

Virtuelle Räume

Die Suche nach dem guten Leben im Internet



Symposium „Orte des guten Lebens“, Universität Bamberg, 09.10.2005 - Jan Schmidt

Worüber ich heute spreche

#2 von 23

Internet
& Raum

Sozialraum
und
Netzwerke

Virtuelle
Welten

- Ausgangsfrage: Können im Internet Orte des guten Lebens entstehen?
- Gliederung des Vortrags
 1. Virtueller Raum vs. realer Raum?
 2. Sozialräume und Netzwerke im Internet
 3. Online-Rollenspiele: gutes Leben in virtuellen Welten?

Frühe Raumlosigkeit-Thesen

#3 von 23

Internet
& Raum

Sozialraum
und
Netzwerke

Virtuelle
Welten

- 90er Jahre sahen Beginn der gesellschaftlichen Diffusion des Internets, die mit Raumlosigkeit-Thesen einherging
- Das Internet sei raumlos, weil...
 - ... geographische Distanzen keine Hürde für Interaktionen mehr darstellten
 - ... es losgelöst von territorialstaatlicher Kontrolle sei
 - ... der Cyberspace keinen gängigen Raumvorstellungen folge und nicht durch euklidische Geometrie strukturiert sei

Frühe Raumlosigkeit-Thesen

#4 von 23

Internet
& Raum

Sozialraum
und
Netzwerke

Virtuelle
Welten

- Aber: Verhältnis zwischen Internet und Raum komplexer, als Thesen nahelegen
 - Internetnutzung ist an Institutionen und Infrastruktur gebunden, die ungleich im Raum verteilt sind (vgl. z.B. Global Cities)
 - Nationalstaaten greifen regulierend ein (vgl. z.B. Zensur von Inhalten; ICANN)
 - Räumliche Analogien und Metaphern sowie virtuelle Architekturen strukturieren den Cyberspace entlang gewohnter Raumkonzepte (vgl. z.B. „virtuelles Rathaus“, virtuelle Welten)

Reale und virtuelle Räume

#5 von 23

Internet
& Raum

Sozialraum
und
Netzwerke

Virtuelle
Welten

- Cyberspace ist kein rein „virtueller Raum“, der losgelöst von sozialen Strukturen des „realen Raums“ existiert
 - Soziale Konventionen, Normen und Gesetze aus der Offline-Welt rahmen onlinebasierte Interaktionen
 - Durch wiederholte Online-Interaktionen stabilisieren sich zusätzlich neue, teils sehr dynamische institutionalisierte Ordnungen und Strukturen, die über das Internet hinausreichen können

Glokalisierung

#6 von 23

Internet
& Raum

Sozialraum
und
Netzwerke

Virtuelle
Welten

- Internet erweitert die Möglichkeiten des Menschen, mit anderen zu interagieren und soziale Beziehungen einzugehen
 - Ermöglicht thematische oder interessensbasierte Vernetzung über geographische Distanzen hinweg genauso wie Mobilisierung und Austausch von Personen am gleichen Ort
 - Es verbindet das Globale und das Lokale, ist *glokalisiertes* bzw. *glokalisierendes* Medium
 - Es schafft also onlinebasierte Sozialräume mit unterschiedlicher Anbindung an offline-Räume

Gutes Leben im Internet

#7 von 23

Internet
& Raum

Sozialraum
und
Netzwerke

Virtuelle
Welten

- These: Onlinebasierte Sozialräume erlauben Praktiken und schaffen Elemente des guten Lebens, z.B.
 - Geborgenheit durch soziale Bindungen (Geselligkeit, Freundlichkeit, Mitgefühl, Sympathie, Partnerschaft)
 - Freiheit und Spielraum (Autonomie, Spontaneität, Kreativität, Phantasie)
 - Frohsinn und Vergnügen (Heiterkeit, Humor, Lächeln, Freude, Wohlbehagen)

Internet und Netzwerke

#8 von 23

Internet
& Raum

Sozialraum
und
Netzwerke

Virtuelle
Welten

- Internetbasierte Interaktionen sind Basis für soziale Netzwerke, die teils locker und uniplex, teils enger und multiplex strukturiert sind
- Manche der Netzwerke weisen Merkmale von sozialen Gruppen auf
 - Abgrenzung von der Umwelt bei gleichzeitiger Binnenstrukturierung der Gruppe
 - Zusammengehörigkeitsgefühl der Teilnehmer
 - wechselseitige Unterstützung der Mitglieder
- Netzwerke stellen die Ressource Sozialkapital bereit, die für Informationen, emotionale Unterstützung oder das Gefühl sozialer Zugehörigkeit mobilisiert werden kann

Netzwerke und Sozialkapital

#9 von 23

Internet
& Raum

Sozialraum
und
Netzwerke

Virtuelle
Welten

- Beispielhafte Äußerungen von „Bloggern“ (=Autoren von Online-Tagebüchern mit Kommentarfunktion):
 - „Vor allem aber blogge ich, weil andere Blogger mir antworten können und man sich so auch untereinander austauschen kann. Man sieht, dass andere gleiche oder ähnliche Probleme hat und fühlt sich nicht allein gelassen mit seinem Problem“
 - „Ich habe selber 2002 eine kurze, intensive, dann aber doch recht schmerzhaftes Liebesgeschichte erlebt, wo ich lediglich sagen kann: Da haben mir fremde Leute, fremde Leserinnen geholfen, über den ersten Schmerz hinwegzukommen.“
 - In meinem Weblog bin ich definitiv in meinem Haus, in meiner Wohnung, und da verstehe ich mich auch zu verhalten, da verhalte ich mich sicherlich anders als in einem öffentlichen Raum. Dieser Raum-Kontext, der hier geschaffen wird, der ist glaube ich ganz wichtig für viele Dinge: Für Verhalten der community untereinander, für content-Niveau, für das unterschiedlichste Sozialverhalten, das sich hier ausdrückt“

Virtuelle Welten

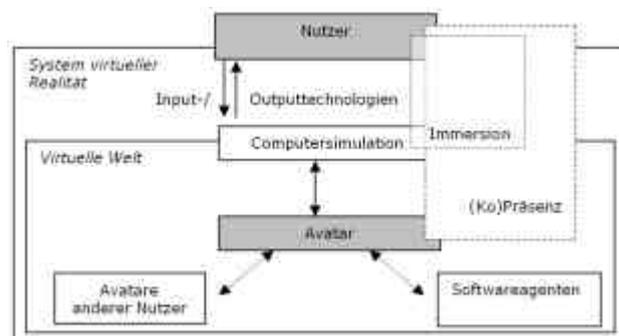
#10 von 23

Internet
& Raum

Sozialraum
und
Netzwerke

Virtuelle
Welten

- Virtuelle Welten sind über das Internet erreichbare Sozialräume, in denen sich die Teilnehmer mit Hilfe einer Repräsentation (Avatar) in einer persistenten Umgebung bewegen und mit anderen Teilnehmern sowie Softwareagenten (synchron) interagieren und kommunizieren können



Online-Rollenspiele

11 von 23

Internet
& Raum

Sozialraum
und
Netzwerke

Virtuelle
Welten

- Untergruppe von virtuellen Welten: Online-Rollenspiele
 - Basieren oft auf Motiven der Fantasy- oder Science-Fiction-Literatur
 - Nutzer spielen/schaffen Figuren mit eigener (Online-)Identität
 - Bewältigen von Aufgaben und Rätseln („Quests“) verschafft Avataren neue Fähigkeiten und Status
 - Kommunikation mit anderen Spielern wesentlicher Bestandteil der Spielerfahrung
 - Persistenz der virtuellen Welt erlaubt, zu beliebigen Zeitpunkten in die sich fortlaufend weiterentwickelnde Welt wieder einzusteigen

MUDs

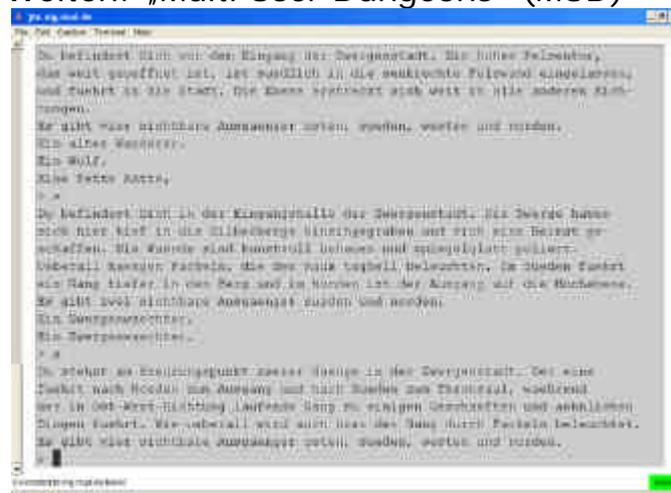
12 von 23

Internet
& Raum

Sozialraum
und
Netzwerke

Virtuelle
Welten

- Frühe textbasierte Versionen virtueller Welten: „Multi User Dungeons“ (MUD)



```
Die Welt Cyber-Tempel:
Du befindest dich vor dem Eingang zur Zwergenstadt. Die hohen Felsenberge,
die weit geöffnet ist, ist südlich in die dunkelste Felswand eingelassen,
und führt zu der Stadt. Die Mauer speichert sich weit in alle anderen Richtungen.

Es gibt zwei nichtbare Ausgänge: Osten, Westen, Norden und Süden.
Ein altes Wandern.
Ein Wolf.
Eine Fette Artie.
> *

Du befindest dich in der Eingangshalle der Zwergenstadt. Die Berge haben
sich hier tief in die Erdeberge hineingegraben und sich eine Heimat geschaffen. Die
Wände sind hochsteil bebaut und sorgfältig poliert. Überall stehen Felsen, die
sich zum Teil teilweise beleuchten, im Süden führt ein Gang tiefer in den Berg und im
Norden ist der Eingang zur Zwergenstadt. Es gibt zwei nichtbare Ausgänge: Osten,
Westen, Norden und Süden.
Ein Zwergenschwert.
Ein Zwergenschwert.
> *

Du stehst an Kreuzungspunkt zweier Gänge in der Zwergenstadt. Der eine
führt nach Norden zum Ausgang und führt Süden zum Theater, während der
in der Welt Richtung laufende Gang zu einigen Gemächern und anderen
Dingen führt. Wie überall wird auch hier der Gang durch Felsen beleuchtet.
Es gibt vier nichtbare Ausgänge: Osten, Westen, Norden und Süden.
```

Burg in „World of Warcraft“

13 von 23

Internet
& Raum

Sozialraum
und
Netzwerke

Virtuelle
Welten



Quelle: <http://www.flickr.com/photos/42197372@N00/49588152/>

Idylle in „World of Warcraft“

14 von 23

Internet
& Raum

Sozialraum
und
Netzwerke

Virtuelle
Welten



Quelle: <http://www.flickr.com/photos/42197372@N00/49588122/>

Interaktionen in „World of Warcraft“

15 von 23

Internet
& Raum

Sozialraum
und
Netzwerke

Virtuelle
Welten



Quelle: <http://en.wikipedia.org/wiki/Mmorpg>

MMORPG

16 von 23

Internet
& Raum

Sozialraum
und
Netzwerke

Virtuelle
Welten

- Virtuelle Welten der aktuellen Generation: Massive Multiplayer Online Roleplaying Games (MMORPG)
 - In der Regel kostenpflichtig (~10€/Monat)
 - Im Vergleich zu MUDs deutlich größere Spielwelten, die mehrere 10.000 Spieler gleichzeitig fassen können
- These: Während MUDs virtuelle Vergemeinschaftung förderten, lassen sich in MMORPGs zunehmend Prozesse der virtuellen Vergesellschaftung beobachten

Virtuelle Vergesellschaftung

17 von 23

Internet
& Raum

Sozialraum
und
Netzwerke

Virtuelle
Welten

- Spielmechanik und Größenordnung der virtuellen Welten fördern Arbeitsteilung/Differenzierung:
 - Spielfiguren müssen sich auf bestimmte Tätigkeiten spezialisieren (Krieger, Zauberer, Jäger, Handwerker, ...) und miteinander kooperieren, um Spielziele zu erreichen
- Virtuelle Welten besitzen eigene „Volkswirtschaften“ inklusive eigener Währungssysteme
 - Reale Märkte für virtuelle Güter entstehen: besondere Gegenstände, Gebäude und Spielerfiguren werden gegen reale Währung verkauft
 - Auktion einer Insel in „Planet Entropia“ brachte ca. \$26.500
 - „BIP“ von „Everquest“ betrug 2002 über \$2.000
 - Erste Fälle von „Berufs-Spielern“

Online-Rollenspiele

18 von 23

Internet
& Raum

Sozialraum
und
Netzwerke

Virtuelle
Welten

- Während virtuelle Vergesellschaftung Aspekte von Entfremdung und Abhängigkeit mit sich bringen können, zeigen virtuelle Welten vor allem zahlreiche Beispiele für Kreativität und Selbstbestimmung
 - Spiel ist Hauptzweck bzw. Motiv der Teilnehmer
 - Spieler umgehen Restriktionen der Spielwelt und zeigen zweckfreies Verhalten
 - Spieler nutzen Avatare zur Selbstdarstellung und zum spielerischen Umgang mit Identitäten
 - Manche virtuelle Welten erlauben sehr große Gestaltungsmöglichkeiten, um eigene Kleidung, Schmuck, ganze Gebäude oder Landschaften zu erschaffen

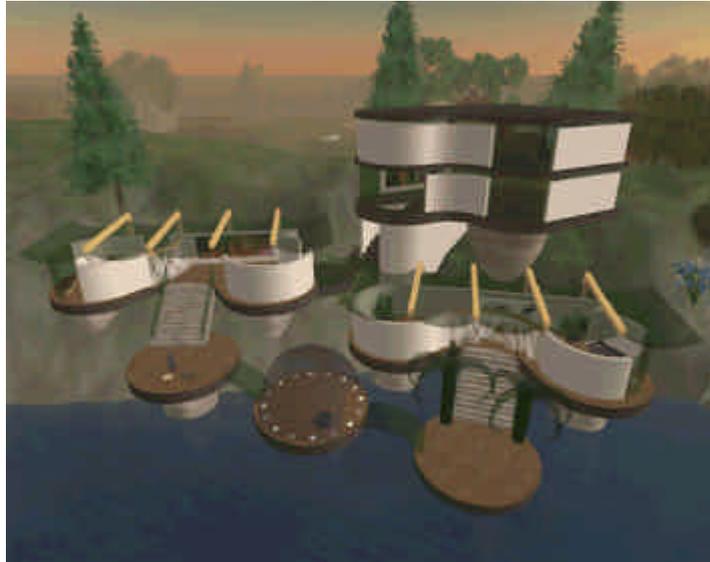
Architektur in Second Life

19 von 23

Internet
& Raum

Sozialraum
und
Netzwerke

Virtuelle
Welten



Quelle: <http://www.flickr.com/photos/eyefood/48539289/in/photostream/>

Muße in Second Life

20 von 23

Internet
& Raum

Sozialraum
und
Netzwerke

Virtuelle
Welten



Quelle: <http://www.flickr.com/photos/eyefood/46323751/>

Spaß und Tanz in Second Life

#21 von 23

Internet
& Raum

Sozialraum
und
Netzwerke

Virtuelle
Welten



Quelle: <http://www.flickr.com/photos/eyefood/41489266/>

Tourismus in virtuellen Welten?

#22 von 23

Internet
& Raum

Sozialraum
und
Netzwerke

Virtuelle
Welten

Ansichtskarte aus der virtuellen Welt „There“ (<http://www.there.com/index.html>)



Quelle: Book 2003; <http://www.virtualworldsreview.com/papers/tourism/tourism.html>

Zusammenfassung

#23 von 23

Internet
& Raum

Sozialraum
und
Netzwerke

Virtuelle
Welten

- Internet ist nicht losgelöst von „real-weltlichen“ Strukturen zu denken und stellt globalisierte Räume her, die online- und offline-Interaktionen verbinden
- Onlinebasierte Sozialräume können zu „Orten des guten Lebens“ werden, insoweit sie den Interaktionspartnern Sozialkapital bereitstellen
- Gegenwärtige virtuelle Welten bieten komplexe Umgebungen für spielerische Interaktionen, die (möglicherweise entfremdende) Prozesse der virtuellen Vergesellschaftung fördern

Vielen Dank für die Aufmerksamkeit!

Jan.schmidt@split.uni-bamberg.de
www.bamberg-gewinnt.de/wordpress