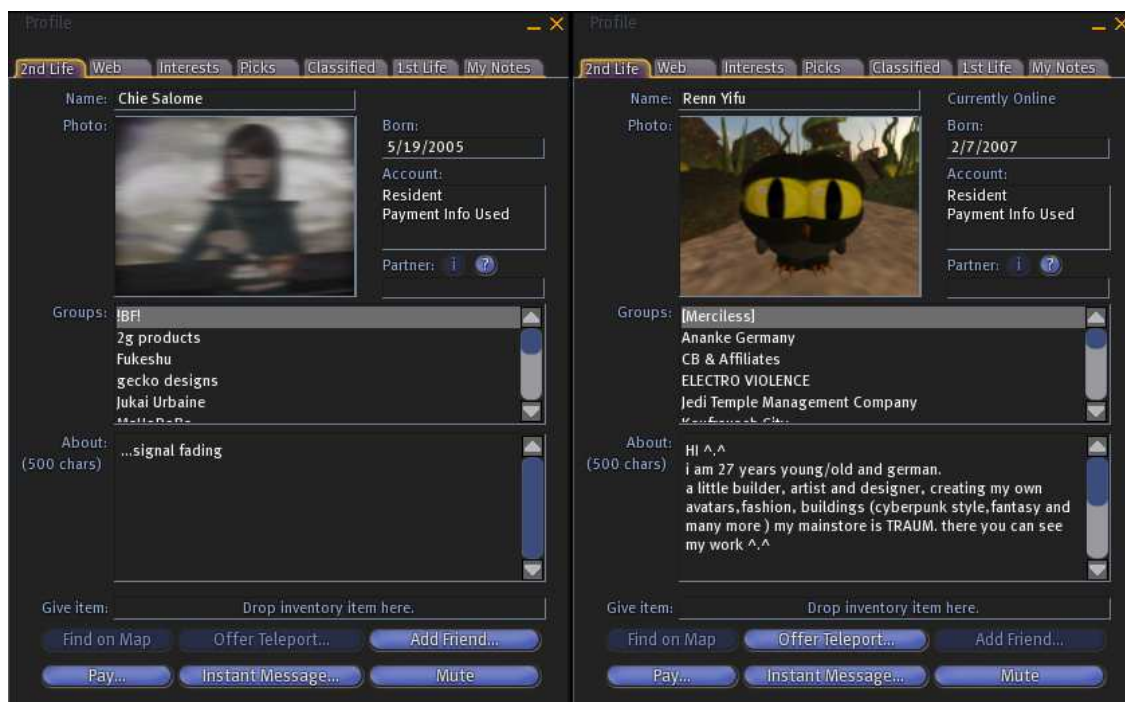


Abb. 5: Screenshot von zwei Beispielen für Profile (aus: Second Life 1.19.1 (4) Apr 2 2008)

Die Profile sind standardisierte Auskunftskarteien der Nutzer, die für jeden inworld einsehbar sind. Es sind sieben Karteikarten enthalten, in denen (Selbst-)Auskünfte über die Nutzer und ihre Avatare gegeben werden. Gegenstand der folgenden Betrachtung sind drei Karteikarten, die wir als die Wichtigsten erachten, weil sie die meisten Informationen liefern.



An erster Stelle steht die Karteikarte „2nd Life“. Sie führt Angaben zu Avatarnamen, Datum der Anmeldung, Accounttypus und die Liste der Gruppen, in denen der Nutzer Mitglied ist, auf. Diese Angaben sind vom Nutzer selbst nicht veränderbar, werden automatisch generiert. Von ihm selbst kann lediglich ein Photo und eine Selbstauskunft (die maximal 500 Zeichen umfassen darf) eingefügt werden.

Das Layout dieses Tabs ähnelt einem Bewerbungsformular, welches sowohl unverrückbare Fakten, als auch Selbstdarstellung enthält. Selbst wenn ein Nutzer von sich aus keine Angaben macht, lassen sich Rückschlüsse auf seine *Second Life* Identität ziehen. Entscheidend ist hierbei das Verhältnis zwischen dem Anmeldedatum und dem Umfang der gegebenen Informationen. Ist ein Account etwa schon relativ alt und enthält bis auf die nichtveränderlichen Daten keine Angaben, kann es sich um einen Alternativaccount handeln oder um einen nicht mehr aktiven.

In der nächsten Kartei „Interests“ befinden sich vorrangig Auswahlkästchen („Checkboxes“) mit Hilfe derer die User Informationen zu ihren Motiven, Fähigkeiten und Sprachen geben können, also darüber, womit sie ihren Agenten ausstatten.

Die erste Rubik dieser Kartei ist mit „I want to“. Hier sollen durch Markierung, Motive der Nutzer ersichtlich gemacht werden. Auffällig ist, dass vier der acht zur Verfügung stehenden Checkboxes mit kommerziellen Interessen verbunden sind („Buy“, „Sell“, „Hire“ und „Be Hired“). Relativ redundant erscheinen dem gegenüber die unpräzise formulierten Motive „Explore“ und „Meet“, da diese Aktivitäten zwangsläufig geschehen, wenn man sich in der virtuellen Welt bewegt. Welches Interesse mit „Group“ verfolgt werden soll, geht nicht eindeutig hervor. Motive, die nicht in eine dieser Kategorien fallen, müssen in einer Zeile darunter Platz finden und selbstständig eingetragen werden.

Die nachfolgende Rubik „Skills“, bietet Checkboxes, welche die Fähigkeiten des Nutzers betreffen, die er für die Umsetzung der angegebenen Motive besitzt. Fünf der sechs Checkboxes, beziehen sich auf Fertigkeiten, die für die Gestaltung der virtuellen Umgebung Relevanz haben. Es sind sozusagen handwerkliche Fähigkeiten, die mit den Produktionsmitteln inworld verbunden sind. Die Aufteilung in diese Sparten lässt erkennen, dass auf den betreffenden Bereichen innerhalb von *Second Life* eine Art Spezialisierung stattfindet. Auch hier muss eine Zeile ausreichen um davon abweichende Fähigkeiten aufzuführen. Durch die Kombination der Angaben zu

Fähigkeiten und jenen zu den Interessen, lässt sich ein genaueres Bild des Nutzers, bzw. seines Anwendungsverhaltens zeichnen.

In diesem Teil des Profils ist nur von Interesse, was der Avatar leisten kann. Die vorgegebenen Kategorien sollen das Gerüst sein, an dem die Identität des Avatars errichtet wird. Sie benennen offiziell in *Second Life* anerkannte Aktivitäten und Fähigkeiten und legen somit die Basis für ein gesellschaftliches System gegenseitiger Anerkennung. Um dies zu verdeutlichen, sei an dieser Stelle ein Beispiel aufgeführt. Beschäftigt sich ein User viel mit 3d-Modelling inworld, lernt er durch Kontakt zu Gleichgesinnten und Erfahrungen, die er beim „Building“ macht, seine Fähigkeiten diesbezüglich einzuschätzen. Ist er der Meinung, eine gewisse Spezialisierung erreicht zu haben, wird er dies auch im Profil bei den Fähigkeiten angeben. Sein Avatar gilt dadurch für Andere als „Builder“. Ihm werden die zugehörigen Skills unterstellt und seine Kreationen an diesem Status gemessen.

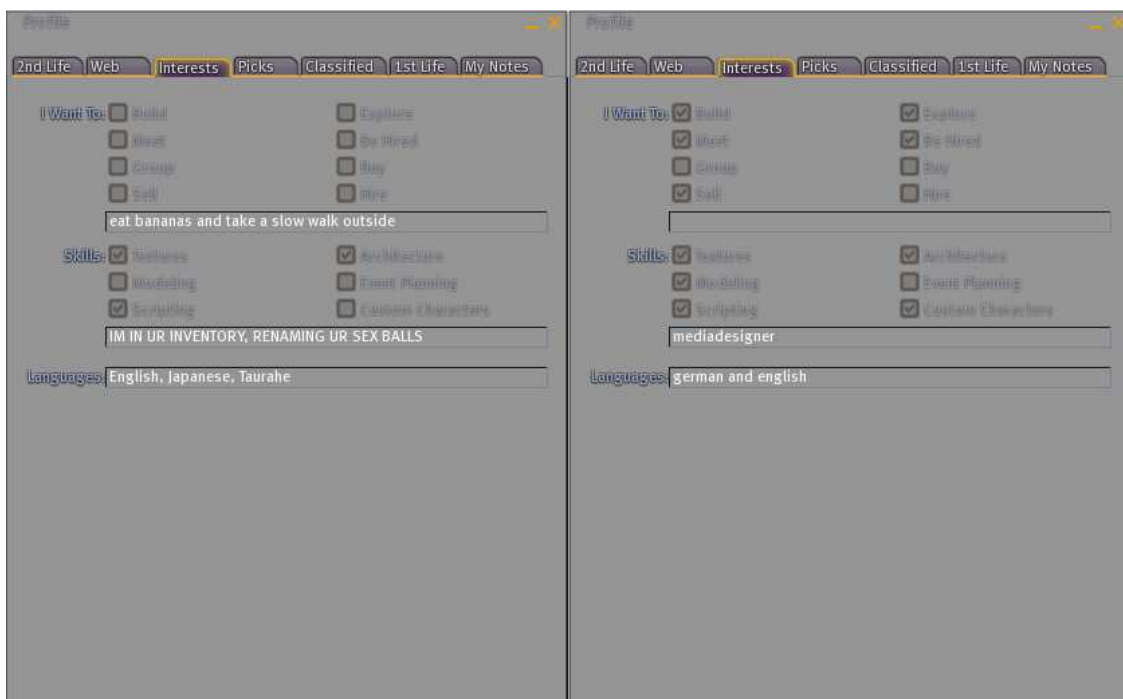


Abb. 6: Screenshot von zwei Beispielen für die „Interests“-Kartei (aus: Second Life 1.19.1 (4) Apr 2 2008)

Die Kategorien der beiden Rubriken dienen als Hinweis auf mögliche Schwerpunkte in der Spielgestaltung. Werden Angaben in den freien Zeilen gemacht, sollten sie für die virtuelle Welt relevant sein (Bsp.: Rollenspielen, Forschung, Shopping oder wie in



unserem Beispiel auf der rechten Seite zu sehen eine Profession genannt wird), weil dieses durch den Charakter der vorhandenen Kategorien vorgegeben ist.

Wie unsere Beispielp Profile zeigen, wird dies jedoch häufig zu Gunsten von Originalität karikiert und zweckentfremdet (siehe linkes Profil), indem etwa das einleitende „I Want To“ wörtlich genommen wird. Es zeigt sich, dass die Nutzer die Funktion des Profils, ihren Spielsinn, bzw. Zweck zu illustrieren, annehmen. Jedoch werden dabei nicht zwangsläufig die dafür vorgesehenen Kategorien akzeptiert.

„1st Life“ ist nun die Karteikarte im Profil, die der Selbstausskunft des Nutzers, des Bedieners des Avatars, vorbehalten ist. Auch hier kann wieder ein kleines Bild und ein Text eingefügt werden, der maximal 250 Zeichen umfassen darf. Die Angaben sind fakultativ. Verglichen mit dem „2nd Life“ Tab ist sowohl die Größe des Photos kleiner, als auch der Umfang der verfügbaren Zeichen halbiert. Schon allein durch die Begriffswahl der Karteititel wird *Second Life* zum Ort der zweiten Existenz aufgewertet. Ersichtlich ist dies auch daran, dass „1st Life“ an vorletzter Stelle im Profil steht. Das „erste“ wird dem „zweiten“ Leben untergeordnet.

Wie sich bei unseren Recherchen und Interviews zeigt, entspricht diese Art der Begriffswahl nicht der der Nutzer selbst, die zwischen *Second Life* und „Real Life“ unterscheiden und die Anwendung des Programms als Teil ihrer realen Existenz begreifen. Der Kategorienfehler, dass es sich um eine zweite, somit von der ersten unabhängigen, Existenz handeln soll, wird also von den „Bewohnern“ der virtuellen Welt berichtet.

Zusammenfassend sind zu den Profilen folgende Aussagen zu machen.

Klar auf den Avatar fixiert, dienen sie vorrangig dazu, das Verständnis des Nutzers gegenüber seiner Beschäftigung mit *Second Life* für andere zu illustrieren, bei der eben dieser Avatar als Agent inworld fungiert. Im festgelegten Rahmen der Vorgaben und obligatorischen Daten kann vom User, durch Angaben, die Rolle und der Charakter dieses Agenten abgesteckt werden. Der Charakter ist hierbei Ausdruck des Umgangs mit den virtuellen Agenten anderer Nutzer. Mit zunehmender Spielerfahrung werden diese Zuschreibungen detaillierter bzw. pointierter. Häufige Zweckentfremdung der festgelegten Rubriken zeigt, dass die Profile als frei verfügbares Eigentum verstanden werden, die nur der eigenen Gestaltung unterliegen.



Im Lauf der Zeit merkt der Nutzer, wie oft er und andere sich der Profile als Auskunftsmittel bedienen. Schon um zu entscheiden, mit wem er reden möchte, oder für welche Zwecke der andere dienen könnte. Das geht mit der Bestrebung einher auch den anderen aufschlussreiche Informationen im eigenen Profil zu liefern. Das ist der Grund weshalb diese ökonomische Möglichkeit der Selbstdarstellung bereitwillig angenommen wird. Somit sind die Profile als Kommunikationsmittel zu sehen. Sie sind Bewerbungen und sollen verdeutlichen, welcher Baustein der Avatar im sozialen Netzwerk von *Second Life* ist bzw. potentiell sein könnte. Zugleich funktionieren sie als Orientierungshilfe bei der Suche nach Beschäftigung und Spielzweck, sowie als Instrument im Umgang miteinander.

Dieser Charakter eines Werkzeugs zeigt sich in den Handlungsoptionen, die in Form von Buttons, in das „2nd Life“-Tab eingebettet sind. Beispielsweise „Instant Message“ um in Kontakt zu treten oder „Add Friend“ um ihn zur eigenen Freundesliste hinzuzufügen. Auf diese angetragene Instrumentalisierung wird zum Teil schon innerhalb der Selbstbeschreibung reagiert, etwa mit Sätzen wie: „*Don't offer blind friendships*“. Wieder werden die Möglichkeiten der Technik nicht zwangsläufig und ohne Vorbehalt genutzt, bzw. akzeptiert.

2.5. GRUPPEN

Wie bereits an früherer Stelle erwähnt, stellen Gruppen organisierte Gesellschaften dar, die sich an der technischen Basis entlang, klar nach einem Zweck strukturieren.

Die Umsetzung des Zweckes ermöglichen verschiedene Befugnisse, mit denen die Rollen der Mitglieder ausgestattet werden können. Zwecke können beispielsweise sein: Um Werbung und Informationen zu Produkten und Veranstaltungen (im weitesten Sinne) zu vertreiben; Verwaltung von virtuellem Land und seiner Nutzung; Informationsaustausch in Forschung, Kunst, Bildung und Religion; zur Organisation von Selbsthilfegemeinschaften und Betreuung.

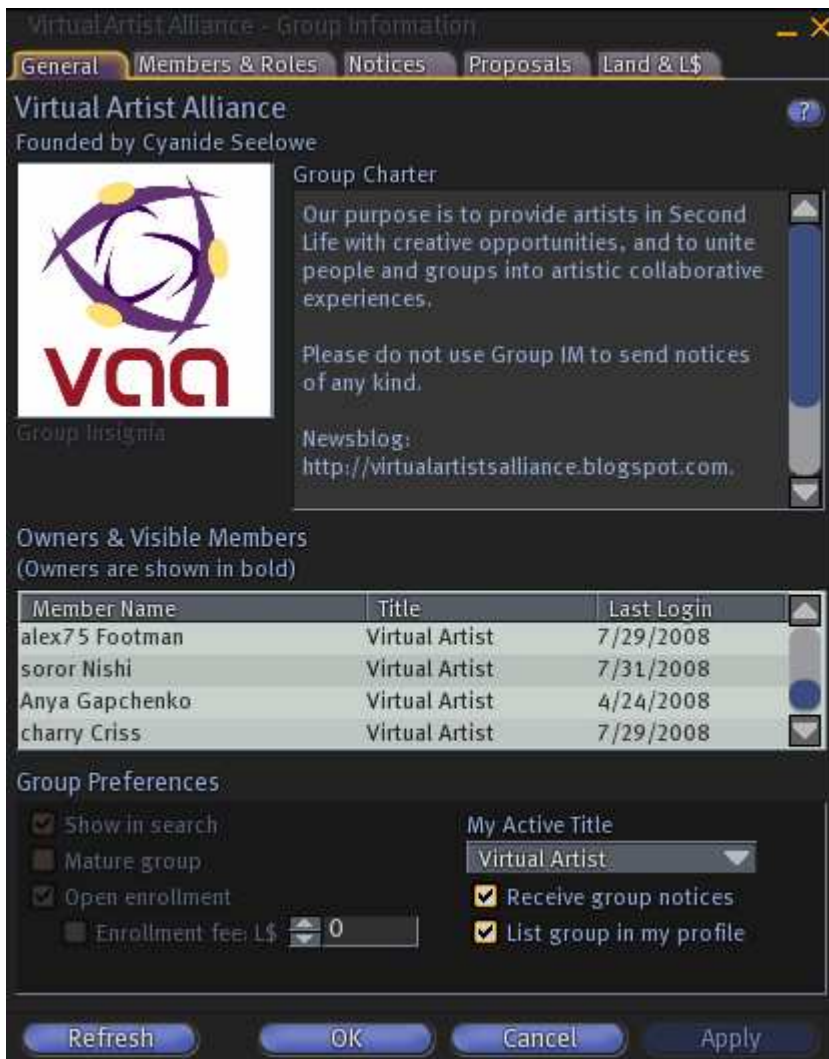


Abb. 7: Screenshot einer Gruppenkartei (aus: Second Life 1.19.1 (4) Apr 2 2008)

Der Zweck der Gruppe wird auf der ersten Seite der Gruppenkartei in die Satzung („Charter“) eingetragen. Daneben kann ein Logo platziert werden. Unter diesem befindet sich die Liste der Mitglieder, ihrer jeweiligen Titel und das Datum ihres letzten Logins, wobei festgelegt werden kann, ob diese auch für Nicht-Zugehörige sichtbar ist. Außerdem ist es den Besitzern möglich Beitrittsgebühren zu erheben. Es kann auch eingestellt werden, ob die Gruppe öffentlich und jedem zugänglich oder privat und nur auf Einladung beigetreten werden kann.

Da es immer nur einen Gründer geben kann, der letztlich alle Befugnisse hat, sind Gruppen von vornherein hierarchisch aufgebaut. Der Gründer ist der Einzige, welcher der Gruppe den Namen geben kann und der Erste, der Mitgliedern Rollen und Befugnisse zuteilt. Die Struktur der Gruppe gliedert sich in verschiedene Rollen, welche mit entsprechenden Befugnissen und Privilegien versehen und beliebig oft



vergeben werden können. Die Rollen sind mit Titeln versehen, die verändert werden können und über dem Namen des Avatars erscheinen. Die Definition der Rollen findet durch die Kombination von Befugnissen statt. „Rolle“ entspricht hier seiner eigentlichen Bedeutung von „Funktion“. Hier zeigt sich, wie stark auf ihren Zweck hin fokussiert, Gruppen organisiert werden sollen. Die Mitglieder werden der Erfüllung dieses Zwecks untergeordnet.

Die beschriebene Strukturierung der Gruppen zeigt, dass sie organisatorische und der Kommunikation dienende Instrumente sind, die sich anhand technischer Erlaubnisse und Rollenfixierung feinjustieren lassen. Der Einzelne kann sich nicht über seine zugewiesene Rolle hinwegsetzen, weil dies technisch nicht ermöglicht ist. Ein Rollenwechsel erfolgt nur durch Zugestehen weiterer Befugnisse, bzw. Aberkennung dieser. So ist eine Statusänderung auch immer an die Vergabe dieser technischen Privilegien geknüpft. Der Status wird durch die Titel illustriert. Es ist davon auszugehen, dass Beitretende sich vorher über den Zweck der Gruppe informiert haben und von vornherein antizipieren, welchen Status sie haben werden. (Bsp.: Reklameempfänger in einer Kundenbetreuungsgruppe). Welche Befugnisse sie dann haben, können sie jedoch erst nach Beitritt einsehen.

2.6. AVATARE – DIE VIRTUELLEN AGENTEN

Wie bereits erwähnt, handelt es sich bei dem Avatar um den digitalen Agenten des Users in der virtuellen Welt. Im Sinne einer Spielfigur setzt er Eingaben des Nutzers um, welche als Handlungen des Avatars gesehen werden.

Technisch betrachtet handelt es sich um von der Software erzeugte Skelette, die Animationen ausführen und sich mittels virtueller Bausteine und digitaler Texturen anziehen, oder gar durch spezielle Verfahren deformieren lassen. *Second Life* stellt ein Tool zur Verfügung mit dem das Erscheinungsbild („Appearance“) hinsichtlich Körperform, Farbe und Bekleidung bearbeitet werden kann. Anfangs mit einem von 6 möglichen Standartsets ausgestattet, kann der Nutzer inworld Feinabstimmungen vornehmen und durch Erwerb neuer Bausteine die Erscheinung des Avatars ändern. Das führt zu einem immensen Spektrum an möglichen Gestaltungen. Vom äußerst realistischen menschlichen Aussehen, über Tierwesen bis hin zum dampfenden

Apfelkuchen inklusive Besteck, lässt sich so alles unter den „Bewohnern“ von *Second Life* finden. Jeder Nutzer hat pro Account einen Avatar, der inklusive Namen für andere Nutzer sichtbar ist. Die Anzahl der Erscheinungsformen des Avatars ist dabei unbegrenzt. Die einzigen festen Daten sind Name und Beitrittsdatum des digitalen Skelettes. Es ist davon auszugehen, dass der Avatar nicht nur Agent sondern auch repräsentative Figur des Users ist. Er begeht die von diesem initiierten Handlungen und macht durch sein Aussehen das Verständnis des Nutzers von *Second Life* und seinen Absichten inworld deutlich.

Der Avatar ist dadurch Träger eines Wechselspiels zwischen Ausdruck und Eindruck. Ausdrucksgestalt des Nutzers und Erzeugung von Eindruck auf andere. Der Nutzer wird sich wohl im Laufe der Zeit dieses Wechselspiels bewusst, welches die Avatare zu sozialen Orientierungshilfen macht. An ihnen ist beispielsweise ablesbar, welche Fertigkeiten in der Gestaltung vorhanden sind, wie hoch die Bereitschaft ist, Geld in das Aussehen zu investieren, welcher Art das kreative Potential des Nutzers ist, in welchen Kreisen und Interessengruppen sich der andere bewegt und welche Vermutungen auf sein reales Leben machbar sind (Alter, Geschlecht, Herkunft).



Abb. 8: Screenshot des Tools „Appearance“ (aus: Second Life 1.19.1 (4) Apr 2 2008)



2.7. VIRTUELLE UMGEBUNG – VIRTUELLES LAND

Was die virtuellen Welten als signifikantestes Merkmal gemeinsam haben, ist die dreidimensionale Präsentation ihrer Inhalte. Im Allgemeinen als „3D-Welt“ oder gar „3D-Umgebung“ bezeichnet, ist darauf aufmerksam zu machen, dass der Zusatz „3D“ verwendet wird, um auszudrücken, dass etwas Dreidimensionales auf einem zweidimensionalen Medium dargestellt wird. Die Räumlichkeit ist lediglich eine visuell wahrgenommene. Dieser Aspekt ist zu berücksichtigen, wenn wir im Folgenden von Raum und Umgebung reden.

Die Basis für die Umgebungssimulation in *Second Life* wird von der Serversoftware gelegt. Die daran geknüpfte Spiel-Engine determiniert die graphische Gestaltung und die Simulation physikalischer Faktoren (z.B.: Schwerkraft, Wind). Ebenso legt sie das metrische System als Einheitensystem fest und strukturiert die Räumlichkeit anhand der X,Y,Z-Koordinaten. Des Weiteren erzeugt sie einen virtuellen Meeresspiegel und den Himmel. Die Entscheidungsgewalt über dieses technische Fundament liegt ausschließlich in den Händen der Betreiber Linden Lab. Auch sind sie die Einzigen die weitere Serverkapazitäten in Form von virtuellem Land bereitstellen.

Bewegt man sich mittels seines Avatars durch die simulierte Umgebung, fällt auf, dass keine übergeordnete Verkehrsinfrastruktur vorhanden ist. Die Fortbewegung geschieht unabhängig von Transportmitteln (z.B. durch: Teleport, Fliegen). Somit gibt es keine Verkehrsknotenpunkte, die als öffentliche Plätze fungieren könnten. Das virtuelle Land ist entweder privates Eigentum oder wird von Linden Lab verwaltet. Dadurch findet eine Hierarchisierung statt. Der Landeigentümer entscheidet, wer auf sein Land darf und was den Betreffenden darauf gestattet ist. Dies kann er in Form von technischen Reglementierungen und Geboten tun. Beispielsweise liegt es in seiner Hand festzulegen, ob auf dem Land die Flugfunktion genutzt oder gebaut werden kann und wie man sich gegenüber Anderen dort zu verhalten hat.

Die Bestandteile der Umgebung werden gänzlich von dazu autorisierten Nutzern geschaffen und gesteuert. Autorisiert wird durch Besitz des betreffenden Landes oder durch Erlaubnis des jeweiligen Landeigners. Dies reicht von der Gestaltung der Topographie, der Errichtung von Gebäuden, über Landschaftsgestaltung, parzelleneigener Verkehrswege (z.B.: Gehwege, Teleportstationen, Verkehrsmittel), bis



hin zu dekorativen und funktionalen Elementen (z.B.: Beleuchtung, Musik etc.). So werden Discotheken, Vergnügungsparks, Sportstätten, Rollenspielumgebungen, Repliken von Sehenswürdigkeiten, kulturelle Einrichtungen und Phantasiewelten oder Einkaufszentren errichtet.

Es gibt also keine originär öffentlichen Räume, auf die ein Jeder in der virtuellen Gemeinde Nutzungsanspruch hätte. Somit ist der Nutzer darauf angewiesen, dass Andere ihr Land der öffentlichen Nutzung zur Verfügung stellen und Orte zu finden, die ihm das Nachgehen seiner Interessen erlauben; bzw. selbst Land zu erwerben.

Mit dem Fehlen öffentlichen Raumes geht das Fehlen öffentlichen Rechts einher. Gesellschaftliche Reglementierungen bestehen in den Terms of Service (Allgemeine Geschäftsbedingungen), die jeder Nutzer von Linden Lab akzeptieren muss und den allgemeinen Community Standards (Verhaltensregeln).

Hauptsächlich finden sich in diesen von Linden Lab festgelegten Verhaltensregeln Gebote im Duktus: „Was Du nicht willst, das man dir tu, das füg' auch keinem Andern zu.“, zu Problemen wie Intoleranz und Belästigung. Verstöße gegen diese können von jedem Nutzer an Linden Lab gemeldet werden. Jedoch werden sie selten und meist nur bei massiven Verletzungen geahndet. Einen exekutiven Apparat, im Sinne einer Polizei, gibt es nicht. Die Betreiber sind bestrebt durch möglichst wenige Eingriffe den Nutzern die Handhabung von Konflikten zu überlassen. Konsequenterweise sind Landeigner oder Gruppengründer mit technischen Möglichkeiten ausgestattet, um Sanktionen durchzuführen, wie zum Beispiel Ausschluss aus der Gruppe oder Verbannung von der Parzelle.



2.8. KOMMUNIKATION – DIE MÜNDLICHE SCHRIFTLICHKEIT

In den folgenden Abschnitten soll es nun darum gehen, was über das „Communicate“ Tool realisiert wird, nämlich die Verständigung zwischen den Usern. Da dies vorrangig schriftlich geschieht¹⁰ möchten wir den Typus dieser Schriftlichkeit genauer darstellen, um für die später folgenden Interviewanalysen notwendiges Hintergrundwissen zu liefern.

2.8.1. Technischer Hintergrund

Auf Basis der Internet-Relay-Chat Technologie¹¹ sind in *Second Life* Gespräche zwischen den Nutzern in Echtzeit via Instant Message (im Nachfolgenden als „IM“ bezeichnet) oder Chat möglich. Bei beiden handelt es sich eine wechselseitige Kommunikation, vergleichbar mit dem Frage-Antwort Prinzip. Kommunikation, vergleichbar mit dem Frage-Antwort Prinzip.

Die Chat-Kanäle (Channels) haben inworld eine Reichweite von 20 Metern, können von allen, die sich innerhalb dieses Umkreises aufhalten, eingesehen werden. Der Chat nutzt öffentliche Kanäle. Die IMs hingegen erzeugen eigene Channels, wodurch zwei Gesprächspartner, unabhängig von ihrem Aufenthaltsort, diskret miteinander kommunizieren können. Selbst umstehenden Avataren ist es unmöglich, Einsicht über das Kommunizierte zu erlangen. Der Gesprächspartner wird ausgewählt und der eingegebene Text direkt zu ihm geleitet.

¹⁰ Zwar sind Unterhaltungen zwischen den Nutzern auch über eine Voice Chat Funktion möglich, ist jedoch bei weitem nicht so etabliert, wie die textbasierende Kommunikation.

¹¹ Eine gute Beschreibung des so ablaufenden Kommunikationsprozesses liefert Beißwenger: „Hieraus ergibt sich, das Chat-Teilnehmer ihre Beiträge zunächst als Ganzes produzieren müssen, um diese dann anschließend – in einem zweiten Schritt – an den Chat-Dienst als Äußerungsanweisung zu übermitteln. In einem dritten Schritt übernimmt dann das Steuerprogramm des Chat-Dienstes die Rückübermittlung und somit den eigentlichen Äußerungsakt, indem es den jeweiligen Beitrag zur Anzeige an diejenigen angeschlossenen Rechner zurückübermittelt, für deren Nutzer er bestimmt ist (einschließlich der Rückübermittlung an den Rechner des Produzenten) und mit dem Nickname desjenigen auszeichnet, der sie produziert hat. Diese vier Schritte erfolgen in linearer zeitlicher Abfolge.“ BEIßWENGER, Michael: *Kommunikation in virtuellen Welten: Sprache, Text und Wirklichkeit*; Stuttgart: ibidem, 2000, S.54



Nur ausgewählte Nutzer können an den so ablaufenden Gesprächen teilhaben.

Nannten wir die beiden beschriebenen Kommunikationsformen wechselseitig, müssen wir die folgenden unter dem Begriff einseitig zusammenfassen.

Dazu zählen beispielsweise „Group Notices“, die innerhalb von Gruppen von dazu autorisierten Mitgliedern an die anderen verschickt werden. Es besteht die Möglichkeit, Kopien davon an die E-Mail Adressen nicht eingeloggter Teilnehmer weiterleiten zu lassen. Ein weiteres Beispiel für diese Art textbasierender Kommunikation sind „Notecards“. Sie können wie Handzettel zwischen Personen weitergereicht, verschickt oder an bestimmten Plätzen zur Einsicht hinterlegt werden. Benutzern ist erlaubt sie wie Textdokumente zu erstellen und zu speichern. Der Versender erwartet auf sie meist keine (umgehende) Antwort. Vorrangig dienen Notecards für Anleitungen und Beschreibungen. Für unsere Forschung verwendeten wir diese als Fragebögen, die wir mit Bitte um Antwort an Nutzer verteilt haben.

Im Wesentlichen sind zwei Modi textbasierender Kommunikation zu unterscheiden. Auf der einen Seite die face-to-face Kommunikation, die auf wechselseitigen „turn-taking“¹² beruht und durch die IRC-Technologie realisiert wird. Auf der anderen Seite die einseitige Kommunikation, die Texte hinterlegt, um sie zu einem späteren Zeitpunkt einsehen und gegebenenfalls beantworten zu können.

2.8.2. Schriftliche Konversation in „Second Life“

Als Ausgangsmaterial zur Analyse von schriftlicher Konversation in *Second Life* verwenden wir sowohl Protokolle von selbstgeführten Interviews (via Chat bzw. IM), als auch Mitschnitte von Gesprächen, an denen wir nicht aktiv beteiligt waren.

Wir konzentrieren uns auf konstitutive Merkmale und strukturelle Eigenheiten in Aufbau und Sprache, die wir im Folgenden auflisten und beschreiben.

¹² „In the abstract, the phenomenon of Turn-taking seems quite easy to define. The talk of one party bounded by the talk of others constitutes a turn, with turn-taking being the process through which the party doing the talk of the moment is changed.“ GOODWIN, Charles: *Conversational organization: Interaction between speakers and hearers*; New York: Academic Press, 1981



Gegenstand der Betrachtungen ist die äußere Form und spezifische Ausdrucksgestalten der Chat-Kommunikation, die wir in *Second Life* vorgefunden haben. Daran anschließend folgt eine Interpretation zum Sprachgenre.

2.8.2.1. Äußere Form

Um Missverständnisse zu vermeiden, möchten wir vorab die zwei Begriffe „Turn“ und „Zeile“ voneinander unterscheiden. Unter dem Anglizismus Turn verstehen wir einen Redebeitrag eines Chatteilnehmers. Es ist ein Gesprächsschritt im wechselseitigen Gespräch, welches nach dem Prinzip des turn-taking strukturiert ist. Ein Turn umfasst die gesamte Äußerung, die aus mehreren Zeilen bestehen kann und mit dem Betätigen der ENTER-Taste allen Gesprächsteilnehmern sichtbar wird.

Die Gespräche setzen sich demzufolge aus Turns zusammen, die meist aus Einzeilern, Wortgruppen oder kurzen Sätzen bestehen. Dabei kann es sich sowohl um mehrere, aufeinander folgende Aussagen einer Person, als auch um abwechselnde Äußerungen der Gesprächsteilnehmer handeln. Durchschnittlich zwei bis vier Zeilen, mit wiederum durchschnittlich fünf Wörtern, werden so pro Minute im Laufe eines Gesprächs geschrieben.

Die Großschreibung wird weitestgehend vernachlässigt und lediglich bei Eigennamen und Satzanfängen sporadisch berücksichtigt. Ansonsten taucht sie dann auf, wenn bei gleichem Wortlaut näher bestimmt werden soll, dass es sich um ein Substantiv handelt. Ähnlich verhält es sich mit der Interpunktion, die vor allem gebraucht wird, wenn ihr Weglassen das Verständnis der Äußerung zu sehr beeinträchtigen würde.

Augenfällig ist die große Häufigkeit von Rechtsschreibungs-, Grammatik- und Tippfehlern. Zumeist werden dann, in der folgenden Zeile, die korrigierten Ausdrücke nachgeholt. Der Leser muss diese selbst zum Inhalt der Aussage in Relation bringen.

Auch wenn in *Second Life* Avatare zu sehen sind, die entsprechende Animationen ausführen, wenn ihr Benutzer gerade schreibt oder dies im IM-Fenster angezeigt wird, kommt es häufig vor, dass Turns deplatziert erscheinen. Während des Verfassens dieses Turns, ist das Gespräch vorangeschritten, was vom Betreffenden vor dem Betätigen der ENTER-Taste nicht bemerkt wurde. Die Nutzer müssen deuten und richtig anordnen, um Missverständnissen vorzubeugen.



Technische Probleme (z.B. Übermittlungsverzögerungen oder Programmabstürze) haben natürlich ebenfalls Einfluss auf die Unterhaltungen, sowohl inhaltlich als auch ihre äußere Form betreffend.

2.8.2.2. *Semiotische Innovationen im Chat*

Durch die Determinationen, denen Kommunikation durch die technische Basis in computerbasierenden Chats unterworfen ist, haben sich im Laufe der Zeit spezielle Ausdrucksgestalten entwickelt¹³. Sie beruhen auf der Nachbildung non-verbaler Kommunikationsbestandteile unter Verwendung des zur Verfügung stehenden Zeichensatzes.

Die in *Second Life* gebräuchlichsten semiotischen Innovationen lassen sich in folgende Kategorien bringen: Akronyme, Emoticons und Zuschreibungsturns der dritten Person. Einige dieser Elemente werden durch Kennzeichnungen, beispielsweise mittels Asterisken (* = Sternchen), vom restlichen Text abgegrenzt, bzw. unterscheiden sich schon in ihrer Gestaltung vom restlichen Schriftbild (z.B. Emoticons).

Die Chatsprache an sich bietet darüber hinaus weitere semiotische Innovationen, die in *Second Life* jedoch kaum benutzt werden und daher an dieser Stelle nicht berücksichtigt werden.

2.8.2.3. *Akronyme*

Zu den Akronymen werden unterschiedlichste Definitionen gegeben. Daher sei an dieser Stelle unser Verständnis erläutert. Akronyme kürzen durch die Verwendung der Anfangsbuchstaben aufeinanderfolgender Wörter die Länge oft gebräuchter Ausdrücke auf ein Minimum. Im Chat werden sie überwiegend verwendet, um Gefühlsregungen oder Handlungen des Nutzers auszudrücken.

¹³ weshalb wir sie als Innovationen verstehen. Siehe auch: BEIßWENGER, Michael: a.a.O.; Stuttgart: ibidem, 2000, Kapitel 2.3.8



---- Beispiel ----

[...]

[8:22] Fou Foulon: are you still on? you just disappeared

[8:22] Second Life: User not online - message will be stored and delivered later.

[8:22] Fou Foulon: **wb**

[8:22] Masin Merlin: crashed lol story of my life...ty!

[...]

(aus: Interview Nr.17 – Masin Merlin – 30.7.2007)

{wb = welcome back

ty = thank you}

2.8.2.4. Emoticons

Der Begriff ist eine Verschmelzung der englischen Wörter „emotion“ und „icon“.

„Sie sind zusammengesetzt aus Schrift- und Sonderzeichen, fungieren aber nicht in erster Linie als Repräsentationen konventionell erschließbarer Bedeutungen, sondern als ikonographische Rekonstruktionen typisierter Gesichtsausdrücke.“¹⁴

Sie werden verwendet, um Stimmungen und Gefühlszustände auszudrücken oder um Mimiken und Gesten zu symbolisieren. Sie stehen im Regelfall am Ende des Turns und sollen die Lesart für die vorangegangene Aussage determinieren, sind also Deutungshilfen für den Adressat. Hinsichtlich ihrer Gestaltung ist zwischen westlichen und japanischen („Emojis“) zu unterscheiden. Beide Typen werden in *Second Life* verwendet.

---- Beispiel für westliche Emoticons ----

[...]

[11:44] You: cool. ok. i think i got all the answers. at the end can i ask you for some RL facts?

[11:44] Lauryn Renegade: sure :)

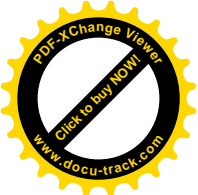
[11:45] You: very good. how old are you and where do you come from?

[11:45] Lauryn Renegade: 18, north east england. :)

[11:45] You: and what do you do in RL? school? [11:46] Lauryn Renegade: yeah, i start at university in September. IF i pass. hehe

[11:47] You: what are you goin to study?

¹⁴ BEIßWENGER, Michael: a.a.O.; Stuttgart: ibidem, 2000, S.96-97



[11:47] Lauryn Renegade: ancient history

[11:47] You: ok. thats it. thank you very much;))

[11:48] Lauryn Renegade: no problem :)

[...]

(aus: Interview Nr.1 – Lauryn Renegade – 31.5.2007)

---- Beispiel für Emojis ----

[...]

[8:26] Fou Foulon: hiya! are you busy at the moment?

[8:26] Eua Uriza: oh no i am not ^_^

[8:27] Eua Uriza: how may i help you?

[8:27] Fou Foulon: i'm doin sociological research about SL and i would like to interview you

ö_ö

[8:28] Eua Uriza: how did you find me? o_O

[8:28] Eua Uriza: ah you are here

[...]

(aus: Interview Nr.18 – Eua Uriza – 7.12.2007)

Gemeinsamer und wesentlicher Aspekt der hier genannten Elemente ist, dass sie der Erweiterung der schriftlichen Kommunikation dienen. Sie sind nicht bloß Ersatz für nonverbale Kommunikation, sondern vielmehr eigenständige Ausdrucksgestalten. Ihre Gestaltungen orientieren sich klar an ihrem Zweck.

2.8.2.6. Zuschreibungsturns der dritten Person

Second Life bietet die Möglichkeit, durch die Eingabe des Befehls „/me“ zu Beginn einer Chatzeile, Zuschreibungsturns der dritten Person zu erzeugen. Dadurch entfällt der Doppelpunkt nach dem Namen des Chatters, der somit Proposition in der dritten Person im nachfolgenden Satz wird. Dies erlaubt ihm, sich aus einer Außenperspektive selbst Handlungen und Zustände zuzuschreiben. Die Zuschreibungsturns haben somit den Charakter von Regieanweisungen.



---- Beispiel ----

[...]

[8:04] Missy Tairov: Hiya Fou

[8:04] Marisia Miles: guys, Fou has got something to tell us

[8:05] **Missy Tairov coughs**

[8:05] You: yep. well see i am doin a sociological research about SL and i would like to ask some questions

[8:05] **Heron Peccable looks carefully to sexy Brank**

[...]

[8:17] Missy Tairov: Then, about two days later, I realised that was a ridiculous idea.

[8:18] Marisia Miles: lol

[8:18] **Missy Tairov loves her PayPal**

[8:18] Marisia Miles: hahahahaha

[...] *(aus: Interview Nr.21 – Marisia Miles & Missy Tairov – 8.2.2008)*

Besonderen Stellenwert nehmen diese Zuschreibungsturns in Rollenspielkontexten ein. Obwohl die Avatare die entsprechenden Handlungen unter einigem Aufwand auch ausführen könnten, bedienen sich die Rollenspieler vorrangig dieses Mittels. Die Kommunikation wird zur literarischen Inszenierung:

---- Beispiel ----

[...]

[7:34] Elizabeth Calderwood glances around, see's Rog and heads over with a bag, "hey... Rog"

[7:34] Mallory Beresford rolls her eyes some "so...he's simply insane?"

[7:34] BlueBell Noel frowns at dario "nice reason", she looks back at jan "my lovely cruel nature"

[7:34] Rog Messmer smiles weakly, "hey Liz, thanks for showing up"

[7:35] Elizabeth Calderwood lowers her voice, "You okay? I didn't know anything about this til now!" pauses looking at the crowded room, "I would have been here earlier. You know that."

[7:35] Hitomi Nakamura laughs, "The boy wants cruel...he obviously ain't met me yet."

[7:35] Dario Nishi Shakes his head vishously as he Releases his hands from Mallory's And Decreases his head back down from her shoulder , He Moves backwards on hus slushy wet Rubber souled boots , leaving the Room blankened with Thoughts.

[...] *(aus: CHAT-History – Rollenspieler: "The Crack Den Hospital" – 30.11.2007)*



2.8.3. Gestures & Animations

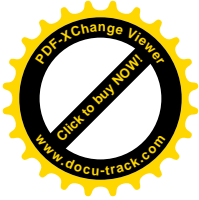
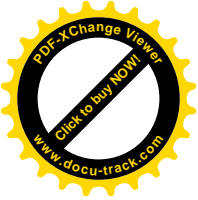
Second Life bietet des Weiteren neue Formen non-verbaler Kommunikation. Sogenannte „*Gestures*“ stellen dem User Töne und Animationen zur Verfügung, die er auf Knopfdruck abspielen, bzw. seinen Avatar ausführen lassen kann. Bei vielen dieser Geräusche wird zusätzlich ein schriftliches Äquivalent im Chat angezeigt, welches meist aus Zeichen und Emoticons besteht. Die schriftlichen Äquivalente dienen lediglich dazu, anzuzeigen, wer welches Geräusch produziert hat.

Bei unseren Beobachtungen hat sich jedoch gezeigt, dass diese viel sporadischer gebraucht werden, als angenommen. Sie werden vornehmlich in Situationen verwendet, die es erlauben. Zum Beispiel beim Small Talk und Partygesprächen. Daher können sie nicht als Ersatz für die semiotischen Innovationen dienen, unterbrechen sie doch den Kommunikationsfluss. Die Teilnehmer sind vorrangig mit Tippen und Lesen beschäftigt; schenken den Bewegungen der Avatare, oder gar ihrer Mimik, weniger Beachtung. Wichtiger werden Animationen dann, wenn die Bewegungen im Vordergrund des Geschehens stehen (z.B.: Tanzen, Kämpfen, Sex).

2.8.4. Interpretation zum Sprachgenre

Die Gespräche im Chat werden als mündlich antizipiert. Das Trägermedium und das Eingabegerät machen es nötig, diese in Schriftlichkeit zu überführen.

Da Sprechen schneller als Schreiben geschieht, ist die so verfasste Chat-Kommunikation einem Ökonomisierungsdruck unterworfen. Jede Äußerung muss erst getippt werden. So ist Schreibfaulheit sicherlich einer der wichtigsten Gründe dafür, dass die Gespräche überwiegend aus kurzen Turns bestehen. Zudem sollen Gesprächspartner nicht unnötig auf den nächsten Turn warten müssen, sondern an die Unterhaltung gebunden bleiben. Daher kann sich Zeitdruck aufbauen, wenn mehrere Turns hintereinander in Anspruch genommen werden (z.B. wenn ein Gesprächspartner viel zu erzählen hat). Sind die eben genannten Gründe auch davon abhängig, wie gut sich die Gesprächspartner schon kennen und welche Konventionen sich in ihrer Kommunikation miteinander bereits gebildet haben¹⁵; so ist der Versuch den realen Zeitunterschied zwischen Tippen und Sprechen zu minimieren für



Chatkommunikation im Allgemeinen inhärent. Doch nicht nur die Ökonomisierung ist dabei ein wesentliches Merkmal, sondern eben auch die Erweiterung und Modifizierung der Schriftsprache nach Kriterien der Chatkommunikation.

Durch die Begrenzung die das Trägermedium und insbesondere der ASCII-Zeichensatz der herkömmlichen Vis-à-vis Kommunikation im Chat auferlegt, entfallen ihre nonverbalen Bestandteile. Um jenen Charakter der antizipierten Mündlichkeit nun gerecht zu werden, ist es notwendig diese Bestandteile ebenfalls in die Schriftlichkeit zu übersetzen. Die dadurch entstehenden semiotischen Innovationen entwickeln sich klar nach den spezifischen Anforderungen des Chats, der notwendigen Ökonomisierung und dem zur Verfügung stehenden Zeichensatz. Weil sich in Chatgesprächen sowohl Anteile konzeptioneller Mündlichkeit, als auch konzeptioneller Schriftlichkeit finden, sprechen einige Sprachforscher, wie Beißwenger, von einem „konzeptionellen Hybrid“, der eine „kommunikationstypologische Sonderstellung“¹⁶ einnimmt. Laut Beißwenger leistet „Chat-Kommunikation zugleich auch eine Rückholung der Interaktivität in die Schriftkultur und somit letztlich eine Reintegration der Schriftlichkeit in eine Kommunikationskultur der Nähe.“¹⁷ Dieser Hybrid soll nun dem Nutzer dienen seine Interessen und Anliegen darzulegen und zu verfolgen, seinen Umgang mit dem Programm also effektiver zu gestalten. Gleichzeitig muss diese Art der Kommunikation das Errichten von Arbeitsbündnissen zwischen den Nutzern gewährleisten. Die Kommunikation ist das Mittel zum Ausbalancieren zwischen Eigeninteressen und denen der Anderen.

¹⁵ Obwohl die Chatkommunikation aufgrund der verschrifteten Mündlichkeit einen gewissen Zeitdruck in den Gesprächen unterliegt, entstehen doch zwangsläufig Gelegenheiten zur Reflexion, während das Gespräch abläuft. Zum Einen entsteht dies aus dem konstitutiven Merkmal des Schreibens, dass während des Verfassens eines Turns überlegt wird, wie man was ausdrückt. Zum Anderen bieten im Falle von „Second Life“ die wechselseitigen Pausen während des Turn-Taking Zeit zum Reflektieren. Erleichtert wird dies dadurch, dass diese Pausen von der Software markiert werden. Entweder sieht man die nachgeahmte Schreibbewegung der umstehenden Avatare oder es wird im IM-Fenster angezeigt, dass der Gesprächspartner gerade tippt. Reflexion findet aber nicht nur selbstbezüglich statt, sondern muss viel mehr gegenüber dem Gesprächspartner geschehen.

¹⁶ BEIßWENGER, Michael: a.a.O.; Stuttgart: ibidem, 2000, S. 209

¹⁷ BEIßWENGER, Michael: a.a.O.; Stuttgart: ibidem, 2000



2.8.5. Die Sprachvereinbarung

Die einvernehmliche Verwendung der Chatsprache innerhalb der konkreten virtuellen Welt *Second Life* zeigt an, dass die Anpassung an diese dort zur Verfügung stehende Kommunikationsweise und das dazugehörige Verständnis ihrer Charakteristik eine gesellschaftliche Basis bildet. Wie selbstverständlich die Anpassung an diese Kommunikationsweise inworld ist, zeigte sich beispielsweise in den Arbeitsbündnissen, die während unserer Interviews zwischen uns und den Befragten vereinbart wurden. Zu Beginn unserer Gespräche fand jedesmal eine sowohl inhaltliche als auch sprachliche Vereinbarung statt. Dies beinhaltete nicht nur die Darlegung unseres Forschungsanliegens oder den Gegenstand des Gesprächs, sondern auch die Art, wie miteinander geredet wurde. Unausgesprochen wurde in den ersten Turns ausgelotet in welchem Stil die Chatsprache dem anderen gegenüber verwendet werden kann. Daraus lässt sich ablesen, dass eine Einigung auf den Sprachtyp an sich schon nicht mehr notwendig ist. Dass die Kommunikationsweise den technischen Anforderungen untergeordnet werden muss, indem Chatsprache verwendet wird, scheint für die Nutzer außer Frage zu stehen. Dazu einige Beispiele aus unserem Material.

---- Beispiel 1 ----

[8:26] Fou Foulon: hiya! are you busy at the moment?

[8:26] Eua Uriza: oh no i am not ^_^

[8:27] Eua Uriza: how may i help you?

[8:27] Fou Foulon: i'm doin sociological research about SL and i would like to interview you
ö_ö

[8:28] Eua Uriza: how did you find me? o_O

[8:28] Eua Uriza: ah you are here

[8:28] Fou Foulon: just searched for tinies

[8:28] Eua Uriza: lol

[8:28] Fou Foulon: cos them are so cute

[8:28] Eua Uriza: ok

[8:28] Eua Uriza: bring it on

[...]

(aus: Interview Nr.18 – Eua Uriza – 7.12.2007)



{Dieses Interview beginnen wir mit einer unförmlichen Begrüßung („hiya“ = Hi You). Der umgangssprachliche Charakter dieser Begrüßung soll unsere freundliche Gesinnung illustrieren. Die Angesprochene erwidert daraufhin in ebenso informellem Stil. Der Ausdruck „oh“ zu Beginn ihres Turn, soll ihre Überraschung darüber zeigen, dass sie so unvermittelt von uns angesprochen wurde. Hierbei kommt die konzeptionelle Mündlichkeit der Chatsprache zum Tragen. Das „oh“ ist ein Ausruf, der hier in Schriftlichkeit überführt wird, um die Spontanität ihrer Antwort und die Authentizität ihres Überraschtseins zu vermitteln. Ihren Turn beendet sie mit einem Emoji (^_^). Damit signalisiert sie ihrerseits Wohlwollen und Hilfsbereitschaft. In Turn [8:27]/2 verwenden wir ebenfalls ein Emoji (ö_ö), einerseits um den freundlichen Ton fortzuführen und andererseits um zu zeigen, dass wir Emojis verstehen und sie somit als sprachliches Mittel in unserer Unterhaltung verwendet werden können. Im weiteren Verlauf dieser Sequenz werden dann weitere, für die Chatsprache charakteristische Versatzstücke nach ähnlichem Schema in das Interview etabliert.}

---- Beispiel 2 ----

[6:34] Aljoscha Fitzgerald: hiya Sierra. i am online at the mo and have time. you too?

[6:38] Sierra Larsen: hello i am available atm how long will this take? and i can not speak german sorry :(

[6:39] Aljoscha Fitzgerald: np. i am good in english. well if i can make an interview with you it will take about 30min

[6:40] Sierra Larsen: ok where do u want to do it, i think i would like to build while we do this (if i can) so do u want to come here ?

[6:40] Aljoscha Fitzgerald: yes why not

[6:41] Aljoscha Fitzgerald: hi there

[...]

(aus: Interview Nr.23 – Sierra Larson – 9.2.2008)

{In diesem Beispiel ist die Vereinbarung besonders hinsichtlich der Verwendung von Abkürzungen auffällig. „At the Moment“ wird vom Interviewer durch „at the mo“ (Turn [6:34]) abgekürzt. In ihrer Antwort verwendet die Interviewpartnerin diesen Ausdruck daraufhin in seiner knappsten Form „atm“. Dass wir dieser Art von Verkürzung ebenfalls mächtig sind, signalisieren wir zu Beginn des Turns [6:39], indem wir „No Problem“ zu „np“ verändern.



Nachdem auf diesem Wege die Vereinbarung getroffen ist, werden im weiteren Verlauf andere Abkürzungen gewohnheitsmäßig genutzt, wie sich in Turn [6:40]/1 (u=You) zeigt.)

---- Beispiel 3 ----

[9:27] You: hey andekolo, bist du gerade beschäftigt?

[9:27] Andekolo Vella: n bisschen mit essen

[9:28] You: rl?

[9:28] Andekolo Vella: jo

[9:28] You: weil ich mich für leute interessiere die schon ein bisschen länger in sl dabei sind

[9:28] You: für meine diplomarbeit

[9:29] Andekolo Vella: willst art interwiev machen

[9:29] You: richtig, so eine art

[9:29] You: eigentlich: ja

[9:30] Andekolo Vella: studierst kommunikationswissenschaft?

[9:30] You: nein soziologie im hauptfach

[9:31] Andekolo Vella: aha hat jedenfalls was psychologisches

[9:31] You: natürlich auch irgendwie

[9:31] You: gesellschaftliches vielleicht mehr

[9:32] Andekolo Vella: ja

[9:32] You: also wenn's inordnung geht, frage ich dich mal ein bisschen

[9:32] You: mußst auch nicht antworten, bin ja nicht von der polizei

[9:32] Andekolo Vella: uberIM dann

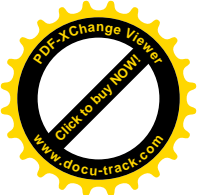
[9:33] You: wenn du willst, klar

[...]

(aus: Interview Nr.2 – Andekolo Vella – 1.6.2007)

{Auffälligstes Element in diesem Gesprächsbeginn ist die vom Interviewten verwendete Umgangssprache, deren Gebrauch sich durchgängig in seinen Turns finden lässt. Die schriftliche Umsetzung der mündlichen Konzeption des Gesprächs äußert sich in Verkürzungen und beinahe dialektähnlichen Jargon. Wir passen uns seiner saloppen Art an, verkürzen unsere Turns und geben relativ vage Antworten.}

Allen Beispielen ist gemeinsam, dass lediglich der Sprachstil und nicht der Sprachtypus vereinbart werden muss. Die stillschweigende Verabredung verläuft selbstverständlich, beinahe intuitiv und fußt auf der allgemeinen Akzeptanz der Chatsprache.



2.9. ZU DEN INTERVIEWS

Wir haben versucht Interviews zu führen, die nah an der Form von narrativen Interviews konzipiert waren. Wir beabsichtigten von den Interviewten Narrationen zu ihrem *Second Life* zu erhalten, die nur gelegentlich, von Fragen oder Kommentaren zum Erzählten unsererseits, unterbrochen und gelenkt werden sollten. Schon nach den ersten Gesprächen inworld zeigte sich jedoch, dass diese Konzeption nur bedingt anwendbar ist. Die beabsichtigte Struktur für die Interviews ließ sich nur schwer durchhalten. Die Befragten antworteten relativ knapp und die dabei verwendeten Turns umfassten selten mehr als vier bis fünf Zeilen. Dies hatte Ursache in der Funktionslogik der Chatkommunikation, den Aufwand einer Äußerung möglichst gering zu halten (siehe 2.8.4. *Interpretation zum Sprachgenre*). Wir modifizierten unsere Herangehensweise und Gestaltung der Interviews. Vergleichbar mit journalistischen Interviews, haben wir einen Fragenkatalog erstellt, an dem sich die Befragungen aufbauen sollten. Die Möglichkeit von diesem abzuweichen und mit Nachfragen auf Aussagen näher einzugehen, hielten wir uns bei der Durchführung offen. Die Fragen dienen als Richtlinie unserer Datenerhebung und Leitfaden für die Gesprächsführung. Sie zielten darauf ab, Aussagen zur Nutzung von *Second Life*, dem dabei betriebenen Aufwand und das damit verbundene Selbstverständnis der Nutzer zu erhalten.

Der Fragenkatalog enthielt folgende Fragen, die vergleichbare Antworten liefern und einen Gesprächsrahmen bilden sollten:

Warum hast Du Dich für *Second Life* angemeldet?

Was machst du inworld?

Bitte gebe uns eine kurze Zusammenfassung Deiner Aktivitäten der letzten Woche in *Second Life*.

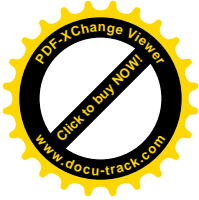
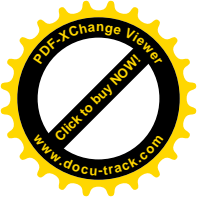
Was ist für Dich das Besondere an *Second Life*?

Wieviel Zeit verbringst Du ungefähr mit *Second Life*? (Std. pro Woche / Tag)

Wie rechtfertigst Du diesen Zeitaufwand?

Welche Zwecke erfüllt *Second Life* für Deine Lebenspraxis?

Wie würdest Du Deine Rolle inworld beschreiben?



Wie ähnlich ist Dir Dein Avatar? (Aussehen / Persönlichkeit) Welches Verhältnis hast Du zu ihm?

Wie lernst Du inworld Leute kennen?

Wie machst Du Dir ein Bild von Gesprächspartnern bzw. anderen Usern?

Welche Arten von Freundschaften / Beziehungen hast Du inworld geschlossen?

Wie alt bist Du? Was ist Dein Beruf / Ausbildung? Woher kommst Du?

So entstanden im Zeitraum von Mai 2007 bis zum Februar 2008 25 Interviews, welche sich im Anhang befinden. Das Kürzeste dauerte 19 Minuten und das Längste 98 Minuten. Im Durchschnitt betrug die Interviewdauer 45 Minuten. 18 dieser Interviews wurden auf Englisch und 7 in Deutsch geführt. Die Dokumentation erfolgte über Textverarbeitungsverfahren. Da die Gespräche schon schriftlich in *Second Life* vorlagen, kopierten wir diese aus der Chat-History bzw. dem IM-Fenster in eine Textdatei. Die Formatierung durch Zeitmarken für die einzelnen Turns blieb erhalten, ebenso wie die Namen der jeweiligen am Gespräch beteiligten Avatare. Wir nahmen davon Abstand die Avatarnamen nachträglich nochmals zu anonymisieren, da es sich bei ihnen bereits um Kunstnamen und Chiffreidentitäten handelt.

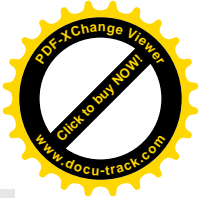
Die Interviewten wurden anhand ihrer Profile ausgesucht. Vorrangig achteten wir hierbei auf das Alter der Avatare, da unser Hauptinteresse der aktiven, längerfristigen Nutzung von *Second Life* durch die Anwender galt und was sie bewegt hat sich auf dieses Programm intensiver einzulassen. Das Mindestalter der Agenten sollte hierbei vier bis fünf Monate betragen. Außerdem war es oftmals möglich zu erkennen, welchen Hauptbeschäftigungen nachgegangen wird. So konnten wir gezielt verschiedenste Nutzer für Befragungen auswählen. Die Nutzerkategorien waren: Rollenspieler, Geschäftsleute, Künstler, Helfer und Mentoren, im Bildungssektor agierende Nutzer und solche mit verschiedensten Interessen.

Die Interviews kamen dann auf unterschiedlichsten Wegen zustande. Zum Einen wurden Avatare „im Vorbeigehen“ angesprochen und um ein Interview gebeten, also ganz im Stile eines Straßeninterviews. Zum Anderen ergaben sich in zufälligen Gesprächen, Gelegenheiten ein Interview zu einem anderen Zeitpunkt zu vereinbaren. Außerdem wurden befreundete Nutzer interviewt. Gegen Ende unserer Datenerhebung baten wir befreundete Nutzer, uns bei der Suche nach



Interviewpartnern, die unseren Kriterien entsprachen, zu helfen. Daraufhin meldeten sich einige uns unbekannte Avatare und stellten sich für Interviews bereit. Dieser Hilfe hat es bedurft, weil es mit der kontinuierlichen Zunahme von virtuellem Land und dem Fehlen von öffentlichen Plätzen (siehe **2.7. VIRTUELLE UMGEBUNG – VIRTUELLES LAND**) schwieriger wurde, geeignete Personen zu finden. Die meisten SIMs waren nahezu leer, oder lediglich von Neulingen frequentiert. Auch das Suchen nach Profilen, mittels der Search-Funktion, gestaltete sich durch die große Anzahl an Ergebnissen, als zu umständlich (da nur nach Namen und nicht nach Eintrittsdatum gesucht werden kann).

Im anschließenden Hauptteil unserer Arbeit, verwenden wir Passagen aus 16 der 25 Interviews. Sie wurden den Themen der folgenden Kapitel entsprechend ausgewählt. Zur Zeilenmarkierung wurden die Zeitmarken („Timestamps“) beibehalten. Wurde in einer Minute mehr als ein Turn geschrieben, nehmen wir eine Spezifizierung des in der Betrachtung relevanten Turns, mit Hilfe einer zusätzlichen Nummerierung vor.



3. HAUPTTEIL

3.1. DIE KULTURELLE EXISTENZ IN DER VIRTUELLEN WELT –

DIE ARBEITSGESELLSCHAFT

Second Life – das zweite Leben. Der Name des Programms und die Tendenz seiner Vermarktung haben in der Öffentlichkeit und den Medien zu der Assoziation geführt, dass es sich bei dieser virtuellen Welt um einen künstlichen Lebensraum handelt, in dem eine parallele Existenz geführt werden kann. Diese Existenz, so die Vorstellung, konstituiert sich vorrangig anhand der Kriterien der modernen, kapitalistischen Gesellschaft. So heißt es beispielsweise in der offiziellen Produktbeschreibung des Herstellers Linden Lab:

„What is Second Life?

Second Life® is a 3-D virtual world created by its Residents. Since opening to the public in 2003, it has grown explosively and today is inhabited by millions of Residents from around the globe.

- From the moment you enter the World you'll discover a vast digital continent, teeming with people, entertainment, experiences and opportunity. Once you've explored a bit, perhaps you'll find a perfect parcel of land to build your house or business.
- You'll also be surrounded by the Creations of your fellow Residents. Because Residents retain intellectual property rights in their digital creations, they can buy, sell and trade with other Residents.
- The Marketplace currently supports millions of US dollars in monthly transactions. This commerce is handled with the inworld unit of trade, the Linden™ dollar, which can be converted to US dollars at several thriving online Linden dollar exchanges.

Welcome to the Second Life world. We look forward to seeing you inworld.”¹⁷

Wie man sieht, finden sich in allen drei Punkten dieser knappen Beschreibung Hinweise darauf, dass das zweite Leben um die Tätigkeiten Verkauf und Erwerb organisiert werden kann. Zwar werden im ersten Punkt auch andere Bestandteile, wie Unterhaltung und Erfahrungen genannt, jedoch dienen diese lediglich zur Illustrierung des potentiellen, virtuellen Marktes. Mit ihrer Darstellung impliziert Linden Lab, dass die „Residents“, von denen es mittlerweile angeblich Millionen auf der ganzen Welt geben soll, diesen Markt selbst geschaffen haben und inworld daran partizipieren.

¹⁷ Linden Research Inc.: *What is Second Life?*; 2008: <http://secondlife.com/whatis>; Stand: Juli 2008



Denn laut den Aussagen im zweiten Punkt, scheinen nur die Rollen „Konsument“, „Produzent“ und „Händler“ zur Verfügung zu stehen. Die sozialen Beziehungen mit anderen „Bewohnern“ werden auf Handelsbeziehungen reduziert. Wie wir in vorangegangenen Kapiteln gezeigt haben, soll die Gestaltung des Programms und des Interfaces dieser Ausrichtung der sozialen Beziehungen entgegenkommen und dabei helfen, die Beziehungen wie Instrumente zur Umsetzung wirtschaftlicher Interessen nutzen zu können. Wir haben jedoch bereits angedeutet (siehe Kapitel 2.4. PROFILE), dass das Verständnis der Nutzer diesen Rollenangeboten nicht unbedingt entspricht.

Der dritte Punkt der oben zitierten Beschreibung wird genutzt um ein genaueres Bild des Marktes von *Second Life* zu skizzieren. Es wird damit geworben, dass monatlich Millionen von US Dollar in Form der Spielwährung LindenDollars bewegt werden. Unklar bleibt, ob hierbei vom monatlichen Währungstransfer durch Ein- und Auszahlungen die Rede ist, oder ob lediglich die Geldbewegungen innerhalb der virtuellen Welt gemeint sind. Besonders an dieser Stelle zeigt sich die Besonderheit dieser Beschreibung. Es bleibt offen, was mit Begriffen wie „Erfahrungen“ und „Gelegenheit“ eigentlich gemeint ist. Anstatt konkrete Aussagen zum Gegenstand vorzutragen, soll vorrangig neugierig gemacht werden. Vor allem auf die kommerziellen Möglichkeiten, die die virtuelle Welt angeblich bietet und welche hier als stärkstes Werbeargument genutzt werden.

Der Titel *Second Life* scheint also am besten mit der Lesart vereinbar, dass von einer zweiten Existenz die Rede ist. Genauer von einer kulturellen Existenz. Denn um eine biologische Existenz kann es ja in einer computergenerierten Welt nicht gehen. Die von den Betreibern vorgeschlagene, kulturelle Existenz, soll der in einer modernen Arbeitsgesellschaft entsprechen.

„Als Arbeitsgesellschaft wird eine solche Gesellschaft bezeichnet, in der sich der Identifikationsprozess und die Sinnfindung der Mitglieder maßgeblich über die Erwerbsarbeit vollziehen und ihre soziale Stellung sowie das Sozialprestige an der Stellung im Beruf festgemacht werden.“¹⁸

¹⁸ Initiative Neue Soziale Marktwirtschaft: *Lexikon: Arbeitsgesellschaft*; 2008: <http://www.insm.de/Lexikon/A/Arbeitsgesellschaft.html>; Stand: Juli 2008

Im Folgenden benennen wir mit diesem Begriff jene Gesellschaft, die von der modernen Ausprägung des Kapitalismus geformt wird. Zu ihr gehört, neben dem beschriebenen Konstitutionsprozess des Einzelnen, auch die Lebensart, welche eine solche Gesellschaft mit sich bringt. Insbesondere der Einfluss der Kulturindustrie ist dabei zu berücksichtigen.



Voraussetzungen dafür sind: Produktionsmittel in Form von Tools (z.B.: „Build“-Werkzeug) mit denen virtuelle Waren hergestellt werden können (z.B.: Skripte, 3D-Objekte); ein offizielles Währungssystem, welches virtuelles Geld zur Verfügung stellt und Transaktionen damit technisch realisiert; die Möglichkeit zur freien Berufswahl; das Recht auf geistiges Eigentum; Mittel zur Kommunikation mit anderen Gesellschaftsmitgliedern. Diese Versatzstücke werden von den Betreibern offiziell zur Verfügung gestellt. Dass gerade dies zum Hauptinhalt der offiziellen Werbung gemacht wird, lässt Rückschlüsse darauf zu, wer hier zur Teilnahme gewonnen werden soll. Zielgruppe sind Menschen, welche aufgrund ihrer Bildung, ihres Berufes und Neigung potentiell der Entwicklung des Produktes *Second Life* dienlich sein können, sowohl auf ökonomischen als auch gestalterischen Gebiet. Diese Teilhabe an der Entwicklung soll aber nicht durch eine vertraglich mit LindenLabs vereinbarte Zusammenarbeit geschehen, sondern durch das „Spielen“ (ihre Aktivitäten inworld) dieser Menschen in der virtuellen Welt. Die Konsumenten sind gewissermaßen Produzenten des Produktes *Second Life*. Jene beiden Gebiete, sowohl Wirtschaft, als auch Gestaltung, bilden das Rückgrat dieser virtuellen Welt. Sowohl für die Profitabilität des Produktes *Second Life*, als auch seine Weiterentwicklung im Sinne einer medialen Plattform ist es notwendig, dass die Nutzer an diesen beiden Elementen partizipieren. Anreiz soll die Möglichkeit sein, echtes Geld verdienen zu können.

Um noch einmal zu verdeutlichen, wovon wir im Folgenden ausgehen:

Die Betreiber sind scheinbar darauf aus, dass ihre virtuelle Welt den simulierten Lebensraum für kulturelle Existenzen ihrer Nutzer bildet. Diese kulturellen Existenzen sollen denen entsprechen, welche sich auf Basis der modernen Arbeitsgesellschaft gebildet haben. Grundvoraussetzung für diese Art der Reinszenierung ist, dass die Mitglieder einen ähnlichen Identifikationsprozess, wie in ihrer Lebenspraxis in der Arbeitsgesellschaft haben können und die Sinnstiftung für ihr Handeln nach den Kriterien dieser Lebenspraxis verlaufen kann. Der Avatar ist hierbei Agent des Nutzers und wird Träger der virtuellen Existenz (siehe Kapitel **2.6. AVATARE**).

In den nun anschließenden Interviewanalysen möchten wir der Frage nachgehen, wie die Nutzer mit diesem Angebot umgehen und was sie mit den technischen Gegebenheiten anfangen.



Zeit ist hierbei ein wichtiger Faktor, hat der Nutzer ja auch für die virtuelle Existenz nur die seines Lebens zur Verfügung. Die Zeit die er mit *Second Life* verbringt, kann er nicht auf andere lebenspraktische Tätigkeiten verwenden. Ein Zugang zum Selbstverständnis der „Bewohner“ von *Second Life* lässt sich demnach über die Rechtfertigungen bezüglich ihres Zeitaufwandes für ihre Aktivitäten inworld schaffen. Wie rechtfertigen sie die Investition an Zeit in ein „Spiel“, welches aufgrund seiner charakteristischen Beschaffenheit so sehr einer kulturellen Existenz der Arbeitsgesellschaft entlehnt ist, dass es deswegen offiziell nicht mehr Spiel genannt wird?

Wir werden in diesem und den folgenden Kapiteln versuchen aufzuzeigen, welche Kriterien bei der Bildung dieser spezifischen kulturellen Existenz als Hintergrund dienen und wie die aus jenen Existenzen zusammengesetzte virtuelle Gesellschaft konstituiert ist. Als Kategorien für die Einschätzung der Ergebnisse in diesem Kapitel haben wir eben jene beiden im Hinterkopf, welche sich in der Arbeitsgesellschaft entwickelt haben, nämlich Arbeit und Freizeit.

Wir analysieren Antworten auf die Fragen zum Zeitaufwand, Fragen nach den Tätigkeiten mit denen die Nutzer diese Zeit inworld verbringen und Aussagen in welcher Beziehung ihr *Second Life* zu ihrer Lebenspraxis steht. Außerdem werden wir versuchen aus den Angaben zu den objektiven Daten der Nutzer Rückschlüsse darauf zu ziehen, in wie weit die von uns befragten „Bewohner“ der Zielgruppe von Linden Lab entsprechen.

---- Beispiel 1 ----

[...]

[9:12] Franko Corleone: see im good at multi media design, so, thats what i use to provide service. in this way i can give people knowledge and also provide a place for devotees to learn, especially those in places where no temple exists, we have quite a few who come just for the live services daily

[...]

[9:21] You: how many hours are you in sl franko?

[9:21] Franko Corleone: being in Australia we are one of the few major players in SL here¹

[9:21] You: per day/week?

[9:21] Franko Corleone: abouot 15 hrs a day



[9:21] Franko Corleone: sometimes more

[9:21] You: that's a joke, right?

[9:21] Franko Corleone: no

[9:22] Franko Corleone: average of 15/day

[9:22] You: you do`'t have any rl job?

[9:22] Franko Corleone: this is my job

[9:22] You: you get paid for?

[9:22] Franko Corleone: im retired

[9:22] You: congratulations

[9:22] Franko Corleone: and i consult to companies wanting to produce a presence in SL also

[9:23] You: ... and they pay for that.

[9:23] Franko Corleone: oh yes :)

[9:23] You: at least.

[9:23] Franko Corleone: quite well :)

[...] *(aus: Interview Nr.14 – Violet Stringfellow & Franko Corleone – 29.7.2007)*

{ Zwei Lesarten dieses Turns sind unserer Meinung nach sinnvoll:

Entweder: Als in Australien Lebende gehören wir zu den wenigen wichtigen/bedeutenden Spielern in Second Life.

Oder: Als in Australien Lebende bilden wir nur einen kleinen Teil unter den bedeutenden Spielern von Second Life.}

Einige Hintergrundinformationen zu diesem Interview scheinen uns zum besseren Verständnis dieser ausgewählten Passagen notwendig. Es wurde ein Ehepaar befragt, welches inworld vorrangig damit beschäftigt ist, eine virtuelle Repräsentanz der Hare Krishna Gemeinde zu betreiben. Anfangs wurde nur mit der Ehefrau gesprochen, bevor ihr Ehemann dazukam, mit dem dann das eigentliche Interview geführt wurde. Die beiden verwalten einen Tempel, stellen religiöse Texte zur Verfügung und organisieren Gemeindetreffen. Das bei diesen Aktivitäten erworbene Wissen über *Second Life* und seine Anwendungsmöglichkeiten nutzt der Ehemann, um Firmen bei der Errichtung von virtuellen Dependancen zu beraten, wie er in Turn [9:22]/7 erläutert. Die Menge an Zeit, die er täglich auf seine Tätigkeiten inworld verwendet, beläuft sich auf durchschnittlich 15 Stunden. Gegenüber seiner Lebenspraxis



rechtfertigt er diese Zeit damit, dass er das gewonnene Wissen gewinnbringend vermarkten kann, indem sich für die Beratung von Firmen „ziemlich gut“ (Turn [9:23]/4) bezahlen lässt. Wie Turn [9:12] verrät, dienen ihm seine Kenntnisse über Mediendesign als Basis für seine inworld Aktivitäten. Diese Kenntnisse befähigen ihn, die virtuelle Hare Krishna Gemeinde zu betreiben. In diesem Aspekt entspricht er also den Vorstellungen von LindenLabs als Gestalter, der ihr Produkt bereichert. Zusätzlich dient ihm jedoch *Second Life* dazu, sein Fachwissen über Mediendesign zu erweitern und wie oben beschrieben damit selbst Geld zu verdienen. Dieses Zusammenspiel betrachtet er als seine tatsächliche Arbeit, wie er in Turn [9:22]/3 und [9:22]/7 sagt.

Er nutzt also seine kulturelle Existenz, die er sich inworld geschaffen hat, um weiterhin am Identifikationsprozess als Mitglied einer Arbeitsgesellschaft teilzuhaben. Er ist bereits in Rente (Turn [9:22]/5) und findet durch *Second Life* die Möglichkeit trotzdem noch an diesem Prozess der Sinnfindung durch die Erwerbstätigkeit zu partizipieren. Die virtuelle Welt hat ihm dabei zusätzlich ermöglicht, diese Erwerbstätigkeit mit dem Dienst an der Hare Krishna Gemeinde zu verbinden, indem er durch diese Beschäftigung Fachwissen über das Medium *Second Life* erlangt. An diesem Dienst ist ihm viel gelegen, hätte er doch mit seinem Vorwissen auch anderen Tätigkeiten in *Second Life* mit ähnlichem Effekt für seine Lebenspraxis (Mehrwissen anzureichern) nachgehen können.

---- Beispiel 2 ----

[...]

[6:46] Sierra Larsen: i do build things yes and i can do script modification i was goign to learn to script but i got distracted :P I mainly make skins and clothing

[6:47] Sierra Larsen: and textures

[6:47] You: so you have photoshop skills i guess. you have a profession or education connected to that in RL?

[6:48] Sierra Larsen: in RL i am a visual art teacher , film maker and graphic designer :P

[6:49] You: oho. how much time do you spend on SL per day?

[6:49] Sierra Larsen: depends sometimes a few hours at weekends i can spend 7 hours sometimes not in at all

[6:50] You: ok. so how did your last SL week look like? can you give a short summary of your activities ?



[6:50] Sierra Larsen: ok last week i build some funny things
[6:50] Sierra Larsen: made a few scripts
[6:50] Sierra Larsen: made three skins
[6:51] Sierra Larsen: about 6 pieces of clothing
[6:51] Sierra Larsen: fought with my partner :P
[6:51] You: heh. so most of your time you spend on content creation. you run shops as well i guess
[6:52] Sierra Larsen: no i dont sell my things
[6:52] Sierra Larsen: i generally give them away to people
[6:52] Sierra Larsen: newbies
[6:52] Sierra Larsen: and friendz and whom ever wants my stuff
[6:52] Sierra Larsen: i would like to sell things but i am lazy
[6:53] Sierra Larsen: people give me money i give the money back :)
[6:53] You: heh. wow very generous. you own land here?
[6:54] Sierra Larsen: no this land is my partners land
[6:54] Sierra Larsen: i am currently trying to worth with an owner of a sim to get it set up for rental and sales and maybe some role playing if that gets up i will be selling
[...]
[7:12] You: ok. which purpose does SL has for your RL?
[7:13] Sierra Larsen: well really the only thing SL does for me in RL is perfect my PS¹ skills
[7:13] Sierra Larsen: and has encouraged me to use a few more programs
[...]

(aus: Interview Nr.23 – Sierra Larson – 9.2.2008)

¹PS = PhotoShop (Programm zur Bildbearbeitung)}

Das Vorhandensein der virtuellen Wahrung impliziert immer schon die Moglichkeit kommerziellen Tatigkeiten nachzugehen. Besonders die Nutzer, welche sich vorrangig mit Content Creation befassen, sind wie zwangslufig vor die Frage gestellt sind, ob sie ihre Kreationen zu verkauflichen Produkten machen wollen. Das Ma an Zeit, was in die Erstellung des Produktes investiert wurde und das spezielle Wissen zum Anwenden der dafur notwendigen Produktionsmittel kann so auf finanzieller Ebene anerkannt werden.

Aufgrund dieser Tatsache fragen wir die Interviewte in Turn [6:51]/3 ob sie eigene Laden betreibt, nachdem sie uns geschildert hat, dass sie die meiste Zeit damit verbringt Gegenstande zu erstellen, Skripte zu schreiben und Texturen zu bearbeiten.



Dies verneint sie und sagt, dass sie die potentiell verkäuflichen Produkte umsonst an Freunde oder daran Interessierte verteilt. Den Grund dafür teilt sie in Turn [6:52]/4 mit. Sie würde gerne ihre Sachen verkaufen, ist jedoch zu faul. Unklar ist, was sie mit dieser Faulheit meint. Zum einen könnte der Aufwand die Sachen tatsächlich in einem Laden zu verkaufen zu groß sein, als dass sie ihn momentan auf sich nehmen will. Vermutlich müsste sich um einen geeigneten Standort für den Laden, eine adäquate technische Verkaufsmöglichkeit und um Werbung gekümmert werden. Zum anderen könnte sie die Faulheit auch auf die Erfüllung ihres Anspruches beziehen. Vielleicht ist sie der Meinung, dass ihre Kreationen in ihren Augen noch nicht gut genug sind, um sie in einem Geschäft zu vertreiben und müsste demnach mehr Zeit in die Erstellung investieren, damit sie ihrem Anspruch an ein Produkt gerecht werden. Nichtsdestotrotz hat sie die Möglichkeit des Geldverdienens schon in Erwägung gezogen.

Umso erstaunlicher ist ihre Äußerung in Turn [6:53]/1, sie würde anderen ihr Geld zurückgeben, wenn sie die Nutzerin für ihre Kreationen bezahlen wollen. Obwohl sie also Gelegenheiten hatte, trotz ihrer „Faulheit“ an Geld zu kommen, hat sie diese ausgeschlagen. Berücksichtigt man ihre vorherigen Aussagen, ließe sich der Sachverhalt so interpretieren, dass sie momentan Content Creation zum Vergnügen betreibt und noch nicht mit der Zielsetzung, damit Geld zu verdienen. Ihre Kleidungen, Gegenstände und Skripte machen eine Nutzung verschiedenster Tools und Programme nötig. Demzufolge könnten sie in ihrem Verständnis lediglich Experimente und Umsetzungen spontaner Einfälle sein, die nicht mit dem Ziel produziert wurden, in einem Geschäft als Waren angeboten zu werden.

Zum Zeitpunkt des Interviews beschränkt sich unsere Gesprächspartnerin darauf, ihre Kreationen als Tauschmittel sozialer Reziprozität zu verwenden. Dabei ist zu bemerken, dass diese Objekte des Austauschs schon durch die potentielle Möglichkeit für sie auch einen Preis zu verlangen an Wert gewinnen, der innerhalb der Reziprozität anerkannt wird.

Einige andere Nutzer scheinen laut Turn [6:53]/1 jedoch schon der Meinung zu sein, dass ihre Kreationen wert sind dafür zu zahlen. Selbst wenn man also persönlich nicht mit dem Gedanken spielt, die kommerziellen Möglichkeiten zu nutzen, werden einen wie selbstverständlich andere Nutzer darauf hinweisen. Wie Turn [6:54]/2 zeigt,



berücksichtigt sie diese Sicht bereits und arbeitet schon darauf hin Sachen zu verkaufen. Jedoch erst, wenn die dafür nötige Infrastruktur für sie gegeben ist.

Der Zweck den *Second Life* bezüglich ihrer Lebenspraxis tatsächlich erfüllt, wird in den Turns [7:13]/1 und [7:13]/2 genannt und lässt sich wohl am besten mit dem Wort „Weiterbildung“ zusammenfassen. Dieses Motiv verleitet sie verschiedene Arten von Bestandteilen der virtuellen Welt selbst zu erstellen (Skripte, Objekte, Kleidung). Dafür sind unterschiedliche Tools oder gar externe Programme notwendig. *Second Life* dient hier also als Anreiz sich auf dieses Erlernen einzulassen. Inworld stellen die Ergebnisse ihres Ausprobierens potentielle Produkte dar, was auch dazu führt, dass ihr Avatar als Produzent gesehen wird. Diese Rolle ergibt sich daher zwangsläufig, wurde von anderen an sie herangetragen und war in dem Maße von der Nutzerin nicht als Weg der Sinnstiftung von vornherein intendiert. Das Reinszenieren einer Rolle aus der Arbeitsgesellschaft war nicht das, was sie inworld tun wollte. Für ihre Lebenspraxis in einer Arbeitsgesellschaft hat das Anwenden von *Second Life* aber schon Bedeutung und zwar die einer Art Weiterbildung ihrer beruflichen Fertigkeiten.

---- Beispiel 3 ----

[...]

[9:54] Fou Foulon: wieviel zeit verbringst du denn zur zeit pro woche inworld?

[9:54] Palloo Petrov: ca 40 Stunden

[9:55] Fou Foulon: was machst du in dieser zeit hier?

[9:56] Palloo Petrov: Ich habe mir einen Gestenshop aufgebaut, Creativ Gestures, mittlerweile sehr groß geworden. Ich besitze auch eine SIM, die ich vermiete. Zur Zeit eröffne ich mit einem Freund aus SL einen Club.

[9:56] Fou Foulon: rentieren sich deine investitionen?

[9:57] Palloo Petrov: ich habe am anfang einmalig 5000L\$ also ca 15euro investiert. den rest in sl erwirtschaftet.

[9:57] Fou Foulon: wow. reicht das was du verdienst aus um nix weiter einzahlen zu müssen oder machst du richtig gewinn?

[9:58] Palloo Petrov: ich sage mal so, ich mache schon gewinn, allerdings stecke ich viel auch wieder in sl rein, jetzt zum beispiel in den neuen club. wie gesagt einzahlen tu ich aber nichts.

[9:59] Fou Foulon: interessant und wie ist es mit dem zeitaufwand?



[10:00] Palloo Petrov: Das mit dem Zeitaufwand für den Creativ Gestures zum Beispiel ist abnehmend, mit der SIM fällt halt dann arbeit an, falls ein Landstück frei wird, also unregelmäßig. Der Club dagegen ist zu Zeit das, was Zeit beansprucht, aber nicht eilt, es ist mehr eine Spass-Sache.

[10:01] Fou Foulon: Ist das alles für dich ein Hobby oder welche bedeutung hat SL für dein RL

[10:02] Palloo Petrov: Ich habe in Sl meine RL Freundin kennengelernt, also hat es schon eine starke Bedeutung. Aber RL geht natürlich vor. Egal was es dann ist, ob Arbiet oder Freizeit/Familie.

[10:03] Fou Foulon: wohnt deine Freundin weit von dir entfernt?

[10:03] Palloo Petrov: ja (noch). ;-) 460km

[10:03] Fou Foulon: wow. aber getroffen habt ihr euch schon, nehm ich an:)

[10:04] Palloo Petrov: ja

[...]

[10:18] Fou Foulon: zum schluss. woher kommst du, wohin willst du, wie alte bist du und was machst du beruflich?

[10:20] Palloo Petrov: Ich komme aus Wolfsburg, Niedersachsen. Bin 25 Jahre alt, bin selbstständig und will zu meiner Freundin ;-) Ja was die Zukunft bringt, da lasse ich mal das Schicksal und die Zeit entscheiden ;-)

[...]

(aus: Interview Nr.22 – Palloo Petrov – 8.2.2008)

Von Turn [9:56]/1 an, bis Turn [10:00], stellt der Befragte dar, wie er die ökonomische Komponente der virtuellen Welt angenommen und gestaltet hat.

Mit einer relativ simplen Geschäftsidee, einem Laden zum Verkauf von Gestures (siehe Kapitel 2.8.3. *Gestures & Animations*), den er im Laufe der Zeit vergrößerte, hat er soviel LindenDollars verdient, dass er eine SIM davon kaufen konnte. Gemäß unseren Recherchen können die Anschaffungskosten dafür bis zu 1000 USD betragen. Die entscheidendere finanzielle Belastung ergibt sich jedoch aus den monatlich an LindenLabs zu zahlenden Instandhaltungskosten (derzeit 295 USD) für das SIM. Aus seinen oben gemachten Aussagen ist zu schließen, dass er mindestens diesen Betrag monatlich inworld erwirtschaften muss, um die Rentabilität zu gewährleisten. Dies erfolgt durch Vermietung von Landparzellen auf dem SIM und mit Einnahmen durch den Verkauf in seinem Laden. Ein relativ hoher Zeitaufwand, den er in Turn [9:54]/2 mit 40 Stunden pro Woche beziffert, ist damit verbunden. Deswegen interessiert uns, welche Rolle seine Aktivitäten in *Second Life* für sein Leben haben.



Interessanterweise kommt es dabei zu einem Missverständnis. Unsere Frage in Turn [10:01] deutet unser Gesprächspartner so, als würden wir unterstellen, dass *Second Life* auf der Ebene eines Hobbys keine Bedeutung für das „echte“ Leben haben kann. Unsere Frage zielte aber darauf ab herauszufinden, ob *Second Life* für ihn als Freizeitbeschäftigung dient, oder die ökonomischen Tätigkeiten inworld auch auf finanzieller Ebene für seine Lebenspraxis Bedeutung haben. Denn bisher hat er lediglich von diesen kommerziellen Tätigkeiten berichtet. Aufgrund der von ihm beschriebenen Expansion auf verschiedene kommerzielle Bereiche inworld, gehen wir davon aus, dass er „ernstere“ Absichten in finanzieller Hinsicht verfolgt. Diese Vorannahmen sind der Grund, weshalb uns seine Antwort in Turn [10:02] verwundert. Er führt ein starkes Argument auf, um sich gegen die vermeintliche Unterstellung; *Second Life* könne, weil es ein Hobby ist, keine Bedeutung für sein „reales“ Leben haben; zu wehren. Er hat in der virtuellen Welt seine Freundin kennengelernt. Er nutzt also nicht seinen Erfolg mit seinen Projekten inworld zur Rechtfertigung, sondern einen Umstand, der unmittelbarer mit seiner Lebenspraxis verknüpft ist, nämlich seine Freundin. Dies heißt auch, dass eben jene kommerziellen Tätigkeiten nicht auf finanziellen Gewinn in seinem Leben gerichtet sind. Und es heißt auch, dass „Second Life“ für ihn ein Hobby ist, welches als solches Bedeutung hat. Da ein Hobby im Allgemeinen um des Selbstzweckes willen betrieben wird, kann seine Bedeutung Außenstehenden schwerlich mit Kriterien innerhalb der Hobbytätigkeit begreiflich gemacht werden. Weil er bestätigt, dass es ein Hobby ist, sieht er sich nun gezwungen nochmals Bezug auf den Zeitaufwand zu nehmen. In unseren Augen sei das Maß an Zeitinvestition zu hoch, vermutet er. Würde er tatsächlich für sein „reales“ Leben relevanten Gewinn machen, bedürfe es keiner weiteren Rechtfertigung. Da das aber nicht gegeben ist, unterstellte er uns als Außenstehenden den Zeitaufwand mit Realitätsverlust zu erklären. „Aber RL geht natürlich vor. Egal was es dann ist, ob Arbeit oder Freizeit/Familie.“ [10:02] ist die Aussage mit der er dies abwehrt. Er ordnet die Freizeitbeschäftigung mit *Second Life* den Kategorien Arbeit, Freizeit und Familie unter. Der Begriff „Freizeit“ ist hierbei besonders interessant. Natürlich ist davon auszugehen, dass sein Hobby *Second Life* in der arbeitsfreien Zeit stattfindet, doch scheint diese einer anderen Art von Freizeit untergeordnet. Indem er mit „Freizeit/Familie“ beiden die gleiche Priorität einräumt, vollzieht er die Unterscheidung



wohl nach den daran Beteiligten. Die Zeit, die er mit Familienmitgliedern verbringt, hat den gleichen Stellenwert wie die Zeit, die er gemeinsam mit außerfamiliären Personen, also Freunden gestaltet. Die Unterscheidung kann auch beinhalten, dass die „Freizeit“ Tätigkeiten einbezieht, die unmittelbarere Bedeutung für seine Lebenspraxis haben und denen er auf ähnlicher Ebene wie Freunden oder Familie verpflichtet ist (z.B.: Sport). In jedem Falle zählt die Beschäftigung mit *Second Life* zu keiner dieser Kategorien.

Gemäß unserer Interpretation ist sie eben jener Teil der Gestaltung arbeitsfreier Zeit, der nicht im Beisein anderer Personen verlebt und Verpflichtungen im „realen“ Leben gegenüber untergeordnet wird. Wenn es sich so verhält, ist auch klar, weshalb seine Abwehr in Turn [10:02] in seinen Augen stimmig ist. Da er in der von den drei Kategorien (Arbeit, Freizeit, Familie) nicht beanspruchten Zeit auch keine Verpflichtungen hat, kann er ruhigen Gewissens 40 Stunden in der Woche inworld verbringen. Den Begriff „Hobby“, den wir für diesen Zeitvertreib im Interview vorgeschlagen haben, lehnt er nicht ab, doch wehrt er sich dagegen, dass dieser Zeitvertreib keine Bedeutung haben soll.

Worin besteht also der Freizeitwert für den Nutzer? Der Sinn seiner kulturellen Existenz in *Second Life* ist, in dem Maße wirtschaftlich erfolgreich zu sein, welches erforderlich ist, um Projekte umsetzen und finanzieren zu können, ohne nochmals Einzahlungen vornehmen zu müssen. Wie Turn [10:00] zeigt, betrachtet er einige der damit verbundenen Handlungen, wie die Verwaltung seiner SIM, als Arbeit. Andere wiederum, wie die Eröffnung eines Clubs inworld sind „mehr eine Spass-Sache“. Dann, wenn er sich um Verpflichtungen kümmern und dafür sorgen muss, dass seine Ausgaben sich decken (Neuvermietung freigewordener Landparzellen), spricht der Nutzer von Arbeit. Wenn er diesem Druck nicht unterworfen ist, betrachtet er die Umsetzung seiner inworld Projekte als Spaß. Objektiv gesehen handelt es sich bei seinen Aktivitäten (im Sinne von Spielhandlungen) um Arbeit. Er organisiert, verwaltet, richtet ein, baut auf, vermietet etc. Doch scheint er diese erst dann als solche zu begreifen, wenn sie, wie bereits erwähnt, dem Druck des Wirtschaftens (Geld verdienen zu müssen) unterworfen sind. Ohne diesen Druck gewinnt demnach Arbeit eine Qualität, die ihm Freizeitwert verschafft. Er erhält diesen nicht zuletzt dadurch



aufrecht, indem er vermeidet mehr „echtes“ Geld zu investieren. Diese Art von „Spaß-Arbeit“ ist der Selbstzweck seines Hobbys.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass er die ökonomische Ebene als Spielwelt nutzt und gerne Mitglied der virtuellen Arbeitsgesellschaft ist. In Verbindung mit der Aussage zu den objektiven Daten, lässt sich sehen, dass sein Spielen (der Avatar als selbstständiger Geschäftsmann) sich nah an seiner lebenspraktischen Arbeit als Selbstständiger orientiert. In dieser Hinsicht entspricht er den Erwartungen von LindenLabs an ihre Zielgruppe. Er ist an der Reinszenierung einer Arbeitsgesellschaft beteiligt, die durch Nutzung der inworld-Wirtschaft und den Möglichkeiten zur Gestaltung und Organisation der Entwicklung ihres Produktes zuträglich ist.

---- Beispiel 4 ----

[...]

[9:49] You: kannst du mir deine sl aktivitaeten ein bisschen genauer beschreiben, bitte.

[9:50] Vita Mills: tja, also, ich möchte hier ein geschäft eröffnen und dazu brauch ich linden dollar, eil ich mit euro nicht anfangen will

[9:50] You: .. und geld hierfür verdienst du beim did!?

[9:50] Vita Mills: ja

[9:50] You: ist die bezahlung ein geheimnis oder verräts du was du hier bekommst?

[9:51] Vita Mills: hmmm..darüber möchte ich nicht sprechen

[9:51] You: was glaubst du wie lange du noch arbeiten musst um dir deinen sl-traum vom eigenen geschäft zu ermöglichen?

[9:52] Vita Mills: hmm, das kann noch dauern, weil ich ja auch die laufenden kosten nicht einschätzen kann..

[9:52] Vita Mills: wobei meine geschäftsidee noch sehr variiert

[...]

[9:54] You: wieviel arbeitest du denn hier pro wiche?

[9:54] You: woche

[9:54] Vita Mills: am tag zwei bis drei std

[9:54] You: jeden tag?

[9:54] Vita Mills: ja

[9:54] Vita Mills: wenn ich zeit habe

[9:55] You: verbrinst du denn auch noch etwas freizeit hier in sl, oder arbeitest du nur?



[9:55] Vita Mills: da ich auch noch den job einer reiseleiterin beim did inne habe, kann ich ddas angenehme mit dem nützlichen verbinden

[9:55] You: ganz schön was zu tun..

[9:56] Vita Mills: jepp, macht aber spass

[9:56] You: ... und was hast du für geschäftsideen im moment, wenn du sagst das variiert noch?

[9:56] Vita Mills: das sag ich nicht

[9:56] Vita Mills: wie gesagt, das variiert..heute nen laden , morgen was anderes

[9:57] You: kannst du builden und scripten?

[9:57] Vita Mills: nein, das lernen wir aber beim did hier kostenlos, wenn man mitglied ist

[9:57] You: engagiert!

[9:57] Vita Mills: das macht mein mann für mich

[...]

[10:12] You: was machst du beruflich?

[10:13] Vita Mills: im rl bin ich selbständig

[...]

[10:17] You: sorry, da bin ich schon wieder. wer ist denn jimy mills?

[10:17] Vita Mills: das ist der did promoter

[10:18] Vita Mills: warum?

[10:18] You: weil du in deinem profile von 'owner von jimy mills 's chreibst. ist das dein rl mann?

[10:18] Vita Mills: ja

[10:19] You: ist der hier auch richtig im geschäft?

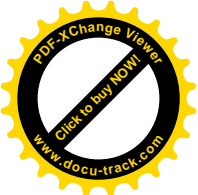
[10:19] Vita Mills: es geht...könnte mehr sein..wenn er mehr zeit hätte

[...]

(aus: Interview Nr.12 – Vita Mills – 24.7.2007)

¹ did = Deutscher Informationsdienst (private Agentur für Beratung und Informationen in und für Second Life)}

Wie der erste zitierte Turn dieser Nutzerin verrät, ist sie hauptsächlich in *Second Life* aktiv, um selbst ein Geschäft zu eröffnen. Geld dafür verdient sie inworld als Beraterin bei einer privaten Agentur (DiD). In dem Turn ist auch die Aussage zu finden, dass sie das für ihr Ziel benötigte Geld nicht durch Einzahlung von Euros erlangen will. So folgt aus diesen Aussagen, dass sie von der Agentur in der Spielwährung L\$ bezahlt wird und dies zu Tarifen, die es nötig machen längerfristig jener Tätigkeit nachzugehen. Der Stundenlohn beträgt zwischen 30L\$ und 40L\$ (zum Zeitpunkt des Interviews), wie wir durch Recherche herausfanden. Sie nimmt diese dürftige



Bezahlung und den Zeitaufwand in Kauf. Jemand, der tatsächlich Mitarbeiter einer Agentur zur Beratung in *Second Life* auf Basis eines wirklichen Beschäftigungsverhältnisses ist, wird einen Stundenlohn von umgerechnet circa 10 €Cent (1€ ≈ 410L\$) nicht akzeptieren. Es kann ihr vorrangig also nicht darum gehen, Profit aus ihrer Beschäftigung zu ziehen, der für ihre Lebenspraxis relevant wäre. Vielmehr zeigt sich hier, dass *Second Life* von ihr als Spiel und Freizeitgestaltung verstanden wird. Der Wert ihrer verdienten L\$ hat nur inworld im Sinne von Spielgeld Bedeutung.

Betrachtet man die Turns [9:52]/1 und [9:52]/2, stellt man fest, dass die Nutzerin zudem noch keine genaue Vorstellung davon hat, wie ihr Geschäftsmodell aussehen soll und wieviel Startkapital sie dafür eigentlich benötigt. Klar ist für sie nur, dass sie ein eigenes Geschäft betreiben will. Darin besteht ihr momentanes Spielziel. Um dieses zu erreichen, verbringt sie beinahe täglich zwei bis drei Stunden inworld. Ihre Aussagen und deren Reihenfolge in den Turns [9:54]/5 und [9:54]/6 implizieren, dass sie regelmäßig in *Second Life* arbeitet und den Zeitaufwand lediglich mit letztgenanntem Turn relativiert. Tatsächlich wirkt es, als ob es nicht oft vorkäme, dass dafür keine Zeit vorhanden ist. Ihre Tätigkeiten beschreibt sie als Arbeit, die Spaß macht, da sie das „angenehme mit dem nützlichen verbinden“ (Turn [9:55]/2) kann. Das ist es wohl auch, was ihr zum Zeitpunkt des Interviews den Freizeitwert verschafft, für den sie den angegebenen Zeitaufwand gerne und regelmäßig betreibt. Das sind die beiden Argumente, mit denen sie ihre Rechtfertigung auf unsere Fragen in den Turns [9:54]/1 und Turns [9:54]/4 gestaltet.

Nichtsdestotrotz soll es nicht dabei bleiben Angestellte zu spielen, sondern auf eine wirtschaftlich selbstständige Existenz hinauslaufen. Da sie dahingehend noch keine klare Idee zu haben scheint, wirkt es so, als ob ihr der momentane Zeitvertreib sehr gelegen kommt. Als wir sie nochmals auf ihre diesbezüglichen Pläne ansprechen, antwortet sie ausweichend und bestätigt mit [9:56]/4 unsere Annahmen.

In Turn [9:57]/1 versuchen wir herauszufinden, welche Fähigkeiten sie abseits ihrer Qualifikation als Beraterin inworld hat, die für ein Geschäft relevant sein können und die uns Hinweis auf eine mögliche Ausrichtung ihres Ziels geben. Ihre Antwort zeigt, dass sie keine Fähigkeiten bezüglich dem Erstellen von Objekten oder Skripten hat. Jedoch verweist sie in Turn [9:57]/4 auf ihren Mann, der sich um diese



Angelegenheiten kümmert. Hier wird ein weiteres, mögliches Motiv für ihre Beschäftigung mit *Second Life* erkennbar. Der Mann ist ebenfalls inworld beim DiD (als Promoter in ähnlicher Form wie die Nutzerin) aktiv und scheint sie bei ihrem Vorhaben zu unterstützen. Möglicherweise begreift das Ehepaar *Second Life* als gemeinsame Freizeitaktivität. Unsere Frage nach dem Umfang der Aktivitäten des Mannes in Turn [10:19]/1 beantwortet die Nutzerin mit : „es geht...könnte mehr sein..wenn er mehr zeit hätte“ (Turn [10:19]/2). Mit unserer Frage „ist der hier auch richtig im geschäft?“ setzen wir ihre Aktivitäten als Maßstab, an dem wir ihre folgende Antwort messen, denn sie ist unserer Formulierung nach „im Geschäft“. Ihre Aussage deutet darauf hin, dass der Mann weniger Zeit inworld als sie verbringt. Vielleicht bedauert sie dies.

Interessant ist zudem ihr Verständnis gegenüber Geschäften inworld, welches sich ebenfalls in dieser Aussage erkennen lässt. Mit einem gewissen Maß an Fähigkeiten ließe sich in *Second Life* Geld verdienen (denn das ist es was „im Geschäft sein“ bedeutet). Der einzige Faktor, neben den Fähigkeiten, von dem der Umfang des Verdienstes abhängig ist, ist die Zeit, welche man bereit ist zu investieren. Vor dem Hintergrund dieses Verständnis erscheint es eigentümlich, dass die Nutzerin auf der Spielebene verharrt und in Anbetracht der geringen Summen, die sie erhält, gewissermaßen „Geldverdienen“ lediglich spielt.

Unter Berücksichtigung ihrer bisherigen Nutzung von *Second Life*, lässt sich vermuten, dass auch ihr späteres Geschäft lediglich in dem Umfang betrieben werden wird, wie es nötig ist, um keine finanziellen Investitionen (durch Einzahlung von Euros) vornehmen zu müssen und kleinere Summen L\$ zu erwirtschaften. Hätte sie andere, wirtschaftliche Ambitionen, müsste sie viel zielstrebigter vorgehen, über mehr Hintergrundwissen verfügen und nicht dieser Art von Beschäftigung nachgehen, wie zur Zeit beim DiD. Anhand des Interviews lässt sich nicht sicher feststellen, ob sie sich dessen bewusst ist. Was sich aber herauslesen lässt, ist ihre Freude daran, inworld Mitglied einer gespielten Arbeitsgesellschaft zu sein. Sie spielt mit anderen in *Second Life* Angestellte eines Dienstleistungsunternehmens und freut sich am reinszenierten Arbeitsleben mit Kollegen und dem Kundenkontakt. Berücksichtigt man ihre Aussage in Turn [10:13], sie sei im „echten“ Leben selbstständig, scheint es inworld ebenfalls darauf hinauszulaufen „selbstständig“ zu spielen, egal welche Form (ob einen eigenen



Laden oder Ähnliches) dies dann annimmt. In diesem Falle wäre es wie eine Fortführung des Habitus, den sie in ihrer Lebenspraxis auf beruflicher Ebene hat.

---- Beispiel 5 ----

[...]

[8:12] You: how much time do you spend inworld? hours per day

[8:12] Missy Tairov: Hehe Probably too many :-)

[8:12] Marisia Miles: me too

[8:12] Marisia Miles: lol

[8:12] You: so most of your freetime?

[8:12] Marisia Miles: almost 6-7 hours a day/night

[8:12] Marisia Miles: lol

[8:13] Missy Tairov: I've been on for about four hours so far today.

[8:13] Missy Tairov: It depends. Sometimes I'm not on for a week or two. But I miss it.

[8:14] You: i see. and on which main activities do you spend that time?

[8:14] You: maybe its best you give a short summary of your last SL week

[8:14] Marisia Miles: explore places, work as hostess or manager, dance and listen music with my sl friends

[8:15] Missy Tairov: Okay... shopping, shopping, dancing, a bit of shopping, relax a little, do some more shopping to get an outfit to go dancing in, go dancing in it, relax a little more....

[8:15] Marisia Miles: lol missy

[8:15] Missy Tairov has a very deep SL existence

[8:16] Marisia Miles: hahahahahaha

[8:16] You: hehe. what are you buying mostly, Missy?

[8:16] Marisia Miles: clothes

[8:16] Marisia Miles: hairs

[8:16] Missy Tairov: You mean you can buy things that you don't wear?

[8:16] Marisia Miles: shoes

[8:16] Marisia Miles: hahahahahaha missy

[8:17] Missy Tairov: Yes. Clothes, hair and shoes pretty much covers it.

[8:17] You: how much money do you spend on that? i mean are you buying LS?

[8:17] Missy Tairov: To begin with I wanted to earn all the money I spent in SL.

[8:17] Marisia Miles: me too

[8:17] Missy Tairov: Then, about two days later, I realised that was a ridiculous idea.

[8:18] Marisia Miles: lol



[8:18] Missy Tairov loves her PayPal¹

[8:18] Marisia Miles: hahahahaha

[8:18] Missy Tairov: I feel it's my civic duty to keep the SL economy going.

[...]

[8:27] Missy Tairov: My project is

[8:27] Missy Tairov: to buy up as many stores as I can.

[8:27] Marisia Miles: lol

[8:27] Missy Tairov: I mean, their contents. Not the business.

[...]

[8:39] You: what purpose does SL have for your RL?

[8:39] You: *has

[8:40] Missy Tairov: What is this "purpose" you speak of?

[8:41] Marisia Miles: SL gives the opportunity to meet ppl from other countries.... i m sure i couldnt meet my SL friends with another way

[8:41] Missy Tairov: Yes. And it's nice to disappear from RL for a bit.

[...]

(aus: Interview Nr.21 – Marisia Miles & Missy Tairov – 8.2.2008)

{Allgemeine Anmerkung zu diesem Beispiel: Dieses Interview in einer kleinen Gruppe von Avataren geführt, wobei sich zwei auf das Gespräch mit uns einließen. Von den hier zitierten Aussagen sind für die folgende Interpretation vorrangig nur die von der Nutzerin die sich hinter Missy Tairov verbirgt relevant.}

¹ *PayPal = Dienstleister für Transaktionen von Mittel- und Kleinbeträgen im Internet, der für Online-Handel genutzt wird.}*

Zu ihrem Zeitaufwand macht die Nutzerin von Missy Tairov keine genauen Angaben. Jedoch lässt sich aus den Aussagen in den Turns [8:12] /2 und [8:13]/2 schließen, dass *Second Life* Hauptbestandteil ihrer Freizeitgestaltung ist, auch wenn sie manchmal ein oder zwei Wochen nicht inworld sein kann. In dieser Zeit vermisst sie die virtuelle Welt, was die Bedeutung illustriert, die *Second Life* in ihrer Freizeitgestaltung hat. Am Tage des Interviews hat sie nach eigener Angabe bereits vier Stunden in der virtuellen Welt verbracht. Interessant ist, womit sie diese Zeit verbringt:

“Okay... shopping, shopping, dancing, a bit of shopping, relax a little, do some more shopping to get an outfit to go dancing in, go dancing in it, relax a little more....” (Turn [8:15]/1)

Offensichtlich scheinen ihre Aktivitäten vorrangig dem Konsum gewidmet zu sein. Zu



großem Teil dient dieser der Ausstattung des Avatars, wie in [8:17]/1 klarer ersichtlich wird. Außerdem hat sie Spaß daran, mit ihrem Avatar tanzen zu gehen oder sich zu entspannen. Diese Entspannung dürfte darin bestehen, keiner der angegebenen mit Konsum verbundenen Tätigkeiten nachzugehen. Dies könnte etwa das bloße Chatten mit anderen Nutzern oder das Besuchen von besonderen Orten in der virtuellen Welt sein. Dass sie die Ausstattung ihres Avatars so umfangreich betreibt, zeigt, wie wichtig ihr das Aussehen im Kontakt mit anderen Avataren ist. Herauszulesen ist dies in der Passage: „[...]shopping to get an outfit to go dancing in[...]“.

Sie nimmt die von LindenLabs vorgeschlagene Rolle als „Konsument“ gern an und scheint begeistert von den vielen Angeboten zum Avatardesign, wie in Passage [8:27] bestätigt wird. Das Geld für ihre Anschaffungen verdient sie nicht inworld. Obwohl sie dies anfänglich vorhatte, nahm sie schnell davon Abstand und kauft seitdem L\$ durch Einzahlungen via PayPal. Diese in den Turns [8:17]/3, [8:17]/5 und [8:18]/2 enthaltenen Informationen zeichnen ein Verständnis von der Nutzung der *Second Life*-Ökonomie, welches sehr kontrastiv ist zu dem, welches im vorangegangenen Interview zu erkennen war. Die Nutzerin von Vita Mills scheute sich sehr davor Einzahlungen zu tätigen und wollte die L\$ selber erwirtschaften. Missy Tairovs Nutzerin hingegen hat schnell eingesehen, dass ihr dieser Weg zu umständlich ist, um die keineswegs beträchtlichen Beträge zu erlangen. Sie hat die Versuche, durch ähnliche Tätigkeiten wie die Nutzerin von Vita Mills L\$ zu verdienen, schnell aufgegeben und scheint auch keine Ambitionen zu haben, auf anderem Wege (wie einen eigenen Laden)ihren Konsum inworld zu finanzieren. Dies lässt sich auch daran erkennen, dass keine ihrer Aktivitäten mit Content Creation, also Produktion zu tun hat. Vielmehr hat sie die Sichtweise entwickelt, durch die Einzahlungen ihren Teil zu der Aufrechterhaltung der ökonomischen Komponente von *Second Life* beizutragen. Dadurch dient sie natürlich auch dem gestalterischen Bereich, indem sie in ihrer Rolle als Konsumentin die Produktion anregt. So positioniert sie sich innerhalb der virtuellen Arbeitsgesellschaft auf Seite der Nutzer von erstellten Waren. Sie drückt dies in Turn [8:18]/4 mit den Worten „I feel it's my civic duty to keep the SL economy going.“ aus. Obwohl eher scherzhaft gemeint, wie sich aus dem Kontext schließen lässt, spricht sie dennoch von einer „Bürgerpflicht“. Ob nun scherzhaft gemeint oder nicht, antizipiert sie den



Sachverhalt, dass es nicht nur Produzenten braucht, um eine Ökonomie am Leben zu halten.

Der Sprachstil der Nutzerin ist an dieser Stelle besonders interessant, weil er ihr Verständnis von ihrer Beschäftigung mit *Second Life* hervorhebt. Wie eben schon angedeutet, verwendet sie vorrangig einen sehr humoristischen Stil in ihren Antworten. Dieser Stil äußert sich unter anderem in Emoticons (Turn [8:12]/2), Zuschreibungsturns der dritten Person (Turn [8:15]/3; [8:18]/2) und Übertreibungen (Passage [8:27]). Nahezu jede ihrer Antworten wird mit einem flapsigen „Tonfall“ versehen, so dass es wirkt, als belächle sie sich und ihre Aktivitäten. Dies setzt voraus, dass sie über ihr Tun reflektiert und dabei einen Maßstab benutzt, der ihr Verhalten inworld als kindisch oder albern klassifiziert. Und genau dies, nämlich inworld albern und „konsumverrückt“ sein zu dürfen, ist einer der Gründe, weshalb sie *Second Life* nutzt und Spaß an der Art hat, wie sie es tut. In ihren Augen muss sie sich dafür auch nicht rechtfertigen, denn zum Einen deutet ihre humoristische Art darauf hin, dass sie weiß was sie tut und zum anderem ist *Second Life* eine Freizeitbeschäftigung, die für sie keiner Begründung bedarf. Dass es ein Zeitvertreib ist, macht nicht nur die Aussage deutlich, dass sie auch manche Wochen gar nicht inworld sein kann. Vor allem Turn [8:41]/2 zeigt sehr gut, welche Rolle sie der virtuellen Welt einräumt. Sie spricht davon, wie nett es ist, ein bisschen aus dem echten Leben verschwinden zu können.

---- Beispiel 6 ----

[...]

[10:38] You: aslo was machst du so alles inm sl?

[10:38] Esmayeeli Delphin: im moment entwickle ich den austria city sim

[10:39] You: du bist der owner hab ich gelesen, ganz alleine?

[10:39] Esmayeeli Delphin: ja

[10:39] You: hast du das hier alles selbst entwickelt?

[10:39] Esmayeeli Delphin: das meiste

[...]

[10:40] You: wie würdest du deinen sim beschreiben?

[10:41] Esmayeeli Delphin: ein Simulation von einer stadt land mit culture und ART schwerpunkt

[10:41] You: finden hier events oder ausstellungen statt?



[10:42] Esmayeeli Delphin: es finden verknüpfungen von RL events mit SL events statt

[10:42] Esmayeeli Delphin: wie zb das pavarotti Memorial

[...]

[10:49] You: also wie viel zeit verbringst du denn dann hier in sl?

[10:50] Esmayeeli Delphin: ggg

[10:50] Esmayeeli Delphin: viel zu viel

[...]

[10:52] You: wie rechtfertigst du denn den ganzen zeitaufwand hier in sl gegenüber deinem rl?

{[10:52] Esmayeeli Delphin: aber kein RL bau oder medium kann so schnell reagieren wie in SL}

[10:52] Esmayeeli Delphin: wie ?

{[10:52] You: das stimmt}

[10:52] Esmayeeli Delphin: ist entwicklung

[10:53] Esmayeeli Delphin: investition in die zukunft

[10:53] You: ok, verstehe

[10:53] Esmayeeli Delphin: ist ein neues medium

[10:53] Esmayeeli Delphin: wer es verstehn will muss es auch nutzen

[10:53] Esmayeeli Delphin: übermorgen werden es nur noch konsumierbar sein

[10:54] You: wo oder besser warum siehst du denn ein so grosses potential hier in sl?

[10:55] Esmayeeli Delphin: es ist das was passieren wird

[10:55] Esmayeeli Delphin: ich hab zb

[10:55] Esmayeeli Delphin: messen gesehn wo der kleine entwcikler neben den riesen SAP seinen stand hatte

[10:55] Esmayeeli Delphin: und der kleien entwickler hat merh interesse und kunden gehabt

[10:55] Esmayeeli Delphin: es gibt die medien den leuten zurück

[10:56] Esmayeeli Delphin: nicht merh einzelne riesen werden bestimmen

[10:56] Esmayeeli Delphin: web 2.0 ist nur der anfang

[10:56] Esmayeeli Delphin: ein blog zb kann einer Firma massiv schaden

[10:56] Esmayeeli Delphin: nur ein eintrag

[10:56] Esmayeeli Delphin: oder vördeern

[...]

[11:15] You: also wieviele stunden lebst du denn dann pro tag oder woche hier?

[11:15] Esmayeeli Delphin: kommt drauf an wie viel zu tun ist und wie viel zeit ich hab

[11:15] Esmayeeli Delphin: zum vergleich



[11:16] Esmayeeli Delphin: mein medien konsum für andere medien hab ich extrem eingeschränkt

[11:16] Esmayeeli Delphin: also wenn ein andere TV schaut

[11:16] Esmayeeli Delphin: schau ich SL

[11:16] Esmayeeli Delphin: TV ist auf fast 0

[11:16] Esmayeeli Delphin: und das obwohl ich für das medieum arbeite

[11:17] You: ach, du arbeitest fürs tv.

[11:17] Esmayeeli Delphin: jop

[11:17] You: .. und schaust selber nicht

[11:17] Esmayeeli Delphin: ja

[11:17] You: find ich witzig

[11:18] Esmayeeli Delphin: es reicht wenn ich dafür arbeit

[11:18] Esmayeeli Delphin: da brauch ich privat nicht auch noch glotzen

[11:18] Esmayeeli Delphin: oder zeit verschwenden

[...]

[11:59] You: bekommst du mit deinen sl aktivitäten auch geld rein oder zahlst du richtig drauf für deine ideen?

[11:59] Esmayeeli Delphin: ggg

[11:59] Esmayeeli Delphin: ich zahl noch richtig

[11:59] Esmayeeli Delphin: aber ich sehs als invest

[...]

(aus: Interview Nr.15 – Esmayeeli Delphin – 10.9.2007)

{Allgemeine Anmerkung zu diesem Beispiel: Der Interviewte ist Legastheniker.}

In den ersten beiden zitierten Passagen dieses Interviews bitten wir den Befragten seine Aktivitäten zu nennen und zu beschreiben. Er ist Besitzer und Betreiber einer SIM, die er fast vollständig allein gestaltet hat, unter Verwendung von Anregungen aus dem Stadtbild Wiens. Zweck dieses Tuns ist die Produktion und Präsentation von kulturellen Inhalten in der virtuellen Welt. Auf die Frage, wieviel Zeit er dafür aufwendet, reagiert mit den Turns [10:50]/1 und [10:50]/2. Die erste dieser beiden Aussagen („ggg“ = Akronym für breites Grinsen) impliziert sein Selbstbewußtsein gegenüber seiner folgenden Antwort „viel zu viel“. Er ist sich bewußt, dass die Menge in unseren Augen viel zu hoch wäre, wehrt diese Ansicht jedoch mit den Turns ab. Jede konkrete Angabe, die er dazu machen würde, wäre demnach für unsere Maßstäbe als Außenstehende zu hoch, deswegen muss er auch keine genaue Zahl nennen. Eine



ähnliche Antwort liefert er in Passage [11:59] bezüglich des finanziellen Aspektes, die er wiederum mit einem „ggg“ einleitet, nicht mit einer konkreten Angabe versieht und auch hier von Investition spricht. Wir gehen dem jedoch nach und wollen wissen, wie er den Aufwand denn rechtfertigt, wenn er ihn schon als viel zu hoch einschätzt. Dies veranlasst ihn dazu in den folgenden Turns sein Verständnis von *Second Life* und der allgemeinen Notwendigkeit der Beschäftigung damit darzustellen. Wir interpretieren seine Aussagen dazu nun folgendermaßen. Zunächst macht er deutlich, dass die virtuelle Welt ein neues Medium sei, welches jetzt verstanden und genutzt werden muss, weil es sonst „übermorgen [werden] es nur noch konsumierbar sein“ ([10:53]/5) wird. Demzufolge stellen Fragen nach aufgewendeter Zeit und finanziellem Gewinn Kategorien dar, in denen in diesem Zusammenhang nicht gedacht werden darf, wenn man sich adäquat dieser Entwicklung widmen will. Warum er *Second Life* diese Bedeutung im Sinne einer Zukunftsträchtigkeit einräumt, erklärt er mit einem Exkurs zum Thema *Web 2.0*. Momentan sei die virtuelle Welt wohl noch eine der Medienkomponenten des *Web 2.0*, welches sich über eine veränderte Haltung gegenüber der Nutzung des Internets definieren lässt. Das Internet und seine Inhalte sollen demzufolge von Nutzern für Nutzer gestaltet werden, nicht zuletzt auch, um sie der Dominanz der Medienkonzerne zu entheben. Der Interviewte drückt dies mit den Worten: „es gibt die medien den leuten zurück“ (Turn [10:55]/5) aus. Um diese Anwendungsmöglichkeit adäquat nutzen zu können, muss man sich seiner Meinung nach auch intensiv damit beschäftigen und daran teilhaben. Die andere Seite, nämlich dass die Funktions- und Marktmechanismen des *WorldWideWeb* immer noch die gleichen, von den Kommunikationskonzernen und der Werbewirtschaft etablierten und dominierten sind, blendet er in seiner geschilderten Vision vom *Web 2.0* aus. Laut seinem Turn [10:56]/2 sei dies ohnehin erst der Anfang der Entwicklung neuer Medien. *Second Life* scheint in seinen Augen eine weitere Stufe jener Entwicklung zu sein. Um diesen Fortschritt wirklich verstehen zu können, ist er bereit Zeit und Geld zu investieren. Unausgesprochen positioniert er sich in dieser Passage auf der Seite der Pioniere, der Leute, die sich die Medien zurückholen. Das veranlasst uns, eine genauere Vorstellung zu seinem Aufwand bekommen zu wollen und so fragen wir nochmals danach, nicht zuletzt auch, weil er dazu bisher noch keine klaren Angaben gemacht hat. Aufgrund unserer persönlichen Erfahrungen mit *Second Life* können wir



uns schwer vorstellen, wie die allgemeinen Möglichkeiten, insbesondere die technischen Voraussetzungen, die Grundlage für die Umsetzung seiner Vision sein könnten. In unseren Augen wird *Second Life* vom Großteil der Nutzer eben nicht als Medium, als Werkzeug zum Informationsaustausch verstanden. Deswegen interessiert uns, wie jemand, der es als solches begreift, seine Beschäftigung damit charakterisiert. Wir operieren hierbei mit den Kategorien Arbeit und Freizeit. Als Kriterien bei dieser Einstufung dienen uns wiederum der Zeitaufwand, die finanziellen Investitionen und der Zusammenhang diese beiden Aspekte mit dem Selbstverständnis der Nutzer. Weil der Interviewte offenbar jemand ist, der *Second Life* nicht im Sinne eines Spieles nutzt, sondern als Werkzeug instrumentalisiert, beharren wir also auf Aussagen zu unseren Kriterien, um uns ein genaueres Bild von seinem Selbstverständnis machen zu können. Und gerade weil er sich scheinbar so gegen diese von uns herangetragenen Kriterien wehrt, versprechen wir uns aus seinen Antworten Hinweise auf die Beschaffenheit seines Pioniergeistes.

Wir fragen ihn also nochmals nach der Zeit. Die Formulierung in Turn [11:15]/1, wie viele Stunden er inworld „lebt“, zeigt deutlich, dass wir uns auf seine Sicht einlassen, nach welcher er nicht zwischen virtueller und tatsächlicher Welt bzw. Existenz trennt. Zu seiner Antwort in Turn [11:15]/2 gibt es bezüglich der Formulierung „kommt drauf an wie viel zu tun ist“ zwei Lesarten. Entweder ist er immer dann inworld, wenn ihm die anderen Verpflichtungen seiner Lebenspraxis die Möglichkeit dazu lassen; oder aber, er ist nach der Maßgabe seiner Verpflichtungen innerhalb der virtuellen Welt eingeloggt. In jedem Fall bezieht sich der zweite Teil der Aussage „wie viel zeit ich hab“, auf von anderen Verpflichtungen, wie Erwerbstätigkeit, freie Zeit. Diese Verpflichtungen, bzw. anderweitigen Beschäftigungen hängen laut seiner folgenden Antworten mit der Nutzung anderer Medien (was wiederum bestätigt, dass er *Second Life* als ein solches einschätzt) oder mit seiner Erwerbstätigkeit zusammen. Seinen Beruf übt er beim Fernsehen aus. Dieser Umstand könnte eine Ursache für seine Haltung gegenüber der virtuellen Welt als Instrument zum Austausch von Informationen und Kulturellem sein. Er ist es aufgrund seines Berufes gewohnt, ein solches Mittel nicht nur zu nutzen, sondern auch an der Produktion beteiligt zu sein. Folglich trägt er dieselbe Gewohnheit an *Second Life* heran.



Um in der Interpretation noch weiter zu gehen, sei hier nochmals betont, dass er Fernsehen, virtuelle Welt und das Internet den Medien zuordnet. Dies bestätigt unsere Ansicht, dass dieser Nutzer im Allgemeinen eine Affinität, eine Neigung zu den Medien und ihrem Gebrauch hat. So könnte eben genau darin die Ursache liegen, weshalb er virtuelle und tatsächliche Welt nicht voneinander trennt und *Second Life* nicht als Spiel versteht. Und das ist dann auch der Grund, weshalb er sich gegen unsere Kategorien von Arbeit und Freizeit wehrt. Er geht sowohl in seinem Beruf als auch in der „Freizeit“ seinen Neigungen nach und sieht sich somit zu einer Differenzierung in diese beiden Kategorien nicht gezwungen.

Ungeachtet dessen ist der Interviewte mit Sicherheit ein von den Betreibern gern gesehener Konsument. Er leistet sich nicht nur eine eigene SIM und trägt zur Gestaltung der virtuellen Umgebung bei, sondern noch viel bedeutsamer: Er agiert als ein selbsternannter Mitentwickler, der sich dem Ziel verschrieben hat, *Second Life* als sogenannte Internetplattform zu etablieren. Gerade von solchen Visionären lebt ihr Produkt.

FAZIT: DER KONSUMENT ALS PRODUZENT

Wie wird mit dem Angebot von Linden Lab, die kulturelle Existenz inworld tatsächlich auf der Ebene einer reinszenierten Arbeitsgesellschaft zu bilden, umgegangen? Die Interpretationen zu den Beispielen haben gezeigt, wie groß das Spektrum an Positionierungen zu diesem Angebot ist. Und es hat sich ebenfalls erkennen lassen, dass die virtuellen Existenzen der Nutzer in Verbindung mit diesem Angebot geprägt sind von Aspekten, die ihre tatsächliche Existenz in der Arbeitsgesellschaft enthält. Sei es der passionierte, in Rente gegangene Webdesigner, der sich im Ruhestand Mehrwissen aneignet und ein Zubrot verdient; die Grafikerin, welche durch *Second Life* zur Weiterbildung angeregt wird und durch ihr Ausprobieren inworld Produzentin wird; der Selbstständige, der als Hobby inworld Spaß daran hat an Projekten zu arbeiten; die Selbstständige, welche Arbeit spielt, weil sie dies als sinnvollste Spielgestaltung ansieht; eine Nutzerin, die inworld leidenschaftlich dem nachgeht, was in der kapitalistischen Arbeitsgesellschaft angeblich am meisten Spaß



macht: der Konsum; oder der in der Medienbranche Tätige, der mit der virtuellen Welt seiner Vision zukünftiger Medien folgt.

Ihnen allen bleibt unabhängig von ihren verschiedenen Positionen gemein, dass sie die von den Betreibern angebotenen Versatzstücke annehmen und nutzen. Es wird produziert und konsumiert. Sowohl das Produkt *Second Life*, als auch die Bestandteile, aus denen sich diese virtuelle Welt inworld konstituiert. Durch ihre Teilnahme nutzen die User nicht nur das Programm, sie haben mit ihrer Aktivität auch an der Produktion dessen teil, was dieses Programm erzeugt: die virtuelle Welt von *Second Life*.

Das erwähnte Spektrum an Positionierungen, lässt sich am sinnvollsten anhand dreier Kategorien aufzeigen, die sich vorrangig an der Art und dem Grad der Nutzung des Angebotes orientieren. Linden Lab hat *Second Life* kein Spielziel, keine feste Spielgestaltung verliehen. Der Nutzer kann bzw. muss seinen Sinn des Spielens selbst bestimmen. In Form der Bausteine Wirtschaft und Produktion von Gestaltungsbestandteilen machen sie lediglich den Nutzern den Vorschlag, ihre Spielgestaltung auf dem daraus zusammengesetztem Weg zu vollziehen.

Eine Kategorie innerhalb des Spektrums umfasst demzufolge jene Nutzer, die diesen Vorschlag umfangreich annehmen. Das Verhalten der virtuellen Agenten dieser Anwender orientiert sich an den von den Betreibern vorgeschlagenen Rollen „Produzent“, „Konsument“ und „Händler“, oder den sich aus der reinszenierten Arbeitsgesellschaft zwangsläufig ebenfalls ergebenden Rollen „Arbeitnehmer“ und „Arbeitgeber“ (vor allem im Bereich der Dienstleistungen inworld). Die Spielgestaltung findet bei dieser Kategorie hauptsächlich in einer virtuellen Arbeitswelt statt und die Nutzer finden Spaß daran z.B. Angestellter, Selbstständiger oder Konsument zu spielen (wie in den Beispielen 3, 4, 5). Die Beschäftigung in *Second Life* erfährt also auf der Ebene des Spielziels dadurch Sinnstiftung, dass die kulturelle Existenz inworld sich an den anerkannten „sinnvollen“ Tätigkeiten in einer lebenspraktischen Arbeitsgesellschaft organisiert. Die Beschäftigung mit *Second Life* findet Rechtfertigung im Begriff Freizeit oder Hobby.

Von dieser Kategorie unterscheiden wir diejenigen, welche die Beschäftigung mit *Second Life* nicht in diese Begriffe fassen, sondern sie als Bestandteil ihrer lebenspraktischen Bewährung durch Arbeit sehen. Dies betrifft jene Nutzer, die *Second Life* als Werkzeug begreifen und sich dadurch beispielsweise vermarktbares



Mehrwissen über die Programmnutzung und Ähnliches aneignen (wie in den Beispielen 1, 6). Die Beschäftigung *in* der virtuellen Welt ist hauptsächlich auf persönliche Interessen und nicht zwangsläufig auf das Angebot bezogen, Mitglied einer virtuellen Arbeitswelt zu spielen. Es verhält sich vielmehr so, dass - wenn schon die Anwendung des Programms objektiv eher der Arbeit zuzuordnen ist - inworld Arbeit nicht noch spielerisch reinszeniert werden muss.

Die dritte Kategorie umfasst Nutzer, für die *Second Life* eine Freizeitbeschäftigung ist, die aber inworld nicht vorrangig mit der dortigen Arbeitswelt verknüpft ist. Diese Komponente wird nur zu Teilen bei der Gestaltung des Spielsinns einbezogen. Häufig werden sie erst durch Andere inworld zur Nutzung dieser Komponente angeregt und ihre Avatare mit Rollen wie „Produzent“ versehen (wie in Beispiel 2).

Um diesen Ausführungen nun weitere kritische Deutungen hinzuzufügen, möchten wir Theodor W. Adornos Sichtweisen einbeziehen, die er in seinem Aufsatz „Freizeit“ skizziert. In diesem operiert er mit denselben Begriffen, die auch wir verwendet haben: Arbeit und Freizeit. Zum Begriff der „Freizeit“ äußert er sich darin folgendermaßen: „Das Wort [...] weist auf eine spezifische Differenz hin, die von der nicht freien Zeit, von der, welche die Arbeit ausfüllt, und zwar, darf man hinzufügen die fremdbestimmte. Freizeit ist an ihren Gegensatz gekettet. Dieser Gegensatz, das Verhältnis, in dem sie auftritt, prägt ihr selbst wesentliche Züge ein.“ Und weiter: „Es besagt nicht weniger, als dass, selbst wo der Bann sich lockert und die Menschen wenigstens subjektiv überzeugt sind, nach eigenem Willen zu handeln, dieser Wille gemodelt ist von eben dem, was sie in den Stunden ohne Arbeit loswerden wollen.“¹⁹

Mit anderen Worten: Schon weil die gemeinte Zeit mit einem Begriff benannt wird, der eine Differenzierung zum Eigentlichen, zum Bestimmenden, der Arbeit vornimmt und sie somit gleichsam dieser zuordnet, wird sie von den Mechanismen dieses Bestimmenden geformt (allein schon durch den Aspekt des finanziellen Aufwandes). Die Menschen seien somit gezwungen, ihre Freizeit in Beziehung zu ihrer Arbeit zu setzen und sie in Relation zu den von der Arbeitswelt bestimmten Kriterien zu bringen

¹⁹ ADORNO, Theodor W.: *Freizeit*; 1.Aufl. Gesammelte Schriften 10.2: *Kulturkritik und Gesellschaft II*; Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1977, S. 645



(also entweder etwas ebenso „Sinnvolles“ oder etwas zur Wiederherstellung der Arbeitskraft Geeignetes zu tun). Der ganze Aufsatz beschäftigt sich, von dem so verstandenen Begriff der Freizeit aus agierend, mit der Frage, was die Menschen nun mit dieser Zeit anfangen und welche Chancen für ihre Selbstverwirklichung die Entwicklung ihrer Freizeit bietet. Im Falle von *Second Life* zeigt sich die Unfreiheit der Menschen in ihrer Freizeit und deren Gestaltung am deutlichsten daran, dass sie mit dem Angebot konfrontiert werden, eine kulturelle Existenz nach Kriterien einer virtuellen Arbeitsgesellschaft zu gestalten. Sie dürfen in dieser simulierten Welt alles tun, was sie wollen bzw. was ihnen die Technik davon erlaubt. Es gibt kein Spielziel, keine Vorgaben. Jedoch gibt es virtuelles Geld, was die potentielle Möglichkeit bieten soll, das Sinnvollste in der modernen Arbeitsgesellschaft zu tun, nämlich dies zu. Wie einige unserer Beispiele in diesem Kapitel gezeigt haben, finden sich tatsächlich Nutzer, die dieses Angebot vollständig aufgreifen. Es scheint, als wüssten sie mit ihrer Freizeit nichts Besseres anzufangen, als selbst da noch zu arbeiten, wo sie es nicht müssen. Adorno hätte hier sicherlich von Phantasielosigkeit gesprochen, die ihre Ursache in der permanenten Versagung und Verunglimpfung von Gelegenheiten zum Phantasieren in der modernen Gesellschaft hat und in der kulturindustriellen Vermarktung der Ergebnisse des Phantasierens, sofern jene in dafür relevanten Bereichen, wie Kunst, anfallen. Sie resultiert aus der Verzweiflung über diese Zustände, die mittlerweile in Form von Langeweile zur Gewohnheit geworden ist.

„Die gesellschaftlich eingepflanzte und anbefohlene Phantasielosigkeit macht die Menschen in ihrer Freizeit hilflos.“²⁰

Die virtuelle Welt erscheint aus diesem Blickwinkel wie ein durch Softwaretechnik determinierter Sandkasten, in dem mit den Resten der Phantasie ein wenig herumgespielt werden darf und vielleicht ein wenig Spielgeld gemacht werden kann. Vor diesem Hintergrund erscheinen die Werbefloskeln von Linden Lab fast zynisch. Einerseits versprechen sie, dass der „Ihrer Kreativität keine Grenzen gesetzt“²¹ wären, andererseits installieren sie ein virtuelles Finanzsystem, falls den Nutzern doch nichts Besseres einfällt. Die Resultate des Wirkens der „Bewohner“ werden dann noch als

²⁰ ADORNO, Theodor W.: a.a.O., S. 651

²¹ Linden Research Inc.: *What is Second Life?*; 2008: <http://de.secondlife.com/whatis>; Stand: Juli 2008



Freiheit wird von den Betreibern funktionalisiert und sie selbst werden noch an der Reproduktion dieses Bedürfnisses beteiligt. Als Steigerung werden sie angeleitet, die Reproduktion inworld zu vermarkten.

Dennoch ist das Selbstverständnis der betreffenden Nutzer nicht zu unterschlagen. Offenbar hat eben jenes „Arbeit spielen“ einen Freizeitwert für sie. Und der ist in der selbstbestimmten Tätigkeit zu suchen. Laut Adorno „[...] soll die Freizeit, vermutlich damit man danach um so besser arbeiten kann, in nichts an Arbeit erinnern.“²² Die Nutzer haben offensichtlich eine andere Auffassung von den Bestandteilen der Arbeit, an die sie nicht erinnert werden wollen, als die Tätigkeit an sich. Vielmehr klammern sie bewusst damit verbundene Zwänge, etwa den der Leistungsoptimierung und Gewinnmaximierung, der Anpassung an betriebliche Strukturen und Ähnliches aus; bestimmen selbst was sie in der virtuellen Welt anfangen und wie sie ihre technischen Möglichkeiten nutzen. Diese Züge finden sich auch und vor allem bei den „Bewohnern“ von *Second Life*, welche vorrangig gar nicht daran interessiert sind, an der Reinszenierung der arbeitgesellschaftlichen Verhältnisse durch ökonomische Aktivitäten teilzuhaben. Sie haben andere Hauptinteressen, denen sie nachgehen und investieren wenig Energie darauf, selbst ein Geschäft zu besitzen oder permanent zu konsumieren.

Wie man hier schon erkennen kann, offenbart sich die virtuelle Welt von *Second Life* als ambivalentes Wechselspiel zwischen der Anpassung an die gegebenen Strukturen und der Reinszenierung realer Verhältnisse auf der einen, und selbstbestimmtem Spielen auf der anderen Seite.

Man könnte der Selbstbestimmung mit den Worten Adornos entgegenzutreten, indem man behauptet, dass sie sich ohnehin nur auf Pseudoaktivitäten, wie er es nennt, anwendet. Er stellt diese Aktivitäten wie folgt dar:

„Man wird allgemein in der Pseudo-Aktivität ein zurückgestautes Bedürfnis nach Änderung der versteinerten Verhältnisse vermuten dürfen. Pseudo-Aktivität ist fehlgeleitete Spontaneität. Fehlgeleitet aber nicht zufällig, sondern weil die Menschen dumpf ahnen, wie schwer sie ändern könnten, was auf ihnen lastet. Lieber lassen sie in scheinhafte, illusionäre Betätigungen, in institutionalisierte Ersatzbefriedigungen sich abdrängen, als dem Bewusstsein sich zu stellen, wie versperrt die Möglichkeit heute ist.“²³

²² ADORNO, Theodor W.: a.a.O., S. 647

²³ ADORNO, Theodor W.: a.a.O., S. 652

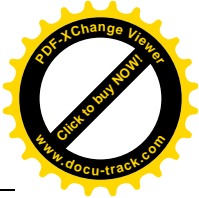


Mit dieser Behauptung ließe sich der gesamte Bereich der freizeitmäßigen Content Creation und der gespielten Arbeitswelt verunglimpfen. Besonders weil die „illusionären Betätigungen“ in einer „nur der Möglichkeit nach vorhandenen Welt“, also einer computersimulierten stattfinden, die schon von vornherein jedwede Aktivität in ihr zur Illusion macht. Zudem ist die Gestaltung der Umgebungssimulation nur mit den vorgegebenen Mitteln möglich, die erst erlernt werden müssen und nicht mehr gestatten, als die Software erlaubt. Dieser Umstand richtet die Spontanität inworld zu und leitet sie um in eine scheinbare Produktivität, die nur inworld Relevanz hat. So gewinnt Adornos Satz: „Die Pseudoaktivitäten sind Fiktionen und Parodien jener Produktivität, welche die Gesellschaft auf der einen Seite unablässig fordert, auf der anderen fesselt und in den Einzelnen gar nicht so sehr wünscht.“²⁴ in Zusammenhang mit *Second Life* besonders schweres Gewicht. Viele „Bewohner“ basteln ein wenig, spielen herum und probieren die Ergebnisse mehr oder minder ambitioniert zu L\$ zu machen, nicht zuletzt auch, weil es fast jeder dort so macht.

Die Produktivität richtet sich auf die Gegebenheiten inworld und ihre Ergebnisse sind außer durch Mehrwissen über die Technik kaum in die Lebenspraxis transferierbar und somit für die Gesellschaft wenig bedenklich.

In Kontrast zu dieser Nutzungsweise und Adornos Aussage stehen unserer Ansicht nach jene Anwender, die ihre Tätigkeiten nicht in den Zusammenhang von Arbeit und Freizeit bringen, sondern sie als Umgang mit einem Medium verstehen, was ihrer Neigung (ebenso wie ihr Beruf) entspricht und für sie als Teil ihrer Lebenspraxis gilt. Sie nehmen sich die angebotene Freiheit von LindenLabs und instrumentalisieren *Second Life* für ihre Zwecke. Auch bei den anderen „Bewohnern“ lässt sich, wie bereits angedeutet, dieser Zug in der Betrachtung und Ausübung ihrer Aktivitäten finden. Wenn sie schon nicht immer genau wissen, womit sie ihr Spiel gestalten, so wissen sie doch ziemlich genau, worauf sie sich nicht einlassen wollen und auch nicht müssen. Denn gerade weil sie *Second Life* mit „Freizeit“ verbinden und ihr Spielen mit dem Freizeitwert begründen, werden sie auch immer auf der Bedeutung von „frei“ in diesem Wort beharren.²⁵

²⁴ ADORNO, Theodor W.: a.a.O., S. 652



²⁵ „Die Integration von Bewusstsein und Freizeit ist offenbar doch noch nicht ganz gelungen. Die realen Interessen der Einzelnen sind immer noch stark genug, um, in Grenzen, der totalen Erfassung zu widerstehen. Das würde zusammenstimmen mit der gesellschaftlichen Prognose, dass eine Gesellschaft, deren tragende Widersprüche ungemindert fortbestehen, auch im Bewusstsein nicht total integriert werden kann. Es geht nicht glatt, gerade in der Freizeit nicht, die die Menschen zwar erfasst, aber ihrem eigenen Begriff nach sie doch nicht gänzlich erfassen kann, ohne dass es den Menschen zu viel würde.“
ADORNO, Theodor W.: a.a.O., S. 655



3.2. DIE SOZIALEN BEZIEHUNGEN INWORLD

Selbstverständlich schließen wir uns der offiziellen Unterschlagung der Vielfalt sozialer Beziehungen durch Linden Lab nicht an und werden in diesem Kapitel versuchen, mehr über diese ans Licht zu bringen und das Verständnis der Nutzer von ihrer sozialen Existenz in *Second Life* zu beleuchten. Linden Lab verursacht mit seinen Darstellungen den Eindruck, dass soziale Beziehungen in der virtuellen Welt vorrangig den Charakter von Handelsbeziehungen haben, bzw. als würde sich die Gesellschaft inworld immer nur durch den nebulösen Begriff der „Community“ verstehen. Dieser Begriff impliziert, dass die Nutzer sich als eine dem Programm der virtuellen Welt verpflichteten Gemeinschaft sehen. Die Rolle „Bewohner“ („Resident“) die den Einzelnen von den Betreibern dabei stets zugewiesen wird, kaschiert lediglich die Tatsache, dass die Nutzer immer Kunden bleiben, die sich notgedrungen in das Produzenten-Konsumenten Wechselspiel einfügen müssen.

Wir haben bei unseren Nachforschungen und bei den Interviews festgestellt, dass die sozialen Beziehungen sehr vielgestaltig sind und sie sich weit über das angetragene Spektrum von sozio-ökonomischen Kontakten hinausbewegen. Die sozialen Beziehungen sind der einzige Bestandteil, der einzige „Inhalt“ der virtuellen Welt, der nicht erst von der Software erzeugt werden muss. Auch wenn ihre Auslebung durch die Technik und Software determiniert wird, so sind sie doch die „reale“ Komponente von *Second Life*. Die folgenden Interviewinterpretationen sollen Aufschluss über die Konstruktion und die Konstitution der Beziehungen geben.

Vor allem Antworten auf die Frage: „Welche Arten von Freundschaften bzw. Beziehungen hast Du inworld geschlossen?“ werden wir hier verwenden. Aber auch sonstige Aussagen, die Aufschluss über die sozialen Beziehungen versprechen.

Des Weiteren werden wir die Betrachtungen aus dem vorangegangenen Kapitel zur virtuellen Arbeitsgesellschaft aufgreifen und fortführen, besonders im Hinblick auf ihre Bedeutung für die sozialen Beziehungen.



---- Beispiel 7 ----

[...]

[6:34] Fou Foulon: ok:) so here is my first question: your main activity is roleplaying i guess. do you other things here as well?

[6:34] Kouse Singh: LOL yes

[6:34] Kouse Singh: I have a shop, I build things and sell them, gowns mostly

[6:35] Kouse Singh: But aye, roleplaying! is my main interest here :)

[6:35] Fou Foulon: how much time do you spend on that per week?

[6:35] Kouse Singh: hmm

[6:35] Kouse Singh: I think, on avetage, between 12 - 18 hours a day

[6:35] Kouse Singh: *average

[...]

[6:42] Fou Foulon: i see:) so regarding the amount of time you invest here, what purpose does SL has for your RL then?

[6:43] Kouse Singh: Well I'm basically a housewife. My rl can get monotonous and SL ads a lot of colour to it, plus the friends I've made here are just wonderful, so it's almost like coming home in a sense when I log on, i know my friends are here and i can talk to them in between household tasks :)

[6:44] Fou Foulon: nice. how did you meet your friends here. and how would you describe the type or kind of friendships?

[6:45] Kouse Singh: Most of the friends I have I met here in Avilion, I came here first when I was still a newb :) The strong sense of community and thekind heartedness of the people drew me in and I fell in love with it

[6:46] Kouse Singh: As for the types of friendships, there's the same types you see rl...best friends...buddies you chat with and just have a laugh with...the people you hang out with to relax, and last but most certainly not least my partner :)

[6:47] Kouse Singh: The friendships here, some of them are'nt deep, but some really are. These people begin to feel like family to you

[6:47] Fou Foulon: you know any of them in RL?

[6:47] Kouse Singh: Nope lol

[6:48] Kouse Singh: But some I have talked to using voice (Not SL voice)

[6:48] Fou Foulon: not even your SLpartner?

[6:48] Kouse Singh: No, we haven't met rl, would be kewl! if we did but with the geographic distance between us may be hard.

[6:49] Fou Foulon: ah i see. how do you get to know ppl? how do you draw a picture of them?



[6:51] Kouse Singh: Well sometimes you never truly know someone lol, but over time as you talk to them, see how they interact with other etc, you can draw some conclusions.

[6:51] Fou Foulon: and before you talk to them? how important is the avatar^{III} and the profile and such?

[6:52] Kouse Singh: I don't judge based on AVs^{III}, but I do look at profiles. A filled out profile is very helpful in an RP community

[6:52] Kouse Singh: *community

[6:53] Kouse Singh: The profiles tell us how long these people have been in SL (unless it's an alt^{IV} lol) and gives us a little glimpse of what the person wants us to see them as

[...] (aus: Interview Nr.16 – Kouse Singh – 30.11.2007)

f¹ Das Rollenspiel (Abk.: RP = Roleplay), welchem die Interviewte nachgeht orientiert sich an der klassischen, von Tolkien geprägten Fantasywelt. Sie ist Mitglied einer der größten Rollenspielgemeinden in Second Life mit dem Namen „Avilion“.

^{II} *kewl = cool*

^{III} *ava bzw. AVs = Abk. für Avatar bzw. Avatare*

^{IV} *alt = Abk.: für alternative Account; ein anderer Account des gleichen Nutzers, der meist für Camping oder Ähnliches genutzt wird}*

Die erste zitierte Passage bietet an dieser Stelle Gelegenheit nochmals auf das Thema des vorangegangenen Kapitels einzugehen. Das Hauptinteresse der Interviewten stellt das Rollenspiel dar. Abseits davon betreibt sie einen Laden, in dem sie von ihr eigenproduzierte Sachen verkauft, vorrangig Bekleidung (wie Umhänge und Kleider), die im Rollenspiel Verwendung finden. Sie hat die ökonomische Komponente in ihre Tätigkeit unter der Maßgabe integriert, dass sie mit ihrer Hauptbeschäftigung in Zusammenhang steht. Sie ist nicht nur „Produzentin“ im objektiven Sinne, sondern wohl auch im Setting des Rollenspiels „Schneiderin“. Für sie hat sich diese Möglichkeit im von der konkreten Rollenspielgemeinde gezogenen Rahmen angeboten. Aus der kritischen Perspektive, wie sie Adorno vertritt, würde sich diese Tatsache so darstellen: in dem kulturindustriell geprägten Rollenspiel, das aus standardisierten, kulturellen Versatzstücken (z.B.: die typischen Charaktere und Settings der Fantasywelt) besteht, findet sich im Beispiel zusätzlich eine Selbstbeteiligung der Konsumenten an dieser kulturindustriellen Reproduktion. Die Interviewte weiß demnach nichts Besseres mit ihrer freien Zeit anzufangen, als die spärliche Phantasie, die ihr das kulturindustriell



geformte Konsumentenbewusstsein gelassen hat, dazu zu nutzen, selbst an den Mechanismen dieser spezifischen Kulturindustrie teilzuhaben. Doch klammert diese Interpretation zu sehr das Selbstverständnis Derjenigen aus, um die es geht. Deswegen fahren wir nun mit der Betrachtung der Aussagen fort, die uns Zugang zu diesem Verständnis versprechen.

Zu Beginn der nächsten Passage fragen wir nach dem Zweck, den *Second Life* für ihre Lebenspraxis hat. Wir erfahren, dass sie Hausfrau ist und die virtuelle Welt nutzt, um ihrem monotonen Alltag etwas Abwechslung zu verschaffen. Das Wort „monotonous“ bringt uns wieder zu Adornos Ansicht von Langeweile als objektiver Verzweiflung. Die Arbeiten im Haushalt sind notwendig und verstellen die Möglichkeiten zu freien, selbstbestimmten Aktivitäten. Wie sich bei der Erfragung der objektiven Daten herausstellte, ist sie achtzehn Jahre alt und lebt auf Neufundland. Wir vermuten daher, dass sie an ihre Tätigkeit gebunden ist und ihr wenig Alternativen zur Verfügung stehen. Daher ist *Second Life* ein effektiver Weg für sie, Zerstreuung zu finden und trotzdem in der Lage zu sein, sich anfallenden Hausarbeiten widmen zu können. Noch aufschlussreicher ist die Aussage in Turn [6:43], wo sie beschreibt, dass es fast so sei, als käme sie nach Hause, wenn sie sich in die virtuelle Welt einloggt.

Eine Lesart dieser Formulierung wäre, dass „Heim kommen“ hier das arbeitsweltlich geprägte „von der Arbeit nach Hause zurückkehren“ meint. Eine Erfahrung, die die Nutzerin in ihrer Lebenspraxis nicht macht, da sie offenbar keiner Erwerbstätigkeit nachgeht, die außer Haus stattfindet. Indem sie *Second Life* mit der Bedeutung „Heim“ verbindet, macht sie im Umkehrschluss ihr Haus zum Ort der Arbeit, von dem sie zurückkehrt. Dieses Heim definiert sich für sie durch die Freunde, die sie inworld hat und über deren Anwesenheit sie Gewissheit hat. So sind es also primär die sozialen Kontakte, die die Abwechslung in ihrem Alltag ausmachen. Es ist davon auszugehen, dass sie in ihrem zu Hause weitestgehend allein ist.

Ihre Freundschaften inworld haben sich vorrangig durch geteilte Interessen hergestellt. So schreibt sie in Turn [6:45], dass sie die meisten ihrer Freunde innerhalb der Rollenspielgemeinde kennengelernt hat, deren Mitglied sie ist. Die Gutherzigkeit und der Gemeinschaftssinn waren die Faktoren, die sie während ihrer Orientierungsphase als „Newbie“ am meisten angesprochen und zum Bleiben bewegt haben. Hier bestätigt sich die Interpretation, dass das Gefühl des Heim Kommens vor allem auf die damit



verbundene familiäre Situation bezogen ist. Dies formuliert sie sogar in Turn [6:47]/1 ganz klar, als sie erklärt, dass die engen Freundschaften sich „wie Familie anfühlen“. Doch auch andere Arten von Beziehungen hat sie inworld geschlossen. Sie charakterisiert sie in Turn [6:46] anhand von Kategorien, die sie auch in ihrer Lebenspraxis verwendet. Da gibt es beste Freunde, Kumpels und Bekanntschaften, sowie den Lebenspartner. Die Bekanntschaften und Kumpels werden von ihr näher beschrieben, indem sie den Kategorien anfügt, mit welchen Aktivitäten diese Beziehungen verknüpft sind. Für die Kategorien „beste Freunde“ und „Partner“ scheint eine nähere Spezifizierung hinsichtlich der Aktivitäten nicht notwendig. Es verhält sich wohl so, dass dahingehend keine Limitierungen der Aktivitäten bestehen und alles genutzt wird, was in *Second Life* möglich ist und dass höchstwahrscheinlich diese Kontakte auch außerhalb der virtuellen Welt gepflegt werden. Zwar ist sie noch keinem von ihnen tatsächlich begegnet, doch hält sie Verbindung mit ihnen über andere Kommunikationswege (Turn [6:48]/1). Bezüglich des Partners gibt sie dafür eine nähere Begründung, die in der geographischen Distanz zueinander zu finden ist. Es ist davon auszugehen, dass in ihrem tatsächlichen sozialen Umfeld die Möglichkeiten von intensiven Freundschaften, welche auf geteilten Interessen fußen, nicht in ausreichendem Maße vorhanden sind. Der hohe Zeitaufwand für *Second Life* von täglich zwölf bis achtzehn Stunden (Turn [6:35]/4) erklärt sich demnach auch aus dem Mangel an Alternativen in den sozialen Beziehungen. Wir sind neugierig, wie sich derartig intensive Beziehungen für sie inworld entwickeln können, da doch alles auf Kommunikation ohne „realen“ Kontakt hinausläuft. Deswegen möchten wir wissen, wie sie sich, ohne die Möglichkeit den anderen zu begegnen, die Basis für enge Beziehungen inworld legt. So fragen wir, wie sie im Allgemeinen versucht, sich ein Bild von anderen Nutzern zu zeichnen und welche Rolle dabei die offiziellen Orientierungsmittel, Avatar und Profile, spielen (Turn [6:51]/2).

Ihre Antworten zeugen davon, dass sie (mittlerweile) über die Fähigkeit verfügt, aus diesen Informationsquellen und Beobachtungen inworld, Rückschlüsse auf die Intensionen und Haltungen anderer Nutzer zu ziehen. So sagt sie in Turn [6:53], welche Informationen die Profile liefern und wie sie dabei eben jene von uns in Kapitel **2.4. PROFILE** beschriebene Funktion des Orientierungsmittels erfüllen. Sie verraten die



Dauer der Mitgliedschaft bei *Second Life* und geben ihr Aufschluss über die Absicht hinter der Selbstdarstellung der Betreffenden. Des Weiteren versteht sie es, die virtuellen Abstraktionen von Handlungen und die Art der Chatsprachennutzung so zu lesen, dass sie Aufschluss über den Charakter und die Ansichten der Anderen erhält. Dass das jedoch nicht zu sicheren Gewissheiten diesbezüglich führt, räumt sie durch Relativierungen in ihren Formulierungen ein. Ein Beispiel dafür ist die Aussage „Well sometimes you never truly know someone lol [...]“ (Turn [6:51]/1). Vor allem das “lol” am Ende drückt die Selbstverständlichkeit dieser Tatsache aus, wie als ob es ein Allgemeinplatz wäre, dessen Anführung eigentlich lächerlich ist.

Die Avatare Anderer dienen ihr nicht bei der Beurteilung der sozialen Orientierung (Turn [6:52]/1). Für sie selbst ist der Avatar eine „Erweiterung ihrer Persönlichkeit“ (Turn [6:55]), wobei die Möglichkeit, die virtuelle Spielfigur jederzeit ändern zu können, die größte Rolle spielt. Da das aber nicht für Jeden gilt, sind ihr die Profile dienlicher. Die Profile sind also hilfreicher für die soziale Orientierung, da sie durch das standardisierte Layout bereits einen Bezugsrahmen zum Interpretieren der Angaben bieten. Bei den Avataren hingegen besteht dieser starke Rahmen nicht, da es keinen allgemeinen Maßstab gibt und sie über ein großes Maß an Veränderbarkeit verfügen (siehe Kapitel 2.6. AVATARE).

Die Informationen, welche sie anhand des beschriebenen Vorgehens gesammelt hat, bilden demnach die Basis für die Intensität in den engeren Beziehungen, die sie inworld geknüpft hat. Ein großes Maß an Vertrautheit hat sich mit der Zeit gebildet und dazu geführt, dass man auch über andere Wege miteinander in Kontakt ist und sich nur aufgrund der geografischen Distanz nicht getroffen hat. So sagt sie bezüglich eines Treffens mit ihrem *Second Life*-Partner in Turn [6:48]/3: „No, we haven't met rl, would be kewl if we did but with the geographic distance between us may be hard.“.

So sind es die sozialen Beziehungen, die sie an *Second Life* binden und die den dazugehörigen Freizeitwert verschaffen, sowie den hohen Zeitaufwand erklären. Die kulturindustrielle Umgebung erscheint dabei wie ein Setting, welches als Basis zum virtuellen Ausleben dieser Beziehungen dient. Dieses Setting funktioniert wie ein Garant für das Zusammenfinden von Menschen mit gleichen Interessen, was in unserem Beispiel die Grundlage für die Art sozialer Beziehungen ist, welche die Nutzerin inworld sucht. Ihre Phantasieleistung erschöpft sich unserer Meinung nach



nicht im Konsum und der Reproduktion kulturindustrieller Inhalte, sondern wird zum Großteil darauf verwendet, Deutungsarbeit in den sozialen Kontakten zu verrichten. Einen Beweis dafür sehen wir in den verschiedenen Kategorien, in die sie diese Beziehungen einstuft und somit nicht alle bloß als Chatbekanntschaften betrachtet.

---- Beispiel 8 ----

[...]

[10:21] You: so you came in to find out...what made you stay?

[10:21] Lucy Halberd: I stayed, because I saw people pregnant and having families, so I made a new avatar (this one) and became a child.

[10:22] You: hmm. why are you interested in that family roleplay?

[10:23] Lucy Halberd: I wanted to do a family roleplay, because I had just moved about 900+ miles from my RL family and I felt like this would make me feel better

[10:23] You: does it?

[10:23] Lucy Halberd: yes, they make me feel loved and like I really am in the family!

[10:24] You: how much time do you spend then inworld?

[10:24] Lucy Halberd: Well, lately I've been spending more time, because my RL husband has been out of the country, Lately it's been probably 3 or 4 hours a night

[10:24] Lucy Halberd: before it was less

[10:25] You: can you draw me a picture how you use your time here then? like how your last SL week looked like?

[10:26] Lucy Halberd: Usually I log on between 1PM and 7PM SL time and meet up with my family. This past week we've been setting up our new houses, but I also have been going to clubs and dancing a lot.

[10:26] Lucy Halberd: A little shopping too

[...]

[10:28] You: well what things do you do as family?

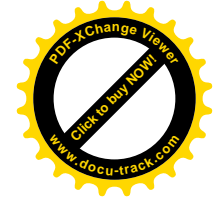
[10:29] Lucy Halberd: my family owns a club, so sometimes we all hang out there and dance the night away. Other times we just do regular family things. Sit around and talk, shop, try to build.

[10:30] You: thats a lot.

[10:30] Lucy Halberd: we see eachother often

[10:30] Lucy Halberd: :-)

[10:31] You: how did you find each other?



[10:31] Lucy Halberd: well, I was at an agency called New Life after I lost my first one

[...]

[10:34] You: what does your husband think about your SL?

[10:34] Lucy Halberd: my husband thinks certain parts of this game are weird (like have a pregnancy or a wedding) but has played it a little

[10:36] You: are doin anything aside the family Rp in here?

[10:36] Lucy Halberd: no... but I need a job

[10:36] Lucy Halberd: lol

[10:36] You: SL job?

[10:36] Lucy Halberd: yes

[10:37] You: do you search for something specific?

[10:37] Lucy Halberd: I want to work at an adoption agency so I can help kids find families just like I found one

[10:37] Lucy Halberd: and families find kids

[...]

(aus: Interview Nr.11 – Lucy Halberd – 12.7.2007)

Das Motiv dieser Interviewten, sich mit *Second Life* zu beschäftigen, ist, dem Heimweh nach ihrer Familie entgegenzuwirken, indem sie inworld an einem Familienrollenspiel teilnimmt. Diese Familienrollenspiele bestehen für die Teilnehmer darin, zu fest verabredeten Zeiten regelmäßig gemeinsam „Familie“ zu spielen, Familienleben zu reinszenieren. Das bestätigt sich für unser Beispiel in Turn [10:26]/1. Jedem Teilnehmer wird hierbei eine Rolle im Familienbund zugewiesen. Einige übernehmen den Part der Eltern, andere spielen die schwangere Tochter oder das Kleinkind. Zusammen werden beispielsweise virtuelle Freizeitparks besucht oder das gemeinsame Haus eingerichtet. Diese Form der Organisation bringt für die Nutzer ein gewisses Maß an Verpflichtung (wie in „echten“ Familien) mit sich, da feste Zeiten eingehalten werden müssen und ein Familienleben aus dem gemeinsamen Verbringen von Zeit besteht.

In diesem Beispiel offenbart sich ein starker Kontrast zum vorangegangenen Interview. Erwachsene dort familienartige Beziehungen auf Basis einer gemeinsamen Beteiligung an einem kulturindustriellen Schauspiel in einer Fantasywelt; sind hier nun die familiären Beziehungen selbst Inhalt und Setting des Schauspiels. Es wird gemeinsam das Leben einer Familie in einer Arbeitsgesellschaft aufgeführt. Der Familie gehört ein Tanzclub (Turn [10:29]); mehrere neue Häuser, die gemeinsam eingerichtet werden; es



wird gemeinsam eingekauft und getanz, sich unterhalten und gemeinsam versucht, etwas zu bauen. Die letztgenannten Beschäftigungen bezeichnet die Nutzerin als „regular family things“. Da man diese nicht zwangsläufig den realen, familiären Aktivitäten zuordnet, ist davon auszugehen, dass sich die Nutzerin auf das *Second Life*-Familienleben bezieht. Offensichtlich gibt es inworld einen gesellschaftlichen Konsens darüber, was eine Familie „normalerweise“ in der virtuellen Welt zusammen macht. Ist das reale Familienleben meist durch gemeinsames Erleben von Notwendigkeiten (z.B. gemeinsames Essen) und Bedürfnissen (z.B. Urlaub) geprägt, konstituiert sich das virtuelle Pendant vorrangig an der Gestaltung der Freizeit. Notwendigkeiten wie Essen werden im Allgemeinen in *Second Life* nicht reinszeniert, weil die Avatare keine dementsprechenden, simulierten Bedürfnisse haben.

Die Rollenspieler greifen also auf das kulturindustriell geprägte Angebot von Tätigkeiten in einer virtuellen Arbeitsgesellschaft zurück, um die Handlung des Familienschauspiels zu gestalten und um ihre Rollen auszufüllen. Zu ihrer Rolle als Tochter scheint nun beispielsweise zu gehören, dass sie sich eine Arbeit sucht, wie wir aus ihrer Antwort in Turn [10:36]/2 ersehen können. Denn wir fragen, ob sie noch etwas anderes außer diesem Rollenspiel inworld macht und sie entgegnet: „no... but I need a job.“ Sie braucht einen Job, aber nicht außerhalb des Rollenspielsettings. Damit ist also eine gespielte Arbeit gemeint. Sie möchte Angestellte in einer Adoptionsagentur spielen. Dabei ist davon auszugehen, dass es nicht primär darum geht Geld zu verdienen, sondern einerseits, um ihre Rolle auszufüllen und andererseits, um Anderen am Familienrollenspiel Interessierten geeignete Mitspieler zu vermitteln.

Wie sie in Turn [10:23]/3 sagt, erfüllt das Rollenspiel seinen Zweck. „yes, they make me feel loved and like I really am in the family!“ Sie fühlt sich in der reinszenierten Familie aufgenommen, nach dem sie selbst über eine Agentur vermittelt wurde (Turn [10:31]/2). Nun kann das Rollenspiel seine Funktion, die Kompensation des Vermissens ihrer wirklichen Familie, ausüben. Der Konsens zwischen den Teilnehmern hat sich also eingestellt und man möchte miteinander „verwandt“ spielen. Grundlage dafür ist das Setting. Es liegt auf der Hand, dass die Nutzerin ein arbeitsgesellschaftlich geprägtes Familienleben reinszenieren will, da es ja eben ein solches ist, was sie vermisst. Die wirkliche Familie wohnt nach ihrem Umzug circa 900 Meilen von ihr entfernt und der Ehemann, also der potentielle Mitbegründer einer eigenen Familie, ist



außer Landes. Was dieser von ihrem *Second Life* hält, wollen wir in Turn [10:34]/1 wissen. Daraufhin erzählt sie, dass er zwar bestimmte Dinge, wie die gespielte Schwangerschaft und Heirat, eigenartig findet, im Großen und Ganzen aber diese Freizeitbeschäftigung akzeptiert. Vermutlich ist er froh, dass sie dort die Kompensation finden kann, die er ihr auf Grund seiner momentanen beruflichen Situation nicht bieten kann. Hier zeigt sich unserer Meinung nach eine Wirkungsweise der kulturindustriellen Prägung dieses spezifischen Rollenspiels. Gerade weil es um solch intime Angelegenheiten geht, ist es wichtig, dass jederzeit auf den Spielcharakter verwiesen werden kann, um für die Lebenspraxis notwendige Distanz wahren zu können. Somit sind der Konsens mit den anderen Spielern, das vereinbarte Setting und der Spielcharakter die Faktoren, die der Nutzerin die Kompensation möglich machen.

---- Beispiel 9 ----

[...]

[11:26] You: how much time do you spend here then? per day

[11:26] Lauryn Renegade: on average? about... 2 hours or more

[11:27] You: how do you spend that time here. what do you do with your second life?

[11:28] Lauryn Renegade: i like to make new friends, talk to different types of people.. the great thing about SL is theres people from different places and cultures, so its nice to see how they live life.

[11:29] You: speakin of that, what is your impression of the social behaviour in SL?

[11:30] Lauryn Renegade: well, like most places, it has its.. less desireable citizens. but the social life in SL is so colourful because theres so many types of people, its hard not to find someone you understand.

[11:31] You: is that a fact that makes SL special for you?

[11:31] Lauryn Renegade: i wouldnt say special, but it certainly makes it more enjoyable.

[11:32] You: what else attracts you about SL?

[11:33] Lauryn Renegade: as a game, it has good graphics, and the diversity in scenery and opportunities makes it a game you WANT to be part of.

[11:34] You: do you use SL-related stuff in the internet as well? to get information about whats goin on here or such?

[11:35] Lauryn Renegade: actually, not so much. if im in a public place where i cant access SL directly il take a look at the website, see who is online, check the economics and such

[11:36] You: can you give me a short summary of your last week?



[11:36] You: SL-week

[11:38] Lauryn Renegade: well. ive.. RPed in various places, such as the crack den¹ and fullton university¹, built several items, met several people and visited new places. ive also been skint this week, so for once i havent been shopping hehe

[11:38] You: :)

[11:39] You: okay. you said you like the fact to meet ppl here and you named other interests too. did you try other ways before joinin SL?

[11:40] Lauryn Renegade: ive been online for several years and have many friends off of SL, but online in other areas of the net. SL was another way to add friends to the long list i already have!

[11:42] You: so you are kinda used to the internet services, that connect communities. and in RL? do you travel or such and fullfill your interests there too?

[11:43] Lauryn Renegade: yep, ive travelled to many places, including most of western europe, parts of america and il be going to vietnam next year. so i make a lot of friends abroad and keep in touch with them through email

[11:44] You: cool. ok. i think i got all the answers. at the end can i ask you for some RL facts?

[11:44] Lauryn Renegade: sure :)

[11:45] You: very good. how old are you and where do you come from?

[11:45] Lauryn Renegade: 18, north east england. :)

[...] *(aus: Interview Nr.1 – Lauryn Renegade – 31.5.2007)*

{¹ Rollenspielgemeinschaften mit urbanem Setting}

Unserer Meinung nach bietet dieses Interview eine gute Gelegenheit, eine andere Form, bzw. Qualität in den sozialen Beziehungen inworld zu beleuchten. Von Beginn an stehen bei der Beschreibung ihrer Aktivitäten die sozialen Kontakte im Vordergrund. Auffällig ist, dass sie zum Einen ihr Hauptinteresse mit „neue Freunde machen“ angibt und die Vielfalt an dafür in Betracht kommenden anderen Mitgliedern von *Second Life*. In ihren Augen finden sich die unterschiedlichsten Menschen, verschiedenster Kultur und Herkunft in der virtuellen Welt ein. Mit dem Wissen darüber, wie einfach es ist, unter ihnen solche zu finden, mit denen man sich versteht (Turn [11:30]), macht es ihr viel Freude, der Aktivität des Kennenlernens nachzugehen. Der Reiz scheint dabei eben in jener Prozedur zu liegen; vom Pflegen oder Aufrechterhalten der Kontakte wird hingegen nicht gesprochen. Es zeichnet sich die Assoziation einer großen, bunten Partygemeinschaft, deren Mitglieder sich unablässig treffen und in Plaudereien



kennenlernen. Dass das soziale Leben demnach „farbenfroh“ sei, wie sie in Turn [11:30] behauptet, ist vor dem Hintergrund dieser Assoziation für uns wenig glaubwürdig, denn alle sind auf der gleichen Party und bedienen sich dem gleichen Modus von sozialer Interaktion. Hinzu kommt, dass sie selbst im ganzen Interview keine nähere Differenzierung ihrer zahlreichen Freundschaften vornimmt. Es gibt nur Freunde. Davon unterscheidet sie lediglich die „Einwohner“ („citizens“), unter denen sich die weniger Erwünschten befinden; und die „Leute“, welche sie trifft und die potentielle Freunde darstellen.

Die Ursache für dieses Verständnis, meinen wir in Turn [11:40] ausfindig machen zu können: „ive been online for several years and have many friends off of SL, but online in other areas of the net. SL was another way to add friends to the long list i already have!“.

Offensichtlich ist sie daran gewöhnt, das Internet zu nutzen, um mit anderen Menschen in Kontakt zu kommen. Wir gehen davon aus, dass sie hier von anderen Programmen Gebrauch macht, die ebenfalls mit dem Begriff „Friends“ für soziale Kontakte operieren und für diese Listen anlegen lassen²⁶, wie es auch bei *Second Life* der Fall ist (siehe Kapitel 2.3. FRIENDSLIST).

²⁶ Eine Eigenart im Nutzungsverhalten dieser Programme und Dienste (z.B.: *StudiVZ*, *MSN*, *Facebook* etc.) ist das Sammeln von „Freunden“. Für den Großteil der Anwender scheint der Sinn ihrer Beschäftigung mit den „social networking platforms“ darin zu liegen, möglichst umfangreiche Freundeslisten anzulegen. Diese Listen sind bei manchen Diensten für Andere einsehbar, bzw. wird die Anzahl der „Freunde“ des Nutzers angeführt. Beinahe wie eine Art Sport werden Kontakte gesammelt, wobei größtenteils kaum relevant ist, wie gut man die Betreffenden tatsächlich kennt. Wir führen diesen Umstand darauf zurück, dass der angedachte Zweck dieser Internetdienste (das Errichten so genannter Sozialer Netzwerke, abgesehen vom Erstellen einer markanten Selbstdarstellung) einen Maßstab für soziale Kompetenz bildet, welche in den Listen durch Quantifizierung der Kontakte ablesbar scheint. Somit werden die Listen zur Messlatte für die Anwender in Bezug auf die gemeinsame Praxis „in“ diesen Diensten. Diese Praxis, also das was an Miteinander für alle Anwender möglich ist, wird durch die Technik determiniert und auf den Zweck hin zugerichtet. Die Tatsache, dass diese Beschränkungen und Anwendungsmöglichkeiten für alle Nutzer gleichermaßen bestehen, bildet die Gemeinsamkeit, also die Grundlage für das gesellschaftliche Gefüge. So etabliert sich ein Maßstab für die soziale Orientierung, der unabhängig von den verschiedenen lebenspraktischen Umständen ist, denen die Nutzer individuell unterliegen und welche somit eben keine Gemeinsamkeit für alle bilden können (abgesehen von den Betreibern der Dienste beabsichtigten Gemeinsamkeiten, wie im Falle von *StudiVZ*, dass alle Nutzer Studenten sind). Die gemeinsame Praxis, Freundschaften zu knüpfen, wird von der Software mit Darstellungen versehen, die den Erfolg der Einzelnen in dieser Praxis dokumentieren sollen. Je mehr Freunde jemand auf seiner Liste hat, desto mehr

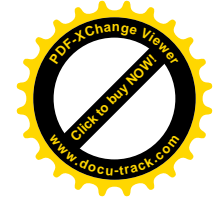


Diese Gleichförmigkeit in der Handhabung sozialer Beziehungen jener Programme, teilt sich implizit im letzten Satz ihres Turns mit. So wirkt ihr virtuelles, soziales Leben auf das Sammeln von Bekanntschaften reduziert. Man könnte vermuten, dass ihre Sicht durch die Strukturierung dieser anderen, sogenannten „social networking platforms“ geprägt ist, so dass sie die damit verbundenen Nutzungsgewohnheiten auf *Second Life* überträgt. In Turn [11:43] erfahren wir jedoch, dass sie aufgrund von Reisen auch in ihrer Lebenspraxis spontane Bekanntschaften macht und zum Teil mit einigen davon via E-Mail in Kontakt bleibt. Sie ist es also generell gewohnt, sich mit dieser Kategorie von Freundschaften im sozialen Leben zu orientieren, was für sie von Schnelllebigkeit und Spontaneität geprägt zu sein scheint. *Second Life* ist demzufolge nur ein weiteres Mittel dieser Art von sozialem Leben nachzugehen. Die spezifischen Eigenschaften der virtuellen Welt sind dabei nur willkommene Abwechslung im Kontrast zu anderen Programmen. So sagt sie: „as a game, it has good graphics, and the diversity in scenery and opportunities makes it a game you WANT to be part of.“

(Turn [11:33]).

Die optischen Vorzüge, die virtuellen Kulissen geben laut dieser Aussage den Ausschlag dafür, dass man einfach dabei sein will. Wie sie dieses „dabei sein“ umsetzt, sehen wir in Turn [11:38]/1, in dem sie einige ihrer weiteren Aktivitäten nennt. Sie nimmt ein wenig an der Content Creation teil, gestaltet ihren Avatar, geht diversen Rollenspielen nach und erkundet neue Schauplätze in der virtuellen Welt. Sie tut, was man eben so macht als „Einwohner“ von *Second Life*, passt sich an und kommt so mit Anderen in Kontakt.

Kompetenz im Knüpfen von sozialen Beziehungen scheint er für sich in Anspruch nehmen zu können. Wie gehaltvoll diese Beziehungen sind und wie seine Fähigkeiten im Umgang mit Anderen sind, lässt sich nicht erkennen. Die Hauptsache man steht nicht ohne, bzw. mit zu wenigen Freunden da. Objektiv ist jedoch lediglich ersichtlich, wie geübt die Nutzer darin sind, die betreffende Plattform zu handhaben.



---- Beispiel 10 ----

[...]

[4:30] Aljoscha Fitzgerald: and what do you do in your second life?

[4:30] Floorboard Stradling: lots of things

[4:31] Floorboard Stradling: i am creative in r so that comes across in here basically i am myself and do things tha i like to do or cant do at present in my rl

[4:31] Floorboard Stradling: at present i am an art gallery manager for rl artists i also build and party sometimes

[...]

[4:46] Floorboard Stradling: well i am kind of house bound with young children so i dont go outmuch so i go outin here

[4:46] Floorboard Stradling: and its a mood thing if i dont feel sociabein here i dont talkto anyone you know what i mean i go with my moods iin here

[...]

[4:49] Aljoscha Fitzgerald: so how much time do you spend inworld then? average per day

[4:49] Floorboard Stradling: well today so far round 8 hrs

[4:50] Floorboard Stradling: epends if i am goinf outin rl if i am out in r i am nothere

[4:50] Floorboard Stradling: some days i spend less time once again its a mood thing and if i do have things i have to do in here i ty andget them done

[4:51] Floorboard Stradling: cuase other ppl do depend on you ina way

[...]

[4:53] Aljoscha Fitzgerald: wow. so you are kinda arts manageress in here. whats your aim with that?

[4:53] Floorboard Stradling: so busy really

[4:53] Floorboard Stradling: yes a manager

[4:53] Floorboard Stradling: to run a good business, find good talent promote good causes

[4:54] Floorboard Stradling: like today one talented lady i met is a breats cncr survivor her pictures in rl are sensational and i would like to romote also breats cancer awareness

[4:54] Floorboard Stradling: so i iwll give her a place in the galler y cause it can help many ppl in rl

[...]

[5:11] Aljoscha Fitzgerald: was there any special situation

[5:11] Aljoscha Fitzgerald: that made you stay in SL after the noobie rounds?

[5:11] Floorboard Stradling: belive me i still get noobie evey now and then its fun lol

[5:11] Aljoscha Fitzgerald: :))



[5:12] Floorboard Stradling: i think some ppl really needed my support cause i have been there in rl also

[5:12] Floorboard Stradling: freinds needs friends

[5:12] Aljoscha Fitzgerald: so you have RL friends in here as well

[5:12] Floorboard Stradling: no but i havent spoken to one friend on the phone he is in theus i an in oz

[5:13] Floorboard Stradling: i do belive i do have rl friend in here now though

[5:13] Aljoscha Fitzgerald: phone. brb

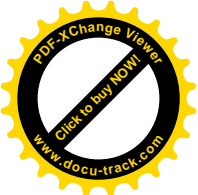
[5:13] Floorboard Stradling: i wont ever probably see them but we will stay in touch

[...] (aus: Interview Nr.7 – Floorboard Stradling – 26.6.2007)

Diese Interviewte begründet ihre Beschäftigung mit *Second Life* in Turn [4:46]/1 damit, dass sie durch ihre Kleinkinder an das Zuhause gebunden ist und die virtuelle Welt als Mittel der Freizeitgestaltung nutzt. „Freizeit“ nennt für sie jene Zeit, in der sie nicht mit der Versorgung der Kinder beschäftigt ist. Daher benutzt sie *Second Life* dazu, jene Dinge zu tun, die sie aufgrund ihrer momentanen Lebenssituation nicht tun kann (Turn [4:31]/1). Dazu gehört sowohl das virtuell nachgeahmte Ausgehen, als auch ihre arbeitsähnliche Tätigkeit als Betreiberin einer Kunstgalerie. Es wird scheinbar alles reinszeniert, was sie im Moment durch die Bindung an den Haushalt entbehrt.

Dies erinnert an Beispiel 7, Kouse Singh. Der Unterschied liegt im Verständnis des Verhältnisses zwischen dem Zuhause und der virtuellen Welt. Die Nutzerin von Kouse Singh sucht inworld jene familiäre Atmosphäre, die sie vermisst. Kontrastiv dazu, versucht Floorboard Stradlings Nutzerin jene Dinge zu finden, welche die familiäre Situation zum Zeitpunkt des Interviews nicht bietet.

Hauptsächlich dreht es sich dabei um die als sinnvoll anerkannte Tätigkeit der Arbeit. Sie versteht sich selbst als Managerin, die dafür zu sorgen hat, dass die Galerie gut läuft (Turn [4:53]/4). Dazu gehört für sie im Wesentlichen das Finden von Talenten und deren Förderung. Ein Beispiel dafür, liefert sie in Turn [4:54]/1. Hier beschreibt sie das Treffen mit einer Künstlerin inworld, die eine Brustkrebskrankung überstanden hat und nun mit Hilfe der Nutzerin ihre Gemälde in der virtuellen Welt ausstellen möchte: „like today one talented lady i met is a breats cncer survivor her pictures in rl are sensational and i would like to romote also breats cancer awareness“. Das Beispiel demonstriert nicht bloß ihre Herangehensweise an die Aufgaben einer Managerin, sondern illustriert auch



ihr Verständnis von der Tätigkeit und wie sie wahrgenommen werden möchte. Ihrer Professionalität wird Ausdruck verliehen, als auch dem politisch korrekten Umgang mit ernstern Themen inworld. Selbst vor dem Hintergrund, dass *Second Life* in der Freizeit stattfindet und sie den Aktivitäten demnach stimmungsabhängig nachgeht, bestehen inworld Verpflichtungen, denen sie sich widmen muss.

So sagt sie in Turn [4:50]/2: „some days i spend less time once again its a mood thing and if i do have things i have to do in here i ty and get them done“. Wie sich in Turn [4:51] klärt, sind nämlich Andere davon in gewissem Sinne abhängig, dass sie sich um ihre Angelegenheiten (höchstwahrscheinlich in Bezug auf die Galerie) kümmert. Demnach handelt es sich objektiv um Arbeit, was sich auch subjektiv für sie so darstellt. Es ist eine ernsthafte Tätigkeit, welche an Verpflichtungen gekoppelt ist und in ihren Augen auch Auswirkungen auf die Lebenspraxis der Beteiligten hat. Da sie sich dieser Beschäftigung inworld freiwillig verschrieben hat und als Teil ihres Spielzwecks versteht, ist davon auszugehen, dass sie diese verantwortliche Rolle in der virtuellen Welt reinszenieren möchte. Betrachtet man nun ihre Aussagen zu den sozialen Beziehungen, zeigt sich ihre generelle Intension, ihr *Second Life* sinnvoll zu gestalten. So sind ihre sozialen Beziehungen von ähnlicher Ernsthaftigkeit geprägt. Auf die Frage, was sie letztendlich nach der „Newbie“-Zeit zum Dabeibleiben veranlasst hat, sagt sie: „i think some ppl really needed my support cause i have been there in rl also“ und weiter: „freinds needs friends“.

Zwei Lesarten ergeben sich für den ersten dieser beiden Sätze. Entweder meint sie, dass sie in ihrem Alltag auch für jene da ist, die sie zu brauchen scheinen und sie dies auch in der virtuellen Welt so halten will. Oder sie habe sehr gut die Situation Derjenigen, die sie brauchen nachvollziehen können, weil sie in ihrer Lebenspraxis schon in ähnlicher Lage war. In beiden Lesarten ist in jedem Fall ihr Verständnis von sozialen Beziehungen inworld zu erkennen. Hinter den Avataren verbergen sich reale Personen, mit denen auch so umgegangen werden muss. Es gibt für sie kaum eine Trennung zwischen der Praxis inworld miteinander und jener im Alltag, oder besser: die Tätigkeiten in *Second Life* gehören zu jener Alltagspraxis. Deswegen muss sie anderen „Bewohnern“ gegenüber verlässlich sein. „Freunde brauchen Freunde“ – sie trägt die Kriterien, die sie für soziale Beziehungen im Allgemeinen hat, also auch an



die inworld heran und versucht, ihnen gerecht zu werden. Wie die Turns [5:13]/1 und [5:13]/3 zeigen, scheint dies in einigen Fällen auch gelungen zu sein.

Die Betrachtungen zu ihrer Arbeit und den Freundschaften in *Second Life* geben gute Beispiele dafür, dass unsere Lesart für die Aussage in Turn [4:31]/1: „[...] in here basically i am myself and do things tha i like to do or cant do at present in my rl“, zutrifft. Vor allem die ernsthafte Haltung, welche sich durch ihre Aussagen im Interview zieht, macht deutlich, wie wörtlich ihre Äußerung zu nehmen ist. Inworld arbeitet sie, verbringt die von dieser Arbeit freie Zeit und pflegt Freundschaften.

Ihre virtuelle Existenz dient demnach tatsächlich als Ersatz jener Komponenten ihrer kulturellen Existenz, die ihr momentan in der Lebenspraxis verstellt sind. Obwohl die Nutzerin sich in der Erziehungstätigkeit ausleben könnte, scheint es in ihrem Verständnis notwendig zu sein, sich dieser Komponenten der Arbeitsgesellschaft zum Ausleben ihrer Persönlichkeit bedienen zu müssen. Und zwar so notwendig, dass sie *Second Life* als geeigneten „Ort“ dafür gefunden hat, um ihren diesbezüglichen Bedürfnissen nachzugehen. Das Nutzen einer virtuellen Welt und insbesondere der von *Second Life* erscheint am besten vereinbar mit ihrer Lage, an das Haus gebunden zu sein und ihrem Verlangen, Interessen auf kulturellem und gesellschaftlichem Bereich nachgehen zu können. Die sozialen Beziehungen inworld ersetzen ihr dabei das gesellschaftliche Umfeld.

---- Beispiel 11 ----

[...]

[6:55] You: you knew your partner before SL?

{[6:55] Sierra Larsen: LOL

[6:56] Sierra Larsen: i made a bee avatar... its kinda cute}

[6:57] Sierra Larsen: no my partner i met while me and a previous friend wereexploring green lantern land! me and my friend were fighting in voice^{ll} and my current partner came to find out what was goign on (he is a stickey beak) LOL and heard me talk and was fascinated by my accent LOLZ

[6:57] You: you met him in RL as well?

[6:57] Sierra Larsen: no my SL partner is living in the USA

[6:58] Sierra Larsen: i live in australia a bit far me t hinks



[6:58] You: yep:) well what about the friendships you have inworld? how would you describe them?

[7:00] Sierra Larsen: ???

[7:01] Sierra Larsen: oh sorry

[7:01] Sierra Larsen: lag

[7:01] Sierra Larsen: i didnt see what u wrote LOL

[7:01] Sierra Larsen: hang on

[7:01] You: ok

[7:01] Sierra Larsen: the friendships in SI have been great

[7:01] Sierra Larsen: i have some friends from when i first came in

[7:01] Sierra Larsen: we have all had our highs and lows

[7:01] Sierra Larsen: loves and losts

[7:01] Sierra Larsen: fights and make ups

[7:02] Sierra Larsen: SL is far more intense than in RL

[7:02] Sierra Larsen: the love u feel for someone in SI is intense and incomprehensible sometimes

[7:02] Sierra Larsen: because these people u fall in love with

[7:02] Sierra Larsen: u would NEVER be friends with in RL

[7:02] Sierra Larsen: they arent who one would associate with in RL many times

[7:03] Sierra Larsen: everyone goes mental in SL i can assure u of that

[7:03] You: interesting and thats the reason it makes it so intense you think?

[7:03] Sierra Larsen: the insanity ?

[7:03] Sierra Larsen: LOL

[7:03] You: hehe

[7:04] Sierra Larsen: seriously there are things in SL that fulfill something not being fulfilled in RL

[7:04] Sierra Larsen: in RL i do not want a boyfriend let alone a partner

[7:04] Sierra Larsen: i like my independance

[7:04] Sierra Larsen: in here i enjoy being with someone tht loves me for my personality not what i look like

[7:05] Sierra Larsen: maybe that is the reason why i like SI u can be visually anon

[7:05] You: how do you get to know ppl inworld? and does the avatar has an influence on that?

[7:07] You: lag again?

[7:08] Sierra Larsen: sorry i am talking in IM as well about an issue :)

[7:08] You: np. no rush



[7:08] Sierra Larsen: oh

[7:08] Sierra Larsen: ok well at first yes

[7:08] Sierra Larsen: my avatar did get me attention

[7:09] Sierra Larsen: she does wear wacky stuff sometimes :P

[7:09] Sierra Larsen: and she is cute

[7:09] Sierra Larsen: i meet ppl coz i am like iam in RL

[7:09] Sierra Larsen: i am friendly and talk to anyone

[7:09] Sierra Larsen: so if something happens in world i make a comment

[7:09] Sierra Larsen: so i get talking i make friends

[...] *(aus: Interview Nr.23 – Sierra Larson – 9.2.2008)*

^I *Name einer SIM*

^{II} *voice = Meint die implementierte Voice-Chat-Funktion von "Second Life", die es ermöglicht, verbal zu kommunizieren. Die so ablaufenden Gespräche sind in einem bestimmten Radius von anderen Nutzern hörbar, somit bedingt öffentlich.*

Dieses Beispiel verwendet Passagen aus einem Interview, welches wir auszugsweise bereits im Kapitel **3.1. DIE KULTURELLE EXISTENZ IN DER VIRTUELLEN WELT – DIE ARBEITSGESELLSCHAFT** bearbeitet haben. Hier sollen nun jene Teile des Gespräches betrachtet werden, die die sozialen Beziehungen thematisieren. Wir haben das Beispiel unter Anderem ausgewählt, weil es einen guten Einblick in die Bedeutung und Handhabung der Kommunikation in den Beziehungen gewährt. Eine ausführliche Interpretation soll zudem allgemeine Mechanismen in den Beziehungen inworld erkennbar machen, die wir im Anschluss nochmals zusammenfassen.

Die erste ausgewählte Passage beginnt mit ihrer Erzählung, wie sie ihren *Second Life*-Partner kennengelernt hat. Diese Anekdote veranschaulicht ganz gut, welche Rolle der öffentlichen Kommunikation (also die von anderen einsehbare via Chat und Voice-Chat) zukommt. Mit der Nutzung dieser Tools ist bereits das Wissen um die Öffentlichkeit des Gesprächs verbunden, ebenso wie die Akzeptanz dessen. Mehr oder weniger bewusst werden so Gesprächsinhalte gefiltert und modelliert. Dies offenbart sich im Beispiel daran, dass die Nutzerin toleriert hat, von ihrem momentanen Partner damals belauscht worden zu sein und dies im Nachhinein auch nicht verwerflich findet. Die von der Software öffentlich gemachten Gespräche sind auch gesellschaftlich akzeptierte öffentliche Gespräche, solche an denen jederzeit partizipiert werden kann.



Dies funktioniert auch deshalb, weil für Unterhaltungen, die nicht für diese Öffentlichkeit bestimmt sind, die IM-Funktion zur Verfügung steht (siehe Kapitel 2.8.1. *Technischer Hintergrund*).

Zurück zum Beispiel. Wir meinen, dass die Möglichkeit, jene potentiell öffentlichen Gespräche nicht nur schriftlich, sondern auch mündlich zu führen und das Vorhandensein der virtuellen Kulissen (denn es wird von ihr eine konkrete Umgebung genannt) Faktoren sind, welche die Erzeugung ihrer realistisch anmutenden Kennenlern-Geschichte begünstigen. Aufgrund dieser konkreten Erzählung, wollen wir erfahren, ob sie dem Nutzer ihres *Second Life*-Partners schon begegnet ist. Die Antwort zeigt, dass auch hier die geografische Distanz ein großes Hindernis darstellt. So verbleibt die Partnerschaft auf der inszenierten, virtuellen Ebene.

Abgesehen von der Partnerschaft, pflegt sie inworld zahlreiche Freundschaften, die sie zusammenfassend in den Turns [7:01]/6 bis [7:01]/10 charakterisiert. Sie leitet ein mit: „the friendships in SL have been great“ und spezifiziert „great“ mit den anschließenden Turns, indem sie ein Spektrum an Entwicklungen der Freundschaften zu zeigen versucht. Sie spricht von Liebe und Verlusten, Streitereien und Versöhnungen, Höhen und Tiefen. „Großartig“ bezieht sich auf jene Vielfalt. Gerade die Verwendung von Kontrasten und den jeweiligen Gegensätzen hat für uns etwas Befremdendes. Es wirkt, als verliefen die Beziehungen nur in den emotionalen Extremen. Der Wert der Freundschaften ergibt sich für sie scheinbar nur aus dem Unterhaltungswert, den diese Extreme mit sich bringen. Jene werden in gesellschaftlich anbefohlene Kategorien verpackt, in die sich Gefühle heutzutage eben bringen lassen. Man fühlt sich an „Seifenoper“ erinnert, in denen es ebenfalls stets um jene Kategorien geht und selten um eine vernünftige gemeinsame Praxis, emotionale Ruhepunkte in den Beziehungen oder um Ausbrüche aus den Kategorien. Wie die mit einer Kennenlern-Geschichte ausgestaffierte Partnerschaft, wirken auch die Freundschaften wie inszeniert. Andererseits muss hier gesagt werden, dass gerade solche Kontraste eher erinnert werden und deren Nennung auch am effektivsten dazu dient, eine Bandbreite an Möglichkeiten und Entwicklungen assoziieren zu lassen. Die Extreme fungieren in diesem Falle sozusagen als Pole, zwischen denen sich die emotionalen Entwicklungen innerhalb ihrer Freundschaften bewegen. Diese Lesart jedoch wird unserer Meinung nach in Turn [7:02]/1 ins Wanken gebracht. Die Interviewte sagt, dass *Second Life* viel



intensiver sei als das „reale“ Leben. Es spielt keine Rolle, ob sie dabei meint, die mit den genannten Situationen verknüpften Gefühle in den Freundschaften wären intensiver, oder ihre Häufigkeit. Eindeutig werden wieder die Extreme stark gemacht und die Normalitäten und Routinen in den sozialen Beziehungen außen vor gelassen. Der Unterhaltungswert, das Besondere steht im Mittelpunkt. Am Beispiel der Liebe in *Second Life* möchte sie diesen Punkt im anschließenden Turn genauer erklären. Es geht nicht darum, ob sie in der virtuellen Welt zwischen den Nutzern entsteht und besteht, sondern nur darum, wie intensiv diese ist. Dass es Liebe gibt, steht in ihren Augen außer Frage. Nur sei sie sehr intensiv und „nicht verständlich“, „nicht verstehbar“. Entweder ist diese Liebe inworld deswegen unverständlich, weil sie trotz aller Determinationen, denen sich die Nutzer fügen müssen, immer noch sehr intensiv ist; oder gerade die Unverständlichkeit ist der Grund für Intensität. Die nächsten drei Turns stärken die letztere Interpretation, denn mit ihnen versucht unsere Gesprächspartnerin die Nicht-Nachvollziehbarkeit näher zu erläutern. Jene bestehe in der Diskrepanz zwischen den verschiedenen Maßstäben bezüglich der Freundeswahl. Unter Umständen führe dies soweit, dass man inworld in Andere verliebt ist, die man hingegen im Alltag niemals auch nur als Freunde in Betracht ziehen würde. Scheinbar liegen in der virtuellen Welt die Prioritäten im sozialen Miteinander anders. Als allgemeine Ursache für diesen Unterschied, gibt sie in Turn [7:03]/1 an: „everyone goes mental in SL i can assure u of that“. Die Emotionen in den sozialen Beziehungen, seien demnach deshalb so intensiv und unverständlich, weil jeder in *Second Life* überschnappt, verrückt wird. Obwohl scherzhaft gemeint, lesen wir aus dieser Aussage einen Hinweis auf den Hintergrund der erwähnten Prioritätenverschiebung heraus. Die Situation, sich tatsächlich gegenüber zu sein, fehlt. Ihr Ersatz (bzw. ihr Überbleibsel) durch technisch vermittelte Kommunikation, ist weitestgehend frei von non-verbalen, potentiell unbewussten Anteilen. Deshalb liegt der Fokus im gemeinsamen Umgang auf intellektuellem Bereich.

Die fehlende Gewissheit über die Stimmigkeit des Bildes, was man sich von anderen Nutzern zeichnet und die erhöhte Deutungsarbeit, die innerhalb der Kommunikation aufgrund ihrer konkreten Beschaffenheit als Chatsprache, zu leisten ist, bestimmen die virtuelle soziale Praxis.

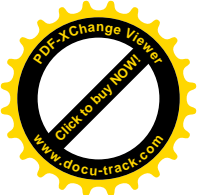


Die zwischengeschaltete Technik, die das Miteinander ermöglicht und strukturiert, enthebt die Situationen zu einem gewissen Maße der Unmittelbarkeit und gibt so den Nutzern die Gelegenheit, über ihre Handlungen inworld und die der Anderen nachzudenken. Andererseits verursacht eben jene technische Organisation eine Steigerung der Notwendigkeit, dies zu tun, weil bestimmte Gewissheiten entfallen, die in der Lebenspraxis leichter zugänglich sind. Zum Beispiel welches Geschlecht der Andere tatsächlich hat, ob er wirklich den angegebenen Umständen unterliegt oder auch ob seine letzte Äußerung ironisch gemeint war oder nicht.

So könnten die Gefühle in den Beziehungen schon deswegen für die Nutzerin so unverständlich sein, weil sie durch die fehlende Unmittelbarkeit der dazugehörigen Situationen einer stärkeren Reflexion unterliegen (sicherlich wäre das Verliebtsein oder Streitigkeiten im Alltag ebenso unverständlich, hätte man während der Situationen die Möglichkeit in diesem Maße darüber nachzudenken.) In diesem Falle wäre die Intensität, von der sie berichtet, darauf zurückzuführen, dass es trotz gesteigerter Reflexion nicht gelingt, das Vorhandensein und die Gründe für das Auftreten dieser Art der Gefühle befriedigend zu erklären. Im Fortgang würde ihre Formulierung „everyone goes mental“ die Konfrontation mit den eigenen unbewussten Motiven und Regungen meinen, die sich während dieser Reflexion einstellt.

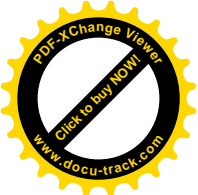
Dieser Deutung stehen jedoch jene beiden bereits erwähnten Aussagen entgegen:

Erstens wurde implizit ausgedrückt, dass das Auftreten von Gefühlen (wie Liebe) inworld außer Frage steht, selbstverständlich und an sich für sie nicht verwunderlich ist. Zweitens scheint sie in vielen Fällen Gewissheiten über ihre Gegenüber zu besitzen, die im Alltag dazu führen würden, dass sie mit ihnen keinen Umgang pflege (Turn [7:02]/5). Gerade in der Verknüpfung dieser beiden Dinge scheint für sie die Unverständlichkeit zu liegen. In jemanden verliebt zu sein, mit dem man im Alltag nicht verkehren würde. Obwohl sie inworld jene Gewissheiten erlangen konnte und *Second Life* die Möglichkeit bietet, sich der Beziehung leicht zu entziehen, findet eine starke emotionale Bindung zwischen den Beteiligten statt. Man könnte nun behaupten, dass eben dieses Potential sich loszumachen der Grund dafür ist, sich zunächst so intensiv auf den Anderen einzulassen. Unserer Ansicht nach ist dies aber zu kurz gedacht, weil dabei unangesprochen bleibt, wodurch diese Bindung überhaupt entsteht; nämlich durch die gemeinsame Praxis inworld und ihre spezifische



Beschaffenheit, beispielsweise die gesteigerte Reflexion. Eine Zuneigung zu Anderen basiert, vor diesem Hintergrund, auf der Sympathie für den Umgang des Gegenübers mit dieser Beschaffenheit. Das bestätigt sich im Beispiel von Sierra Larsen am erkennbarsten in Turn [7:01]/7. Einige ihrer Freunde habe sie schon in ihrer Anfangsphase kennen gelernt. An die Beziehungen mit ihnen knüpft sie im Folgenden die bereits erwähnte Aufzählung von Liebe, Verluste, Streitigkeiten und Versöhnungen. Sie hat diese belastbaren Bindungen demnach vor allem zu jenen Nutzern, mit denen sie inworld am längsten verkehrt. Also seit der „Newbie“-Zeit, als sie sich in der virtuellen Welt akklimatisiert hat. Entweder haben die Freunde dies zu jenem Zeitpunkt ebenfalls, gar mit ihr gemeinsam getan, oder waren ihr bei der Anpassung behilflich und haben sie beeinflusst. In jedem Falle ersieht man hier, wie wichtig Gemeinsamkeiten in der Gewöhnung an die virtuelle Welt sind.

Beispielsweise wie miteinander kommuniziert werden kann, wieviel Deutungsarbeit dabei geleistet werden muss, ob diese anstrengend oder lohnend ist und welche Gewissheiten sich erlangen lassen, die für eine gemeinsame Praxis inworld als relevant gesehen werden, oder wie mit der Konfrontation mit unbewussten Motiven umgegangen wird. Kurz welchen Nutzen dieser freiwillige Umgang mit dem Anderen hat. Denn letztlich kann die Verschiebung der Prioritäten im Knüpfen von Beziehungen inworld nur damit zusammenhängen, dass sich aufgrund der spezifischen Beschaffenheit der Umstände andere Maßstäbe bilden, denen entsprochen werden muss, um eine gemeinsame Praxis eingehen zu können. Da niemand zum Führen eines *Second Life* gezwungen ist, werden also bestimmte Kriterien an eine Beschäftigung damit geknüpft (Erfüllung bestimmter Bedürfnisse oder Interessen; Freizeit- bzw. Unterhaltungswert). Inworld werden diese Kriterien an die sozialen Beziehungen angetragen und überprüft, inwieweit die Anpassung der Anderen an die Beschaffenheit des virtuellen Miteinanders UND die Kompatibilität mit der eigenen Anpassung daran, die Erfüllung dieser Kriterien ermöglicht. So entstehen unserer Meinung nach erst jene Beziehungen, auf die sich dann so intensiv eingelassen werden kann. Die aufgenötigte Anpassung und die Möglichkeit, sich einfach entziehen zu können, schaffen eine Distanz zur alltäglichen Lebenspraxis, die Sicherheit vor ernsthaften, lebenspraktischen Konsequenzen für die Nutzer mit sich bringt. Im Gegensatz dazu, erzeugt der Verzicht auf diese Distanz in den sozialen Beziehungen



eine Art Anerkennung und positive Grundhaltung. Denn die Anderen könnten sich ebenfalls jederzeit entziehen. Nicht zu vergessen ist an dieser Stelle auch das Vertrauen, welches sich inworld zwischen den Freunden entwickelt. Eine soziale Praxis ist nicht möglich, wenn man stets an der Wahrhaftigkeit Anderer zweifelt. Die Deutungsarbeit inworld kann nur unter der Prämisse des Wohlwollens vor paranoiden Ausschweifungen gerettet werden. Etwa indem man in gewissem Maße den Anderen vertraut und bei Unklarheiten in der Kommunikation zunächst die positive Deutung annimmt. Und zwar mindestens in dem Maße, welches nötig ist, um in der virtuellen Welt eine gemeinsame, auf die virtuelle Existenz gerichtete Praxis haben zu können. Das so geartete Vertrauen gehört ebenfalls zur Grundlage des sozialen Gefüges inworld. Gerade in den von der Interviewten angeführten Extremen des Miteinanders wird es gebildet, vertieft und überprüft, ob es in bestimmten Fällen gerechtfertigt war. Das Bild einer freiwilligen, reziproken, sozialen Bedürfniserfüllung, welches sich daraus zeichnen lässt, wird in Turn [7:04]/1 als stimmig markiert: „seriously there are things in SL that fulfill something not being fulfilled in RL“. Da es in den Turns zuvor um ihre Beziehungen und ihre sozialpsychologischen Verallgemeinerungen (i.w.S.) ging, ist anzunehmen, dass sich „things“ auf dieses Thema bezieht. Unsere Lesart des Satzes ist: Durch die sozialen Beziehungen inworld werden Bedürfnisse erfüllt, die in denjenigen der alltäglichen Lebenspraxis nicht erfüllt werden. Als Veranschaulichung ist Turn [7:04]/4 geeignet. Sie genieße es, inworld von jemandem aufgrund ihrer Persönlichkeit und nicht wegen ihrem Aussehen geliebt zu werden. „Persönlichkeit“ können in diesem Zusammenhang nur jene Aspekte davon sein, die sie von sich preisgibt und diejenigen, welche sich aus ihren Handlungen inworld ablesen lassen. Sie kann also weitestgehend selbst bestimmen, was andere Nutzer von ihr tatsächlich zu sehen kriegen. Möglich wird dies eben durch das Fehlen der Unmittelbarkeit, zu der in diesem Fall auch das Wahrnehmen des Aussehens der Nutzerin zählt. Hier wird ein Spielraum für Selbstinszenierung deutlich, der sich inworld ergibt. Das Aussehen der Avatare kann jederzeit radikal geändert werden; die Nutzer entscheiden selbst, wie viel sie von sich preisgeben und wie sie sich inworld durch die virtuellen Abstraktionen ihrer Handlungen und Haltungen für Andere darstellen. Wie entscheidend dieser Fakt für die sozialen Beziehungen ist, wird im



letzten Teil der ausgewählten Beispielpassage deutlich, in der wir die Interviewte erzählen lassen, wie sie andere „Bewohner“ kennen lernt.

Zum einen spielt ihr Avatar dabei eine Rolle (Turn [7:08]/5 - [7:09]/2). Dieser ist weiblich und trägt manchmal auffällige Kleidung, womit sie Aufsehen erregt. Sie benutzt also vorrangig einen menschlich aussehenden Agenten, der sich gemäß der gesellschaftlichen Konvention durch die Kleidung spezifiziert. In dieser Ausführung lässt sich der Aspekt der Anpassung des Avatarsdesigns an den jeweiligen Zweck der Situation erkennen. Möglich ist, dass der Agent deswegen auffällige Kleidung trägt, um mit anderen in Kontakt zu kommen. Das Wort „sometimes“ drückt aus, dass dies zu bestimmten Gelegenheiten der Fall ist und damit nicht immer so ist. Da Turn [7:09]/1 in Zusammenhang mit ihrem Bericht über das Kennenlernen steht, ist davon auszugehen, dass die Gelegenheiten eben solche sind, die potentiell dafür geeignet sind. Das virtuelle Pendant bzw. der Ersatz für das Angesicht der Nutzer hat demnach Bedeutung für die Bedürfniserfüllung, gerade weil es durch die Veränderlichkeit kein potentieller Störfaktor bei sozialen Kontakten in dem Maße ist, wie das wirkliche Aussehen im Alltag. Der Nutzer kann es je nach Intention instrumentalisieren. Zwar geht dies durch äußerliche Veränderungen im Alltag auch, aber eine radikale Änderung der Gestalt ist eben nicht möglich. Der Einwand, dass die Nutzerin in diesem Beispiel auch bloß von Änderung durch Kleidung spricht, ist nur bedingt gültig, denn dies schließt nicht aus, dass sich die gesamte Gestalt des Avatars vom Aussehen der Nutzerin unterscheidet (welches sie hinsichtlich der Liebesbeziehungen im Alltag als problematisch ansieht).

Noch viel entscheidender, als der Avatar, scheint für die Nutzerin in den Situationen des Kennenlernens zu sein, dass sie sich so gibt, wie sie es auch in der Lebenspraxis tut (Turn [7:09]/3). Sie sei freundlich und spreche mit Jedem (Turn [7:09]/4). Nimmt man dies wörtlich, fällt es schwer sich vorzustellen, dass sich die Nutzerin tatsächlich die ganze Zeit in ihrer Lebenspraxis so verhält. Vielmehr ist dies als Motto zu betrachten, welches sie versucht einzuhalten. Inworld erfährt dieser Sachverhalt eine Veränderung. Da es keine erzwungenen sozialen Situationen gibt, sondern man es sich aussuchen kann, wann man sich in das Beisein Anderer begibt, wird es viel eher möglich, diesem Motto zu entsprechen. Vielmehr ist es sogar denkbar, dieses als Leitmotiv einer Selbstinszenierung zu machen. Züge der Selbstinszenierung tragen im Beispiel die



folgenden Aussagen. Die Nutzerin mische sich in Situationen inworld gerne ein und schaffe es durch die anschließenden Unterhaltungen Freunde zu gewinnen. Implizit wird gesagt, dass sie es versteht, die Kommunikationswege in *Second Life* dann dem Zweck entsprechend zu handhaben. Dass sie diese Situationen sicherlich nur dann sucht, wenn sie dazu in der Stimmung ist, bleibt unausgesprochen.

FAZIT: ANONYMITÄT VS. VERTRAUEN

Aus sozialpsychologischer Perspektive hat sich gezeigt, wie sehr die Beziehungen, das Miteinander geprägt ist von Reflexion und Deutungsarbeit. Das technische Fundament auf der die virtuelle Welt errichtet ist, entzieht den sozialen Beziehungen die Unmittelbarkeit, die damit verbundenen Gewissheiten und macht die Deutungsarbeit unerlässlich. Als Grundlage dienen dabei die virtuellen Abstraktionen. Relevant für die sozialen Beziehungen sind die Abstraktionen, die an sich schon als Orientierungshilfen gedacht sind, wie die Profile und Avatare (das gilt für ihr Aussehen und für ihre Handlungen), als auch jene, welche zwangsläufig aus der technischen Organisation entstehen, wie die Chatkommunikation. Auch die Praxis inworld braucht Gewissheiten und um diese zu erlangen, leisten die Nutzer eben jene Deutungsarbeit. Dabei ist zu beachten, dass es fundamentale Gewissheiten gibt, zum Beispiel, ob der Gegenüber ansprechbar ist oder ob man korrekt eingeloggt ist und mit anderen interagieren kann. Dem folgen jene Gewissheiten, welche für die Praxis inworld wichtig sind und sich auf solche Dinge beziehen, die nur für die virtuelle Existenz relevant sind. Beispielsweise, ob der Andere das versprochene Skript liefern kann und es funktioniert. Davon zu unterscheiden ist die dritte Ebene von Gewissheiten. Zu ihr gehören diejenigen, die für die tatsächliche Lebenspraxis der Nutzer notwendig ist. Dies ist dann der Fall, wenn die Beziehungen in die wirkliche Existenz hineinreichen und für sie Bedeutung erlangen. Gegenstand der Deutungsarbeit sind hier Informationen, die die Nutzer von sich zu ihrer Lebenspraxis preisgeben. Etwa ob Angaben zum Familienstand, Geschlecht oder Wohnort der Wahrheit entsprechen.

Wie bereits erläutert wurde, ist diese Deutungsarbeit verwoben mit Vertrauen, was sich an der Prämisse des Wohlwollens ablesen lässt, unter der diese zu geschehen hat.

Natürlich ist Vertrauen und Wohlwollen generell in sozialen Beziehungen und der Gesellschaft notwendig, nur kommt in der virtuellen Welt hinzu, dass die Überprüfbarkeit der Wahrhaftigkeit des Abgelesenen und Mitgeteilten, bezogen auf die letzte Kategorie von Gewissheiten, kaum gegeben ist.

Das mag ein Grund sein, weshalb sich die Nutzer von *Second Life* in hauptsächlich zwei Parteien aufteilen lassen. Die Einen trennen strikt zwischen virtueller Existenz und Lebenspraxis und geben kategorisch keine Informationen zu sich selbst preis. Die Anderen vollziehen diese Trennung nicht. Sehr oft wird die entsprechende der beiden Haltungen in den Profilen angegeben. Letztere sind bestrebt Gewissheiten der dritten Kategorie über ihre inworld-Freunde zu erlangen und ihnen auch solche zu liefern. Bei genau diesen „Bewohnern“ ist auffällig, dass sie sich dazu weiterer, anderer Kommunikationsmittel (Skype, Telefon etc.) bedienen oder in Betracht ziehen, sich gar

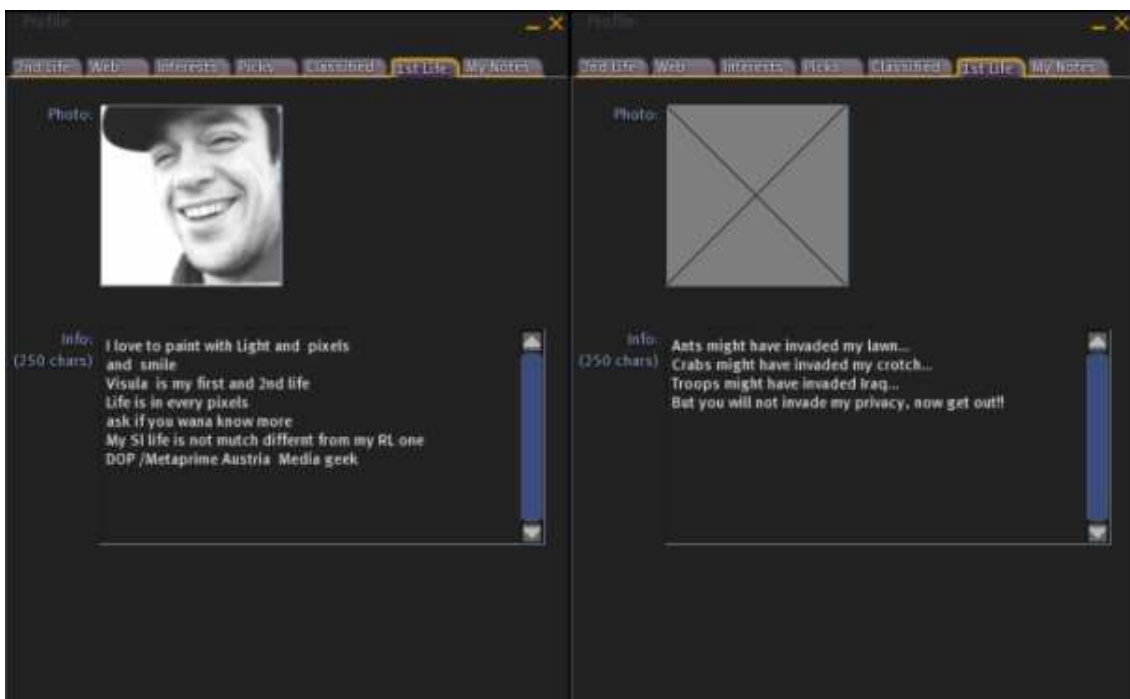


Abb. 9: Screenshot zweier Profile; Links ein Nutzer, der *Second Life* nicht von seiner Lebenspraxis trennt – Rechts ein Nutzer, der auf seiner Privatsphäre besteht (aus: *Second Life* 1.19.1 (4) Apr 2 2008)

in Wirklichkeit zu treffen, um in Kontakt mit befreundeten Nutzern zu sein. In Tendenz verdeutlichen sich die dahinterliegenden Absichten. Diese Nutzer wollen zum Einen die bisherigen Deutungen dem Anderen gegenüber verifizieren, mehr Informationen erhalten. Zum Anderen soll natürlich die gemeinsame Praxis ausgeweitet und die Beziehung gefestigt werden.



Vertrauen ist also auch in der virtuellen sozialen Welt unabdingbar und bekommt wegen der inhärenten Anonymität der Beteiligten, die in der Distanz begründet ist, besondere Qualität. Die Distanz besteht im Wesentlichen aus zwei Faktoren: die tatsächliche räumliche Distanz und jene, die vom vermittelnden Medium *Second Life* erzeugt wird. Letzteres ist die wesentliche Ursache der Anonymität. Es besteht ein Unterschied zwischen Avatar und Nutzer; zwischen den Handlungen der Nutzer und deren „Übersetzungen“ in Terms der virtuellen Abstraktionen²⁷. Diese Anonymität bringt die Möglichkeit mit sich, sich jederzeit einer Situation entziehen zu können und dies ohne ernsthafte Konsequenzen für die eigene Lebenspraxis. Wie in der vorangegangenen Interviewinterpretation (Beispiel 11) bereits erwähnt, ist ein Verzicht auf diese Möglichkeit nötig für eine gemeinsame Praxis inworld. Aber dadurch, dass dieser freiwillig erfolgt, ist er auch Vertrauensbeweis und Ausdruck von Anerkennung den Beteiligten gegenüber. Es ist unschwer zu ersehen, dass auf diese Weise dem Wohlwollen in den sozialen Bindungen inworld eine Steigerung zu Teil wird.

Auch die schrittweise Auflösung der Anonymität Anderen gegenüber, braucht nicht nur Vertrauen, sondern ist selbst Ausdruck dieses Vertrauens. Durch die Vergabe von Privilegien (siehe z.B.: **2.3. FRIENDSLIST**) kann dieser Prozess dokumentiert und die gemeinsame Praxis inworld erweitert bzw. erleichtert werden. So zeugt es etwa von Vertrauen einem Anderem das Privileg zu gewähren, Veränderungen an selbstgeschaffenen Objekten vorzunehmen und es erleichtert gleichzeitig jene Praxis miteinander, welche aus dem Erstellen dieser Objekte besteht.

Aus soziologischer Perspektive hat sich als Bild vom gesellschaftlichen Konstrukt in der virtuellen Welt das einer Freizeitgemeinde in den Vordergrund geschoben, in der soziale Beziehungen im Modus einer reziproken Interessen- und Bedürfniserfüllung verlaufen. Der Freizeitwert der Beteiligten ergibt sich nicht nur durch die Auseinandersetzung mit und Positionierung zu dem Antrag, eine virtuelle Arbeitsgesellschaft zu bilden. Die „Bewohner“ geben sich langfristig nicht damit zufrieden, Arbeit zu spielen oder sich mit sich selbst zu beschäftigen. Das was sie meist in der virtuellen Welt hält und zum Weitermachen bewegt, sind die sozialen Beziehungen. Die reinszenierte Arbeitsgesellschaft dient dabei vielmehr als Setting.

²⁷ Beispiel: Während der Avatar inworld ein Haus baut, ist die eigentliche Handlung des Nutzers dabei das Erstellen eines digitalen 3D-Modelles dieses Hauses am Computer.



Setting meint hier folgende Funktionen: die einer Kulisse, an deren Produktion und Veränderung ausschließlich die „Bewohner“ teilhaben; zweitens bestimmt das Setting den gesellschaftlichen Maßstab, in dem ihre Mitglieder (deren virtuelle, kulturelle Existenzen) sich danach definieren, was sie tun bzw. hervorbringen; und drittens als Basis für eben jenen Vorgang der Existenzbildung für den virtuellen Agenten. Wie die Interviewinterpretationen veranschaulicht haben, ist dieses spezielle Setting notwendig als Voraussetzung für die Bedürfniserfüllung in den sozialen Beziehungen. Denn es sind gerade jene Bedürfnisse und Interessen, die für die Nutzer in ihrer Lebenspraxis als Teil der realen, modernen Arbeitsgesellschaft entstanden sind. Die Bandbreite der Interessen und Bedürfnisse reicht dabei vom selbstbestimmten Ausleben der gesellschaftlich anbefohlenen produktiven Kreativität nach eigenen Maßstäben; über die Reinszenierung des vermissten Familienlebens in einer Arbeitsgesellschaft; bis hin zur demonstrativen Distanzierung von dieser Gesellschaft. Ein Großteil der Interessen, darunter selbst solche, welche auf den ersten Blick keine Verbindung mit sozialen Bedürfnissen vermuten lassen, tragen jene in sich. Die kreative Produktivität möchte von Gleichgesinnten anerkannt werden; der Protest braucht Publikum und Mitstreiter. Denn wenn dem nicht so wäre, bräuchten die Nutzer sich auch nicht eine „bewohnte“, virtuelle Welt als Ort der Erfüllung auszuwählen.

Der Wert der Freizeitbeschäftigung mit *Second Life* erwächst somit hauptsächlich aus den sozialen Beziehungen. Das hat in zweierlei Hinsicht Einfluss auf das Miteinander und auf das Wohlbefinden mit dem sich darauf eingelassen wird.

Der gesellschaftliche Konsens, der inworld existiert, wonach jeder Recht auf die Privatheit seiner Beschäftigung hat und tun kann was er möchte, solange er Andere nicht behindert, gründet sich auf der erkannten Tatsache, dass die überwiegende Mehrheit „Second Life“ in ihrer Freizeit nutzt. Der Konsens lässt sich ebenfalls aus einer negativen Perspektive lesen, wonach er in der allgemeinen Kenntnis darüber besteht, dass alle Nutzer mit *Second Life* einem objektiv einsamen Hobby nachgehen, denn sitzen sie doch alle allein vor dem Computer. Abgesehen von diesem Einfluss auf die virtuelle Gesellschaft, hat die Verknüpfung des Freizeitwertes mit den sozialen Beziehungen zudem Auswirkungen auf die konkreten Bindungen untereinander.

So hat es doch erhebliche Bedeutung, wenn die gemeinsame Tätigkeit mit dem Anderen individuellen Freizeitwert besitzt. Diese Anerkennung verläuft reziprok.



Beide Seiten lassen sich auf die Beziehung ein, investieren also bewusst ihre freie Zeit darin, sich gegenseitig bei der Freizeitgestaltung zu unterstützen (Bsp.: Hilfe bei Interessenumsetzung) bzw. um diese Freizeit gemeinsam zu verbringen. Der negativen Perspektive entspricht diesbezüglich die Lesart, dass es ein einvernehmliches Verständnis über die gegenseitige Aufwertung des einsamen Hobbys durch den sozialen Kontakt inworld gibt.

Die Bedeutung dessen ist deswegen so erheblich, weil es keine „erzwungenen“ sozialen Kontakte gibt, jedes Miteinander auf Freiwilligkeit der Beteiligten basiert. Die Aktivitäten sind an die Interessen geknüpft und können mit ausgewählten Gleichgesinnten geteilt werden. *Second Life* bietet in seiner virtuellen Umgebung keine öffentlichen Plätze, an denen die „Bewohner“ zwangsläufig miteinander umgehen müssen. Die Software hingegen unterstützt die Privatheit und fördert die Knüpfung von interessenabhängigen Beziehungen durch soziale Orientierungshilfen (z.B.: Profile, Avatare). Zu erinnern ist in Bezug auf das Zusammenspiel zwischen der Software und den Mechanismen des sozialen Gefüges, an unsere Feststellung, dass gerade die negativen sozialen Handlungen (im Gegensatz zu den positiven) nicht durch generierte Meldungen und Ähnliches dokumentiert werden (siehe Kapitel 2.3. FRIENDSLIST).

So soll das Wohlwollen unterstützt werden.

Wie stark all die genannten Faktoren (das Wohlwollen, das Vertrauen, die Anonymität, der Verzicht auf das Entziehen, der gesellschaftliche Konsens über die Privatheit) das soziale Gefüge konstituieren, kann man sehr gut am Beispiel eines Bedürfnisses veranschaulichen, welches sich in vielen Interviews hat finden lassen.

EXKURS: Die virtuelle Welt als „Testbecken“ zum Ausprobieren der Persönlichkeit

---- Beispiel ----

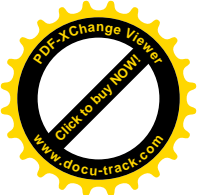
1.) *Why did you join SL?*

1. Curiosity

2.) *What are your main interests inworld?*

2. I have a small night club which I built and run with my partner. Hosting at the club and building and modifying buildings are the main interests.

3.) *Do you use any other ways to follow those interests? (RL / WWW)*



3. No

4.) *What makes SL special for you?*

4. Meeting people from all over the world and finding that we are much the same with the same desires, wants and needs.

5.) *Please give a short summary of your activities of the past week in SL.*

5. Hosted and danced at my club. Planned events. Made posters for upcoming events. Built a skating rink on the roof of the club and a larger one on a lot next door.

6.) *How much time do you spend on SL approximately? (hrs per week / day)*

6. Three to four hours per day.

7.) *What purposes does SL have for your RL?*

7. SL has helped me to be a more sympathetic and caring person. Also more tolerant.

8.) *What kinds of friendships / relations have you made inworld?*

8. I have a primary relationship and have met lots of people both members and none members of the club group.

9.) *Do you have more than one account?*

9. I have one other and have not used it in months. It is for being able to move anonymously in SL.

10.) *How much is your avatar like yourself?*

10. Not at all physically. Personality-wise, my avatar is much more outgoing and has more fun and does wilder things than I do. But then he is able to, what with flying and rezzing objects, etc.

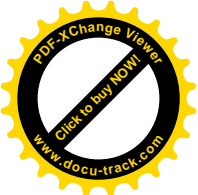
11.) *How old are you? What is your education / profession? Where do you come from?*

11. 72 years old. Semi retired. Some college. San Francisco area in California.

(Material: Survey Nr. 4)

Ebenso, wie vorangegangene, bereits interpretierte Interviewpassagen (siehe Beispiele 7, 8, 11) verdeutlicht dieses Beispiel (Antworten 7. und 10.) aus den Ergebnissen der Umfrage, worum es im Folgenden gehen soll. Es enthält Aussagen über den Nutzen, den *Second Life* auf die Persönlichkeit Einzelner haben kann.

Sehr oft stießen wir auf Äußerungen, in denen die Befragten davon berichteten, dass sie inworld so sind, wie in ihrer Lebenspraxis; sie ihrer Persönlichkeit inworld Ausdruck verleihen; sich ihr Avatar lediglich im Aussehen von ihnen unterscheidet, aber die Persönlichkeit die gleiche sei. Das mag im ersten Moment wenig beachtenswert und eher dem Allgemeinplatz entsprechen, dass die Nutzer ohnehin an ihre Persönlichkeit gebunden sind, es also zwangsläufig so sein muss. Doch würde man dabei vergessen, dass entscheidende Bewährungsmomente des Alltags für die Persönlichkeit in der virtuellen Welt entfallen. Demzufolge haben die erwünschten, zeigenswerten Eigenschaften der Nutzer den Vorrang bei der Präsentation, was sie



inworld als Persönlichkeit begreifen. Die positiven Bestandteile ihres Charakters werden inworld zur Gestaltung der Persönlichkeit des Avatars benutzt. So werden aus Lebensmottos (die sich ja gerade in Krisensituationen; in der Unmittelbarkeit der Lebenspraxis als solche bewähren müssen) in der virtuellen Welt eher Leit motive der Selbstdarstellung. Die Leute können endlich mal so sein, wie sie (schon immer) sein wollen.

Eng damit verbunden sind jene Situationen inworld, in denen ausprobiert wird, was der eigenen Person an sozialen Beziehungen und Miteinander zusagt oder nicht. Dabei stellen sich zwangsläufig Reflexionen über die eigene Persönlichkeit ein. Beispielsweise, ob man sich auf Cybersex inworld einlassen möchte oder wie es ist, in der virtuellen Welt ein Kind zu sein.

Auf diesen Wegen ergibt sich für die Nutzer die Möglichkeit zu überprüfen, was von der eigenen Persönlichkeit und den Werten, an denen sie sich in der Lebenspraxis orientiert, in *Second Life* zum Tragen kommen kann und was die sozialen Situationen inworld für einen nicht erlauben.

Unserer Meinung nach ist für diesen Prozess die Möglichkeit notwendig, inworld tatsächliche, emotionale Erfahrungen machen zu können. Die Grundlage dafür sind die bereits beschriebenen Faktoren aus denen sich das soziale Gefüge konstituiert. In relativer Sicherheit durch die Anonymität, bietet die virtuelle Gesellschaft die Gelegenheit, sich auf Andere emotional einzulassen und jene Erfahrungen mit ihnen machen zu können. Einen Beweis für das Vorhandensein dieser emotionalen Erfahrungen, ersehen wir in diesbezüglichen Schilderungen der Befragten. Etwa wenn sie vom „wirklichen Sich-Geliebt-Fühlen“ sprechen; davon dass sie ihren Lebenspartner durch *Second Life* gefunden haben; oder ihnen die Praxis inworld mehr Selbstvertrauen für ihren Alltag geschenkt hat. Kurz: wenn soziale Erlebnisse inworld Auswirkungen auf ihre Gefühlswelt haben.



3.3. DIE AUFRECHTERHALTUNG DES SPIELS

*„Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des ‚Andersseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘.“*¹⁸

Johan Huizinga

Second Life ist primär eine Freizeitbeschäftigung, eine freiwillige Beschäftigung im Sinne eines Spiels. Darüber hinaus bietet es aber potentielle Möglichkeiten, die Beschäftigung über die Spielgrenzen hinaus zu richten. Etwa auf ökonomischer oder lebenspraktischer Ebene. Wir haben gezeigt, dass es sowohl die Praxis inworld, im Sinne von Spielhandlungen gibt, die nur für virtuelle Welt Relevanz haben; als auch Ansatzpunkte dafür, *Second Life* als Bestandteil der Lebenspraxis zu nutzen, der über den Zweck der Freizeitgestaltung hinausreicht. Die Grenzen in denen sich das so geartete Spiel *Second Life* vollzieht, werden von der Software gezogen. Die Anpassung an diese Grenzen ist Voraussetzung um Spielen zu können. Die Spielregeln der Praxis inworld werden von der virtuellen Gesellschaft aufgestellt.

Aufgrund dieser Verfassung der virtuellen Welt, sind unserer Erkenntnisse nach zwei konstitutiv verschiedene Dimensionen auszumachen, in denen die Aufrechterhaltung des Spieles *Second Life* betrieben wird.

Die erste Dimension umschließt jene Grundvoraussetzungen, welche den Spielort, das Programm *Second Life* als Produkt aufrechterhalten. Diese reichen von der Entsprechung ökonomischer Mechanismen des Internets, über das Weiterentwickeln der Software, bis zur Erfüllung der charakteristischen (und auch als solche beworbenen) Merkmale des Produktes (siehe Kapitel 3.1. DIE KULTURELLE EXISTENZ IN DER VIRTUELLEN WELT – DIE ARBEITSGESELLSCHAFT). Das mag redundant erscheinen, ist aber unabdingbar. Zum Einen kann sich die virtuelle Welt als solche

¹⁸ HUIZINGA, Johan: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*; 19. Aufl. Reinbek: Rowohlt's Enzyklopädie, 2004, S. 22



gar nicht erst konstituieren, ist diese Dimension nicht erfüllt; zum Anderen haben wir bereits ausführlich darauf hingewiesen, dass im Falle von *Second Life* diese Dimension insofern sehr bedeutsam ist, weil hier der Spieler, der Konsument, immer auch selbst Produzent des Spieles, des Produktes ist (siehe ebenfalls Kapitel **3.1. DIE KULTURELLE EXISTENZ IN DER VIRTUELLEN WELT – DIE ARBEITSGESELLSCHAFT**). Das ist der Grund, weshalb diese Dimension verwoben ist, mit der Zweiten, in der die Aufrechterhaltung verläuft. Jene besteht in der Einhaltung der von der virtuellen Gesellschaft errichteten Regeln, die sich aus den Faktoren bilden, die wir im Kapitel **3.2. DIE SOZIALEN BEZIEHUNGEN INWORLD** herausgearbeitet haben. Denn diese Regeln sind konstitutiv für die Praxis inworld, welche der Spielzweck, das Spielziel ist. Die nun folgenden Analysen sollen die Mechanismen der Aufrechterhaltung des Spieles erkennbar machen. Als Material dienen hierbei Passagen aus Interviews, die Aufschluss über das Arbeitsbündnis zwischen uns und den Befragten liefern und in denen sich Züge der Aufrechterhaltung widerspiegeln.

Wir verstehen hier die Arbeitsbündnisse als Form einer Beziehung zwischen Nutzern und wollen an den verschiedenen Ausprägungen der Arbeitsbündnisse zeigen, dass sich auch diesen Beziehungen jene Faktoren finden lassen, die im vorangegangenen Kapitel behandelt wurden. Am Wirken dieser Arbeitsbündnisse in den Beispielen soll aufgezeigt werden, wie die von den Faktoren bestimmten Mechanismen zur Aufrechterhaltung des Spieles greifen.

Sobald man in der virtuellen Welt agiert, ist man Nutzer, teilt also potentiell schon mit den Anderen, Mitglied der virtuellen Gesellschaft zu sein. Das traf auch auf uns zu. So wurden wir während unserer Forschungsarbeit zwangsläufig mit den Spielregeln der virtuellen Gesellschaft konfrontiert. Unsere Rollen in den Arbeitsbündnissen, während der Interviews, beinhalteten somit immer den Aspekt, dass wir auch Nutzer sind, zu ihnen gehören. Meistens wurden wir entweder als „eingewöhnte“ Forscher oder forschende „Bewohner“ behandelt. Auf diese Positionen hatten wir während unserer Vorarbeit und durch unsere tatsächliche Eingewöhnungsphase hingearbeitet, weil wir uns davon adäquaten Zugang zu unseren Forschungsgegenständen versprochen. Mit dieser Absicht haben wir uns, ohne es recht zu ahnen, schon dem Konsens über die Privatheit gefügt. Wir waren der Meinung durch die Eingewöhnung über die



Feststellung von Auffälligkeiten hinaus, die ursächlichen Selbstverständlichkeiten dafür unter den „Bewohnern“ aufspüren zu können. Zum Anderen wollten wir mit den Nutzern auf Augenhöhe in Kontakt treten und so vermeiden, dem Charakter nach journalistische Interviews zu führen, in denen die Aussagen der Interviewten eher dazu tendieren, den offiziellen Erwartungen zu entsprechen. Kurz: wir wollten selbst Erfahrungen inworld machen und diese in den Terms der virtuellen Welt verstehen können. In die so gemachten Erfahrungen soll nun auszugsweiser Einblick gewährt werden, um das Thema dieses Kapitels zu bearbeiten.

Am Auffälligsten in den Gesprächen, war die große Freundlichkeit, in der diese abliefen und die sich nicht nur dadurch erklärte, dass wir durch Höflichkeit das Interview aufrechterhalten wollten. Vielmehr waren die Leute von sich aus wohlwollend gesinnt und willigten fast ausnahmslos in die Durchführung der Interviews ein. Selbst, wenn die Betreffenden zum Zeitpunkt unserer Anfrage beschäftigt, oder in Eile waren, stellten sie sich gerne für einen späteren Termin zur Verfügung. Man könnte nun vermuten, dass wir dementsprechend deutlich gemacht haben, wie wichtig uns ihre Hilfe ist und ausführlich den Hintergrund unserer Forschungsarbeit seriös darstellten; somit die Leute überzeugt haben. Tatsache ist, dass dem selten so war. Meist verloren wir dazu nur ein bis zwei Turns zu Beginn des Interviews. Das Eigenartige an diesen Fällen war, dass die Befragten diese unzureichende Auskunft auch nicht durch Nachfragen ihrerseits erschließen wollten. Vielmehr wurde sich in unseren Augen unkritisch, ohne Vorbehalt in die Interviews eingelassen, wobei die Information genügte, dass wir ein wissenschaftliches Interview machen wollen oder soziologische Forschung betreiben.

---- Beispiel 1 ----

[9:51] Fou Foulon: hallo, du warst so schnell weg. hast du kurz zeit?

[9:51] Palloo Petrov: hallo fou, öhm ja worum gehts denn?

[9:51] Fou Foulon: ich würd dir gern ein paar fragen zu deinem SL stellen...ist für meine soziologie diplomarbeit

[9:52] Palloo Petrov: okay, dann schiess mal los ;-)

[...]

(aus: Interview Nr.22 – Palloo Petrov – 8.2.2008)



{Vier Turns reichten dem Befragten aus, um sich auf das Interview einzulassen. Auch im Fortlauf des Gesprächs hat der Nutzer nicht versucht nähere Auskünfte zu uns und unserer Arbeit zu erhalten.}

---- Beispiel 2 ----

[7:59] Fou Foulon: hiya! can i disturb ya?

[8:00] Masin Merlin: Of course!

[8:01] Fou Foulon: cool! well i search for roleplayer i can interview for my sociological research

[8:01] Masin Merlin: Sure.

[8:02] Fou Foulon: kk. is your main activity in SL roleplaying?

[8:02] Masin Merlin: Oh for sure.

[8:03] Fou Foulon: is it special to do roleplaying in SL? i mean there are lots of MMRPGS in the internet

[8:05] Masin Merlin: Yeah...but I've yet to find one that allows you to customize your character as far as looks go, as much as SL does. It's role-play so yeah the major part is the story...but to be able to sit and think of a character or dream of one and be able to log on here and find everything you need to have it -look- exactly as you saw it in your head...then that really really helps. It's a huge part for me atleast...helps me get further into the character and act appropriately.

[...] *(aus: Interview Nr.17 – Masin Merlin – 7.12.2007)*

{Hier reichte die vage Information in Turn [8:01] aus, um das Interview beginnen zu können. Umgehend stellen wir die ersten Fragen und die Nutzerin antwortet sogar unerwartet ausführlich. Auch in den Augen dieser Befragten, schien es nicht notwendig „soziologische Forschung“ näher erläutert zu bekommen.}

Wir haben versucht, uns diesen Umstand durch verschiedene Deutungen zu erklären. Eine Lesart, welche die positive Perspektive auf den Konsens über die Privatheit als Hintergrund hat, liefert folgende Erklärung. Da wir in diesen Fällen wohl als forschende „Bewohner“ gesehen werden, gilt auch in Bezug auf uns und für die Interaktion mit uns, dass der Konsens der Privatheit einer Freizeitbeschäftigung von beiden Seiten anzuwenden ist. Indem uns gegenüber keine weiteren, kritischen Fragen über Zweck und Rechtfertigung unserer Freizeitbeschäftigung „Forschen“ gestellt



werden, wird auf die Reziprozität des Konsenses vertraut und implizit forciert, dass wir ihren Auskünften ebenso vertrauen sollten. Und tatsächlich fiel uns ein Vermeiden von kritischen Nachfragen unsererseits in den Interviews auf. Ebenso wie die große Vorsicht, mit der wir Fragen zu stellten, welche die Anonymität des Anderen beeinträchtigen. Die Betroffenen waren bereit, uns ohne große Umschweife bei der Umsetzung unserer Interessen zu unterstützen, solange wir ihre in diesem Sinne respektierten.

---- Beispiel 3 ----

[...]

[9:32] You: also wenn's inordnung geht, frage ich dich mal ein bisschen

[9:32] You: muß auch nicht antworten, bin ja nicht von der polizei

[9:32] Andekolo Vella: uberIM dann

[9:33] You: wenn du willst, klar

[...]

(aus: Interview Nr.2 – Andekolo Vella – 1.6.2007)

{An dieser Passage aus einem sehr frühen Interview sieht man, wie vorsichtig wir beginnen, nach den privaten Freizeitaktivitäten des Nutzers in Second Life zu fragen. Wir formulieren scherzhaft und räumen dem Befragten ein, Fragen zu übergehen.}

---- Beispiel 4 ----

[...]

[9:48] Fou Foulon: interesting. what has a manager to do here?

[9:49] precious Lurra: run the behind the scene things

[9:49] precious Lurra: keep things working

[9:49] precious Lurra: managing membership

[9:49] precious Lurra: keeping the members enjoying themselves

[9:49] Fou Foulon: how much time do you spend on that per day?

[...]

(aus: Interview Nr.20 – precious Lurra – 7.12.2007)

{Nach vier vagen Auskünften, zu einem Teil ihrer Praxis inworld, versäumen wir es, weiter darauf einzugehen. Wir geben uns mit ihren Antworten zufrieden, obwohl beispielsweise



interessant wäre zu erfahren, wie sie Mitgliedern dabei hilft sich in ihrem Club zu amüsieren (Turn [9:49]/4). Anstatt dies erläutert bekommen zu wollen, stellen wir die nächste Frage.)

---- Beispiel 5 ----

[...]

[9:05] Fou Foulon: ok: thank you for all those infos. at the end i would like to get some short RL facts

[9:05] Fou Foulon: like where do you live?

[9:06] Masin Merlin: Uh yeah...we just talked about how I dont do OOC/RL¹ stuff.

[9:07] Fou Foulon: so you wont tell? ok. i do understand:) but thanx anyways. was very nice talkin to you =)

[9:07] Masin Merlin: np!

[9:07] Fou Foulon: have fun and take care ^.^

[9:07] Masin Merlin: thank ya, you do the same.

(aus: Interview Nr.17 – Masin Merlin – 7.12.2007)

{¹ OOC/RL = Out Of Character (außerhalb der verkörperten Rollenspielfigur) / Real Life (Lebenspraxis)}

{In diesem Interview haben wir bereits zuvor vorsichtig versucht, etwas über die Lebenspraxis der Nutzerin, in Erfahrung zu bringen. Im hier angeführten Ende des Gesprächs, werden wir nun kategorisch darauf hingewiesen, dass vor allem objektive Daten nicht zu erfragen sind (Turn [9:06]). So auf unsere Indiskretion gestoßen, verwenden wir einsichtige Formulierungen und Emoticons, um die Situation wieder ins Lot zu bringen.}

---- Beispiel 6 ----

[...]

[10:44] You: and how old are you?

[10:44] Lucy Halberd: 22

[10:44] Lucy Halberd: how old are you?!

[10:44] You: 26

[10:44] Lucy Halberd: ok

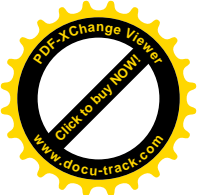
[10:44] Lucy Halberd: lol

[10:44] You: :))

[10:45] Lucy Halberd: so, you're not too old to SL marry me

[...]

(aus: Interview Nr.11 – Lucy Halberd – 12.7.2007)



{Das gewährte Vertrauen, als die Nutzerin ihr Alter verrät, wird umgehend reziprok eingefordert. Die Anonymität soll zu gleichen Teilen aufgegeben werden. Wenn auch scherzhaft formuliert, schlägt die Befragte im Fortgang vor, auf dieser Vertrauensbasis auch die Praxis inworld zu vertiefen.}

Die negative Perspektive auf diesen Konsens, führt zu folgender Lesart. Das Arbeitsbündnis mit uns bot den Betreffenden Gelegenheit, eine soziale Interaktion einzugehen. Das objektiv im Alleinsein ausgeführte Hobby, die Beschäftigung mit *Second Life*, erfährt dadurch eine Aufwertung. Das Verständnis diesbezüglich, lässt sich in zwei Aussagen formulieren: „Zwar bin ich objektiv allein, doch habe ich inworld ja mit anderen zu tun.“ und „Andere sind ja auch hier inworld, also kann *Second Life* so sinnlos wie es für Außenstehende wirken mag, nicht sein.“ Dass diese Interaktion zudem hilft, unser wissenschaftliches und somit „sinnvolles“ Interesse zu verwirklichen, steigert diesen Aspekt.

Das Alleinsein, in der dieses an den Computer gebundene Hobby ausgeführt wird, nicht ohne weiteres zur Sprache zu bringen, gehört demzufolge zu den Faktoren, welche diese Arbeitsbündnisse beeinflussen. Uns fiel dies vor allem nicht nur dann auf, wenn wir in den Interviews vermieden nachzufragen. Vielmehr half uns diese Lesart zu erklären, weshalb wir manchmal deplatziert Aussagen positiv bewerteten, die eigentlich Anlass zu kritischeren Tönen unsererseits boten.

---- Beispiel 7 ----

[...]

[6:35] Fou Foulon: how much time do you spend on that per week?

[6:35] Kouse Singh: hmm

[6:35] Kouse Singh: I think, on avetage, between 12 - 18 hours a day

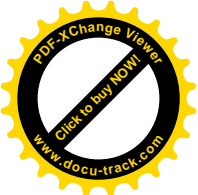
[6:35] Kouse Singh: *average

[6:36] Fou Foulon: wow thats impressive. can you give a short summary of what you did the last week then?

[...]

(aus: Interview Nr.16 – Kouse Singh – 30.11.2007)

{Unser Kommentar zu Beginn des Turns [6:36], ist eines der auffälligsten Beispiele für das deplatzierte Befürworten. Er bezieht sich auf den Zeitaufwand, den die Interviewte nennt. In



Anbetracht der Tatsache, dass sie täglich mindestens zwölf Stunden mit Second Life verbringt, erscheint unsere Reaktion dies als „beeindruckend“ zu kommentieren, mehr als eigenartig. Die Frage ob sie dies nicht selbst als zu viel betrachtet, wäre mindestens angebracht gewesen.}

---- Beispiel 8 ----

[...]

[8:30] Fou Foulon: thats lots! so how much time do you spend then inworld...per day

[8:30] Eua Uriza: well

[8:31] Eua Uriza: lately

[8:31] Eua Uriza: dont freak out

[8:31] Eua Uriza: 10 hours

[8:31] Eua Uriza: :P

[8:32] Fou Foulon: what do you enjoy most of all things you do? any favourites?

[...] *(aus: Interview Nr.18 – Eua Uriza – 7.12.2007)*

{Anders als im vorhergehenden Beispiel, liefert hier die Interviewte die Beschwichtigung selbst. Mit Turn [8:31]/2 unterstellt sie uns, als Außenstehende kein Verständnis für ihren Zeitaufwand aufbringen zu können. Da wir nicht als solche gesehen werden möchten, unterlassen wir einen Kommentar und gehen direkt zur nächsten Frage über. Als Außenstehende hätten wir darauf eingehen müssen, doch als forschende „Bewohner“ wissen wir um den Konsens der Privatheit.}

Die kritische Sichtweise liest die genannten Auffälligkeiten wie folgt: Es wird sich ohne große Umschweife darauf eingelassen, von uns für unseren Zweck instrumentalisiert zu werden und sich im Gegenzug das Recht zu sichern, die entstehende Interviewsituation für die eigenen Bedürfnisse ebenfalls zu instrumentalisieren. Entweder für ihre Interessen inworld oder zur momentanen Unterhaltung. In vielen dieser Interviews zeigte sich beispielsweise, dass die Befragten dazu neigten, übermäßig viel Selbstdarstellung und Werbung für ihre Zwecke zu betreiben bzw. dass die Gespräche drohten in Plaudereien abzugleiten. Zudem offenbarte sich eine übermäßige Freundlichkeit, in die die Arbeitsbündnisse gebettet waren.



---- Beispiel 9 ----

[...]

[8:54] You: nur wenn du es beantworten willst, ich weiß das ist sehr privat

[8:54] DJBuma Duell: frag nur

[8:54] You: woher kommst du und wie alt bist du?

[8:55] DJBuma Duell: ok zum alter ich bin junggebliebene 44 --wohne in der nähe von köln

[8:55] DJBuma Duell: zwischen köln und aachen

[8:55] You: das ist genügend präzise, danke!

[8:55] DJBuma Duell: gerne geschehen sofern ich dir helfen konnte hab ich das getrne gemacht

[8:56] You: ich weiß das wirklich zu schätzen. ich habe vielen dank!!!

[8:56] You: alles beantwortet.

[8:56] DJBuma Duell: ;-)-ok dann wünsche ich dir viel glück mit deinem diplom

[8:57] DJBuma Duell: bist sehr nett rüber gekommen

[8:57] You: danke und dir weiterhin eine gute zeit, wenig stresser und viele nette kontakte. tschö!

[8:57] DJBuma Duell: so leute wie dich braucht SL mehr

[8:57] DJBuma Duell: ja das gleiche wünsche ich dir auch cu

[8:57] You: ... und wie dich, nucht nur im sl sonder auch rl!

[8:57] DJBuma Duell: ;-)

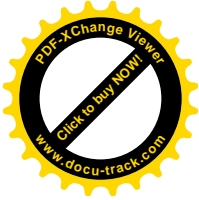
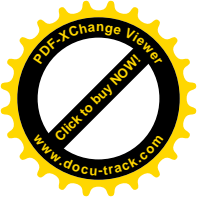
[8:58] DJBuma Duell: bye viel erfolg noch beim erfagen

[8:58] You: jtschö

[...]

(aus: Interview Nr.5 – DJBuma Duell – 28.5.2007)

{Begann dieses Gespräch im Modus eines spontanen Straßeninterviews, wandelte es sich im weiteren Verlauf zu einer ungezwungenen Plauderei. Durch viele beiderseitige Ermutigungen und Zustimmungen (z.B. in den Turns [8:57]/1 und [8:57]/2), gewann es Unterhaltungscharakter. Die große Freundlichkeit sorgte für eine angenehme Situation, die in nichts an eine formale Befragung erinnert. Auch in dieser Schlussequenz zeigt sich, wie vorsichtig nach den objektiven Daten gefragt wurde. So ist selbst in diesem freundschaftlichen Gespräch, das Eindringen in die Privatsphäre mit Bedacht eingeleitet worden. Die Instrumentalisierung für unsere Zwecke versuchten wir durch Freundlichkeit so zu gestalten, dass der Betreffende, im Sinne von Unterhaltung, auch etwas davon hat.}



---- Beispiel 10 ----

[...]

[12:06] You: ich weis das wirklich zu schätzen, dass du dir soviel zeit genommen hast und mir soviele interessante infos gegeben hast. war auch für mich persönlich interessant und nicht nur in bezug auf meine arbeit.

[12:06] You: vielen dank!!!

[12:06] Esmayeeli Delphin: gerne

[12:06] You: werde mir bei zeiten deinen sim hier mal genauer ansehen. landmark hab ich schon

[12:07] Esmayeeli Delphin: ok :-)

[...]

(aus: Interview Nr.15 – Esmayeeli Delphin – 10.9.2007)

{Dies ist eine Sequenz aus dem umfangreichsten unserer Interviews. Weil wir uns interessante Informationen von diesem Nutzer versprochen, räumten wir ihm viel Freiraum für Präsentation von „Expertenwissen“ und Selbstdarstellung ein. So bestand ein gegenseitiges Instrumentalisierungsverhältnis, das sich auch in der zitierten Passage erkennen lässt. Wir bedanken uns herzlich bei dem Befragten für die Auskünfte und signalisieren in Turn [12:06]/4, dass seine Selbstdarstellung gefruchtet und er Interessierte für sein Projekt gewonnen hat.}

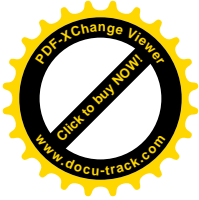
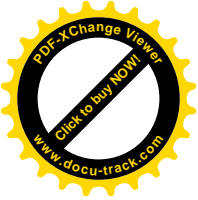
Die Interviews verliefen nach den sozialen Mechanismen inworld, waren Teil der Praxis der „Bewohner“. So waren sie in diesem Sinne Spielhandlungen, die den Regeln der virtuellen Welt entsprechen. Durch die Einhaltung, der von den Faktoren (das Wohlwollen, das Vertrauen, die Anonymität, der gesellschaftliche Konsens über die Privatheit) erzeugten Mechanismen; gelingt die Aufrechterhaltung dieser Spielsituationen. Die Gesamtheit der Spielsituationen konstruiert die Praxis inworld und konstituiert das Spiel. Da jenes der Inhalt des Produktes *Second Life* ist, wird mit seiner Aufrechterhaltung auch die des Programmes (im Sinne der ersten Dimension) gewährleistet.

---- Beispiel 11 ----

[...]

[8:14] Aljoscha Fitzgerald: wie bist du zu SL gekommen und weshalb hast du dich angemeldet?

[8:14] Monalisa Robbiani: drauf gestoßen bin ich durch einen blog von einem bekannten



[8:14] Monalisa Robbiani: angemeldet habe ich mich deswegen, weil es nach etwas völlig neuem aussah, etwas das es vorher noch nicht gab

[8:15] Aljoscha Fitzgerald: weshalb bist du dann dabei geblieben? was hat dich überzeugt?

[8:16] Monalisa Robbiani: die Mischung aus verschiedenen Elementen. einerseits das Gefühl bei etwas "großem" dabeizusein. dasselbe Gefühl hatte ich das letzte Mal, als ich meine erste Homepage und Domain bekam

[...]

[8:39] Aljoscha Fitzgerald: worum geht es bei den Mentors?

[8:39] Monalisa Robbiani: Mentoren sind freiwillige Helfer, die das offiziell für LL machen

[8:39] Monalisa Robbiani: wenn man Zeit und Lust hat, stellt man sich ein wenig auf die Orientation und Help Islands und hilft Neuen

[8:40] Aljoscha Fitzgerald: Wieso hast du dich entschieden das zu tun?

[8:41] Monalisa Robbiani: weil ich SL allgemein gut finde, und Neuen Leuten etwas von meiner Begeisterung mitgeben möchte

[8:42] Monalisa Robbiani: außerdem ist man "Näher" an der Entwicklung, was sehr interessant ist

[...] *(aus: Interview Nr.25 – Monalisa Robbiani – 10.2.2008)*

{Bei den Aktivitäten dieser Nutzerin wird ersichtlich, dass die Aufrechterhaltung des Programmes selbst expliziter Teil ihres Spielens ist. Der erste Abschnitt dokumentiert, wie sie ihre Begeisterung beschreibt. Ist in Turn [8:16] die damit verbundene Werbung für Second Life noch implizit, zeigt der zweite Abschnitt, dass sie die Bewerbung des Produktes durch ihre Praxis aktiv betreibt. Sie tut dies im Rahmen ihrer freiwilligen, ehrenamtlichen Mitgliedschaft in einer Gruppe, die von Linden Lab organisiert und gefördert wird. In Turn [8:42] begründet sie dies damit, so ihrem Interesse, Einblick in die Entwicklung zu haben, nachgehen zu können. Objektiv ist hier anzumerken, dass sie gerade dadurch zum Unterstützer, zum Teil dieser Entwicklung wird. Dies ist ein extremes Beispiel dafür, wie durch die Umsetzung der Eigeninteressen und die Gestaltung des Spielens, immer auch die Aufrechterhaltung des Programmes betrieben wird. Hier ist es deswegen so besonders, weil die Konsumentin selbst explizit Konsumenten wirbt; die Produzentin andere Produzenten begeistern will.}



---- Beispiel 12 ----

[...]

[8:54] You: why, violet, SL is so special for you that you spend so much time in here regularly?

[8:55] Violet Stringfellow: The management of the community requires a certain amount of time...also...working on the teaching materials in SL takes a certain amount of time in-world.

[...]

[8:56] You: ... but why SL and no other platform?

[8:57] Violet Stringfellow: Because there isnt another platform that is as good for 3-D virtual learning communities.

[8:58] Franko Corleone: show me another platform such as this that has ...as good design, as many users, as ease of use, and such good support....ill invest in it :) ive tried em all, this one is the only one that works on ALL computers not just high end...and has the tools and resources to go with it

[...] *(aus: Interview Nr.14 – Violet Stringfellow & Franko Corleone – 29.7.2007)*

{An diesem Beispiel ist interessant, wie stark unser Schlagwort „plattform“ die Reklamerhetorik in den Antworten forciert. Zunächst gibt die Interviewpartnerin ihren Spielinhalt als Grund für den Zeitaufwand und die Besonderheit für sie an Second Life an. Nachdem wir unsere Frage in Turn [8:56] präzisieren, betont sie die außergewöhnlichen Produktmerkmale der virtuellen Welt. Eine deutliche Steigerung erfährt diese Darstellung durch ihren Partner. Als ob er sich Werbewirkung auf uns als Außenstehende erhofft, bedient er sich einer massiven Werberhetorik, die zur Beantwortung unserer Frage gar nicht nötig wäre. Einzuräumen ist dabei, dass dies auch seinen Eigeninteressen zuträglich ist (siehe Kapitel 3.1. DIE KULTURELLE EXISTENZ IN DER VIRTUELLEN WELT – DIE ARBEITSGESELLSCHAFT Beispiel 1). Er preist nicht nur Second Life, sondern auch sein Expertenwissen darüber an. Dabei entgeht ihm die Widersprüchlichkeit zu der Aussage seiner Partnerin in Turn [8:55]. Deutet sie noch an, wie zeitraubend es ist, eine Gemeinde in Second Life zu betreuen; spricht er davon wie komfortabel und leicht die virtuelle Welt zu gebrauchen ist. Außerdem erwähnt er mit keinem Wort, die technischen Unzulänglichkeiten des Programms, die wir aus unserer Erfahrung heraus kennen; beschönigt den mangelhaften Kundenservice von Linden Lab. Seine Spielhandlung dient in diesem Beispiel, sowohl der Aufrechterhaltung des Programms, als auch seinem daran geknüpften Spielzweck, sein Mehrwissen über Second Life zu vermarkten.}



Zugegeben sind diese beiden, sehr plastische Beispiele, für die Verknüpfung der verschiedenen Dimensionen der Aufrechterhaltung des Spieles. Sie sollen nur zur nochmaligen Verdeutlichung dessen dienen, was im Kapitel **3.1. DIE KULTURELLE EXISTENZ IN DER VIRTUELLEN WELT – DIE ARBEITSGESELLSCHAFT** bereits bearbeitet wurde. Die Verzahnung zwischen Erfüllung der Eigeninteressen der Nutzer, mit jener der Interessen von Linden Lab.

Das beschriebene Zusammenspiel der Mechanismen zur Aufrechterhaltung, findet sich in subtilerer Form in vielen sozialen Handlungen. Durch die Umsetzung von Eigeninteressen, der Unterstützung anderer Nutzer und deren Interessen, wird das soziale Gefüge gefestigt und ein Beitrag zum Sichern des Fortbestandes der virtuellen Welt geleistet. Das Spielen wird aufrecht erhalten.

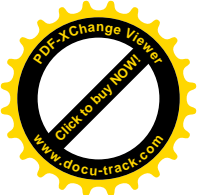


4. SCHLUß – „SECOND LIFE – YOUR WORLD. YOUR IMAGINATION.“²⁹

Der Wahlspruch der virtuellen Welt bedeutet nach unseren Erkenntnissen eigentlich: Die Betreiber haben die technische Grundlage, den Grid, die Software für einen virtuellen Freizeitraum geschaffen. Alles was auf diesem Fundament geschieht, wird explizit in die Verantwortung seiner Nutzer übergeben. Dies ist der Leitgedanke für ihr Produkt. Ein geschickter Zug, denn so wird jeglicher entstehender Inhalt der virtuellen Umgebung potentiell Vermarktungsargument. Die von ihnen zur Verfügung gestellten Produktionsmittel und das virtuelle Währungssystem sichern, dass die Entwicklung in ihrem Sinne verläuft. Der Rest liegt in den Händen der „Bewohner“. Beinahe. Natürlich muss noch der Geist vermittelt werden, in dem ihre Aktivitäten erfolgen sollen; die Haltung verdeutlicht werden, die der virtuellen Welt entgegengebracht werden muss. Sie ist dazu da, genutzt zu werden. Zum Ausleben der Vorstellungskraft. Sie ist dazu da, dass man seine Phantasie in die technischen Möglichkeiten zwingt und sortiert, was davon machbar ist. Und selbst, wenn von der Phantasie nur noch die Reproduktion kulturindustrieller Versatzstücke übrig ist, ist das gut genug. Es ist sogar erwünscht, großartig, denn damit kann man virtuelles Geld verdienen. So funktioniert auch die virtuelle Arbeitsgesellschaft. Man soll den Slogan wörtlich nehmen, *Second Life* als Werkzeug und Hobbyraum instrumentalisieren. Und dabei möglichst verdrängen, dass man in diesem Moment selbst das Werkzeug, der Produzent des Konsumierten wird. Denn schließlich ist dies Freizeit, oder? „Deine Welt. Deine Phantasie.“

Die Gesellschaft inworld ist der Verbund der Nutzer, die individuell ihre Interessen in *Second Life* hineintragen. Sie begegnen sich und errichten eine gemeinsame Praxis. Sie instrumentalisieren Andere, bzw. sich gegenseitig, um ihre Interessen zu verfolgen. Oder für die Umsetzung gemeinsamer Vorhaben in *Second Life*. Andere gleichgesinnte „Bewohner“ zu finden ist leicht, wenn es um Interessen geht. Ob der gesuchte Freizeitwert nun im kreativen Basteln, in der Unterhaltung, auf wirtschaftlichem Bereich oder im Rollenspielen liegt – die virtuelle Landschaft besitzt genügend Orte, die genau auf diese Anliegen zugeschnitten sind. Man begegnet sich dort schon auf der

²⁹ Linden Research Inc. 2008: <http://secondlife.com/>; Stand: Juli 2008



Interessenebene. Soziale Kompetenz und Anpassung an die Spielregeln sind das Mittel, um die Instrumentalisierungshaltung in die Beziehung zu überführen. Natürlich sollte hier auch die Persönlichkeit eine Rolle spielen, doch davon bleibt ohnehin nur das, was die Nutzer darstellen möchten; was unter den Umständen davon ablesbar und demonstrierbar ist. „Deine Welt. Deine Phantasie.“

Für den Großteil der „Bewohner“ treten im Laufe der Zeit ihre sozialen Beziehungen in den Vordergrund, werden Grund um weiterhin in *Second Life* aktiv zu bleiben. In ihren Interessen finden sich Bedürfnisse, welche in der virtuellen Praxis mit den Anderen erfüllbar scheinen. Die sozialen Spielregeln haben Raum dafür geschaffen. Vor allem das Wohlwollen, welches sich aus vielen Quellen speist, leistet großen Anteil daran. Es bestimmt die Deutungsarbeit in der Kommunikation miteinander; es ist Ergebnis des Verzichtes auf das Entziehen, welches die Anonymität bietet; es wächst beim Aufbauen von Vertrauen, durch schrittweises Aufgeben der Anonymität. Die Freundlichkeit ist Ausdruck des Wohlwollens als Modus, in dem der gesellschaftliche Konsens umgesetzt wird. Der Konsens, dass man *Second Life* als private Freizeitbeschäftigung nutzt. Und das Wohlwollen, die Freundlichkeit, ist Verkleidung der Instrumentalisierungshaltung, die sich gegenseitig angetragen wird.

Es stellt sich als jener Mechanismus dar, der die kühlen Voraussetzungen erwärmt. Zu diesen zählen: Erstens, die virtuelle Welt stellt sich in digitalen Abstraktionen dar, welche interpretiert werden müssen. Zweitens, wird der Kontakt mit ihr über die Bedienung einer Maschine hergestellt. Drittens, die tendenziell egoistische Haltung der „Bewohner“, die Zeit, welche ihre freie Zeit ist, selbstbestimmt zu gestalten. Viertens, jene potentielle Einsamkeit, die im Alleinsein bei der Beschäftigung mit dem Computer liegt. Eben dieser kühle Charakter, jener Umstände, wird durch das soziale Leben inworld abgeschwächt, zeitweise vergessen gemacht. Bedürfnisse, wie jene nach Verständnis, Anerkennung, Zuwendung, Freundschaft und Liebe, lassen sich zwischen den Interessen erkennen. Ihre Befriedigung ist Zweck mancherlei Beziehungen inworld.

Da diese Beziehungen in der Praxis inworld verlaufen, bzw. wenigstens darauf fußen, sind sie zwangsläufig jenen Kräften, welche die Praxis in der virtuellen Welt fundamentieren, ausgesetzt. Diese Kräfte liegen im angedachten Setting der virtuellen Arbeitsgesellschaft und in der kulturindustriellen (Re-)Produktion, während der

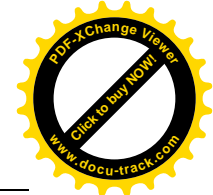


Freizeit. Die Bahnen, in denen sich die Kräfte bewegen sollten, sind von der Software strukturiert. Beispielsweise in den Tools zur Kommunikation, zur Orientierung und denen der Produktionsmittel. Möglichst komfortabel soll die Nutzung von *Second Life* erfolgen können. Die Absichten sollen zweckgemäß verwirklicht werden können. Die Erfüllung der Bedürfnisse muss die gleichen Kräfte als Vehikel nutzen.

Wird nicht realisiert oder ist schon verdrängt, dass es jenes Verständnis, jene Haltung den sozialen Strukturen gegenüber ist, das von den modernen, kapitalistischen Verhältnissen modelliert wurde, um die Auflösung der bürgerlichen Gemeinschaft zu kaschieren? Dass genau die Kräfte durch die Reinszenierung in die virtuelle Welt geholt werden, die jene drängenden Bedürfnisse in der Lebenspraxis verstärkt haben? Die Kommunikationstechnologie baut Brücken zwischen auseinander driftende Lebenspraxen. Auf ihren Bahnen wird die notwendige Aufrechterhaltung der sozialen Beziehungen fortgeführt, die dort zu „sozialen Kontakten“ werden, und somit ein Beitrag zur Sicherung der herrschaftlichen Verhältnisse, die sie auseinander zerren, geleistet. Die Kulturindustrie vermarktet dies dann noch als Innovation, als Fortschritt und Komfort. Merken die „Bewohner“ nicht, dass sie sich in noch mehr Einschränkungen begeben und zudem durch die Reinszenierung, die Hindernisse der gesellschaftlichen Verhältnisse ihrer Lebenspraxis, auch in der virtuellen Welt aufgebaut finden? Sind es nicht jene Verhältnisse, die ihnen ihre Freizeit gewähren und gleichzeitig deren Möglichkeiten verstellen? Dass sie produzieren, konsumieren, interagieren – kurz: funktionieren? ³⁰

Sie ahnen, sie wissen es. Der gesellschaftliche Konsens inworld beweist es. Die Reinszenierung der Verhältnisse und das beabsichtigte Setting, werden nach den Kriterien gestaltet, welche sich in der Gesellschaft von *Second Life* geformt haben. Die Verhältnisse inworld sollen in nichts an die unerwünschten, negativen Zügen der realen erinnern. Die Limitierungen durch die technischen Strukturen, werden in Kauf genommen, denn sie grenzen die gangbaren Wege ein, die zum Gelingen ihrer Absichten führen.

Die „Bewohner“ nehmen das Grundgerüst von Linden Lab in Empfang, betreten ihr Haus und schließen Tür, an die sie ein Schild mit der Aufschrift „PRIVAT“ hängen und die für die Konzerne verschlossen bleiben soll.



³⁰ „Alle sind frei, zu tanzen und sich zu vergnügen, wie sie, seit der geschichtlichen Neutralisierung der Religion, frei sind, in eine der zahllosen Sekten einzutreten. Aber die Freiheit in der Wahl [der Ideologie], die stets den wirtschaftlichen Zwang zurückstrahlt, erweist sich in allen Sparten, als die Freiheit zum Immergleichen. Die Art, in der ein junges Mädchen das obligatorische date annimmt und absolviert, der Tonfall am Telephon und in der vertrautesten Situation, die Wahl der Worte im Gespräch, ja das ganze nach dem Ordnungsbegriffen der heruntergekommenen Tiefenpsychologie aufgeteilte Innenleben bezeugt den Versuch, sich selbst zum erfolgsadäquaten Apparat zu machen, der bis in die Triebregungen hinein den von der Kulturindustrie präsentierten Modell entspricht.“

HORKHEIMER, Max; ADORNO, Theodor W.: *Dialektik der Aufklärung*; Sonderauflage, Frankfurt am Main: S.Fischer Verlags GmbH, 2003, S. 176



LITERATUR- & QUELLENVERZEICHNIS

ADORNO, Theodor W.: *Freizeit*; 1.Aufl. Gesammelte Schriften 10.2: *Kulturkritik und Gesellschaft II*; Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1977

BEIßWENGER, Michael: *Kommunikation in virtuellen Welten: Sprache, Text und Wirklichkeit*; Stuttgart: ibidem, 2000

GOODWIN, Charles: *Conversational organization: Interaction between speakers and hearers*; New York: Academic Press, 1981

HEINEMANN, Torsten: *Das Arbeitsbündnis als konstitutives Element sozialwissenschaftlicher Forschung und Praxis: Eine psychoanalytisch inspirierte Sozialforschung*; www.folks-uni.org

HORKHEIMER, Max; ADORNO, Theodor W.: *Dialektik der Aufklärung*; Sonderauflage, Frankfurt am Main: S.Fischer Verlags GmbH, 2003

HUIZINGA, Johan: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*; 19. Aufl. Reinbek: Rowohlt's Enzyklopädie, 2004

RAMMERT, Werner: *Virtuelle Realitäten als medial erzeugte Sonderwirklichkeiten – Veränderungen der Kommunikation im Netz der Computer*; FAßLER, Manfred (Hrsg.): *Alle möglichen Welten: Virtuelle Realität – Wahrnehmung – Ethik der Kommunikation*; München: Fink Verlag, 1999

SCHMIDT, Florian A.: *Parallel Realitäten*; Zürich / Berlin : Verlag Niggli AG, 2006

STEINERT, Heinz: *Zur Kritik der empirischen Sozialforschung*; Frankfurt am Main: Pollinger, 1998



STEGBAUER, Christian: *Grenzen virtueller Gemeinschaft – Strukturen internetbasierter Kommunikationsformen*; 1. Aufl. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag GmbH. 2001

STEPHENSON, Neal: *Snow Crash*; 6. Aufl. München: Random House GmbH, 1995

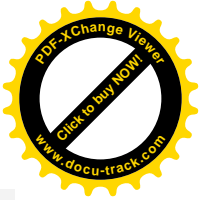
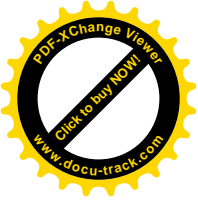
WEHNER, Josef: *Medien als Kommunikationspartner*; GRÄF, Lorenz; KRAJEWSKI, Markus (Hrsg.): *Soziologie des Internet – Handeln im elektronischen Web-Werk*; Frankfurt am Main / New York: Campus Verlag, 1997

INTERNET:

- Initiative Neue Soziale Marktwirtschaft: *Lexikon: Arbeitsgesellschaft*; 2008: <http://www.insm.de/Lexikon/A/Arbeitsgesellschaft.html>; Stand: Juli 2008
- Linden Research Inc.: *The Company*; 2008: <http://lindenlab.com/about>; Stand: Juli 2008
- Linden Research Inc.: *What is Second Life?*; 2008: <http://secondlife.com/whatis>; Stand: Juli 2008
- Linden Research Inc., 2008: <http://secondlife.com/>; Stand: Juli 2008



ANHANG



---- SURVEY NR. 1 ----

1.) Why did you join SL?

1. I was lonely and bored. I knew that I would be stuck that way for a few months due to life circumstances.

2.) What are your main interests inworld?

2. Tiny Avatars, helping people, building, Browncoats (Firefly TV Show fans), other science fiction.

3.) Do you use any other ways to follow those interests? (RL / WWW)

3. I have searched online for pictures and layouts for appropriate buildings. I have also looked at some of the online stores. OnRez and Slexchange.

4.) What makes SL special for you?

4. It is a fun chat room with clothes you can wear and things you can build. And overall the people in SL are fun and interesting to talk with.

5.) Please give a short summary of your activities of the past week in SL.

5. I built on the land I have rented. And rebuilt it a bit. I have wandered to places I know to run into people. I have shopped briefly for furniture for my new domicile.

6.) How much time do you spend on SL approximately? (hrs per week / day)

6. 6 or so hours a day. (due to the same circumstances of #1.) Soon it will be only a few hours a week or less.

7.) What purposes does SL have for your RL?

7. It is giving me a creative outlet that creates no mess (trying to sell a house). In addition I have found great conversation and silly fun.

8.) What kinds of friendships / relations have you made inworld?

8. I have a number of acquaintances. Great people I chat with and notice when they are gone for extended periods of time from SL. There are some people I specifically look for or IM to do fun ingame stuff. No one I know in RL except my RL husband who joined to see and share the things I have built.

9.) Do you have more than one account?

9. Nope



10.) How much is your avatar like yourself?

10. Personality: exactly the same. Appearance: Radically different. The only similarity is female and super pale skin tone (when regular human avatar).

11.) How old are you? What is your education / profession? Where do you come from?

11. 32 years old. Bachelors in Anthropology. Michigan, USA.

---- SURVEY NR. 2 ----

1.) Why did you join SL?

1. I was looking for a virtual world kind of game and interpersonal interaction.

2.) What are your main interests inworld?

2. building houses, being a tiny bunny rabbit, victorian clothing

3.) Do you use any other ways to follow those interests? (RL / WWW)

3. no

4.) What makes SL special for you?

4. friends, building, building things for friends, shopping!

5.) Please give a short summary of your activities of the past week in SL.

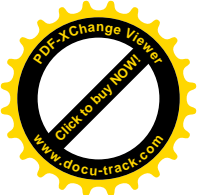
5. visited with my best friend bunny in her home, paid my tier, went Christmas shopping with and for 4 year old SL daughter (as a human mother), shopped for furniture, answered these questions.

6.) How much time do you spend on SL approximately? (hrs per week / day)

6. less than I was. Now maybe 4-5 hours a week

7.) What purposes does SI have for your RL?

7. I have a mental illness (bipolar disorder) which makes it necessary for me to be able to distract myself sometimes from stressful situations or thoughts to lower my stress level (very important with bipolar). Second Life is one of my main distractions when needed. It takes me out of my current environment (external and internal) which can be very helpful, when kept in perspective.



8.) What kinds of friendships / relations have you made inworld?

8. Lots- neighbors, a bunch of "tiny" friends. Tinies are a subculture on SL (there are many of those) that consists of tiny animals that love to run around and have fun, in a cute, funny sort of way. Lots of fun. I (as a human) adopted a daughter. For a while I was a "6 year old girl" and got adopted by a mom. I have friends that like to build stuff too. Actually- my RL husband has an account. and inworld he is a proper victorian gentleman that takes my (human) out ballroom dancing. He also has a tiny otter avitar that my bunny hangs out with. My 2 sons and daughter-in-law also have accounts and I have had fun times with them inworld too.

9.) Do you have more than one account?

9. No. just one "upgraded" account. I wanted to sign up for a free one too, but they wouldn't let me. I wanted the other account because I was told it was good to have an alt to backup your inventory.

10.) How much is your avatar like yourself?

10. Probably more in personality than in appearance. My human is young and thin, and the other is a furry little bunny. But they each have a side of my personality: human-serious, old fashioned, quiet sort. Bunny-impulsive, cute, kooky, confident, but nieve.

11.) How old are you? What is your education / profession? Where do you come from?

11. I am a 47 year old homemaker and grandmother of 3 from the USA.

----- SURVEY NR. 3 -----

1.) Why did you join SL?

1. Exploration of new Web 2.0 tools.

2.) What are your main interests inworld?

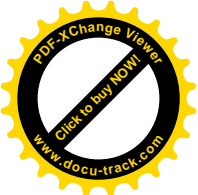
2. Virtual World Librarianship and fun.

3.) Do you use any other ways to follow those interests? (RL / WWW)

3. Yes both RL and WWW

4.) What makes SL special for you?

4. It is imagination and play for adults



5.) Please give a short summary of your activities of the past week in SL.

- nicht beantwortet –

6.) How much time do you spend on SL approximately? (hrs per week / day)

6. 21-27 hrs per week/3-4 hrs each day

7.) What purposes does SI have for your RL?

7. Gives experience with new technologies, methods/trends, and possible future work environments

8.) What kinds of friendships / relations have you made inworld?

8. Both networking with peers and also purely social relationships

9.) Do you have more than one account?

9. No

10.) How much is your avatar like yourself?

10. Very different in appearance, but very much alike in personality

11.) How old are you? What is your education / profession? Where do you come from?

11. Age 43. MLS/Librarian. USA

---- SURVEY NR. 4 ----

1.) Why did you join SL?

1. Curiosity

2.) What are your main interests inworld?

2. I have a small night club which I built and run with my partner. Hosting at the club and building and modifying buildings are the main interests.

3.) Do you use any other ways to follow those interests? (RL / WWW)

3. No



4.) What makes SL special for you?

4. Meeting people from all over the world and finding that we are much the same with the same desires, wants and needs.

5.) Please give a short summary of your activities of the past week in SL.

5. Hosted and danced at my club. Planned events. Made posters for upcoming events. Built a skating rink on the roof of the club and a larger one on a lot next door.

6.) How much time do you spend on SL approximately? (hrs per week / day)

6. Three to four hours per day.

7.) What purposes does SL have for your RL?

7. SL has helped me to be a more sympathetic and caring person. Also more tolerant.

8.) What kinds of friendships / relations have you made inworld?

8. I have a primary relationship and have met lots of people both members and none members of the club group.

9.) Do you have more than one account?

9. I have one other and have not used it in months. It is for being able to move anonymously in SL.

10.) How much is your avatar like yourself?

10. Not at all physically. Personality-wise, my avatar is much more outgoing and has more fun and does wilder things than I do. But then he is able to, what with flying and rezzing objects, etc.

11.) How old are you? What is your education / profession? Where do you come from?

11. 72 years old. Semi retired. Some college. San Francisco area in California.

----- SURVEY NR. 5 -----

1.) Why did you join SL?

1. Curiosity

2.) What are your main interests inworld?

2. Friendships, economy, photography



3.) Do you use any other ways to follow those interests? (RL / WWW)

3. Don't understand the question

4.) What makes SL special for you?

4. Social networking, player interaction

5.) Please give a short summary of your activities of the past week in SL.

5. DJ for clubs, attend a wedding, setup a business

6.) How much time do you spend on SL approximately? (hrs per week / day)

6. 30/week

7.) What purposes does SI have for your RL?

7. None

8.) What kinds of friendships / relations have you made inworld?

8. lots of friendships

9.) Do you have more than one account?

9. No

10.) How much is your avatar like yourself?

10. Personality is a match, as for appearance, kinda sorta

11.) How old are you? What is your education / profession? Where do you come from?

11. 30, Developer, USA

---- SURVEY NR. 6 ----

1.) Why did you join SL?

1. For Entertainment

2.) What are your main interests inworld?

2. Music, exploring, meeting interesting and intelligent people.



3.) Do you use any other ways to follow those interests? (RL / WWW)

3. Sometimes

4.) What makes SL special for you?

4. The people and the creating of a virtual reality that is always changing.

5.) Please give a short summary of your activities of the past week in SL.

5. Working as a host/dancer/Manager. Decorating a new house, meeting more people.

6.) How much time do you spend on SL approximately? (hrs per week / day)

6. 56 hours week/8 hours per day

7.) What purposes does SI have for your RL?

7. SI has contributed alot of self esteem for myself in real life.

8.) What kinds of friendships / relations have you made inworld?

8. Have not made close friendship with many women, but have a very close male friend in college and is an awesome individual. In sl we are engaged.

9.) Do you have more than one account?

9. No

10.) How much is your avatar like yourself?

10. The hair color, eyes, height and personality is very much like myself.

11.) How old are you? What is your education / profession? Where do you come from?

11. 47, high school with some college courses. Am temporarily unemployed at the moment, but profession has been financial/customer service. United States of America.

---- SURVEY NR. 7 ----

1.) Why did you join SL?

1. I was told there was a nice scripting language.

2.) What are your main interests inworld?

2. Music, games, school.



3.) Do you use any other ways to follow those interests? (RL / WWW)

3. Yes.

4.) What makes SL special for you?

4. People can see my creations and can give their reactions.

5.) Please give a short summary of your activities of the past week in SL.

5. Creating scripts for an elevator and a "Follower" droid. Introducing a RL friend to SL.

6.) How much time do you spend on SL approximately? (hrs per week / day)

6. 8 hours a week.

7.) What purposes does SI have for your RL?

- nicht beantwortet -

8.) What kinds of friendships / relations have you made inworld?

- nicht beantwortet -

9.) Do you have more than one account?

- nicht beantwortet -

10.) How much is your avatar like yourself?

- nicht beantwortet -

11.) How old are you? What is your education / profession? Where do you come from?

- nicht beantwortet -

---- SURVEY NR. 8 ----

1.) Why did you join SL?

1. A friend told me about it knowing that I like Sim-based gaming and thought I might be interested.

2.) What are your main interests inworld?

2. Meeting new people mainly.



3.) Do you use any other ways to follow those interests? (RL / WWW)

3. Go to clubs, libraries, coffee houses in RL; Myspace and Facebook on WWW.

4.) What makes SL special for you?

4. I've already met some very nice people and also have friends from RL here as well.

5.) Please give a short summary of your activities of the past week in SL.

5. Mostly dancing, ice skating/snowboarding, shopping, and just hanging out with friends. Some role playing.

6.) How much time do you spend on SL approximately? (hrs per week / day)

6. About 2-3 hours per day most days.

7.) What purposes does SI have for your RL?

7. Keeping in touch with some RL friends I otherwise probably would not and keeps me from otherwise being bored many nights.

8.) What kinds of friendships / relations have you made inworld?

8. Just friendships only with people from all over the world.

9.) Do you have more than one account?

9. No.

10.) How much is your avatar like yourself?

10. Not much in appearance but very much so in personality.

11.) How old are you? What is your education / profession? Where do you come from?

11. 37. Some college (Religious Studies and Sociology). Medical transcriptionist and veterinary technician. United States (Indiana).

---- SURVEY NR. 9 ----

1.) Why did you join SL?

1. For the experience of meeting new people and enjoying the interaction of people within the society of SL.



2.) What are your main interests inworld?

2. I love the change that second life doesn't have the problems that real life have, like illness, diseases and death. I love how many people around the world can be interactive with you and get to understand and know more about them in world. As well as DJ'ing and buying things within stores.

3.) Do you use any other ways to follow those interests? (RL / WWW)

3. No I don't.

4.) What makes SL special for you?

4. I've been given the opportunity to find the woman I really care about with SL, thus going to get married to her in rl.

5.) Please give a short summary of your activities of the past week in SL.

5. I DJ'ed Monday-Sunday, and spend time with my fiancée and going shopping within SL.

6.) How much time do you spend on SL approximately? (hrs per week / day)

6. 60 hours a week/ 8.5 hours a day

7.) What purposes does SI have for your RL?

7. Being engaged in SL and RL.

8.) What kinds of friendships / relations have you made inworld?

8. I'm married to a lovely women and made alot of friends based on the female gender.

9.) Do you have more than one account?

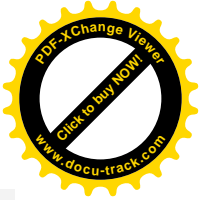
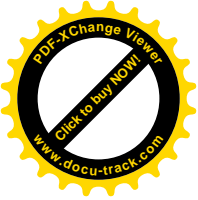
9. No, I don't

10.) How much is your avatar like yourself?

10. I have the same hair and eye color as my avatar and my personality in my RL, bleeds into my avatar in SL. So, alot of my personality is involved with my avatar.

11.) How old are you? What is your education / profession? Where do you come from?

11. I'm 20. I'm Sociology Major. And I'm from the USA.



---- SURVEY NR. 10 ----

1.) Why did you join SL?

1. aus Neugierde und ein bißchen in der Hoffnung meine digitalen Bilder verkaufen zu können und eventuell ein Beratungsstelle zu eröffnen

2.) What are your main interests inworld?

2. Freunde treffen, früher noch mein Shop, mein zu Hause, Galerie, bauen

3.) Do you use any other ways to follow those interests? (RL / WWW)

3. ja.. Freunde auch ab und zu in RL treffen, Bilder bauen,

4.) What makes SL special for you?

4. ist, daß man Menschen aus der ganzen Welt einfach mal so treffen kann und daß es sowas wie ein virtuelles Abbild der Realität ist und was sich da entwickelt

5.) Please give a short summary of your activities of the past week in SL.

5. leider hatte ich keine Zeit die letzten Wochen für SL.. :(((

6.) How much time do you spend on SL approximately? (hrs per week / day)

6. siehe 5.

7.) What purposes does SI have for your RL?

7. Menschen kennenzulernen die ich real wahrscheinlich nie angesprochen hätte, kreatives Bauen

8.) What kinds of friendships / relations have you made inworld?

8. eine sehr gute Freundschaft hat sich entwickelt und Freundschaften, die nicht ganz so eng sind mir aber trotzdem am Herzen liegen

9.) Do you have more than one account?

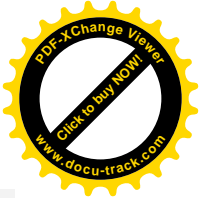
9. nein, habe nur einen

10.) How much is your avatar like yourself?

10. nicht sehr...

11.) How old are you? What is your education / profession? Where do you come from?

11. 38 Jahre/ Dipl. Psych. / Leipzig



---- SURVEY NR. 11 ----

1.) Why did you join SL?

1. A friend of mine, who I'd lost contact with on IRC, enticed me, shall we say, into joining SL by pointing out all of the wonderful things I could do here that made it more than just another Massively Multiplayer Online Role-Playing Game.

2.) What are your main interests inworld?

2. I like building and scripting things, discussion groups on futurism, BDSM, sci-fi, and anything else that catches my eye, live music performances, and a spot of cybersex.

3.) Do you use any other ways to follow those interests? (RL / WWW)

3. All of my interests are also followed in RL.

4.) What makes SL special for you?

4. The ability to create persistent content of my own, and to choose to sell it, keep it only for myself, or give it away freely - the possibility of earning significant amounts of money. The ability to pay for a premium account in SL out of what I make in the game itself. All of these go into my enjoyment of SL.

5.) Please give a short summary of your activities of the past week in SL.

5. Built a set of tangrams and pentominos, played a number of freeplay games in hopes of winning the pots to supplement the in-game income I make from my SL job of security guard at a mall, attended quite a few discussions, danced with my partner, visited some sculpture exhibits, enjoyed quite a bit of music.

6.) How much time do you spend on SL approximately? (hrs per week / day)

6. 10-12 hrs/day

7.) What purposes does SL have for your RL?

7. Currently, SL allows me to interact with others around the world who have similar interests, in a richer manner than IRC, Instant Messaging, or even voice communication and/or video conferencing. SL subsumes all of these.



8.) What kinds of friendships / relations have you made inworld?

8. My relationships in SL have covered the full spectrum from people I hate and loath with a passion, to a love than I hope to express directly in RL.

9.) Do you have more than one account?

9. Only one account at this time, though I have considered making a second.

10.) How much is your avatar like yourself?

10. My avatar is somewhat like me, but not very close at all. In a way, my avatar expresses my soul (and it's Neko nature) rather than my body.

11.) How old are you? What is your education / profession? Where do you come from?

Age: 40 Education: 3rd Year College Profession: Retired business owner Location (RL): DeRidder, Louisiana, USA.

----- SURVEY NR. 12 -----

1.) Why did you join SL?

1. Research on a possibly "new" tool for business, simulations, forecasting, operation planning and such. I ask: How does it work, where/how apply, how make it universal usable - etc

2.) What are your main interests inworld?

2. Now – building, scripting, evaluating the (business) environment. But, I spent first 2 weeks roaming around – talking/interacting to/with people...

3.) Do you use any other ways to follow those interests? (RL / WWW)

3. Yes – classes, conferences, meetings, papers, testing, writing

4.) What makes SL special for you?

4. Fun! People – new (for me) technology – exciting new ways . Of course, there are also frustrations, crashes, boring people, ignorants, egotists and fantasizers... :)

5.) Please give a short summary of your activities of the past week in SL.

5. See above: less roaming, more scripting and building, looking for SL land



6.) How much time do you spend on SL approximately? (hrs per week / day)

6. 2 to 3 hours/day

7.) What purposes does SI have for your RL?

7. Learning (about self, others and the workings of a world, opportunities for application) and – above all - FUN!

8.) What kinds of friendships / relations have you made inworld?

8. All kinds – with all kinds of people. Some friendships are just to facilitate tp-ing. Most of mine are more real – I take friendships (and friends) seriously. Maybe too much so!

9.) Do you have more than one account?

- nicht beantwortet -

10.) How much is your avatar like yourself?

10. Personality very much like RL – not much “fantasy” there. Avatar about the same but little younger....:)

11.) How old are you? What is your education / profession? Where do you come from?

11. “post graduate” – Consultant – Netherlands -> US