

Second Life und Identität

Potentiale virtueller Existenz

Bearbeitet von
Dr. Cornelia Eck

1. Auflage 2011. Taschenbuch. 333 S. Paperback
ISBN 978 3 8329 6324 8
Gewicht: 439 g

[Weitere Fachgebiete > Ethnologie, Volkskunde, Soziologie > Diverse soziologische Themen > Mediensoziologie](#)

schnell und portofrei erhältlich bei


DIE FACHBUCHHANDLUNG

Die Online-Fachbuchhandlung beck-shop.de ist spezialisiert auf Fachbücher, insbesondere Recht, Steuern und Wirtschaft. Im Sortiment finden Sie alle Medien (Bücher, Zeitschriften, CDs, eBooks, etc.) aller Verlage. Ergänzt wird das Programm durch Services wie Neuerscheinungsdienst oder Zusammenstellungen von Büchern zu Sonderpreisen. Der Shop führt mehr als 8 Millionen Produkte.

Cornelia Eck

Second Life und Identität

Potentiale virtueller Existenz



Nomos
Edition Reinhard Fischer

Reihe *Internet Research*
herausgegeben von Patrick Rössler

Editorial Board:
Klaus Beck, Joachim Höflich, Klaus Kamps,
Friedrich Krotz, Wolfgang Schweiger, Werner Wirth

Band 40

Cornelia Eck

Second Life und Identität

Potentiale virtueller Existenz



Nomos

Edition Reinhard Fischer

Redaktion der Reihe INTERNET Research:

Prof. Dr. Patrick Rössler

Universität Erfurt

Kommunikationswissenschaft/Empirische Kommunikationsforschung

Nordhäuser Str. 63

99089 Erfurt

Tel.: 0361/ 737-4181

E-mail: patrick.roessler@uni-erfurt.de

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Zugl.: Trier, Univ., Diss., 2010

ISBN 978-3-8329-6324-8

1. Auflage 2011

© Nomos Verlagsgesellschaft/Edition Reinhard Fischer, Baden-Baden 2011.

Printed in Germany. Alle Rechte, auch die des Nachdrucks von Auszügen, der fotomechanischen Wiedergabe und der Übersetzung, vorbehalten.

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier.

Inhalt

Vorwort	8
Lesehinweise	9
1. Das Betreten neuer Welten	11
1.1 Die digitale Revolution sozialer Prozesse	13
1.2 Gang der Untersuchung	19
2. Die Entwicklung personaler Identität	23
2.1 George Herbert Mead: ein hochmoderner Ansatz	25
2.2 Erik Homburger Erikson: ein spätmoderner Ansatz	33
2.3 Heiner Keupp: ein postmoderner Ansatz	42
2.4 Mead, Erikson und Keupp: eine Synthese	52
2.5 Erving Goffman: Techniken der Selbstdarstellung	57
3. Selbstdarstellung auf Textbasis – Identitätsgenese im Internet	67
3.1 Quasi-synchrone computervermittelte Kommunikation ...	70
3.1.1 Sprache zwischen medialer Schriftlichkeit und konzeptioneller Mündlichkeit	71
3.1.2 Die verbale Rekonstruktion von Körper und Raum	76
3.1.3 Positionen zur Wirkung computervermittelter Kommunikation	88
3.2 Identitätskonstrukte in virtuellen Kommunikations- umgebungen	93
3.2.1 Von der spielerischen Rollenübernahme zur virtuellen Identität	93
3.2.2 Zur Relevanz textueller Identitätskonstrukte	105

4. Die Identitätsbühne <i>Second Life</i>	111
4.1 Entwicklung und Bestandsaufnahme	112
4.1.1 <i>Second Life</i> aus Sicht seiner Befürworter	126
4.1.2 <i>Second Life</i> aus Sicht seiner Kritiker	133
4.2 Gattungstheoretische Einordnung	140
4.3 Forschungsstand	146
4.3.1 <i>Second Life</i> als Abbild des „Real Life“	147
4.3.2 Stereotype als Schlüsselemente erfolgreicher sozialer Interaktion	156
4.4 Vermutungen zur Identitätsarbeit im Metaversum	163
5. Von der Theorie zur Praxis: Grundlagen der Datenerhebung	167
5.1 Zur Methode	168
5.2 Zum Erhebungsinstrument	176
5.3 Zur Rekrutierung der Teilnehmer	181
6. Von der Praxis zur Theorie: Ergebnisse der Datenanalyse ..	187
6.1 Zum statistischen Verfahren	187
6.2 Zwischen den Welten: über das Leben vor und hinter dem Monitor	193
6.2.1 Die Teilnehmer der Befragung	194
6.2.2 Der Auftritt der Nutzer im Metaversum	214
6.2.3 Die Nutzer und ihre virtuellen Stellvertreter im Vergleich	235
6.2.4 Auswirkungen des Avatareinsatzes auf die Kommunikation	253
6.2.5 Social Networking in <i>Second Life</i>	260
6.2.6 Konklusion identitätsrelevanter Befunde	276

7. <i>Second Life</i> und Identität – Resümee	301
8. Verzeichnisse	307
8.1 Abbildungen	307
8.2 Diagramme	307
8.3 Tabellen	309
8.4 Literatur	310
8.5 Internetquellen	328
9. Anhang: Tabellen zur Nutzerstruktur in <i>Second Life</i>	333

„Die technische Entwicklung war – nicht zuletzt, was die Kommunikation betrifft – in den letzten dreißig, vierzig Jahren dramatischer als in der gesamten vorherigen Geschichte zusammen. Und noch immer ist, was wir erleben, vielleicht nur der Anfang ...“¹

1. Das Betreten neuer Welten

„Die Welt ist nicht genug“ stellte James Bond 1999 fest und vielleicht dachte sich der Physiker Philip Rosedale Ähnliches, als er im gleichen Jahr mit der Entwicklung einer computervermittelten Parallelwelt begann, die im Sommer 2003 unter dem Namen *Second Life* der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wurde. Auf den ersten Blick ähnelt das Metaversum² einer in weiten Bereichen an das reale Leben angelehnten Zeichentrickwelt mit verschiedenen, von Meer umgebenen Inseln, die von Menschen, Tieren und Phantasiewesen aus aller Welt bevölkert werden. Viele dieser Avatare – so heißen die virtuellen Stellvertreter der Nutzer –³ besitzen eigenes Land mit selbst gebauten oder gekauften Häusern, Zelten, Burgen, Schlössern oder Phantasiebehausungen. Sie betreiben Shops, Diskotheken und Kneipen, besuchen Museen, Bibliotheken oder Universitäten und erholen sich im Wald oder am Strand.

Weil Bilder oftmals nicht nur eindrucksstärker sind, sondern in diesem Fall auch eine wesentlich konkretere Vorstellung vom virtuellen zweiten Leben vermitteln als rein verbale Beschreibungen, zeigt Abbildung 1 eine

-
- 1 Jostein Gaarder: *Sofies Welt*. Roman über die Geschichte der Philosophie. Aus dem Norwegischen von Gabriele Haefs. München, Wien 1993: 549.
 - 2 „Metaversum“ ist der Name einer virtuellen Welt aus dem Science-Fiction-Roman „*Snow Crash*“ von Neal Stephenson (1995), der als Vorlage für die Konstruktion von *Second Life* gedient hat (vgl. dazu ausführlicher Kap. 4.1). Die Bezeichnung „Metaversum“ wird im Rahmen dieses Buches als Synonym für *Second Life* verwendet.
 - 3 Castranova definiert Avatar als „representation of the self in a given physical environment“ (Castranova 2003: 4). Übersetzung: Repräsentation des Selbst in einer vorgegebenen technischen Umgebung.

Zusammenstellung verschiedener „Schnappschüsse“⁴ aus dem Metaversum. Darunter befinden sich etwa ein Ausschnitt Münchens⁵, der Dresdner Galerie der alten Meister⁶, des Deutschen Treffpunkts⁷ in *Second Life* sowie eine Aufnahme aus einem Stadtteil New Yorks⁸.



Abbildung 1: Impressionen aus *Second Life*.

Sechs Jahre nach seinem Start, im Herbst 2009, haben Millionen Menschen aus aller Welt in Gestalt ihrer virtuellen Stellvertreter bereits mehr

4 Die Möglichkeit, in *Second Life* Fotos zu machen, ist von *Linden Lab* in die Software integriert. Betätigt man den entsprechenden Button oder eine bestimmte Tastenkombination, so erstellt das Programm automatisch einen Screenshot der jeweils aktuellen Bildschirmansicht. Das Ergebnis dieses Vorgangs wird als „snapshot“, zu deutsch „Schnappschuss“ bezeichnet.

5 Zweite Reihe, Bild rechts außen.

6 Zweite Reihe, Mitte.

7 Erste Reihe, linkes Bild.

8 Dritte Reihe, linkes Bild.

als eine Milliarde Stunden, also etwa 115.000 Jahre im Metaversum verbracht,⁹ nicht nur, aber auch dank der immensen medialen Aufmerksamkeit, die *Second Life* zuteil geworden ist.

Dabei ist *Second Life* nicht die einzige computervermittelte Welt – das Projekt von Philip Rosedale stellt nur den vorläufigen Höhepunkt einer technischen Entwicklung dar,¹⁰ die bereits Ende der 1970er Jahre begann und eng mit der Geschichte des Internets sowie der damit verbundenen Revolution sozialer Prozesse verwoben ist. Diese soll nachfolgend kurz skizziert werden.

1.1 Die digitale Revolution sozialer Prozesse

Über die eigentliche Geburtsstunde des Internets herrscht Uneinigkeit:¹¹ Die Grundsteine wurden bereits 1969 gelegt, als die *Advanced Research Project Agency (ARPA)*, eine Forschungseinrichtung des US-amerikanischen Verteidigungsministeriums, in Zusammenarbeit mit der Firma *Bolt, Beranek and Newman* mittels Interface Message Prozessoren ein Netzwerk, das so genannte *ARPANET*, zwischen zunächst vier Computern in verschiedenen Städten herstellte. Für die Entwicklung eines derart verteilten Netzes werden je nach Quelle verschiedene Motive angegeben: Einer Begründung zufolge sollte mit Hilfe des Netzwerks eine einheitliche Kommunikation zwischen verschiedenen Rechnern erzeugt werden, um die teuren und knappen Hardware-Ressourcen an unterschiedlichen Universitäten gemeinsam zu nutzen und den Austausch wichtiger Forschungsergebnisse zu vereinfachen.¹² Anderen Autoren zufolge sollte mit der Entwicklung eines dezentralen, verknüpften Netzwerks im Falle eines kriegsbedingten Angriffs zumindest eine partielle Sicherung der Kommunikationswege gewährleistet werden.¹³

Um im nächsten Schritt die bis dahin noch isolierten, auf unterschiedlichen Technologien basierenden nationalen Netzwerke miteinander zu

9 Vgl. Linden Lab: Eine Milliarde Stunden und eine Milliarde Dollar: *Second Life* feiert wichtige Meilensteine in der Geschichte virtueller Welten.

10 Die Entwicklung dieser computervermittelten Welten wird in Kap. 4.2 noch ausführlicher behandelt.

11 Vgl. zu den folgenden Ausführungen Runkehl u. a. 1998: 10-15; Borchers u. a. 1999: 128f; Beißwenger 2000: 12f; Thome 2000: 7-9; Döring 2003a: 2f.

12 Vgl. Runkehl u. a. 1998: 10; Borchers u. a. 1999: 129; Döring 2003a: 3.

13 Vgl. Runkehl u. a. 1998: 10-12; Thome 2000: 7.

verbinden, wurde das von Bob Kahn und Vincent Cerf entwickelte Transmission Control Protocol/Internet Protocol, kurz TCP/IP, ein einheitliches Rechnerprotokoll, 1983 zum offiziellen Standard erklärt. Im gleichen Jahr spaltete sich das so genannte *MILNET*, *Military Network*, zur ausschließlichen Übermittlung militärischer Daten vom *ARPANET* ab.¹⁴ Das „restliche“ *ARPANET* verbreitete sich daraufhin über die Universitäten in der ganzen Welt und fand zunehmend auch Eingang in andere Institutionen. Aufgrund dieser beiden Entwicklungen betrachteten manche das Jahr 1983 als eigentliches Geburtsjahr des Internets.¹⁵

Anderen Meinungen zufolge wurde das Internet erst im Jahr 1989 geboren.¹⁶ Damals löste sich das *ARPANET* endgültig auf bzw. wurde in andere Netzwerke integriert, da sich in der Zwischenzeit effizientere, schnellere Netzwerke wie z. B. das *Computer Science Research Network (CSNET)* oder das *National Science Foundation Net (NSFNET)* entwickelt hatten. Etwa zur gleichen Zeit begannen Tim Berners Lee und Robert Caillion am Genfer Kernforschungszentrum *CERN* mit der Entwicklung eines Netzes zum Austausch von Forschungsergebnissen unter Kollegen, dem sie den Namen World Wide Web¹⁷ gaben und auf das man seit 1993 auch vom heimischen Computer aus zugreifen kann.¹⁸

Seit Mitte der neunziger Jahre des letzten Jahrhunderts hat sich die Internetnutzung weltweit sehr schnell ausgebreitet.¹⁹ *ARD* und *ZDF* führen seit 1997 jährlich eine repräsentative Befragung unter der deutschen Bevölkerung durch, deren Daten diese Entwicklung für die Bundesrepublik belegen.²⁰ Lag die Prozentzahl der Internetnutzer ab 14 Jahren 1997 noch bei knapp sieben Prozent, gehörten 2009 bereits 67 Prozent zu den so genannten „Onlinern“. Das entspricht 43,5 Millionen Menschen. Von den 14- bis 29-Jährigen nutzten 2009 bereits 96 Prozent zumindest gelegent-

14 Vgl. Thome 2000: 8.

15 Vgl. Borchers u. a. 1999: 129; Thome 2000: 8.

16 Vgl. Runkehl u. a. 1998: 14; Borchers u. a. 1999: 129.

17 Das World Wide Web wird im Alltagsverständnis oft mit dem Internet gleichgesetzt. Dabei ist es nur einer der Dienste, welche die Vernetzung des Internets auf der Basis unterschiedlicher Bearbeitungsprozeduren, so genannter Protokolle, für verschiedene Formen der Kommunikation nutzen (vgl. Thome 2000: 4). Andere bekannte Internetdienste sind beispielsweise E-Mail und Usenet.

18 Vgl. Thome 2000: 9; Misoch 2006: 44.

19 Vgl. Bonfadelli 2004: 212f.

20 Vgl. zu den nachfolgenden Ausführungen van Eimeren/Frees 2009: 335.

lich das Internet, bei den 30- bis 49-Jährigen 84 Prozent und von den 50- bis 69-Jährigen waren knapp 54 Prozent regelmäßig online. Das nachfolgende Diagramm veranschaulicht die Verbreitung des Internets unter der deutschen Gesamtbevölkerung ab 14 Jahren für den Zeitraum von 1997 bis 2009.

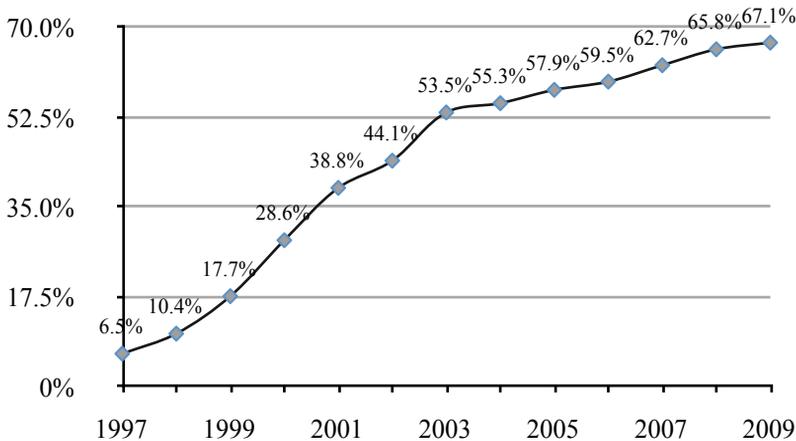


Diagramm 1: Anteil der Onlinenutzer in Deutschland von 1997 bis 2009.

Quelle: Eigene Erstellung mit Daten der *ARD-Onlinestudie 1997*, *ARD/ZDF-Onlinestudie 1998-2009*, veröffentlicht in van Eimeren/Frees 2009: 335 (Basis: Erwachsene ab 14 Jahren in Deutschland).

Seit der Einführung und massenhaften Verbreitung des Internets hat sich unser Umgang mit dem Computer und seine Bedeutung für unser Alltagsleben grundlegend gewandelt. Das Leben im Netzeitalter ist um einiges einfacher – man denke an Online-Banking und -Shopping, E-Learning oder den Einsatz des World Wide Webs zur Informationsrecherche –, aber auch abstrakter geworden. Sherry Turkle beschreibt jenen Wandel als „Übergang von einer modernen Kultur der Berechnung zu einer postmodernen Kultur der Simulation“²¹, die mehr und mehr unseren Alltag erobert. Diese Entwicklung wird auch unter dem Schlagwort „Virtualisierung“ diskutiert.

Virtualisierung meint nicht nur die Enträumlichung von Geschäftsprozessen oder Forschung und Lehre, sondern auch die Entstehung (und zunehmende Nutzung) von virtuellen (Kommunikations-)Umgebungen sowie die immer stärker verwischenden Grenzen zwischen Simulation und

21 Turkle 1998: 28.

Wirklichkeit.²² Vor allem im Computerbereich werden die Übergänge stetig fließender. Im Internet haben sich zahlreiche Foren wie Chats, Newsgroups²³ oder Multi User Dungeons²⁴ herausgebildet, über die Menschen aus aller Welt sich ursprünglich ausschließlich textuell, inzwischen jedoch zunehmend vor grafischen Kulissen austauschen. Immer mehr Personen hegen (und leben) die Vorstellung, sie könnten via Computer ihre physische Präsenz erweitern und neue soziale Kontakte bzw. Gemeinschaften aufbauen.²⁵ Vernetzte Computer sind zu den originären Kommunikationsportalen der Postmoderne avanciert.

In diesem Zusammenhang ist die Erforschung der Bedingungen, wie Kommunikation im Internet zur Konstruktion von (virtuellen) Identitäten genutzt werden kann, ein wichtiges Thema. Ob als psychosoziales Moratorium nach Erikson²⁶ oder Probestühne im Goffman'schen Sinne²⁷ – Turkle, Expertin auf dem Gebiet virtueller Identität, ist überzeugt: „Das

-
- 22 Vgl. Turkle 1998: 264; Hall 2008: 9. Die Bezeichnungen „Virtualität“ bzw. „virtuell“ werden im Rahmen dieses Buches sehr häufig verwendet. Sie kennzeichnen den jeweiligen Zusammenhang, in dem sie gebraucht werden, als einen „computervermittelten“ und grenzen ihn auf diese Weise von der körperlichen oder physischen Welt ab. Damit soll keinesfalls ausgedrückt werden, dass beispielsweise virtuelle Welten nicht real im Sinne von nicht existent seien. Die Kommunikation bzw. Interaktion, die dort stattfindet, ist nicht weniger wirklich, nur weil sie eines elektronischen Mediums bedarf. Castranova hat ob der etwas missverständlichen Gegenüberstellung von „Virtualität“ und „Realität“ vorgeschlagen, statt von „virtuellen Welten“ von „synthetischen Welten“ zu sprechen (vgl. Castranova 2005). Diese Bezeichnung erscheint der Verfasserin jedoch nicht treffender, zumal sie sich auch in der allgemeinen Diskussion nicht durchgesetzt hat.
- 23 Newsgroups sind Internetforen, in denen registrierte Nutzer selbstverfasste Beiträge zu einem vorgegebenen Thema veröffentlichen („posten“) und darüber diskutieren.
- 24 Multi User Dungeons, auch als MUDs bezeichnet, sind quasi-synchrone Kommunikationsumgebungen im Internet, die bereits in den späten 1970er Jahren entstanden. Anders als im Chat finden die Unterhaltungen und Handlungen dort vor einem rein imaginären oder inzwischen auch grafisch vermittelten, z. B. mittelalterlichen Hintergrund statt, dem die Nutzer ihr Verhalten anpassen. Auf die Ursprünge und Entwicklung der Multi User Dungeons wird im Zusammenhang mit der gattungstheoretischen Einordnung von *Second Life* in Kapitel 4.2 noch einmal ausführlicher eingegangen.
- 25 Vgl. Turkle 1998: 28 u. 286.
- 26 Siehe hierzu ausführlich Kapitel 2.2 und 3.2.
- 27 Siehe hierzu ausführlich Kapitel 2.5 und 3.2.

Internet ist zu einem wichtigen Sozillabor für Experimente mit jenen Ich-Konstruktionen und -Rekonstruktionen geworden, die für das postmoderne Leben charakteristisch sind. In seiner virtuellen Realität stilisieren und erschaffen wir unser Selbst.²⁸ Aber die Forschungsergebnisse zu dieser Thematik sind ambivalent: Während die einen in virtuellen Kommunikationsumgebungen vor allem einen Möglichkeitsraum der freien Selbstdarstellung im Zusammenhang mit erfolgreicher postmoderner Identitätsarbeit sehen,²⁹ stehen sie für andere in Verbindung mit Sucht, sozialer Vereinsamung sowie Identitäts- und Realitätsverlust.³⁰

Second Life ist aufgrund der intensiven positiven wie negativen Medienberichterstattung in den Jahren 2006 bis 2008 zu großer Bekanntheit gelangt. Das Metaversum unterscheidet sich von den meisten anderen virtuellen Welten dadurch, dass es in den realen Wirtschaftskreislauf eingebunden ist und eine eigene Währung besitzt, den *Linden Dollar*. Große Unternehmen wie *Adidas*, *BMW*, *Sony BMG* oder die *Deutsche Post AG* haben seit Ende 2006 eine virtuelle Dependence in *Second Life* eröffnet. Das bedeutet einerseits kostenlose Berichterstattung und bietet den Firmen andererseits die Möglichkeit, kostengünstig neue Produkte bekannt zu machen bzw. zu testen. Unternehmen wie *IBM* nutzen die virtuelle Umgebung darüber hinaus beispielsweise für Meetings von Mitarbeitern aus unterschiedlichen Kontinenten und es gibt virtuelle Universitäten, in denen Vorlesungen und Seminare gehalten werden. Diese ausgesuchten Beispiele machen deutlich, wie fließend die Grenzen zwischen dem zweiten und dem ersten Leben, von den Bewohnern in Abgrenzung zu *Second Life* als „First Life“ oder „Real Life“ bezeichnet, ganz offenbar sind. Genau das macht den Reiz für die Wissenschaft aus.

In wirtschaftlicher Hinsicht hat das zweite Leben die Erwartungen oder vielmehr Hoffnungen der meisten Unternehmen nicht erfüllt; viele haben dem Metaversum bereits wieder den Rücken gekehrt. Dennoch bevölkern zu jeder Tages- und Nachtzeit mehrere zehntausend Personen gleichzeitig die Online-Welt, rund eine Million Avatare innerhalb eines Monats.³¹ Sie

28 Turkle 1998: 289f. Vgl. auch Misoch 2004: 12.

29 Vgl. z. B. Bruckman 1992; Turkle 1998.

30 Vgl. z. B. Volkmann 2007; Hardt u. a. 2009.

31 Im Juni 2009 waren beispielsweise 997.864 Avatare in *Second Life* unterwegs. Diese Angabe entstammt einer auf persönliche Anfrage hin von *Octane*, der ehemals von *Linden Lab* beauftragten PR-Agentur in Deutschland, übermittelten Tabelle mit statistischen Nutzerinformationen, die sich im Anhang befindet (Kap. 9, Tab. 1).

gilt damit momentan als bedeutendste Plattform dieser Art in der westlichen Welt, neben Konkurrenten wie *Active Worlds* oder *Entropia Universe*.³²

Die grafische Oberfläche von *Second Life* erinnert an Computerspiele. Tatsächlich bietet die Plattform auch Computerspielfans entsprechende Regionen für z. B. Rollenspiele oder Egoshooter³³, aber unter ihren Bewohnern ist die Bezeichnung „Spiel“ verpönt. Das zweite Leben ist mehr als das. Es bildet eine Plattform für soziale Interaktion, auf der sich Menschen von unterschiedlichen Kontinenten kennenlernen, aber auch bestehende Freundschaften gepflegt werden können. Über thematische Gruppen lassen sich Gleichgesinnte, z. B. Anhänger einer bestimmten Sportart oder Musikrichtung, finden und gemeinsam Veranstaltungen wie Konzerte, Lesungen, Diskussionsrunden, virtuelle Fußballspiele oder Segelregatten im zweiten Leben organisieren. Anders als in populären Online-Rollenspielen wie *World of Warcraft* gibt es bei *Second Life* kein Ziel, das es zu erreichen gilt. Es geht vielmehr um den sozialen Austausch mit anderen und das Erkunden der eigenen Persönlichkeit.

Dabei spielt der virtuelle Stellvertreter einer Person eine entscheidende Rolle: Der Avatar ist sozusagen die „Visitenkarte“³⁴ des Nutzers. Er besitzt einen individuellen, selbst bestimmbaren Namen, der ihn unverkennbar macht, und kann mit Hilfe von über 150 optischen Parametern bis ins kleinste Detail nach den persönlichen Vorstellungen gestaltet werden,³⁵ ganz gleich, ob das Äußere des virtuellen Stellvertreters vollkommen frei erfunden, einer prominenten Person oder gar dem eigenen Aussehen nachempfunden wird. Durch diese enorme Gestaltungsmöglichkeit bieten die Avatare in *Second Life* ein besonders großes Identifikationspotential.

32 Vgl. ausführlicher Schmitz 2007b: 56-59.

33 Egoshooter, auch First-Person-Shooter genannt, stellen eine Computerspielgattung dar, bei der die Nutzer gegen andere Spieler oder computergesteuerte Gegner mit Schusswaffen kämpfen und das dreidimensionale Spielgeschehen dabei aus der Ich-Perspektive betrachten. Dabei handelt es sich um eine Kameraeinstellung, die dem Nutzer das Gefühl vermittelt, die computergenerierte Welt aus den Augen seiner Spielfigur zu sehen.

34 Lindner/Gillespie 2007: 27.

35 Vgl. Linden Research, Inc.: The Technology Behind the Second Life Platform.

Ihre Relevanz für die Identitätskonstrukte im Metaversum wurde bisher jedoch noch nicht adäquat erforscht.³⁶ Die vorhandene Forschungsliteratur zum Thema „virtuelle Identitäten“ bezieht sich überwiegend auf textuell erzeugte Kommunikationsumgebungen und geht eher am Rande auf die zusätzliche Möglichkeit der Identitätspräsentation durch grafische Verkörperungen ein. Diesem Forschungsdefizit in Bezug auf *Second Life* entgegen zu wirken, ist Ziel der vorliegenden Dissertation, denn der Einsatz von beliebig gestaltbaren Avataren und deren Körpersprache stellt eine bedeutende Erweiterung der computervermittelten Kommunikation und der virtuellen Identitätsarbeit dar. Dies gilt umso mehr vor dem Hintergrund, dass Selbstdarstellungen in der visuellen Postmoderne deutlich an Bedeutung gewonnen haben und der Körper heute in einem früher nicht gekannten Ausmaß als Zeichenträger geformt wird.

1.2 Gang der Untersuchung

Bevor die Bedeutung von *Second Life* als postmoderne Identitätsbühne geklärt werden kann, muss zunächst eine Verständnisgrundlage dafür geschaffen werden, unter welchen Bedingungen reale und virtuelle Identitäten erzeugt werden und wie die beiden Konstrukte miteinander verbunden sind. Aus diesem Grund werden im zweiten Kapitel die Grundzüge von drei ausgewählten Identitätstheorien aus dem psychologischen bzw. sozialwissenschaftlichen Bereich exemplarisch nachgezeichnet und anschließend kritisch einander gegenübergestellt. Die Entscheidung fiel auf George Herbert Mead, Erik Homburger Erikson und Heiner Keupp, weil sie Theorien entwickelt haben, die mögliche Erklärungen dafür liefern, was virtuelle Identitätskonzepte unter bestimmten Bedingungen für die „reale“ Identitätsarbeit leisten können. Da Identitätsgenese keine solipsistische, sondern eine höchst soziale Angelegenheit ist und die zwischenmenschliche Interaktion dabei eine zentrale Rolle einnimmt, ist der letzte Abschnitt des zweiten Kapitels dem Soziologen Erving Goffman gewidmet, der sich intensiv mit dieser Thematik und den damit verbundenen Techniken der Selbstdarstellung auseinandergesetzt hat.

Ausgehend von Goffman und durch Bezugnahme auf bestimmte Teilaspekte aus den in Kapitel 2 vorgestellten Identitätstheorien wird im dritten Kapitel aufgezeigt, wie ausschließlich textbasierte quasi-synchrone com-

36 Derzeit laufen an verschiedenen Universitäten weltweit Forschungsprojekte zu *Second Life* (Stand: 2010), so dass die Forschungsliteratur dazu in den nächsten Jahren vermutlich anwachsen wird.

putervermittelte Kommunikation in virtuellen Umgebungen zur Selbstdarstellung genutzt und so letztlich zu einer erfolgreichen Identitätsarbeit beitragen kann. Weil interdisziplinäre Ansätze neue Perspektiven und Erkenntnisse fördern, werden in Kapitel 3.1 zunächst die sprachlichen Besonderheiten erläutert, die es erlauben, trotz der Reduktion der beteiligten Sinneskanäle eine nächsprachliche Situation im Netz zu erzeugen und den Körper dort imaginär zu reproduzieren. Im Anschluss daran werden die beiden konträren wissenschaftlichen Positionen zur Wirkung zwischenmenschlicher computervermittelter Kommunikation vorgestellt und bewertet. Aufbauend auf den Ausführungen des ersten Teils wird in Kapitel 3.2 erklärt, wie virtuelle Identitäten mit Hilfe der Sprache erzeugt werden und wie sie unter Rückgriff auf die vorgestellten Identitätstheorien einzuordnen sind.

Nach der Diskussion der theoretischen Grundlagen für die Bedeutung schriftsprachlicher computervermittelter Kommunikation im Kontext postmoderner Identitätskonstruktionen folgt eine eingehende Darstellung der Online-Welt *Second Life*. Sie bietet ihren Nutzern nicht nur die Möglichkeit zur textbasierten computervermittelten Kommunikation, sondern hat auch den Körper als Zeichenträger sichtbar ins Virtuelle überführt. Neben einer allgemeinen Beschreibung mit kritischer Gegenüberstellung der Nutzungschancen und Schattenseiten sowie einer gattungstheoretischen Einordnung enthält das vierte Kapitel auch eine Zusammenfassung der bereits vorhandenen, forschungsthematisch relevanten wissenschaftlichen Erkenntnisse über das Metaversum. Darauf basierend und unter Rückgriff auf die bereits behandelten Identitätsaspekte werden im letzten Abschnitt des vierten Kapitels identitätstheoretische Vermutungen über *Second Life* aufgestellt. Diese Überlegungen bilden die Überleitung zum empirischen Teil der Arbeit, der die Kapitel 5 und 6 umfasst.

Da es zum Zeitpunkt dieser Untersuchung keine vergleichbare Studie zur Bedeutung von Avatarkreationen im Kontext virtueller Identität gab, weder in Verbindung mit *Second Life* noch mit anderen virtuellen Welten, wurde eine explorative Online-Befragung unter den Nutzern des Metaversums durchgeführt, bei der insgesamt 565 vollständig ausgefüllte Fragebögen für die statistische Analyse zusammenkamen.

Nachdem im fünften Kapitel die Grundlagen der empirischen Erhebung von der Methode über die Konstruktion des Erhebungsinstruments bis hin zur Rekrutierung der Teilnehmer erläutert worden sind, werden im sechsten Kapitel das statistische Verfahren besprochen und die Ergebnisse der Datenanalyse präsentiert. Letztere liefern einzigartige Einblicke in die

Nutzung und Bedeutung von *Second Life* als virtuelle Kommunikations- und Identitätsplattform. Fragen wie „Was bedeutet die Online-Welt für ihre Nutzer?“ und „Wie wirkt sich der Einsatz von Avataren auf die Kommunikation im Internet aus?“ oder „Wie werden die Avatare gestaltet?“, aber auch „Welche Beziehung haben die *Second-Life*-Bewohner zu ihrem Avatar?“ und „Welche Verbindungen zwischen dem ersten und dem zweiten Leben lassen sich aufzeigen?“ stehen im Mittelpunkt der Analyse. Die Interpretation der Befragungsergebnisse erfolgt vor dem Hintergrund der vorgestellten Identitätstheorien und bisherigen Forschungsergebnisse zur virtuellen Identitätsthematik, um daraus abschließend empirisch fundierte Thesen über die Identitätsrelevanz des Metaversums abzuleiten.

Im siebten Kapitel werden die zentralen Aussagen zum Thema „*Second Life* und Identität“ noch einmal zusammengefasst und mit einem Ausblick auf zukünftige Forschungsansätze verbunden.