



universität
wien

DISSERTATION

Titel der Dissertation

„Das Leben kein Traum.
Spiel und Theatralität in Second Life unter
Berücksichtigung der Entstehungsgeschichte
technischer, sozialer und wirtschaftlicher Konstituenten“

Verfasser

Mag. phil. Rupert Lemmel-Seedorf

angestrebter akademischer Grad

Doktor der Philosophie (Dr. phil.)

Wien, 2013

Studienkennzahl lt.
Studienblatt:

A 092 317

Dissertationsgebiet lt.
Studienblatt:

Dr.-Studium der Philosophie
Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuerin:

Ao. Univ.-Prof. Dr. Brigitte Marschall

Ich versichere:

- dass ich die Dissertation selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst habe, andere als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel nicht benutzt und mich auch sonst keiner unerlaubten Hilfe bedient habe.
- dass ich dieses Dissertationsthema bisher weder im In- noch im Ausland zur Begutachtung in irgendeiner Form als Prüfungsarbeit vorgelegt habe.

Wien, 2013

VORWORT

Das Schreiben einer Dissertation ist eine persönliche Herausforderung und ein Privileg, für das ich dankbar bin. Dabei geholfen haben viele Menschen.

Die Idee zum gewählten Thema verdanke ich Frau Prof. Brigitte Marschall. Sie war eine der ersten Lehrpersonen, die ich auf der Universität Wien im Laufe meines Diplomstudiums kennengelernt habe und die mich durch ihr Engagement motiviert hat. Ein zufälliges Zusammentreffen viele Jahre später hat zum Beginn der vorliegenden Arbeit geführt. Bei ihr möchte ich mich für die kompetente, fachliche Führung und das Gefühl bedanken, es schaffen zu können.

Meiner Familie (Daniela, Paula und Emil) gilt es für ihr Verständnis und ihr Zutrauen zu danken. Nicht unerwähnt bleiben dürfen meine Schwiegereltern Franz und Eva, deren liebevolle Betreuung unserer Kinder mir Zeit für das Studium verschaffte.

Meinem Freund Stefan ist zu danken für den fachlichen Austausch und die Möglichkeit stets die aktuellen Computerspiele sehen und (an)spielen zu können. Manuela ist zu danken, mich durch den Dschungel der deutschen Rechtschreibung geleitet zu haben, Heidelinde für die Anregung Dinge leicht(er) zu nehmen sowie JH für Ruhe, Zeit, Geduld und Humor.

Diese Arbeit möchte ich meinen Eltern widmen, die mir mein erstes Leben geschenkt haben. Sie sagten ja zu dem, was ich werden und wie ich werden wollte. Mehr kann sich ein Mensch nicht wünschen.

INHALTSVERZEICHNIS

ABBILDUNGSVERZEICHNIS	8
1 EINLEITUNG	9
2 DIE WISSENS- UND INFORMATIONSGESELLSCHAFT	16
2.1 Die Industriellen Revolutionen	17
2.2 Historische Integration	19
2.3 Globalisierung	20
2.4 Wirtschaft, Computer und Internet	27
2.4.1 Global und automatisiert	27
2.4.2 Die simulierte Wirklichkeit	31
2.4.3 Exkurs: Just in Time: Lean Management, Reengineering, Visualisierung, RFID und QR-Code	33
2.5 Der Wissensarbeiter	36
2.6 Digitalisierung erzwingt Individualisierung	40
3 DAS INTERNET: NETZWERK DER ZIVILGESELLSCHAFT	47
3.1 Geschichte des Internets – ein Überblick	49
3.2 Hypertext, Hypermedia und WWW	52
3.3 Browser & Durchbruch	55
3.4 „Machine of the Year“	57
3.5 Arbeitsweise und Selbstverständnis der Internetpioniere	59
3.6 New Economy: Das Wehklagen der Anleger	64
3.7 Social Software und Social Web	68
3.8 Web 2.0	75
3.9 Exkurs: Killt die App das Web?	81
3.10 Die Zivilgesellschaft und ihre Feinde I	82
3.10.1 Von der Bürgerbeteiligung zum taktischen Instrument ...	83
3.10.2 Die „Person of the year“ behauptet sich	84
3.10.3 ... und die Politik wehrt sich	87
3.10.3.1 Beispiel China	87
3.10.3.2 Beispiel WikiLeaks	89
3.10.3.3 If you can't beat them, invite them: Barack Obama	91
3.11 Die Zivilgesellschaft und ihre Feinde II Internet als Agora und digitaler Schwarzmarkt	92
3.12 Die aufgekündigte Unabhängigkeitserklärung	95
3.13 Dotcoms are hot again: Der Nutzer, das Kapital der Unternehmen	101
3.14 Der unbezahlt arbeitende Nutzer	107

4	VIRTUELLE WELTEN UND SECOND LIFE	109
4.1	Cyberspace, Virtual Reality, Virtual World	109
4.2	Virtual World – Metaversum	113
4.3	Exkurs: Auf dem Weg zum Virtual World- / Metaverse-Standard ..	116
4.4	3D-World	118
4.5	Soziale Welten: Life Sims	120
4.6	Second Life	127
4.6.1	Was ist Second Life? Eine Einführung	127
4.6.2	Die literarische Vorlage	132
4.6.2.1	Inspiration und Gegenstimme	132
4.6.2.2	Der Inhalt von <i>Snow Crash</i>	134
4.7	Der Bewohner – der Avatar	135
4.8	Warum man in Second Life etwas sieht und woraus es gemacht wird	143
4.9	Verhaltensregeln I: Big-Six & Second Life Knigge	145
4.9.1	Verhaltensregeln II: Die jungen und die alten Residents	147
4.9.2	Exkurs: Verhaltensregeln III: Sexualität, Kinderpornografie und Ageplay	149
4.10	Geld & Wirtschaft	155
4.10.1	Kommunikation statt Verkauf	162
4.10.2	Und Linden?	164
5	SECOND LIFE UND DAS THEATER-SPIEL DES LEBENS	167
5.1	Der Spielbegriff	167
5.1.1	Der Spielbegriff bei Aristoteles und seine historische Entwicklung	169
5.1.2	Evolutionsbiologischer Ansatz: Der spielende Mensch und das spielende Tier: Frederik Jacobus Johannes Buytendijk	171
5.1.3	Phänomenologischer Ansatz: Das Spiel als Weltsymbol: Eugen Fink	175
5.1.4	Phänomenologisch-anthropologische Ansätze.....	176
5.1.4.1	Homo Ludens: Johan Huizinga	176
5.1.4.2	Maske und Rausch: Roger Caillois	180
5.1.4.3	Das schwebende, schwerelose Spiel: Hans Scheuerl	182
5.1.4.4	Spiel als Funktion: Brian Sutton-Smith	184
5.1.5	Handlungstheoretische Ansätze.....	187
5.1.5.1	Verschränkung von Spiel und Arbeit: Gert Eichler	187
5.1.5.2	Spiel ist Spiel im ganz Konkreten: Clemens K. Stepina	189
5.1.5.3	Selbstzweck, Realität und Ritual: Rolf Oerter	191
5.1.6	Second Life als Spiel	196

5.2	Das Computerspiel	202
5.2.1	Begriffe Computerspiel und Videospiel	202
5.2.2	Geschichte des Computerspiels – ein Überblick	203
5.2.2.1	The Beginning & the Rising	203
5.2.2.2	The Fall, the Rebirth & Up to now	206
5.2.2.3	Exkurs: The new arcade & zurück zum Faustkeil	215
5.2.3	Computerspielforschung	216
5.2.3.1	Spiel ≠ Game	217
5.2.3.2	Was ein Computerspiel ausmacht und der Diskurs darüber	219
5.2.3.3	Ludologie vs. Narratologie – wenn zwei sich streiten	221
5.2.3.4	... freut sich der Dritte: Game Studies	224
5.2.4	Second Life ein Computerspiel?	226
5.2.4.1	Spiel -> Computerspiel -> Second Life	226
5.2.4.2	Rollenspiel, MUD und Simulation	229
5.2.4.3	Serious und Educational Games	235
5.2.4.4	Second Life als Sandbox Game	241
5.2.4.5	Second Life im Kontext von Non-Games, Emotion-Games und dem Computerspiel als Initiationsritus	243
5.2.5	Second Life und die Genrefrage als Parallelitätsmodell ..	249
5.3	Second Life als theatrales Spiel	255
5.3.1	Leben und Theatralität	256
5.3.2	Der Begriff der Theatralität	257
5.3.3	Theatralität als anthropologische Kategorie: Erving Goffman	260
5.3.3.1	Goffman und Second Life	270
5.3.4	Aspekte der Theatralität: Erika Fischer-Lichte und Second Life	276
5.3.4.1	Performance / Aufführung / Darstellung.....	277
5.3.4.2	Inszenierung	281
5.3.4.2.1	„Et in Arcadia ego“	284
5.3.4.2.2	... improvisierend bespielt	289
5.3.4.3	Korporalität	290
5.3.4.4	Wahrnehmung	296
5.3.5	Raum	299
5.4	Second Life als Theatrum Mundi 2.0	304
5.4.1	Der Begriff des Theatrum Mundi	305
5.4.1.1	Griechisches und römisches Theater	305
5.4.1.2	Christentum und Mittelalter	312
5.4.1.3	Neuzeit bis 20. Jahrhundert	314
5.4.2	Second Life als Theatrum Mundi	324

5.4.2.1	Die Marionette in der Matrix	335
5.4.2.2	Spielen lassen – gespielt werden	346
5.4.2.3	Umkehrung des Göttergerichts	348
5.4.2.3.1	Gott ist eine selbstverwaltete Einheit	348
5.4.2.3.2	Wirtschaft = Gott	351
5.4.2.4	Der selbstbestimmte Tod	353
5.4.2.5	Der Halt ist weg – es lebe die Inszenierung ..	354
5.5	Second Life im Theater	360
5.5.1	<i>Second Life – „So real, wie du dich fühlst“ (1. Buch Moses 1.2)</i> – Tomas Schweigen	360
5.5.1.1	Titel und Untertitel	363
5.5.1.2	Handlungsart	364
5.5.1.3	Gliederung	367
5.5.1.4	Figuren	369
5.5.1.5	Geschehen und Handlung	377
5.5.1.6	Schauplatz	380
5.5.1.7	<i>Second Life – „So real, wie du dich fühlst“ (1. Buch Moses 1.2)</i> als <i>Theatrum Mundi</i>	381
5.5.1.8	<i>Second Life – „So real, wie du dich fühlst“ (1. Buch Moses 1.2)</i> und <i>Second Life</i>	382
5.5.2	„virtuell oder stinkreal“ - Botho Strauß: <i>Das blinde Geschehen</i>	384
5.5.2.1	Titel	385
5.5.2.2	Handlungsart	385
5.5.2.3	Gliederung	387
5.5.2.4	Figuren	389
5.5.2.5	Geschehen und Handlung	402
5.5.2.6	Schauplatz	405
5.5.2.7	<i>Das blinde Geschehen</i> als <i>Theatrum Mundi</i> .	407
5.5.2.8	<i>Das blinde Geschehen</i> und <i>Second Life</i>	409
6	ZUSAMMENFASSUNG	412
	LITERATURVERZEICHNIS	433
	ANHANG	485
	Abkürzungsverzeichnis	485
	Abstract	486
	Lebenslauf	489

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

1	Dotcoms are hot again	102
2	ZMOT. Winning the zero moment of truth	106
3	Klassifikation von VR-Systemen	118
4	Spiele nach Caillois	182
5	Gegenüberstellung der Handlungsstruktur des Spiels zur Ernsttätigkeit	193
6	Multimedialität: Sinne, Wahrnehmungsebene und Medienobjekte	209
7	Möglichkeiten medialer Angebote	209
8	Verhältnis von Narrativität und Computerspiel	222
9	Parallelitätsmodell: Spielerische und nicht-spielerische Aktivitäten in Second Life	254
10	Szenen und Seitenanzahl in <i>Das blinde geschehen</i>	387
11	Szenen mit Freya und Porto in <i>Das blinde Geschehen</i>	388

1 EINLEITUNG

Thema und Forschungsfrage

Ausgangspunkte der Arbeit sind die Entwicklungsgeschichten der Umweltkonstituenten Wirtschaft und Technik.¹ Sie erzeugen in globalem Maßstab analoge und digitale Interaktionsräume, die different und zugleich konvergent sind.

Die durch technische Entwicklungen vorangetriebene wirtschaftliche Integration konnte bis ins 20. Jahrhundert aber vor allem einen Faktor nicht zum Verschwinden bringen: die Zeit. Mit dem Computer und der Vernetzung der Computer entstand die Möglichkeit, Zeit und Raum zu überwinden. Egal, wo man sich auf der Welt befindet, es kann gearbeitet, übertragen, eingesehen und abgerufen werden, an räumlich getrennten Orten, die als zeitlich und örtlich integriert erscheinen.

Das Internet wurde in den 90er Jahren als die lange gesuchte Kommunikationstechnologie begriffen, um in ein neues, vielversprechendes Zeitalter zu starten. Zwei prominente Fürsprecher und Vordenker für ein digitales Leben waren Nicholas Negroponte und Howard Rheingold. Negroponte beurteilte die Größe der Erde 1995 in seinem Buch *Total Digital (Being Digital)* als „Stecknadelkopf“ und das Leben mit dem Computer als „Lebensstil“.²

Der Computer und das Internet entwickelten sich zu dem Konvergenzmittel, das reale und digitale Welt verbindet. Verbinden heißt hier mehr als nur ein Zusammenführen oder Abgleichen. Es heißt kontinuierliches Ineinanderfließen. Die Durchdringung der analogen Welt mit digitalen Technologien und einer sukzessiven Veränderung aller gesellschaftlichen Bereiche. Man spricht hier von einer Wissens-

¹ Technik als „Ur-Humanum“: Das menschliche Handeln verändert sich unter dem Eindruck technischer Entwicklungen. Handeln steht hier für Kommunikation in ihrer vielfältigen Art, als Teilnahme am Prozess des gemeinschaftlichen Lebens. Jedes Werkzeug, wie primitiv auch immer, ist Technik und berührt Lebensumstände. Technik als „Ur-Humanum“ unterstützt Leben und ermöglicht Leben. Das trifft besonders auf die mittels Computer und Internet hergestellten virtuellen Welten zu. Hier ist Leben nur unter technischen Voraussetzungen möglich. Schadewaldt, 1970/1990, S. 57.

Vgl. Schadewaldt, 1970/1990, S. 57-59.

² Negroponte: „Der digitale Planet besitzt die Größe eines Stecknadelkopfes.“ Und weiter: „Der Umgang mit dem Computer hat nichts mehr mit Rechnen und Berechnen zu tun – er ist ein Lebensstil geworden.“

Negroponte, 1995³, S. 13.

und Informationsgesellschaft. Gleichzeitig führen technische Innovationen, die mit den Begriffen Social Software und Web 2.0, oder umgangssprachlich, Mitmach-Web, betitelt werden, zu einer noch nie da gewesenen Form von Vergesellschaftung. Als Netzwerke ermöglichen sie eine Zivilgesellschaft, die neue Formen der Bürgerbeteiligung an sozialen und politischen Prozessen ausprobiert.

Die medial vermittelte Welt beginnt sich als „Medienwirklichkeit“ in Konkurrenz zu stellen zu der jenseits des Computers erfahrenen Welt. Daraus resultierend wird von einer „zunehmende[n] Virtualisierung sozialkommunikativer Strukturen“³ gesprochen. Die Frage nach den Erscheinungsweisen einer Medienwirklichkeit, in der virtuelle soziale Kommunikationsstrukturen gelebt werden, führt zur digitalen Identität. In unterschiedlichen Ausprägungen macht sie vor allem transparent, dass das Spiel ein Grundmotiv menschlichen Handelns darstellt, wie es Johan Huizinga schon in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts dargelegt hat.⁴ Am Beispiel von Second Life soll dies exemplifiziert werden.

Im Kanon des Mitmach-Web mischt seit 2003 Second Life mit. Es zählt zu den bekanntesten Life Sims (Lebenssimulationen), auf der über das Internet tausende Spieler zur gleichen Zeit ihr Zweitleben inszenieren können. Second Life ist eine virtuelle Welt in 3D, in der jeder Spieler mittels eines elektronischen Stellvertreters, Avatar genannt, ein selbstbestimmtes, nicht von gesellschaftlicher Bestimmung beeinflusstes Leben führen kann.

Second Life ist kein Computergame im üblichen Sinn. Es verfügt über eine andere Auffassung von Spiel. In Computerspielen ist es üblich, Ziele zu erreichen. Dafür müssen Aufgaben oder Rätsel gelöst, Allianzen geschlossen, Feinde besiegt und/oder getötet werden. Nichts davon gibt es in Second Life. Alleine das Sein reicht, um an dieser Welt teilhaben zu können.

Second Life erlebte in den Jahren 2006 bis 2008 eine mediale Zuwendung, die mit dem Wort Hype beschreibbar ist. Auch nach dem Abflauen des medialen Interesses stieg die Zahl der Registrierungen stetig an. Warum war und ist nach wie vor diese Plattform für so viele Menschen interessant? Ist es die Möglichkeit eine Welt

³ Thimm, 2010, S. 7.

⁴ Vgl. Huizinga, 1938/2006²⁰.

aufzubauen? Sind es wirtschaftliche Perspektiven? Ist es das Spiel mit und in der Anonymität? Welche Form von Spiel liegt mit Second Life überhaupt vor?

Second Life hat durch die Möglichkeit von frei gestaltbaren Avataren und dem Fehlen einer verbindlichen Narration, die Einsatz und Wirkung der Teilnehmer festlegt, den Charakter einer intuitiv bespielbaren Repräsentationsbühne. Das Zusammentreffen von Gestaltungs- und Spielfreiheit erzeugt eine eigene Form von Theatralität, die untersucht werden soll. Die Forschungsfrage dieser Arbeit lautet: Welche Ausdrucksformen von Spiel und Theatralität finden sich in Second Life?

Als Unterfrage ist zu klären ob die digitale Lebenssimulation vielleicht das Theatrum Mundi des 21. Jahrhunderts ist, in dem sich das analoge Leben wiederfinden lässt, das Verhältnis zu Gott neu geordnet wird und dabei Schau-Spiel ist.

Eingebettet wird die Fragenbeantwortung in die Entstehungsgeschichte der technischen, sozialen und wirtschaftlichen Umweltkonstituenten, die das physische Leben verändern und das virtuelle erst ermöglichen.

Vorgangsweise - persönlicher Ansatz

Vor dem Hype der Jahre 2006 bis 2008 gab es keine Publikationen in Buchform über Second Life. In den Boomjahren erschien schlagartig eine Vielzahl von Buchtiteln, die den gelingenden Einstieg in Second Life mit Tipps und Anregungen schmackhaft machten. Mit dem Abflauen des öffentlichen Interesses änderten sich die Sichtweisen auf Second Life. Die Best-Practice-Literatur verschwand zugunsten vermehrt publizierter Studien zu Wirtschaftsfragen und soziologischen Themenstellungen.

Getragen wurde das Interesse an Second Life durch eine schwer überschaubare Zahl von Zeitungs- und Zeitschriftenartikeln. Wahre Wunderdinge konnte man über das Leben im zweiten Leben lesen. Dominierende Themen waren Wirtschaft, Beziehung und Sexualität.

Die Forschungsfrage und die Unterfragen der vorliegenden Arbeit werden mit Hilfe dieser Literatur und bisher isolierter Untersuchungsergebnisse aus unterschiedlichen

Disziplinen analysiert. Der Verfasser ist seit 2007 mit seinem Avatar in Second Life beheimatet, hat mit einer Vielzahl von Residents via ihren Avataren gesprochen und das soziale Leben, die Interaktionen der Avatare, beobachtet. Die Forschungsergebnisse liegen mit dieser Arbeit vor.

Für die Beantwortung der Forschungsfragen wird zusätzlich das komplexe Umfeld, in dem Second Life entwicklungsgeschichtlich eingebettet ist, untersucht und kontextspezifische Verweise, die Second Life bietet, werden angesprochen und substantiell behandelt.

In der vorliegenden Arbeit wendet der Verfasser die induktive Vorgehensweise an, also von der Beobachtung zur Hypothese und Theorie. Methodologisch werden drei Arbeitsfelder der Theaterwissenschaft berücksichtigt: die Theaterhistoriografie (Analyse von Quellen und Dokumenten), die Analyse des Spiels (durch aktive und passive Teilnahme) und die Theoriebildung.⁵

Die Beantwortung der Forschungsfragen bedarf der Operationalisierung. Dafür werden die Fragen in die Schwerpunkte Wissens- und Informationsgesellschaft, Internet und Zivilgesellschaft, virtuelle Welten, Spielbegriffe, Computerspiel, theatrales Spiel, Theatrum Mundi und Second Life als Gegenstand im Gegenwartsdrama aufgesplittet.

Die Erarbeitung der Schwerpunkte wird in den folgenden Kapiteln vorgenommen:

- Kapitel 1 beschreibt das Thema, die Forschungsfrage im Detail und erklärt die gewählte Vorgehensweise.
- Kapitel 2 verbindet die Fragen nach der Entwicklung und gegenseitigen Beeinflussung von Wirtschaft, Computer und Internet. Zentral ist der Begriff des Wissensarbeiters und die Frage, in wie weit Digitalisierung Individualisierung hervorbringt.

⁵ Vgl. Fischer-Lichte, 2010, S. 70-71.

- Kapitel 3 geht der Entwicklungsgeschichte des Internets nach sowie der Arbeitsweise und dem Selbstverständnis der Gründerväter. Die sich entwickelnden Netzwerke und Möglichkeiten zur Teilnahme am öffentlichen Leben sind ein weiterer Schwerpunkt. Letztlich geht es um die Frage, wie die ermöglichte Selbstverantwortung in einer Zivilgesellschaft eingesetzt wird.
- Kapitel 4 widmet sich dem Begriff der virtuellen Welt und stellt Second Life vor. Begriffsabklärung einerseits und Einordnung andererseits werden am Anfang behandelt. Anschließend wird auf die Entwicklungsangebote für die Bewohner eingegangen, die ideengeschichtliche Herkunft und Verhaltensregeln in Second Life erklärt, sowie die Möglichkeiten beschrieben, mit Geld und Wirtschaft eine Existenz in der digitalen und der physischen Welt aufzubauen. Im Mittelpunkt steht auch der Bewohner, der Avatar. Was kann er, was darf er, wo liegen die Grenzen?
- Kapitel 5 geht dem Spielbegriff nach und der Frage in welcher Form Second Life als Spiel bezeichnet werden kann. Gefolgt von einem Vergleich mit dem Computerspiel und der Frage nach einem passenden Spielgenre. Der Theatralität wird anschließend nachgegangen. Wie dieser Begriff zu deuten ist und ob bzw. wie er auf Second Life angewendet werden kann. Dem Theatrum Mundi, als Topos der Theatergeschichte, wird anschließend Raum gegeben. Den Abschluß bildet die Frage, wie zeitgenössische Bühnenautoren Second Life als Thema in ihrer Arbeit behandeln.

Schreibweise

Englische / Lateinische Begriff: Englische und lateinische Begriffe werden im deutschen Satz prinzipiell großgeschrieben. Davon unberührt bleibt die Schreibweise in wörtlichen Zitaten. Für englische Begriffe, die im Umfeld von Second Life in unterschiedlichen Schreibweisen vorliegen, wurde auf die vom Betreiber Linden Lab verwendete Form zurückgegriffen. Auch in diesem Fall gilt jedoch, dass das Wort in einem deutschen Satz – so der Begriff hauptwörtlich gebraucht wird –

großgeschrieben wird. Die Übersetzungen (so vorgenommen) in deutsche Begriffe folgt der Rechtschreibung wie nachfolgende Beispiele zeigen:

die Virtual Reality (VR)	virtuelle Realität
die Artificial Reality (AR)	künstliche Realität
die Virtual World	virtuelle Welt
die Real World	die wahre/wirkliche Welt
das Virtual Life	das virtuelle Leben
das Real Life	das reale Leben
Inworld	ohne wörtliche dt. Übersetzung
Outworld	ohne wörtliche dt. Übersetzung

Hingegen wird der englische Begriff Social World auch im Deutschen großgeschrieben (Soziale Welt), weil damit nicht eine Eigenschaft der Welt gemeint ist, sondern eine spezielle Welt, die zur Gruppe der digitalen Welten gehört.

Lateinische bzw. ganz allgemein fremdsprachliche Begriffe werden wie die englischen im deutschen Satz prinzipiell groß geschrieben, so der Begriff hauptwörtlich gebraucht wird. Davon unberührt bleibt die Schreibweise in wörtlichen Zitaten.

Zitate: Die Art des Zitierens folgt den Empfehlungen von Matthias Karmasin und Rainer Ribing sowie der üblichen Schreibweise am Institut.⁶ Prinzipiell wird mit Kurzbelegen gearbeitet, die, zur besseren Lesbarkeit nicht im Fließtext, sondern in einer Fußnote vermerkt sind. Der Vollbeleg findet sich im Literaturverzeichnis. Davon abweichend werden Zeitungen, Zeitschriften und Fachjournale sowie die „Graue Literatur“⁷ mittels Vollbeleg bereits in der Fußnote vermerkt. Gesammelt findet sich alles auch im Literaturverzeichnis am Ende der Arbeit.

⁶ Vgl. Karmasin/Ribing, 2011⁶, S. 123.

⁷ Internetadressen, Zitate aus Fernsehsendungen oder Vorträgen.
Vgl. Karmasin/Ribing, 2011⁶, S. 105-106.

Mehrere Zitate einer Quelle hintereinander werden, bei eindeutiger Zuordenbarkeit, mittels Verweis auf die Fußnote beim letzten dieser Zitate angegeben. Andernfalls steht diese hinter dem Zitat bzw. am Ende des Satzes. Ausnahmen bilden Teile, die zusammenhängende Positionen unterschiedlicher Quellen wiedergeben und die Namensnennung hinter dem Zitat als sinnvoll und notwendig erscheint. In solchen Fällen steht der Verweis auf die Fußnote mit allen Literaturangaben erst am Ende eines längeren Abschnittes.

Für die vorliegende Arbeit wurde seit 2007 recherchiert und geschrieben. Im Oktober und November 2012 erfolgte eine Überprüfung aller Hyperlinks auf ihre Aktualität. Sollte sich der Pfad geändert haben wurde der neue übernommen und mit aktuellem Datum versehen. Wichtige Links, die heute nicht mehr funktionieren, finden sich, mit entsprechendem Hinweis, aus entwicklungsgeschichtlichen Gründen als Beleg im Literaturverzeichnis gesondert angeführt.

Tabellen: Überblickstabellen, die lediglich als Organisationsraster dienen, finden sich nicht im Abbildungsverzeichnis vermerkt.

Gendermainstreaming: Zugunsten einer besseren Lesbarkeit wurde auf eine geschlechterdifferenzierende Ausdrucksweise verzichtet, die gewählte Form wird daher geschlechtsneutral angesehen und schließt sowohl die männliche als auch die weibliche ein.

2 DIE WISSENS- UND INFORMATIONSGESELLSCHAFT ⁸

„Globalisierung heißt ja im Kern, dass viel mehr Leute mitspielen. Wissen verbreitet sich schneller, es entsteht auch schneller neues Wissen.“
Dr. Michael Hüther ⁹

Anfang des 21. Jahrhunderts arbeitet und lebt der Mensch an der Schnittstelle von Realität und Virtualität. Er erfährt die Welt als fassbar und disponibel und sich selbst als Teil dieser Disposition. Er kann und immer öfter muss er arbeiten, wo und wann immer es notwendig ist. Ausschlaggebend dafür ist die „technische Welterschließung“¹⁰, die sich in Verbindung mit den ökonomischen Veränderungen erklärt. Es entstand lange vor der Möglichkeit, Räume virtuell darzustellen, ein Beziehungsgeflecht aus Technik, Wirtschaft und Arbeit, das den Menschen in ein dichtes Gefüge von Abhängigkeiten und Möglichkeiten verwob, die schon sehr bald globalen Charakter annahmen.

Das veränderte den Entscheidungshorizont unumkehrbar: Aktion und Interaktion basieren auf globalen Möglichkeiten, Chancen und Risiken. Ob digital oder analog, „die Welt ist weitgehend einbezogen“¹¹. Und der Mensch findet sich in einer Wissens- und Informationsgesellschaft wieder, die eigene Regeln hat, die einzuhalten einem Technik getriebenen ökonomischen Imperativ gleichkommt.

⁸ Die beiden Begriffe Wissens- und Informationsgesellschaft werden im öffentlichen Diskurs zwar mit unterschiedlichen Charakteristika versehen, dennoch überschneiden sie sich und ihre Verwendung fällt unterschiedlich aus. In diesem Kapitel werden beide eingesetzt, weil ein Begriff den anderen voraussetzt: Die Informationsgesellschaft hat als Grundlage den Einsatz von Informations- und Kommunikationstechnologie, die alle Lebensbereiche in unterschiedlicher Intensität durchdringt und für eine anschwellende Produktion von Information (bzw. Daten als Vorprodukt) und ihrer Verteilung wie Vernetzung steht. Gleichmaßen ist empirisches Wissen die Basis für eine Teilnahme am Arbeitsleben. Somit bedingen beide einander bzw. treten verschränkt auf. In Kombination mit dem bereits älteren Begriff der Dienstleistungsgesellschaft (der für den tertiären Sektor in der Wirtschaft steht) bezeichnen sie eine Gesellschaft, die „auch als nachindustriell und postmodern charakterisiert“ wird.

Hillmann, 2007⁵, S. 980.

Vgl. Hillmann, 2007⁵, S. 151-152, 371-372, 980-982.

Die für das vorliegende Kapitel gewählten Begriffe beziehen sich für den Verfasser primär auf das Arbeitsleben. Gesellschaft meint hier Erwerbstätigkeit. Den Einfluss von Informationstechnologie auf das Privatleben hat einen anderen Typus von gesellschaftlichem Ausdruck hervorgebracht, der mit Zivilgesellschaft – zwar auch unscharf – aber inhaltlich benennbar ist. In Kapitel 3 wird darauf eingegangen.

Vgl. Schumacher, 2011, S. 761.

Vgl. Fuchs-Heinritz, 2011⁵, S. 304.

⁹ Dr. Michael Hüther ist Direktor des Instituts der Deutschen Wirtschaft, Köln, in: Hüther, 2007a, S. 83.

¹⁰ Fischer, 2004, S. 64.

¹¹ Hüther, 2007b, S. 33.

Im ausgehenden 20. Jahrhundert kam mit der Informationstechnologie ein Katalysator hinzu. Die Miniaturisierung des Computers, die Entwicklung von graphischen Oberflächen, die das Arbeiten mit dem Computer auch für Laien einfach und bequem ermöglichte, sowie die Entwicklung des Internets lösten einen wirtschaftlichen Schub aus, der eine Verflechtung erreichte, die bis dahin undenkbar schien. Das brachte nicht nur Gütermengen, die kostengünstig über den gesamten Erdball transportiert werden, sondern auch eine bipolare Stimmung gegenüber Veränderungen, die alle Lebensbereiche - vor allem die Arbeitswelt - erfasste. Ob Befürworter oder Gegner dieser Entwicklung, der Mensch erfährt eine Veränderung, die als neue Renaissance¹² interpretiert werden kann: die Wiedergeburt des sich selbst bewussten Menschen, der eingebettet in völlig neuen Interaktionsräumen ein Netz von sozialen Beziehungen betreibt. Wer dieses Dabeisein positiv interpretiert – so das Heilsversprechen - kann davon profitieren. Wer sich zu entziehen versucht, wird nicht bestraft, schlimmer, er wird ignoriert.

Dieses Kapitel setzt in der Phase bzw. dem Zeitalter ein, in dem der Mensch mit Maschinen zur Erschließung der Welt ansetzt, eine historische Integration erfährt und endet bei der Informations- und Wissensgesellschaft.

2.1 Die Industriellen Revolutionen

Die Bezeichnung Revolution für die erste Industrielle Revolution wird in der Literatur weitgehend gleichlautend für die Veränderungen in Wirtschaft und Gesellschaft, bedingt durch neue Arbeits- und Produktionsmethoden, die den Fortschritt in Wissenschaft und Technik widerspiegelt, gerechtfertigt. Was die Anzahl der Industriellen Revolutionen betrifft, gehen die Meinungen jedoch stark auseinander. Weder besteht über die Anzahl und die Zeitpunkte ein Einverständnis, noch beim Versuch, die gegenwärtige Entwicklung angemessen zu klassifizieren.

„Inzwischen spricht man auch von einer ersten i. R. im 13. Jh., von einer zweiten i. R. um die Wende des 19. zum 20. Jh. (Elektrifizierung) sowie von einer dritten i. R., die sich gegenwärtig vollzieht (Computerisierung).“¹³

¹² Vgl. Rushkoff, 2006.

¹³ Gabler-Wirtschafts-Lexikon, 1994b, S. 1591.

Entscheidend zur Beurteilung bleibt, wie umfassend/tiefgreifend und irreversibel die Veränderungen in Technologie, Wirtschaft und Gesellschaft sind.

Lester Thurow, Professor am Massachusetts Institute of Technology, diagnostiziert nicht eine dritte Revolution, sondern spricht von drei, die gegenwärtig ablaufen:

1. Wissensgestützte Ökonomien lösen die industriellen ab
2. Eine globale Ökonomie löst die Volkswirtschaften ab
3. Der Kapitalismus löst den Sozialismus oder Quasi-Sozialismus ab¹⁴

Punkt eins begründet er mit neuen Technologien und dem Umstand, damit in „eine wissensgestützte Ära“ überzutreten, in der „Fertigkeiten, Ausbildung sowie Forschung und Entwicklung“ maßgeblich sind.¹⁵

Für Punkt zwei spricht die Erfindung neuer Kommunikationstechnologien, deren Einsatz den globalen Markt erfordert. Und Punkt drei stellt für ihn der Sieg des Kapitalismus über den Kommunismus dar. Sei es in Form der Implosion der ehemaligen UdSSR oder die Abkehr Chinas von der Planwirtschaft.

Eng mit der Industriellen Revolution verbunden ist die Globalisierung. Die, so Lester Thurow, „keine unabhängige Revolution“ ist, aber „eine sekundäre, die sich von den neuen Kommunikationstechnologien herleitet“.¹⁶

Das Besondere an der Globalisierung ist der Umstand, dass jeder sie erfahren kann – oder muss: das Abwandern von Arbeitsplätzen, das Überangebot von günstigen Produkten, die demonstrierte Machtlosigkeit des Staates gegenüber transnational agierender Unternehmen, ungehinderte Kapitalzu- und -abflüsse kreuz und quer über den Erdball.

Allen Veränderungen liegt die Tatsache zu Grunde, dass sich das Verhältnis von Raum und Zeit geändert hat. Der Geograph David Harvey nennt das „space-time compression“ – Verdichtung von Raum und Zeit.¹⁷ Interaktive Medien verschaffen eine „gemeinsame Gegenwart und ein ‚virtuelles‘ Miteinander und bilden damit die Voraussetzung für weltweite soziale Beziehungen, Netze und Systeme“¹⁸. Die

¹⁴ Vgl. Thurow, 2004, S. 31.

¹⁵ Thurow, 2004, S. 31.

¹⁶ Thurow, 2004, S. 45.

¹⁷ David Harvey zitiert nach: Osterhammel/Petersson, 2006, S. 12.

¹⁸ Osterhammel/Petersson, S. 12.

Geschwindigkeit der Kommunikation lässt Gleichzeitigkeit zu. Distanz spielt keine Rolle mehr. Somit wirkt Globalisierung ihrem Wesen nach schon entterritorialisierend und begünstigt, wenn nicht sogar erfordert, ein neues Verhalten darauf.

2.2 Historische Integration

In der Neuzeit wurden bestehende Interaktionsräume ausgebaut und neue erschlossen. Die wesentlichen Faktoren dafür waren:

- Entdeckung und koloniale Besiedlung Amerikas
- Vordringen von Soldaten und Händlern in den Indischen Ozean und den Pazifik
- Einfuhr neuer Nutzpflanzen (Mais, Kartoffel) aber auch von Schädlingen
- allgemeiner Einsatz des Schießpulvers
- Revolution in der Kommunikation (Buchdruck)

Die ersten Warenströme, die um die gesamte Welt zirkulierten waren Edelmetalle. Sie verbanden Südamerika (Spanisch-Amerika) mit Europa, dem Orient und Asien (China). Dennoch blieb die Welt „polyzentrisch“. ¹⁹ Von einer großräumigen Vernetzung konnte noch nicht gesprochen werden und das Wissen der Zentren übereinander war nicht besonders groß. Ein globales Bewusstsein war noch nicht ausgeprägt, obwohl die Welt durch Fernão de Magalhães (Magellan) umsegelt wurde (1519 – 1522). ²⁰

Der wohl bedeutendsten Schub in der Verdichtung ging von der Telegraphie aus. Mit dem ersten wirklich funktionsfähigen, transatlantisch verlegten Kabel im Jahr 1866 konnte nun von London aus jeder Ort der Welt erreicht werden. Die Übermittlungsgeschwindigkeit von Nachrichten in die USA erhöhte sich um den Faktor 10.000. ²¹

Zwischenstaatliche Abkommen (Verträge zur Abschaffung von Zöllen) und die Senkung des Portos durch billigen Transport (Eisenbahnen) erhöhten die

¹⁹ Osterhammel/Petersson, 2006, S. 42.

²⁰ Vgl. Osterhammel/Petersson, 2006, S. 39-41.

²¹ Vgl. Osterhammel/Petersson, 2006, S. 54-55.

grenzüberschreitenden Verbindungen zusätzlich.²² Damit ging die Notwendigkeit einher, Zeitabweichungen beim Personen- und Güterverkehr auf der Schiene zu regeln, was die Einführung der Standard- oder Einheitszeit (1885) mit den Zeitzonen brachte.²³

Die Weltwirtschaft damals ist dennoch nicht mit der Globalisierung von heute vergleichbar. Dafür fehlte es noch an den Möglichkeiten in Echtzeit rund um den Erdball zu handeln.²⁴ Das Gefühl der Raumbeherrschung jedoch erhielt Nahrung durch Dampfreisen rund um die Welt, Automobil, Motorflug und nicht zuletzt durch die Erreichung des Südpols 1911. Roald Amundsen historische Leistung schloss das Netz der Kartographen.

2.3 Globalisierung

Die heute wirksame Globalisierung setzt gegen Ende der 1970er Jahre ein. Folgende Ursachen begünstigten sie:

- Der schrittweise Verfall und der Zusammenbruch der Sowjetunion (inkl. ihrer sozialistischen Bruderstaaten) hob die Blockteilung in der Welt auf.
- Die Krise des Sozialstaats, der mit Interventionen in der Wirtschaft agierte, aber immer schwerer zu finanzieren war, führte zu einem steten Rückzug des Staates.
- Die Öffnung der Märkte, die Privatisierung von Staatsbetrieben und Steuersenkungen ermöglichten neue wirtschaftliche Aktionsräume. Erwähnenswert ist hier der Big Bang in London (1986), der eine weitgehende Deregulierung des wichtigsten Finanzmarktes und eine Verdichtung der internationalen Handels- und Finanzgeschäfte brachte.
- Entscheidend waren auch die Entwicklungen in der Informations- und Kommunikationstechnologie.

²² Vgl. Osterhammel/Petersson, 2006, S. 52-55.

²³ Vgl. Karnath/Sharrer, 2008, S 22-27.

Vgl. Bertelsmann Lexikon, 2002b, S. 340-341.

Vgl. Bertelsmann Lexikon, 2002a, S. 192.

Vgl. Hartl, Barbara: Die Beule in der Datumsgrenze, in: P.M. Perspektive, 1/2012, S. 20-22.

²⁴ Vgl. Osterhammel/Petersson, 2006, S. 61.

Folgen daraus waren die Bildung transnationaler aus internationalen Unternehmen und die Eingliederung ehemaliger Staaten der ehemaligen sog. Zweiten und Dritten Welt in die Produktionslinie dieser Unternehmen. Davon profitierten einige Länder besonders (z.B. asiatische Tigerstaaten).²⁵

Das heute weitverbreitete Gefühl, in einer globalisierten Welt zu leben, ist begründet. Die Dichte der Vernetzung ist aber nicht neu und erreichte schon kurz vor dem ersten Weltkrieg eine ähnlich hohe Intensität.²⁶ Auch waren Netzwerk-Firmen, internationale Märkte und Kaufmannsimperien als Charakteristikum für Globalisierung bereits im 17. und 18. Jahrhundert üblich. Neu hingegen ist die menschliche Erfahrung, dass Katastrophen (ökonomisch, soziologisch oder ökologisch) weltweit, unmittelbar und für jeden spürbar sind. Das bedeutendste Beispiel ist das Platzen der Spekulationsblase rund um Immobilienfonds in den USA (August 2007). Die Gründe:

1. hochentwickelte Finanz- und Spekulationsprodukte, deren Risiko selbst für Fachleute schwer einschätzbar waren²⁷
2. technologische Möglichkeiten, die unbegrenztes Handeln zulassen
3. Aufsichtsbehörden, die ihrem Auftrag nicht nachkamen
4. die Profitgier²⁸

²⁵ Vgl. Osterhammel/Petersson, 2006, S. 105-108.

²⁶ Vgl. Liebert, Nicola: Die Globalisierung und wer sie macht, in: Die Globalisierungsmacher. Konzerne, Netzwerke, Abgehängte. Edition Le Monde diplomatique, 2/2007, S 1.

²⁷ Der Wirtschaftsprofessor Max Otte (Fachhochschule Worms), der in seinem Buch *Der Crash kommt* bereits 2006 auf den drohenden Zusammenbruch des Finanzsystems hinwies, konstatiert, dass keiner sagen könne, wie viel „diese Derivate nun wert sind [...] weil keiner weiß, was wirklich drinsteckt“. Max Otte zitiert nach: Milborn, Corina: Otte: „Gut, dass Lehman krachte“, in: Format. Österreichs Wochenmagazin für Wirtschaft, 10/2009, S. 37.

²⁸ Im August 2007 kam es zum Platzen der Spekulationsblase rund um Immobilien in den USA. Was war geschehen? Hypothekenvermittler vergaben aggressiv, billige Kredite für private Hausbauer. Diese Kredite wurden an Hypothekenbanken weiterverkauft, die ihrerseits diese Kredite an Investmentbanken weiterverkauften. Die Investmentbanken bündelten die Kredite, damit das einzelne Ausfallrisiko verkleinert wird, und machten daraus handelbare Produkte (Kreditderivate wie etwa forderungsbesicherte Anleihen – Asset Backed-Securities, kurz ABS). Belohnt wurden sie dafür mit einer besseren Bewertung durch Ratingagenturen, die die Kreditwürdigkeit von Unternehmen und Staaten beurteilen. Das feuerte die Vergabe von Immobilienkrediten zusätzlich an und immer mehr Menschen nahmen sich einen Kredit, den sie sich eigentlich nicht leisten und letztlich nicht zurückzahlen konnten. Als die US-Notenbank die Zinsen für die Kreditvergabe anhub (Leitzinssatz), die Kreditnehmer sich die Rückzahlungen nicht mehr leisten konnten, kam es zu Zwangsversteigerungen und in weiterer Folge zu fallenden Preisen für Immobilien. Damit sank der Wert der Sicherungsdepots der Kreditderivate im Hintergrund und Fonds mussten geschlossen werden.

Darunter leiden alle Segmente an der Börse, auch die, die mit dem Handel von Hypothekenkrediten nichts zu tun haben:

- Die US-Notenbank vergab dann günstig Geld an Banken, mit dem Ziel damit eine drohende Geldverknappung zu vermeiden und auf die Märkte beruhigend zu wirken. Aber große

Das Platzen dieser Blase führte zum größten weltweiten Wirtschaftsabschwung seit dem Crash (Schwarzer Freitag) an der US-Börse 1929. Seither schlittert die Wirtschaft weltweit in eine Rezession, deren Umfang niemand vorhersehen konnte und deren Ende von niemandem seriös prognostiziert werden kann.²⁹

Geschäfte – wie z.B. Übernahmen – können in dieser Zeit schwer durchgeführt werden. Das Vertrauen der Banken einander Geld zu leihen ist schwer erschüttert, weil keine von der anderen weiß, wie hoch diese im Hypothekenmarkt investiert war und wie hoch demnach die Verluste sind.

- Emerging Markets (Schwellenländer) spüren starke Kursschwankungen an den führenden Börsen auch an den eigenen. Die besonders gefragten Rohstofftitel sind auch an diesen Börsen hoch, also spekulativ bewertet und haben wenig mit dem realen Verhältnis von Angebot und Nachfrage zu tun. Eine Verunsicherung der Investoren läßt die Kurse dann nach unten schnellen und realwirtschaftlich negative Folgen haben.

Das Ausmaß der Finanzkrise, die zu einer globalen Wirtschaftskrise mutierte, ist auch deshalb so groß, weil Banken in aller Welt die angebotenen US-Derivate in einem Wert von „600.000 Milliarden Dollar“ (Max Otte beruft sich auf Nouriel Roubini) gekauft haben. Das entspricht dem 10-fachen des gesamten Weltbruttosozialproduktes.

Auf die Frage wer diese Wirtschaftskatastrophe hätte verhindern können, fällt immer wieder der Name von Alan Greenspan, Vorsitzender der US-Notenbank (1987 – 2006). Trotz mehrmaliger Warnungen, dass Millionen von Derivaten neben der Aufsichtsbehörde an der Wall Street gehandelt wurden, blieb Greenspan ein Verfechter der Deregulierung. Mit dabei Derivate, die auf die Preisentwicklung – auch im negativen Sinn – von Häusern setzten. Greenspan: „Wir haben ja gewußt, dass es das gibt. Aber es ist für eine Aufsichtsbehörde kaum möglich, da einzugreifen.“

Alan Greenspan zitiert nach: Lingens, Peter Michael: Frau Borns verlorene Schlacht, in: Profil. Das Österreichische Nachrichtenmagazin, 6/2009. S. 96.

Max Otte zitiert nach: Milborn, Corina: Otte: „Gut, dass Lehrman krachte“, in: Format. Österreichs Wochenmagazin für Wirtschaft, 10/2009, S. 37.

Vgl. Frühmann, Irina/Höller, Christian: Schliessungen von weiteren Fonds möglich, in Wirtschaftsblatt vom 13. August 2007, S. 4.

Vgl. Lexa, Michaela: Inflation bleibt im Blickfeld, in: Wirtschaftsblatt vom 13. August 2007, S. 19.

Vgl. Hahn, Jochen: Notenbanken wollen dem Horror ein Ende bereiten, in: Wirtschaftsblatt vom 13. August 2007, S. 13.

Vgl. o.V.: Hintergrund der Krise, in: Wirtschaftsblatt vom 13. August 2007, S. 13.

Vgl. Hahn, Jochen: Kredit-Krise führt zu schärferen Saldo-Vorgaben, in: Wirtschaftsblatt vom 13. August 2007, S. 13.

Vgl. Klafzl, Christine: Notenbanken im Zinsen-Dilemma, in: Kurier vom 24. August 2007, S. 20.

Vgl. Hahn, Jochen: Kredit-Krise trifft Emerging Markets hart, in: Wirtschaftsblatt vom 22. August 2007, S. 21.

Vgl. Brinkbäumer, Klaus: Kultur der Gier, in: Spiegel, 48/2007, S. 80-81.

²⁹ Die Martin Wolf schreibt in der Financial Times: „We are witnessing the deepest, broadest and most dangerous financial crisis since the 1930s“.

Die Auswirkungen der Finanz- und Wirtschaftskrise führte und führt zu immer größeren Verlusten. Alleine im Jahr 2008 wurden Werte im Umfang von 21 Billionen Euro verloren. Das sind „etwa 40% der weltweiten Wirtschaftsleistung eines Jahres (bzw. was Österreich in 80 Jahren produziert)“ (Gillinger/Bruckberger). Ein ganzer Staat ging pleite (Island), ein weiterer war nahe dem Staatsbankrott (Lettland) und so renommierte Investmenthäuser wie die Lehman Brothers mussten in den Konkurs. Namhafte Unternehmen wie Siemens, Apple oder Nokia büßten die Hälfte ihres Wertes ein und Paul Krugman, Ökonomieprofessor an der Princeton Universität (USA) und Nobelpreisträger für Ökonomie 2008 fasst die Lage der US-Wirtschaft in einem offenen Brief an Präsident Barack Obama drastisch zusammen: „How bad is the economic outlook? Worse than anyone imagined. [...] If things continue on their current trajectory, Mr. President, we will soon be facing a great national catastrophe.“

Als Massenphänomen war vor allem die Profitgier in den 1980er und 1990er Jahren in bislang ungekanntem Ausmaß anzutreffen. Was Adam Smith mit seiner „unsichtbaren Hand“ formuliert hatte, wurde durch Friedrich August von Hayek (1889 – 1992) radikalisiert.³⁰ Joseph E. Stiglitz, US-amerikanischer Nobelpreisträger für Ökonomie, brachte die Zeit vor der Jahrtausendwende auf den Punkt, indem er analysierte, dass die Amerikaner glaubten, Einkommen würde die Produktivität des Einzelnen widerspiegeln. Befeuert durch den Geist der Neoliberalen Hayek und Milton Friedman, die sich ihrerseits wieder auf Adam Smith beriefen, wandelte sich das ungebremste Gewinnstreben des Einzelnen zum positiv verstandenen Beitrag für die Gesellschaft. Die Vormachtstellung der Finanzmärkte, die Denken und Handeln der amerikanischen Wirtschaft prägten, fanden ihr europäisches Gegenstück am Neuen Markt der Frankfurter Börse. Das Pendant zur technologielastigen NASDAQ in New York, sollte ab 1997 jungen Technologieunternehmen (Start Ups) die Möglichkeit der Finanzierung über die Börse ermöglichen.

Den Beginn machte die Aktie der Deutschen Telekom. Die T-Aktie wurde mit dem Fernsehschauspieler Manfred Krug als Testimonial als Volksaktie angepriesen und als einer der ersten Werte am Neuen Markt gelistet. Aus der geplanten Ausgabemenge von 100 Millionen Stück wurden 600 Millionen. Eine Initialzündung für die bisher an Aktien weniger interessierten Deutschen.³¹

Neben den finanziellen Verlusten sind vor allem die Menschen die unmittelbar Betroffenen dieser Krise. In den USA gab es alleine im August 2008 wegen unbezahlter Kredite für das Eigenheim 10.000 Delogierungen am Tag und bis Ende 2009 sollen 50 Millionen Menschen weltweit ihre Jobs verlieren (Milborn/Müller/Pixner).

Wolf, Martin: Seeds of its own destruction, in: Financial Times Europe vom 9. März 2009, S. 7.

Vgl. Gillinger, Robert/Bruckberger, Hans-Jörg: 80 Jahre Arbeit für die Katz` - 21 Billionen sind weg, in: Wirtschaftsblatt vom 2. Jänner 2009, S. 14-15.

Krugman, Paul: What Obama must do. A letter to the new president, in: Rolling Stone, 10/2009, S. 46.

Vgl. Milborn, C/Müller, A./Pixner, S.: Apocalypse Now, in: Format. Österreichs Wochenmagazin für Wirtschaft, 10/2009, S. 30-37.

³⁰ Der österreichische Ökonom war einer der streitbarsten Verfechter marktliberaler Ideen im 20.

Jahrhundert und mit seinen Schriften wurde er zum Ideenspende für die konservative Wirtschaftspolitik der USA und Großbritanniens, aber auch für Einrichtungen, die unter ihrer Führung stehen wie die Weltbank. Hayek wendet sich gegen jede staatliche Einmischung in den wirtschaftlichen Wettbewerb mit dem Argument, langfristig die Freiheit des Einzelnen damit zu gefährden. Eine von der Politik geleitete, konstruierte Gesellschaft wäre nicht funktionsfähig. Der freie Wettbewerb ist ein Verfahren mit evolutionärer Wirkung, das eine spontane Marktordnung schafft. Eine solche Ordnung stelle sicher, das vorhandenes Wirtschaftswissen eingesetzt und neues entstehen könne.

Vgl. Linß, 2007, S. 197-200.

³¹ Wie rasant die Zahl der Aktienbesitzer in Deutschland zugenommen hat zeigt, dass 2001 31% der Haushalte im Besitz von Aktien waren, davon haben 70% erst ein Jahr davor (2000) Aktien gekauft.

Die in den folgenden Jahren erreichten Kurswerte lösten eine ungeheure Euphorie und Marktgläubigkeit aus. Im Zeitraum Dezember 1997 bis März 2000 stieg der Aktienindex des Neuen Marktes von 1.000 auf 9.666 Punkte. Als sich dann doch Zweifel an den Werten der Unternehmen und ihren Gewinnchancen laut wurde, erste Unternehmen pleite gingen und spektakuläre Betrugsfälle bekannt wurden,³² ging es mit dem Neuen Markt rasant bergab. Im Schnitt verloren die Aktien 96% ihres Werts. Die deutsche Börse löste im September 2002 den Neuen Markt auf.³³

Die Hypothese der vollständig effizienten Märkte, verkürzt auf: Der Markt hat immer Recht, erhielt in dieser Zeit seine deutlichste Korrektur. Joseph E. Stiglitz: „Die intellektuellen Grundlagen der ökonomischen Laisser-faire-Doktrin – der Anschauung, dass Märkte, sich selbst überlassen, zu effizienten oder gar gerechten Ergebnissen führten – wurden endgültig widerlegt“.³⁴

Die Gier nach Aktien von Firmen der Medien und Technologiebranche führte nach dem Platzen der Aktienblase zu einer Diskriminierung einer ganzen Branche, die sich davon lange Zeit nicht erholen konnte.³⁵ Dennoch, die Mitte der 90er Jahre einsetzende Akzeptanz von Aktien sogenannter Dotcom-Unternehmen in allen Ländern – angeführt von denen mit den bedeutenden Börsen (USA, England, Deutschland und Japan) - steht auch für das Einverständnis, in ein neues, computergetriebenes Zeitalter zu treten. Unabhängig von der Diskussion, ob es sich dabei um die dritte oder vierte Industrielle Revolution handelt, oder überhaupt nur um einen weiteren Schritt in einer langen Reihe von wesentlichen technischen Entwicklungen, wurde die Allgegenwart des Computers und das Aufkommen des

Vgl. Scheuch/Scheuch, 2003, S. 280.

³² Besonders spektakuläre Betrugsfälle von Dotcom-Unternehmen betrafen in Deutschland ComROAD (Telematiksysteme) oder EM.TV (spezialisiert auf Rechte an Kinder- und Sportsendungen im Fernsehen). In den USA brach die Pleite des Energiekonzerns ENRON alle Rekorde und wurde zu einem der größten Unternehmensskandale. In allen Fällen führten Scheingeschäfte zu nie realisierten Gewinnen und Bilanzbetrug.

³³ Vgl. Scheuch/Scheuch, 2003, S. 279-305.

Auf die New Economy wird in Kapitel 3 detailliert eingegangen.

³⁴ Stiglitz, 2004, S. 12.

³⁵ Als ein Symbol für diese Gier kann Bernard Lawrence Madoff stehen, der die New Yorker NASDAQ leitete und der mit seiner eigenen Brokerfirma Bernard L. Madoff Investment Securities LLC den größten Finanzskandal aller Zeiten verursachte. Mit seinem System, das als „Schneeballsystem“ bezeichnet wird (Gewinne werden mit dem Geld neuer Kunden ausbezahlt), wurden ca. 50 Milliarden Dollar von Anlegern verspekuliert. Zu seinen Kunden zählten Banken, Firmen und reiche Einzelpersonen aus der ganzen Welt.

Vgl. Toller, Andreas: Banken weltweit von Betrugsskandal "Madoff" betroffen (15.12.2008), Online unter URL: <http://www.wiwo.de/finanzen/banken-weltweit-von-betrugsskandal-madoff-betroffen-381359/> [Stand: 3. Februar 2009].

Internets als Epoche bildend wahrgenommen. Ein Verschließen schien nicht mehr möglich. Nicht zuletzt, weil der immer intensivere Einsatz von Technologien der Globalisierung nicht nur immer neuen Schwung gab, sondern, so Lester Thurow, ihre Ursache war und ist.³⁶ Und das trifft im Besonderen auf den nun massiven Einsatz der neuen Kommunikationstechnologien zu.

Und der Mensch? Francis Fukuyama postulierte 1992 mit dem Zusammenbruch des Kommunismus das Ende der Geschichte und dem Aufstieg des Liberalismus.³⁷ Zugleich wurde ein neues Kapitel in der Geschichte des Kapitalismus aufgeschlagen. Der neue und zugleich alte Freiheitspathos des liberalen Wirtschaftens verhiess eine prosperierende Zukunft für alle - die daran teilnehmen konnten. Die neue Freiheit stellte sich für den Menschen als treibend und getrieben dar. Die Wirtschaft in Zusammenarbeit mit digitaler Kommunikationstechnologie erhöhte das Tempo der Vernetzung und Vereinzelung zugleich. Ein Paradox, das einen neuen Menschen formt, für den Einsiedelei und Weltbürgertum kein Widerspruch mehr, sondern anvisierte Normalität darstellen.

Dabei stürzt die Multipolarität den Menschen in einen unfreiwillig gewählten Materialismus. Wer sich als Einsiedler und Weltbürger mit allen andern Weltbürgern messen muss, steht zwar nicht im von Hobbes ausgerufenen Krieg aller gegen alle, aber im Wettbewerb mit allen – was als Krieg der Fähigkeiten gedeutet werden kann. Und für einen starken, das Individuum schützenden Staat, bleibt in einer an der Maximierung des Profits orientierten Wirtschaft, die transnational agiert, wenig Platz.

Der rechtliche Rahmen, den Staaten für ihre Bürger abstecken, soll Sicherheit im Handeln und Rechtsschutz ermöglichen. Die Einführung sozialer Einrichtungen hilft, den Existenzkampf zu domestizieren, um einem am Gemeinwohl orientierten Handeln den Weg zu bereiten. Mit dem schleichenden Verlust der Staatsmacht durch das Primat der liberalen Weltwirtschaft unterwirft sich der Mensch nicht mehr nur dem selbstgewählten Vertreter in der Politik, sondern in immer stärkerem Maße auch – und vor allem – der existenzgebenden und existenznehmenden Ökonomie. Der Glaube an das selbstbestimmte Leben in willentlich gestalteter Umgebung konvertiert in ökonomisch diktierte Lebensräume, die, je nach Bildungsstand und geografischer

³⁶ Vgl. Thurow, 2004, S. 37.

³⁷ Vgl. Fukuyama, 1992.

Herkunft, Vor- und Nachteile bieten. Unabhängig davon existiert nur mehr eine wenig idealistische Logik: die monetäre. Das beschert den westlichen Verbrauchern z.B. niedrigere Preise für Konsumartikel, die jedoch nur durch niedrigere Lohn- und Materialkosten in Asien oder Afrika möglich sind. Aber es ermöglicht Arbeit für die Menschen dort, was wieder auf Kosten von Produktionsstandorten im Westen geht. Die Komplexität globaler Wirklichkeit lässt kein einheitliches Urteil zu. „Immer gibt es Ausnahmen von der Regel, Widersprüche im System, Paradoxien in der Logik der Entwicklung.“³⁸ So laufen jetzt private Unternehmen Gefahr, wieder verstaatlicht zu werden, aber nicht vom Mutterland, sondern von Staatsfonds einiger Schwellenländer. China, Russland und arabische Staaten haben mittlerweile so viel Geld, das sie mittels Staatsfonds nach Schlüsselindustrien in Europa und den USA greifen. Der größte Staatsfond mit 800 Milliarden Dollar wird von den Vereinigten Arabischen Emiraten geführt. Die Chinesen interessieren sich mit 200 bis 300 Milliarden Dollar vor allem für Rohstoffe und Spitzentechnologie. Nun sehen sich auch konservative Regierungen in Europa gezwungen, ihre Industrien vor dem Markt zu schützen, in den sie sie vor einiger Zeit entlassen haben. Weshalb auf EU-Ebene schon über eine Übernahmekommission diskutiert wurde, die über den Einstieg von nicht europäischen, staatlichen Fonds in Schlüsselindustrien entscheiden soll. Ein solches Instrument, wenn es kommen sollte, ist jedoch wirkungslos, wenn sich Staatsfonds in private westliche Fonds einkaufen und über diesen Weg zu Teilhabern an wichtigen Industrien werden.³⁹ Der Journalist Franz C. Bauer schreibt beim Thema Firmenübernahmen gar von einem dritten Weltkrieg: „Im Gegensatz zu den beiden früheren globalen Auseinandersetzungen erfolgt der Einsatz von Waffengewalt allerdings eher diskret. Der dritte Weltkrieg ist der Krieg um die wirtschaftliche Weltherrschaft – oder zumindest die Dominanz über bestimmte Regionen.“⁴⁰

³⁸ Emcke, Carolin: Ambivalenz in Zeiten der Globalisierung, in: Gresh, Alain/Radvanyi, Jean/Rekacewicz, Philippe, u.a.: Atlas der Globalisierung, Edition Le Monde diplomatique, 2006², S. 80.

³⁹ Martin Bartenstein: „Es ist kein Aufschrei, sondern es geht um die rechtzeitige Vorsorge gegen unliebsame Übernahmen.“ Und weiter: „Es geht darum, auf EU-Ebene eine Firewall zu installieren, die politisch motivierte Einstiege abwehrt, nicht aber Staatsfonds per se abblockt“. Kistner, Julia: Die EU sperrt zu!, in: Top Gewinn. Das Magazin für Geld und Erfolg, 8a/2007, S. 18-19. Vgl. Milborn, Corinna: Staatsfonds: Die Angst vor Chinesen, Russen, Arabern, in: Format. Österreichs Wochenmagazin für Wirtschaft, 32/2007, S. 51.

⁴⁰ Bauer, Franz C.: Der dritte Weltkrieg, in: Trend. Das österreichische Wirtschaftsmagazin, 11/2007, S. 19.

2.4 Wirtschaft, Computer und Internet

2.4.1 Global und automatisiert

Der alle Länder verbindende Kapitalismus (auch wenn er in China von Kommunisten verwaltet wird) entwickelte seine Kraft gegenüber einzelnen Staaten, Regierungen und Menschen mittels der Computertechnologie und des Internets.

Das im Europa der Nachkriegszeit etablierte System des Ausgleichs zwischen wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Forderungen gerät seit den neunziger Jahren des zwanzigsten Jahrhunderts aus dem Gleichgewicht und formt nicht nur einen neuen Typus von Arbeiter (Stichwort: Flexibilität) sondern transformiert die gesamte Gesellschaft. Das Internet teilt in Kompetente (die Zugang und Fertigkeiten haben) und Nicht-Kompetente. Es inkludiert und exkludiert. Es teilt nicht mehr nach Norden (reich) und Süden (arm), sondern nach Teilnehmer und Nicht-Teilnehmer. Die wesentlichen Merkmale sind: Entortung und Parallelität/Gleichzeitigkeit. Das ermöglicht ein Agieren über alle räumlichen und zeitlichen Grenzen hinweg. Einzig verbleibender Parameter ist die Geschwindigkeit. Sie wird „zum Merkmal einer Qualität, die keiner näheren Bestimmung mehr bedarf“⁴¹.

Getrieben durch die Informationstechnologie entwickelt sich ein Wirtschaftswachstum ohne gleichzeitigen Anstieg von Arbeitsplätzen in Europa. Die Produktivitätssteigerungen werden durch optimierte Abläufe erwirtschaftet und nicht durch eine größere Anzahl von Mitarbeitern. Das bedeutet eine radikale Umgestaltung der Arbeitsplätze und neue Anforderungen an den Einzelnen. Das System der Wissensweitergabe älterer Generationen an die jüngere wird sukzessive außer Kraft gesetzt, weil das, was vermittelt werden könnte, aus technologischer Sicht schon veraltet ist. Lernen ist das Gebot der Stunde. Immer, das ganze Leben lang. Nur so ist der Marktwert des einzelnen haltbar.

Bei der ersten Industriellen Revolution wurde Menschenkraft durch Maschinen ersetzt, diese boten aber noch immer Platz für Arbeit (z.B. durch das Bedienen der Maschinen und im anschließenden Handel). Heute ist für Routinearbeiten kaum mehr Platz. Computerprogramme und Industrieroboter arbeiten schneller, zuverlässiger und 24 Stunden am Tag. Darüber hinaus ist es ihnen egal, wo sie arbeiten.

⁴¹ Misik, 1997, S. 22.

Zusammengefasst in der Formel: Die Arbeitskosten der Mitarbeiter steigen hingegen sinken die Roboterpreise „während ihre Leistungskraft zunimmt“⁴². Das veranschaulichen die jährlich aktualisierten Zahlen der International Federation of Robotics (IFR) deutlich.⁴³ Rifkin: „Unter dem Druck globaler Konkurrenz einerseits und steigender Lohnkosten andererseits scheinen die Unternehmen entschlossen, den Übergang von der menschlichen zur maschinellen Arbeitskraft noch zu beschleunigen.“⁴⁴ Und das betrifft nicht nur den industriellen Sektor, sondern auch die Dienstleistungsbranche, die stets der Bereich war, der Arbeitskräfte aus den anderen Sektoren nach Rationalisierungen aufgenommen hat. Durch den Einsatz des Computers stehen auch dort viele Arbeitsplätze zur Disposition.⁴⁵ Dass dieser Prozess besonders seit den neunziger Jahren an Tempo gewinnt, hat zwei Gründe: einen technologischen und einen organisatorischen. Technologisch konnte der breite Einsatz von Computertechnologie erst mit der Entwicklung des Desktopcomputers und des Internets erfolgen. Organisatorisch erst durch die Schaffung neuer Unternehmensstrukturen: weg von der strengen Hierarchie hin zum flachen, flexiblen Netzwerk.

Mit dem Einsatz des Computers verändert sich auch der klassische Angebotslehre: Jede Technologie, die ihre Brauchbarkeit für die Erzeugung von Waren unter Beweis gestellt hat, erhöht die Produktivität, senkt die Kosten und macht

⁴² Rötzer, Florian: Invasion der Roboter (21.10.2004), Online unter URL: <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/18/18627/1.html> [Stand: 27.2.2008].

⁴³ Der World Robotics Report der International Federation of Robotics listet in regelmäßigen Abständen die Entwicklung „Population“ am Robotikmarkt auf. Vgl. o.V.: World Robotics News. The continuing success story of industrial robots. Further increase of worldwide industrial robot sales in 2012 by nine percent (30.08.2012), Online unter URL: http://www.worldrobotics.org/index.php?id=home&news_id=264 [Stand: 04.10.2012].

⁴⁴ Rifkin, 1996, S. 19.

In den Jahren 2003 bis 2008 wuchs der Automatisierungsmarkt durchschnittlich um 6,1%. Tendenz steigend für die nachfolgenden Jahre. Zu diesem Ergebnis kommt der amerikanische Branchenanalyst ARC Advisory Group in seiner Studie „Automatisierungssysteme für die verarbeitende Industrie“. Den Grund dafür orten die Studienverfasser im Druck, der auf der verarbeitenden Industrie lastet, die Anlageneffizienz permanent steigern zu müssen, um auf globalisierten Märkten bestehen zu können. Da helfen Automatisierungssysteme und optimal gestaltete Geschäftsprozesse, um sich bietende Marktchancen auch nutzen zu können.

Vgl. Seipel, Peter: Ohne Automaten läuft in der Industrie nichts mehr, in: Medianet, 23.05.2008, S. 34-35.

⁴⁵ Besonders deutlich ist das im Bankwesen zu sehen. Aufgaben werden an den Kunden abgegeben (eBanking) um in dieser personalintensiven Branche das teuerste einzusparen: die Mitarbeiter. Nur dort, wo es ohne Kundenkontakt nicht geht (Beratung und Verkauf) lassen sich Menschen schwer ohne Vertrauensverluste beim Konsumenten einsparen. Eine Umfrage der Service-Barometer AG in Deutschland ergab vor allem für den Bahnverkehr, Mobilfunkanbieter und Post die schlechtesten Noten durch ihre Kunden. Das sind jene Branchen und Betriebe, die auf Automation bei gleichzeitigem Stellenabbau gesetzt haben.

Vgl. Greive, Martin/Schiessl, Michaela: König Kunde 2.0, in: Der Spiegel, 48/2007, S. 92.

das Warenangebot billiger. Billige Waren erhöhen – durch mehr Kaufkraft - in der Folge den Konsum, der wiederum Arbeitsplätze sichert bzw. steigert. Schärfster Kritiker dieser Überzeugung war Karl Marx. Er vertrat die Ansicht, dass fortschreitende Automation den einzelnen Arbeiter ersetzen wird. Jetzt scheint die Voraussage einzutreffen. Offene Märkte für Kapital und Produktion ermöglichen ein rasches Verlagern von Investitionen und Produktionsstätten. Damit hat der Computer das „Jahrzehnt der Gier“⁴⁶ an den Börsen ermöglicht und für den sekundären wie auch den tertiären Wirtschaftssektor einen globalen Interaktionsraum ermöglicht, der integriertes Arbeiten über Zeitzonen hinweg zulässt und die Zuordnung, wo ein Produkt nun tatsächlich herkommt, verunmöglicht.⁴⁷ Nicholas Negroponte spricht in diesem Zusammenhang vom „nahtlosen digitalen Arbeitsplatz“⁴⁸.

Die Globalisierung im ausgehenden 20. Jahrhundert hat neue Regeln festgelegt. Sie ist zu einem ökonomischen Imperativ geworden, der Verhaltensregeln für die Politik und Gesellschaft vorgibt, denen zu widersprechen fatal sein kann. Die Globalisierung „ist ein ökonomisches Gesetz. Wie die Evolution ein Naturgesetz ist. Die beste Qualität, der beste Preis siegen“⁴⁹. Damit verabschieden sich viele Arbeitsplätze aus den traditionellen Industrienationen in Europa und den USA in Länder des ehemaligen Ostblocks und vor allem nach Asien. Alleine Deutschland beklagte im Zeitraum von 1995 – 2004 einen Jobabbau von 600 Stellen pro Tag.⁵⁰ Mit jedem abgewanderten Betrieb sind auch Arbeitsplätze in den Zulieferunternehmen

⁴⁶ Vgl. Tenbrock, Christian: Die Geldmaschine (08.11.1991), Online unter URL: <http://www.zeit.de/1991/46/die-geldmaschine> [04.10.2012].

Literarisch setzte der amerikanische Schriftsteller Tom Wolfe dem „Jahrzehnt der Gier“, den 80er Jahren des zwanzigsten Jahrhunderts, mit seinem Roman *The Bonfire of Vanities* (1987, dt. *Fegefeuer der Eitelkeiten*, 1988) ein Denkmal.

⁴⁷ Zwei Beispiele für globales Wirtschaften stellen die Alltagprodukte einer elektronischen Zahnbürste und eines Staubsaugers dar. An der Philips Zahnbürste „Sonicare Elite 7000“ wird in zehn Ländern (u.a. Österreich), drei Kontinenten und über fünf Zeitzonen hinweg gearbeitet. Am deutschen Staubsauger „Kobold“ der Firma Vorwerk sind Unternehmen aus allen fünf Kontinenten beteiligt. Die Endfertigung wird noch in Wuppertal vorgenommen, zugeliefert wird aus Ungarn, Tschechien, Slowakei, Belgien, Italien, Frankreich, Spanien, Brasilien, Chile, Tunesien, China/Südkorea/Singapur, USA und Australien.

Vgl. Hoppe, Ralf: Die Weltbürste, in: Spiegel Special, 7/2005, S. 136-141.

Vgl. o.A.: Der globalisierte Staubsauger, in: SZ Wissen, 16/2007, S. 68-69.

⁴⁸ Negroponte, 1995, S. 276.

⁴⁹ Zitat eines Managers, der in Malaysia geboren wurde, in Schottland studierte und jetzt in China arbeitet, aus: Hoppe, Ralf: Die Weltbürste, in: Spiegel Special, 7/2005, S. 141.

⁵⁰ Vgl. Hawranek, Dietmar/Hornig, Frank/Jung, Alexander: Bye-bye „made in Germany“, in: Der Spiegel, 44/2004, S. 94-109.

gefährdet. Oft ziehen diese auch den Konzernen nach, was Bernd Rödl, Wirtschaftsprüfer, als „Windschatten-Strategie“⁵¹ bezeichnet.

Die heute umfassend erfahrene Verbindung aller mit allen zeigt sich in der Tatsache, dass der Produktionsstandort im Westen für einige Branchen endgültig verloren gegangen scheint (z.B. Unterhaltungselektronik oder Textilien).⁵² Andererseits entstehen durch den wirtschaftlichen Aufschwung in den Schwellenländern aber auch neue Märkte gerade für westliche Marken. So gab das chinesische Wirtschaftsministerium bekannt: „the country’s domestic markets are dominated by foreign goods“. Die Vorliebe der Chinesen für ausländische Marken hat den gleichen Grund, warum auch der westliche Konsument für Markenware bereit ist, mehr Geld auszugeben: „because foreign logos confer status“.⁵³

Was liegt diesem Verhalten zugrunde? Bedürfnisbefriedigung im Konsum.

Aufgehoben im Gefühl, Erreichtes auch zeigen zu können, wird der Konsum zur notwendigen Handlung. Dennoch ist gerade heute die Welt von einer technologisch begründeten Arbeitslosigkeit betroffen, die auf hohe Effizienz bei der Produktion in Kombination mit niederen Kosten und ungleich verteilten Profiten zurückzuführen ist. Dafür bekommen alle, die es sich leisten können, mehr Produkte geboten als jemals zuvor. Die Frage, ob der Mensch dadurch freier oder glücklicher ist, wird mittels

⁵¹ Vgl. Hawranek, Dietmar/Hornig, Frank/Jung, Alexander: Bye-bye „made in Germany“, in: Der Spiegel, 44/2004, S. 98.

⁵² Ein internationaler Preisvergleich in der Bekleidungsindustrie zeigt den enormen Unterschied zwischen Europa und Asien. Die durchschnittlichen Lohnkosten pro Arbeitsstunde liegen in Italien bei € 30,-, in Österreich bei € 28,8 und in China bei € 3,6 bis 4,8. Quelle: Weis Consulting, zitiert nach: Hoepke, Simone/Staudacher, Anita: 600 Millionen T-Shirts aus China, in: Kurier vom 11. Oktober 2007, S. 20.

⁵³ Chinas Aufstieg zum weltweit größten Produzenten von Waren aller Art wird von Global Insight attestiert. Dennoch dominieren am Heimmarkt Marken, deren Ursprung nicht in China liegt. Eine scheinbar paradoxe Situation. Bei Textilien, Kleidung und Schuhe teilen sich ausländische Marken 48% des Marktes, bei IT-Ausrüstung und elektronischen Geräten sogar 82 Prozent und bei Möbel 51%.

Vgl. Hess, William H.: Recalling Brand China, in: Newsweek, 14/2007, S. 36.

Die Entwicklung des Konsums wird durch die Studie „The Rise of the Chinese Consumer“ bestätigt. Die Prognose lautet, dass bis 2015 die chinesische Bevölkerung für etwa 14% der weltweiten Konsumausgaben sorgen wird. Internationale Luxusmarken sind dabei besonders beliebt, obwohl sie im Schnitt 30% teurer sind als in Europa. Björn Theis, Mitarbeiter von Z_punkt, einem Beratungsunternehmen für strategische Zukunftsfragen in Köln, konnte in einer Studienreise die Prognosen verifizieren. In seinem Bericht kommt Edward Bell von der Werbeagentur Ogilvy, der das Planungsbüro in China leitet, zu Wort: „In China wird gerade sehr viel aus Prestige-Gründen gekauft“. Und weiter: „Im Allgemeinen sehen Menschen, die sich Luxus leisten, die Produkte als Erweiterung ihrer Persönlichkeit.“ Dazu Zhong Wie, Professor am Institut für Finanzwesen der Pädagogischen Universität Beijing: „Die Chinesen geben ihr Geld heute nicht mehr zur Deckung ihrer Grundversorgung aus, sondern für den Genuss eines höheren Lebensstandards“.

Theis, Björn: Im Osten viel Neues. Vom Wandel des Konsumverhaltens in China (30.06.2009), Online unter URL: http://www.z-punkt.de/fileadmin/be_user/D_Publikationen/D_Fachartikel/Z_punkt_Konsumwandel_China.pdf [Stand 12.10.2009].

immer neuer Angebote zur Freizeitgestaltung substituiert. Nicht zuletzt liefert der Einsatz des Computers selbst Möglichkeiten des Eskapismus durch Schaffung neuer, digitaler Welten.

2.4.2 Die simulierte Wirklichkeit

Die Rationalisierungen in den Fabriken durch den Einsatz von Computertechnologie hinterlassen in der Unternehmensorganisation deutliche Spuren. Neben den Massenprodukten, die nach wie vor benötigt werden, tritt eine Individualisierung der Produkte ein. Kleinere Einheiten nach unterschiedlichen Anforderungen in kurzer Zeit herzustellen heißt die Forderung. Dafür sind rasche Entscheidungen der Unternehmensleitung und kreative Mitarbeiter, die mehr als nur ein klar abgegrenztes Arbeitsgebiet haben, notwendig. Nicht die Masse macht's sondern die richtige Qualität zum richtigen Zeitpunkt am richtigen Ort. Zur Erreichung arbeiten „vielseitig ausgebildete Mannschaften“ bestehend aus Arbeitern, Ingenieuren und Programmierern „eng zusammen“. Sie „entwickeln gemeinsam neue Ideen und setzen sie direkt in der Fertigung um“. ⁵⁴ Das Ergebnis sind Produkte, die von den Vorteilen der Massenfertigung profitieren (Automatisierung der Produktion, optimaler Materialeinsatz, hohe Stückzahlen) und dabei flexibel und kontinuierlich weiterentwickelt werden. Zusätzlich kommen in immer kürzerer Zeit auch völlig neue, maßgeschneiderte Produkte auf den Markt. Das wird ermöglicht durch die Verbindung von virtueller und realer Fabrik. Gemeint ist damit die Simulierung und Digitalisierung der Arbeitsabläufe. Damit kann der Produktionsablauf zur Gänze (von der Planung bis zur Fertigung) dargestellt und optimiert werden. Dafür werden die Produkte in 3D am Computer in den gewünschten Varianten entworfen, auf Tauglichkeit geprüft und anschließend die Fertigungsabläufe ebenfalls am Computer geplant. Der Materialeinsatz kann so minimiert werden (Stehzeiten von Maschinen werden verkürzt), der Kunde erhält genau das Produkt, das er möchte (nach seinen individuellen Vorstellungen) und die Produktionszeit (Arbeitsschritte können parallel laufen) wird verkürzt. ⁵⁵ Prof. Eckart Uhlmann, Leiter des Fraunhofer Instituts für

⁵⁴ Rifkin, 1996, S. 69.

⁵⁵ Als Vorreiter sind in diesem Zusammenhang die Autoindustrie (z.B. Nissan, BMW, VW) zu nennen. Ein Beispiel aus Österreich ist die Firma Edlwieser, die es mit ihrem „interactive ski design“ ermöglicht Skier (genauer die Skioberflächen) komplett nach den Wünschen der Kunden in wenigen Stunden zu fertigen. Edlwieser erhielt dafür 2007 den Multimedia & e-Business Staatspreis der Republik

Produktionsanlagen und Konstruktionstechnik in Berlin: „Wir werden den Markt nicht über die Kosten zurückbekommen, sondern nur mit intelligenten, individualisierten Produkten und intelligenter Produktion“. Die Treiber dieser Entwicklung sind die „größere Variantenvielfalt und kürzere Produktlebenszyklen“.⁵⁶

Der Einsatz von Computertechnologie trifft aber nicht nur auf das einzelne Produkt zu, sondern geht soweit, ganze Fabriken am Computer zu simulieren. Die „digitale Fabrik“ virtualisiert Abläufe und Funktionen. Im Elbe Dom des Fraunhofer-Instituts in Magdeburg projizieren Laserbeamer maßstabgetreu Modelle von Maschinen und gesamte Fabrikanlagen an die Wand. Bekleidet mit einem Ganzkörperanzug, versehen mit optischen Markierungen, kann der Betrachter „komplett in die virtuelle Welt eintauchen. Zwölf Kameras erfassen anhand der Markierungen jede Körperbewegung und übertragen sie in Echtzeit ins Datenmodell“.⁵⁷ Der dafür verwendete Ausdruck ist Virtuelle Realität und wird vom Fraunhofer Institut inhaltlich mit „Virtueller Raum für reale Produkte“ konnotiert.⁵⁸

Was liegt dieser Entwicklung aber zugrunde? Ein verändertes Menschenbild und eine veränderte Wahrnehmung der Umwelt – der Absatzmärkte. Es fand der Wandel vom Verkäufermarkt zum Käufermarkt statt. Der Mensch, das umworbene Wesen, das mit seinen immer individueller werdenden Wünschen die Wirtschaft vor immer neue Herausforderungen stellt, steht im Mittelpunkt. Bedürfnisbefriedigung heißt nicht mehr Deckung der Grundbedürfnisse, sondern Bereitstellung von Möglichkeiten zur Selbstverwirklichung.

Österreich. Zusammenfassend kann gesagt werden, dass mit computerunterstützter „mass customization“ kostengünstig ein neuer Variantenreichtum geschaffen werden kann – und das sowohl für Industriekunden wie auch für den Letztverbraucher. In einen Satz gegossen heißt „mass customization“ (Christian Vlasich), dass der Kunde Teil des Produktes wird.

Vgl. Edelwiser, Online unter URL: <http://www.edelwiser.com> [Stand: 09.02.2009].

Vgl. Honsig, Markus/Dokaupil, Elisabeth: Die digitale Kette schließt sich, in: hi!tech. Das Innovationsmagazin von Siemens Österreich. 3/2008, S. 8-9.

Vgl. Piller, Frank T.: Maß für die Masse, in: Medianet, 20.07.2006, S. 4.

Vgl. Vlasich, Christian: Der Kunde wird Teil der Produktes, in: Medianet, 20.07.2006, S. 5.

⁵⁶ Honsel, Gregor: Doppelt produziert besser, in: Technology Review, 5/2009, S. 61.

⁵⁷ Honsel, Gregor: Doppelt produziert besser, in: Technology Review, 5/2009, S. 61.

⁵⁸ Detailliert über die verwendeten Verfahren des Virtual Development and Training Centre VDTC des Fraunhofer-Instituts für Fabrikbetrieb und -automatisierung informiert die Website von Fraunhofer IFF. URL: <http://www.vdvc.de> [Stand: 07.10. 2009].

2.4.3 Exkurs: Just in Time: Lean Management, Reengineering, Visualisierung, RFID und QR-Code

Zur optimalen – und damit profitablen - Erfüllung der Wünsche wurden neue Organisationsmodelle entwickelt, die Mitarbeiter nicht mehr in hierarchisch aufgebaute Abteilungen festhalten und abschotten, sondern die ihn Netzwerken bzw. Teams ihr Wissen und ihre Fertigkeiten in möglichst ganzheitlichen Abläufen einbringen. Als Bindemittel und technischer Angelpunkt wird der Computer eingesetzt, der bei vernetzter Organisationsstruktur Zugriff auf alle für die Arbeit notwendigen Daten bietet und diese allen Beteiligten zur Verfügung stellen kann.⁵⁹

Aus wirtschaftlicher Sicht brachten Managementkonzepte wie Lean Management⁶⁰ und Reengineering⁶¹ profitable Unternehmen hervor, die immer weniger, aber immer besser ausgebildete Menschen in der Produktion benötigen.⁶² Für Bill Gates ist Reengineering erst durch die Informationstechnologie möglich. Bei Microsoft „verfügen [wir, Anm. d. Verf.] über eine Kerngruppe von Angestellten in unserem Unternehmen, aber wir nutzen das World Wide Web, um mit weiteren Personen außerhalb unseres Hauses zusammenzuarbeiten“⁶³.

In der Automobilindustrie wurden Arbeitsschritte zusammengefasst, zu deren Überwachung „eine kleine Mannschaft von Technikern genügt“ und „aus hunderten Funktionen“ wurden „drei Tätigkeiten in aufeinanderfolgenden Arbeitsstadien“.⁶⁴ Bei

⁵⁹ Vgl. Kotler/Bliemel, 2001, S. 1234-1235.

⁶⁰ Lean Management (schlankes Management) arbeitet nach den Prinzipien der Lean Production (schlanke Produktion): Dezentralisierung von Kompetenzen und kooperative, teamorientierte Arbeitsweise zur Erhöhung der Kundenorientierung und Realisierung von Kostensenkungen. Die Umgestaltung der internen Abläufe bezieht die externen Partner (z.B. Zulieferer, Spediteure) mit ein durch strategische Allianzen und „informatrische Vernetzung“, die simultanes Arbeiten und die Lieferung „Just-in-Time“ ermöglicht.

Gabler-Wirtschafts-Lexikon, 1994c, S. 2065.

⁶¹ Ein mit dem Lean Management verwandtes Konzept ist das Reengineering. Von Michael Hammer und James Champy 1994 vorgestellt, zielt es vor allem auf die Lösung komplexer interner Strukturen hin zu ganzheitlichen Arbeitsabläufen, um Zeit und Ressourcen zu sparen. Auf eine detaillierte Unterscheidung von Lean Management und Reengineering wird hier verzichtet.

⁶² Ein prominenter Kritiker von Reengineering ist Richard Sennett. Er verweist in seinem Buch *Der flexible Mensch* darauf, dass die Praktik des Reengineering vor allem auf die Einsparung von Personal hinauslaufe. Dass Reengineering „mehr mit weniger zu leisten“ verspricht, gebe keine Garantie auf zukünftige Gewinne. Führen Entlassungswellen doch oftmals zu sinkender Arbeitsmoral und sinkender Motivation bei den verbleibenden Arbeitskräften.

Sennett, 1998/2008⁴, S. 61.

Vgl. Sennett, 1998/2008⁴, S. 61-63.

⁶³ Vgl. Gates, 1999, S. 318.

⁶⁴ Rifkin, 1996, S. 103, 104.

Toyota, neben General Motors, der weltgrößte Autoproduzent, ist die „schlanke Produktion“ erklärtes Ziel, das durch laufende Verbesserungen (jap. Kaizen)⁶⁵ angestrebt wird. Toyota arbeitet mit vielen kleinen Fabriken und einer Vielzahl von Zulieferern. Weder Rohstoffe noch finanzielle Mittel dürfen verschwendet werden, jeder einzelne Handgriff ist auf Notwendigkeit überprüft. Produziert wird nicht auf Vorrat, sondern ausschließlich Just in Time.⁶⁶

Die digitale Fabrik schafft es den gesamten Ablauf von der ersten Planung bis zur Endfertigung zu simulieren. Dadurch lassen sich Stehzeiten von Maschinen „bis zum Achtfachen“ verkürzen.⁶⁷ Eine Autoproduktion dauert dann vom Beginn des Konzeptes bis zum Beginn der Produktion nur mehr 17 Monate (statt wie bisher 24 bis 28). Sowohl das Produkt (hier als Beispiel der Fiat Brava, produziert von Magna Steyr in Graz) wie auch die komplette Produktion wird vorab virtualisiert und die Daten der Entwicklung können anschließend direkt an die Produktion weitergeben

Die Revolution der letzten zwei Jahrzehnte des vergangenen Jahrhunderts, wie auch Rifkin sie schildert, in dem Teams in der Produktion unabhängig agieren und reagieren, um die Motivation und die Innovationskraft der Mitarbeiter zu heben, könnte in diesem Bereich der industriellen Produktion ihrem Ende zugehen oder wird zumindest konterkariert vom Beispiel des Produktionssystems der Mercedes S-Klasse von Daimler. Unter dem Begriff der „schlanken Produktion“ werden Arbeitsschritte wieder auf wenige Handgriffe reduziert. Damit könne sich der Arbeiter besser auf die „Wertschöpfung“ konzentrieren, so der Leiter der Produktion Frank Klein. Denn das Ziel ist es „jede Sekunde ihrer Arbeitszeit sollen die Beschäftigten den Wert des Autos erhöhen. Alles andere gilt als Verschwendung“. Als Vorbild dient Toyota mit seinen kurzen Taktzeiten. Dabei wird versichert, dass das Fließband nicht schneller läuft. Dennoch sind die Folgen der Zerstückelung der Arbeit eine „Verdichtung der Arbeit“, eine „Art innere Beschleunigung“. Die Folgen: aus 30 Minuten Schritten wurden „zwei Minuten und zehn Sekunden“ bis zur nächsten Wiederholung der Arbeit. Die Folgen: die Daimler Mechaniker „werden eingesetzt wie die Roboter“.

Hawranek, Dietmar: Neues Takt-Gefühl, in: Der Spiegel, 33/2008, S. 76-77.

Die Entwicklung bei Mercedes, die sich Toyota als Vorbild genommen hat, korreliert mit den Ergebnissen einer Studie, die im Rahmen von WORKS (Work Organisation Restructuring in the Knowledge Society), einem Projekt der Europäischen Union, die die Bedingungen und Entwicklungen am Arbeitsmarkt untersucht, erarbeitet wurde. So gab es bereits im Zeitraum von 1995 bis 2000 eine signifikante Reduktion der Arbeitskomplexität: „This means that in 2000, European workers have less possibility of choosing or changing their order of tasks and methods of work; their jobs involve a lower degree of solving unforeseen problems, complex tasks or learning opportunities. Simply speaking, jobs have become more routine on average in the EU-15 during the five-year period between 1995 and 2000.“ Auf eine nähere Detaillierung wird im Rahmen dieser Arbeit nicht eingegangen.

Birindelli, Lorenzo/Brynin, Malcolm/Coppin, Laura u.a.: The transformation of work?

A quantitative evaluation of the shape of employment

in Europe, First report from WP9 (2007), S. 5, 44-45, 63, Online unter URL:

http://www.worksproject.be/documents/D9_1Descriptiveanalyses_updatedversion_000.pdf [Stand: 05.03.2009].

⁶⁵ Der japanische Begriff des Kaizen prägt die Philosophie des japanischen Management und bedeutet „unnachgiebiges Bemühen um kontinuierliche Verbesserung“.

Becker, Helmut: Geheimnisse eines Giganten, in: NZZ Folio, Oktober 2007, S. 42.

⁶⁶ Vgl. Becker, Helmut: Geheimnisse eines Giganten, in: NZZ Folio, Oktober 2007, S. 42.

⁶⁷ Michael Weyrich, Leiter des New Generation Business bei Siemens, zitiert nach: Honsig, Markus/Dokaupil, Elisabeth: Die digitale Kette schließt sich, in: hiltech. Das Innovationsmagazin von Siemens Österreich, 3/2008, S. 10.

werden. Das spart Zeit, Geld und auch den bisher üblichen Bau eines Prototypen.⁶⁸ Fabriken haben dann ein „blitzsaubere[s] Ambiente“, das „eher einem Labor ähnelt“ und in dem einige Bereiche bereits zu 100% automatisiert arbeiten. Kameras beobachten den Ablauf und wenige Menschen im „zentralen Rechnerraum“ kontrollieren den Ablauf auf Bildschirmen.⁶⁹ Die menschenleere Fabrik, eine Vision der 1980er Jahre, hat sich aber nicht erfüllt. Im Gegenteil. Die hohe Komplexität der Produktionsverfahren braucht immer den Menschen. Und der stellt als hochqualifizierter Mitarbeiter einen „Produktionsfaktor“ dar. Aber nicht irgendeinen, sondern den wichtigsten.⁷⁰

Im Handel ist der Computer heute ebenfalls ubiquitär. Er taucht dort als Regelinstrument für Lagerhaltung und Logistik auf. Optisch sichtbar in Form von Strichcode oder RFID-Technologie. Der Kunde sieht nichts von den automatisierten Abläufen im Hintergrund und erhält Bedürfnisbefriedigung genau dann, wann er es möchte (Just in Time). Die Software im Hintergrunde ist ein umfassendes Informationssystem, das die gesamten Abläufe/Geschäftsprozesse über unterschiedliche Unternehmen hinweg von der Produktion über Lagerung und Verkauf integriert.⁷¹ Die Frage ist, wie der Mensch da integriert werden kann. Denn letztlich steuert er nicht nur die Prozesse, sondern ist gleichzeitig Teil von ihnen, d.h. seine Handlungen müssen vom System gekannt werden. Produktionsforscher Eckart Uhlmann: „Genau genommen brauchen Menschen auch ein RFID-Tag, da muss man sich etwas Intelligentes einfallen lassen. Wir wollen gar nicht wissen, wer wann wie lange in der Pause ist, aber die Verfügbarkeit eines Arbeiters muss das System kennen“.⁷²

⁶⁸ Vgl. Honsig, Markus/Dokaupil, Elisabeth: Auto in 17 Monaten, in: hi!tech. Das Innovationsmagazin von Siemens Österreich, 3/2008, S. 12.

⁶⁹ Duduc, Vladimir: Roboter, die jeden Wunsch erfüllen, in: hi!tech. Das Innovationsmagazin von Siemens Österreich, 3/2008, S. 14-15.

⁷⁰ Honsel, Gregor: Doppelt produziert besser, in: Technology Review, 5/2009, S. 64.

⁷¹ Solche Software wird Enterprise-Resource-Planning-Systeme (ERP-Systeme für Controlling, Personalwesen, Unternehmensplanung) und Supply Chain Management (SCM, zur Integration von Informationssystemen einer Wertschöpfungskette) genannt. Wobei der RFID-Technologie die Zukunft gehört weil Berührungslös und ohne Sichtkontakt die gespeicherte Information ausgelesen werden kann.

Vgl. Diesterer/Fels/Hausotter, 2007⁶, S. 699-701.

Vgl. Krauß, 2007⁶, S. 150-152.

Vgl. Lenoble, Christian: Eine Technologie wird erwachsen, in: Beilage Transport und Logistik, Die Presse vom 06. Februar 2009, S. F4.

⁷² Honsel, Gregor: Doppelt produziert besser, in: Technology Review, 5/2009, S. 64.

Ein heute populäres Marketingmittel ist der 1994 entwickelte QR-Code (Quick Response). Aus der Autoindustrie kommend half er zunächst in der Logistik Teile zu markieren, um über ihre Position in der Produktion zu informieren. Heute dient dieser zweidimensionale Code dazu Texte (Webadressen, Kontaktinformationen, Flugdaten u.ä.) zu übermitteln. Dabei enthalten z.B. Inserate in Zeitschriften einen Code, der, eingelesen mit dem Smartphone, auf eine Website mit weiterführenden Informationen führt. Als Mobile Tagging bezeichnet verbindet der QR-Code „physische und virtuelle Welt“.⁷³

2.5. Der Wissensarbeiter

„Die Fortschritte in den Informationstechnologien in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts und der ersten Hälfte des 21. Jahrhunderts führen zu einem tiefgreifenden Wandel. Ich glaube, wir fangen gerade erst an, die Auswirkungen zu sehen.“
Robert Shiller⁷⁴

Für den Wissensarbeiter gibt es vor allem ein Arbeitsgerät: den Computer. Er vernetzt alle Bereiche des Lebens und verleiht dem Benutzer, sei es beruflich oder privat, neue Stärke. Mit dem Computer bekommt das Betriebsmittel Arbeitskraft völlig neue Bedeutung. Denn in einer Wirtschaft, in der die Arbeit „irgendwie zerlegt und digitalisiert werden kann“ entscheidet die Effizienz des Anbieters in welchem Erdteil produziert wird. Was bleibt, ist nicht die Frage nach dem Potenzial der Menschen, dessen Leistung immer weniger in geleisteten Arbeitsstunden gemessen wird, sondern in erreichten Zielvorgaben. Die Frage lautet also „wie sich der Einzelne konstruktiv in die Wissensgesellschaft einbringen kann“⁷⁵. Gerade die Schwellenländer haben erkannt, dass neben den wichtigen Standortfaktoren Rechtssicherheit und Vertragsverlässlichkeit vor allem die Bildung die primäre Ressource ist – und das für möglichst viele Menschen.

⁷³ Bendel, Oliver: QR-Code (o.E.), Online unter URL:

<http://wirtschaftslexikon.gabler.de/Archiv/435569394/qr-code-v1.html> [Stand: 05.11.2012].

⁷⁴ Zitiert aus einem Interview von Frank Hornig mit Robert J. Shiller, Professor für Ökonomie an der Yale University.

Hornig, Frank: „Jede Menge Instabilität“, in: Der Spiegel, 23/2007, S. 54.

⁷⁵ Schleicher, Andreas, 2007, S. 79-80.

Treiber der Informationsgesellschaft ist für Dr. Klaus Schwab, Gründer und Präsident des World Economic Forum, das Aufkommen des Computers. Gefolgt von der Wissensgesellschaft, die er „googlelization of globalization“ nennt, in der Wissen zum Konkurrenzfaktor wird.⁷⁶ Aber nicht Wissen ist heute überall verfügbar, sondern Information, genauer gesagt nur Daten. Was Suchmaschinen (z.B. Google) liefern ist nicht Wissen, sondern sind Daten, die der Benutzer interpretiert, daraus Folgerungen zieht und damit Information(en) generiert. Wissen als kognitiver Prozess kann nur durch aktive Verarbeitung von Information entstehen.⁷⁷ In seiner Schlussfolgerung hat Schwab Recht: Nur wer Wissen permanent neu generieren kann, dass zur Innovation führt, hat einen Wettbewerbsvorteil.⁷⁸

Dort, wo Menschen mit Menschen interagieren, kann der Mensch gegenwärtig noch nicht ersetzt werden. Da bleibt die Entwicklung auf der Höhe von synthetischen Sprachgeneratoren stehen, die einfache Auskünfte geben.⁷⁹ Die Durchdringung des

⁷⁶ Schwab, 2007, S. 245.

Mit dem von ihm verwendeten Begriff der „googlelization“ verpackt er das Faktum der omnipräsenten Möglichkeit zur Informationsbeschaffung durch einen wenig wissenschaftlichen, aber sehr anschaulichen Begriff. Tatsächlich steht die Suchmaschine Google für die internetbasierte Wissensgesellschaft, die den Umgang mit Information „radikal“ (Lehmann/Schetsche) verändert hat. Florian Rötzer verwendet für diese Entwicklung den Begriff des „globale[n] Gehirn[s]“. Zwei wesentliche Wörterbücher (Duden für den deutschsprachigen Raum und Merriam Webster für den englischsprachigen) führen das Wort Google bzw. das (transitive) Verb to google (Webster) bzw. googeln (Duden) an und dokumentieren damit seine Stellung im Sprachgebrauch. Vgl. Merriam-Webster, URL: <http://www.merriam-webster.com/dictionary/google> [12.02.2012]. Vgl. Duden online: Google (o.E.), Online unter URL: <http://www.duden.de/suchen/dudenonline/google> [Stand: 12.02.2012].

Vgl. Lehman/Schetsche (Hrsg.), 2005.

⁷⁷ Andreas Holzinger definiert (allgemein) Daten als codierte Information, die durch Zeichenfolgen dargestellt werden. Aus den Daten (bzw. auch Signale, den physikalischen Trägern der Daten) gilt es die Information herzustellen. Joseph Weizenbaum: „Der Computer verarbeitet Signale, die für ihn absolut bedeutungslos sind. [...] Erst der Mensch interpretiert die Daten und Fakten und zieht daraus seine Folgerungen“. Das „Wissen ist (im menschlichen Gedächtnis) organisierte, verfügbare und anwendbare Information“ (Holzinger).

Holzinger, 2000, S. 28.

Vgl. Holzinger, 2000, S. 27.

Weizenbaum, Joseph, 2001, S. 12, 18.

⁷⁸ Zukunftsforscher Andreas Neef bringt diese These auf den Punkt wenn er sagt, das „postindustrielle Gesellschaften“, zu denen er die Westeuropas zählt, „Wachstum und Wohlstand nur durch Wissen und Innovation erzeugen können“. Er geht in seiner Argumentation noch weiter und sieht diese Innovation aber nicht nur durch einige wenige Spezialisten vorangetrieben, sondern als Leistung der Gemeinschaft, als lebendiges kollektives Wissen.

Neef, Andreas: Future Office, in: Medianet, 06.02.2009, S. 5.

⁷⁹ Bahnhofsdurchsagen, Telefonvermittlung oder Programme, die Bildschirmhalte vorlesen. Bestenfalls gibt ein Avatar der Stimme am Bildschirm ein Aussehen. Als Beispiele seien hier die Beraterin metis der Arbeiterkammer Österreich und die Wirtschaftskammer Niederösterreich genannt. Eine Spielvariante stellt Miss IFA dar, das 1999 entwickelte digitale Maskottchen der Internationalen Funkausstellung (IFA) in Berlin. Jedes Jahr nimmt eine Frau, die dem digitalen Vorbild ähnlich ist die Rolle der Miss IFA im realen Messegeschehen ein um im roten Kleid und unter einer roten Perücke Gäste zu begrüßen und zu moderieren.

Lebens mit computergesteuerter Technologie nimmt dennoch weiter zu und lässt den Menschen neue Erfahrungswelten durchleben für die es keine Erfahrungswerte aus früheren Generationen gibt. Ein Forschungsbereich sind Ambient Assisted Living-Technologien. Dahinter steckt der Anspruch, Computertechnologie in den Dienst des Menschen zu stellen um seine Lebensqualität im Alter zu steigern.⁸⁰

Der US-Ökonom Robert Shiller nennt die Fortschritte in der Informationstechnologie als primären Grund für wirtschaftliche Ungleichheiten in der Gesellschaft. Er sagt: „Informationstechnologien ersetzen das Gehirn“⁸¹. Gemeint ist damit, dass der Computer immer weitergehend die Steuerung und Erledigung der Arbeit (Industrieroboter) an der Werkbank, an den Förderbändern und in den Fabrikhallen übernimmt. Aber der Computer selbst hat keine Intelligenz. Geräte des täglichen Gebrauchs werden zwar immer intelligenter, d.h. sie reagieren auf Umwelteinflüsse (z.B. Autos, die sich ohne Fahrer im Straßenverkehr bewegen können, Analyse von Aktienkursen, Handschrifterkennung, Spracherkennung, Computerspiele, 3D-Computergrafik), aber die Substituierung der menschlichen Intelligenz durch eine Artificial Intelligence ist - vorläufig - ein Wunschtraum der Wissenschaft.⁸² Oder mit

Vgl. Maschewski, Alexandra: Wie aus Eva die schöne "Miss IFA" wurde (31.08.2007), Online unter URL: http://www.welt.de/webwelt/article1141182/Wie_aus_Eva_die_schoene_Miss_IFA_wurde.html [Stand: 13.02.2009].

Vgl. metis, URL: <http://www.arbeiterkammer.at> [12.02. 2009].

Vgl. jimmy, URL: <http://www.frag-jimmy.at> [12.02. 2009].

⁸⁰ Ambient Assisted Living (AAL) soll älteren Menschen (aber nicht nur diesen) mittels Informationstechnologie zu einem möglichst eigenständigen Leben verhelfen. AAL regelt Abläufe in der Wohnung (z.B das Licht automatisch abschalten, Lebensmittel automatisch bestellen, sobald der Kühlschrank sich leert), sorgt für Sicherheit (die Wohnungstüre verschließen, wenn niemand zu Hause ist), überwacht die Gesundheit (bei Gefahr einen Arzt rufen), unterstützt und organisiert das soziale Leben (Informationsgewinnung, Mobilität, Hobbies). Dafür braucht es lernfähige Systeme, die Informationen (Gewohnheiten des Menschen) sammeln und interpretieren können. Ziel ist ein intelligenter Lebensraum.

Vgl. Huch, Michael: Ambient Assisted Living Joint Programm, in: mst news. International newsletter on micro-nano integration. 6/2007. S. 7.

Vgl. Floeck, Martin/Litz, Lothar: Ageing in Place: Supporting Senior Citizens' Independence with Ambient Assistive Living Technology, in: mst news. International newsletter on micro-nano integration. 6/2007, S. 34-35.

Vgl. Ambient Assisted Living Joint Programme, URL: <http://www.aal-europe.eu/> [Stand: 04.10.2012]

⁸¹ Interview von Frank Hornig mit Robert Shiller: „Jede Menge Instabilität“, in: Der Spiegel, 23/2007, S. 54.

⁸² Wissenschaftliches Ziel ist die Implementierung intelligenten Verhaltens in einen Computer (Hard- und Software). Was *intelligent* bedeuten soll, ist umstritten. Einigkeit herrscht aber darüber, was *intelligent* aber auf jeden Fall beinhalten soll: „Lernfähigkeit, Fähigkeit zu logischen Schlussfolgerungen, Planungsfähigkeit, Problemlösungsfähigkeit und motorische Intelligenz“. Heinsohn/Sochor, 2007⁶, S. 618.

den plakativen Worten des Wiener Computerpioniers Heinz Zemanek: „Entweder künstlich oder intelligent. Beides geht nicht“⁸³.

Es entbehrt aber nicht einer gewissen Ironie, dass die Fehleranfälligkeit des Menschen Argumente liefert für den Einsatz von Maschinen und für den Ersatz des Menschen durch Maschinen. Jedoch, „wenn die Technik versagt, muss der Mensch wieder ran“, sagt Daniel Görlich vom Deutschen Forschungszentrum für künstliche Intelligenz.⁸⁴

Wie die Feststellungen der genannten Experten zeigen berührt die Diskussion über künstlich Intelligenz zwei Felder: die technische Machbarkeit und die ethische Verantwortung.

Die Forschung hat sich heute von den Erwartungen an die künstliche Intelligenz emanzipiert und liefert im Detail Lösungen für wissenschaftliche Fragen und alltägliche Anforderungen, die nichts mit dem Versuch einer Simulation des menschlichen Gehirns haben. Der Computer zeigt heute seine Stärken „innerhalb spezieller Einsatzszenarien“⁸⁵ und macht sich unverzichtbar: „The computers are in control, and we just live in their world“⁸⁶. Bei aller Unverzichtbarkeit haben die Ergebnisse des Computers aber nichts mit menschlicher Intelligenz zu tun. Das hängt damit zusammen, dass Computer keinen Handlungskontext herstellen können. Sie folgen Regeln, die sie zwar umgehen können, diese Aktion ist aber keine intuitiv gesteuerte und hängt auch nicht mit Kreativität zusammen. Computer arbeiten mit Wahrscheinlichkeiten aus einem „vorher festgelegten Informationspool“⁸⁷. Womit der Turing-Test aus dem Jahr 1950, der die Frage zu beantworten sucht, ob Computer intelligent sind, weiterhin auf eine umfassende Bejahung warten muss.⁸⁸

⁸³ Heinz Zemanek zitiert nach: Traunmüller, Lucy: Die Woche der Informatik, in: OCG Journal, 4/2007, S. 5.

⁸⁴ Honsel, Gregor: Doppelt produziert besser, in: Technology Review. 5/2009, S. 64.

⁸⁵ Riegler, Alexandra: Künstliche Intelligenz ist oft nur vorgetäuscht (13.04.2011), Online unter URL: <http://futurezone.at/future/2674-kuenstliche-intelligenz-ist-oft-nur-vogetaeuscht.php> [Stand: 16.04.2012].

⁸⁶ Levy, Steven: The A.I. Revolution, in: Wired, January 2011, S. 89.

⁸⁷ Riegler, Alexandra: Künstliche Intelligenz ist oft nur vorgetäuscht (13.04.2011), Online unter URL: <http://futurezone.at/future/2674-kuenstliche-intelligenz-ist-oft-nur-vogetaeuscht.php> [Stand: 16.04.2012].

⁸⁸ Alan Turing hat 1950 ein Denkmodell für einen Test vorgeschlagen, der zeigen soll, ob Computer durch ein Frage-Antwort-Spiel den Menschen derart täuschen können, dass sie als Menschen – und damit als intelligent – wahrgenommen werden. In einigen Bereichen (z.B. im Schachspiel) kann die Täuschung gelingen. Bei aller Kritik am Turing-Test (Computer soll primär so agieren, wie der Mensch denkt) hat er sich in der Literatur als Benchmark für jeden Mensch-Maschine-Vergleich erhalten. Dazu beigetragen hat auch der seit 1991 jährlich in Deutschland vergebene Loebner-Preis („The First Turing Test“) für den „most human-like computer“.

Ethische Fragen berühren die Bedingungen des Menschseins. Was macht den Menschen aus und lässt er sich auf einer Festplatte in Form von Programmen festhalten? Hans Moravec von der Carnegie Mellon University vertritt in seinem Buch *Mind Children (Kinder des Geistes)* die Ansicht, dass das Wissen jedes Menschen in einem Computer erfasst werden kann. Damit würde das Gehirn des Menschen, und der Mensch insgesamt, als nicht mehr notwendig erachtet werden, weil sein Wissen für alle zugänglich und immer abrufbar wäre. Die Folge wäre ein „post biological age“, ein posthumanes Zeitalter.⁸⁹ Eine radikale Ansicht, die nach Science Fiction klingt und es auch ist. Es demonstriert aber, wie hoch und unrealistisch die Erwartungen an künstliche Intelligenz sind. Dazu Joseph Weizenbaum, ehemaliger Mitarbeiter am MIT: „Der Mensch ist nicht bloß Information, und daher halte ich die Reduktion des Menschen auf eine Speicherplatte für unmöglich“. Der Mensch hat Intuition und Kreativität und kann aufgrund seiner Lebensgeschichte auf Aufgaben reagieren. Das kann der Computer im Roboter nicht. Ihm fehlt die semantische Beziehung zu den Dingen der Umwelt. Er versteht die Umwelt nur im begrenzten Umfeld seiner Programmierung. Mit anderen Worten: Der Computer *weiß* nicht, was er tut. Weizenbaum: „Im Computer ist alles abstrakt, die Bits oder die Elektronen rasen herum, und was sie bedeuten, kann der Computer nicht wissen, er kümmert sich nicht darum. [...] Er kann sich gar nicht 'kümmern'.“⁹⁰

2.6 Digitalisierung erzwingt Individualisierung

Der Computer fand am Beginn der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts vor allem Einsatz im militärischen Komplex, in der Wissenschaft, Forschung und Großindustrie. Größe und Kosten der Geräte ließen einen weitergehenden Einsatz nicht zu. Nach und nach übernahm er auch Aufgaben im Luftverkehr (Flughäfen), Raumfahrt,

o.V.: The Loebner Prize in Artificial Intelligence. The First Turing Test (11.01.2011), Online unter URL: <http://www.loebner.net/Prize/loebner-prize.html> [Stand: 16.04.2012].

Vgl. Claus/Schwill, 2006⁴, S. 375-378, 700-701.

⁸⁹ Hans Moravec zitiert nach Weizenbaum, 2001, S. 44-45.

⁹⁰ Weizenbaum, 2001, S. 44, 50.

Vgl. Weizenbaum, 2001, S.44-56.

Energiegewinnung (Kraftwerke) und im kaufmännischen Bereich (Rechnungswesen und Auftragsabwicklung).⁹¹

Die wichtigsten Impulse waren die Erfindung des Mikrochips, dessen stete Weiterentwicklung (Moore'sches Gesetz)⁹² sowie die Möglichkeit des weltweiten Datentransfers. Die Folgen waren der Einzug in Dinge des täglichen Gebrauchs wie Waschmaschine, Herd oder Auto.

Digitalisierung ermöglicht nicht nur Individualisierung, nein sie erzwingt sie. Der Ausbau von Funktionen eines Geräts ermöglicht die Realisierung individueller Wünsche des Benutzers. Der Transfer von Daten ermöglicht es, Dienste in Echtzeit anzubieten. Lokal und weltweit. Die Durchdringung der Lebensbereiche wirkt vielfach: destabilisierend bis zerstörend gegenüber alten Strukturen der Produktion und des Vertriebs, aber auch als Wegbereiter von Neuem. Am Beispiel der Musikindustrie lässt sich diese Entwicklung sehr deutlich nachzeichnen (siehe weiter unten).

Wesentlich für die Ökonomie ist die Idee, die Kreativität des Einzelnen. Wenn bisheriges Wissen und tradierte Erfahrungen nicht mehr die uneingeschränkte Basis für die Arbeitsanforderungen von heute sind, dann muss sich der Einzelne permanent weiterbilden und individuell unter wechselnden Anforderungen der „Ideenökonomie“⁹³ einbringen, sich vernetzen, wie auch sein Wissen gezielt mit anderen teilen. Der Einzelne rückt in den Vordergrund und seine Leistung wird projektbezogen benötigt. Das bedeutet in vielen Fällen neue Formen der Selbständigkeit und wechselnde Zusammenarbeit. Für Uwe Jean Heuser ergeben sich daraus drei Konsequenzen:

- Die individuelle und kurzfristige Leistung rückt in den Mittelpunkt.
- Das Erwerbsleben wird für die Beteiligten unsicherer.
- Der Einzelne muß für sich mehr entscheiden.⁹⁴

⁹¹ Vgl. Wurster, 2002, S. 49.

⁹² Dieses Gesetz ist benannt nach dem ehemaligen Vorstandsvorsitzenden der Firma Intel, der in einem Vortrag 1965 anmerkte, dass sich die Leistung integrierter Schaltkreise alle 18 bis 24 Monate verdoppelt. Sein Statement wurde später zur Erklärung der exponentiellen Rechnerleistung herangezogen.

Vgl.: Wurster, 2002, S. 112.

⁹³ Heuser, 1996, S. 59.

⁹⁴ Vgl. Heuser, 1996, S. 59

Bestätigung findet die Aussage Heusers in Ergebnissen der TU Darmstadt. In einem beteiligten Fachinstitut für die Erstellung der Langzeitstudie *Zukunft der Arbeitswelt 2030* haben die Antworten

Dem steht der Vorteil einer neugewonnenen Freiheit gegenüber, die mit dem Schlagwort Arbeit 2.0 (angelehnt an Web 2.0) diskutiert wird.⁹⁵ Die Entlohnung erfolgt nicht mehr nach Arbeitszeit, sondern nach geleisteter Arbeit.

der befragten Experten zwei sich scheinbar widersprechende Ergebnisse geliefert. Einerseits wird ein großer Anteil der Erwerbstätigen auf Basis von Freelancern für eine und mehrere Firmen tätig sein, andererseits setzt eine stärkere Bindung der Mitarbeiter an Unternehmen ein. Begründet wird weiteres mit den hohen Kosten der Personalsuche und –entwicklung (vgl. Stock-Homburg, Leiterin Fachgebiet Marketing & Personalmanagement).

Zukunft der Arbeitswelt 2030 ist ein Kooperationsprojekt der Technischen Universität Darmstadt. Folgende Fachgebiete bzw. Institute kooperieren dafür: Marketing & Personalmanagement, Arbeitswissenschaften, Soziologie, Telekooperation, Simulation und Robotik.

Vgl. Stock-Homburg, Ruth: Immer unter Strom? Intelligentes Personalmanagement wird künftig die Grenzen des Zumutbaren neu definieren, in: hoch3. Die Zeitung der Technischen Universität Darmstadt, 1/2009, S. 9.

Vgl. Studie *Zukunft der Arbeitswelt 2030: Herausforderung für Unternehmen und Mitarbeiter*

(09.02.2009), Online unter URL: <http://idw-online.de/pages/de/news300612> [Stand: 23.11.2012].

Zum Vergleich die *Vierte Europäische Erhebung über die Arbeitsbedingungen* der Europäischen Stiftung zur Verbesserung der Lebens- und Arbeitsbedingungen, einer Einrichtung der Europäischen Union. Die Stiftung legte 2008 einen sehr umfangreichen Forschungsbericht vor, der überaus detailliert über die Arbeits- und Lebensbedingungen in 31 europäischen Ländern Aufschluss gibt.

Themen sind u.a. die Arbeitszeit, psychische Risikofaktoren, Arbeitsorganisation, Vereinbarkeit von Beruf und Privatleben, u.v.m.

Vier Ergebnisse seien für den hier behandelten Kontext herausgehoben:

- Arbeitstempo: bei mehr als 68 % der europäischen Beschäftigten wird das Arbeitstempo durch „direkte Anforderungen von Personen“ bestimmt, „was als Indikator für unmittelbar auf den Arbeitsprozess einwirkende Zwänge des Marktes aufgefasst werden kann“ (S. 58). Im Gegensatz dazu „unterliegen nur 19 % der europäischen Beschäftigten Sachzwängen, die durch den industriellen Prozess vorgegeben sind“, d.h. das Arbeitstempo wird durch eine Maschine vorgegeben. Dieser Teil ist sogar „seit 15 Jahren rückläufig“ (S. 58).
- Arbeitsintensität: Sie ist seit der ersten Erhebung vor 15 Jahren in allen westeuropäischen Staaten der damaligen EU angestiegen.
- Arbeitsintensität: Wo Technologie für die Erledigung der Arbeit eingesetzt wird, hängt die Arbeitsintensität davon ab, ob und in welchem Ausmaß der Nutzer Entscheidungsfreiheit (über die Arbeitsinhalte) hat. Je höher diese ist, desto geringer ist die wahrgenommene Arbeitsintensität.
- Funktionale Flexibilität und Teamarbeit: Rund 50% der Arbeitnehmer „wechseln sich bei bestimmten Aufgaben mit ihren Kollegen ab und sind somit funktional flexibel einsetzbar, und 60% erledigen alle ihre Aufgaben oder Teile davon im Team“ (S. 57).

Parent-Thirion, Agnès/Fernández Macías, Enrique/Hurley, John u.a.: *Vierte Europäische Erhebung über die Arbeitsbedingungen* (2008), S. 57, 58, Online unter URL:

http://www.eurofound.europa.eu/publications/htmlfiles/ef0698_de.htm [Stand: 04.10.2012].

⁹⁵ Gegenstand der Diskussion ist die Frage nach Arbeitsmöglichkeiten, wenn das heute noch mehrheitlich vorherrschende Arbeitsverhältnis der Festanstellung nicht mehr in diesem Ausmaß existiert. Einen stark kontroversiellen Beitrag dazu lieferten die Autoren Holm Friebe und Sascha Lobo mit ihrem 2007 erschienen Buch *Wir nennen es Arbeit. Die digitale Bohème oder: Intelligentes Leben jenseits der Festanstellung*. Darin argumentieren sie, dass durch die neuen technologischen Möglichkeiten der Traum eines selbstbestimmten Lebens auch in der Arbeitswelt möglich sei. Kurz: Lebe, wie du willst, und arbeite auch so.

Weniger positiv wird das Thema in der *European Working Conditions Survey* dargestellt. Im Teil *The Transformation of work?* wird auf das Thema Einzelunternehmer/Selbständigkeit im Kapitel *New forms of work organisation and time use* eingegangen. Die Autoren halten fest: „Self-employment is a potential indicator of insecure employment, as it might force people to find their own work. On the other hand, it can be an indicator of increasing entrepreneurship (which is one of the Lisbon goals)“. Das (Einzel)Unternehmertum ist demnach – positiv betrachtet – Ausdruck von Unternehmerteil und von der Europäischen Union gewünscht (ein Lissabon-Ziel). Tatsächlich ist im Zeitraum von 1996 bis

Der Einzelne ist angehalten, sich sein eigenes Netzwerk aufzubauen, um seine Leistung auch verkaufen zu können.⁹⁶ An technischen Möglichkeiten mangelt es nicht. Computeranwendungen, die unter dem Begriff Web 2.0 diese Tendenz verstärken sind z.B. die Business-Networking-Plattformen wie LinkedIn oder Xing.⁹⁷

Die Ortsungebundenheit, die das Leben im digitalen Zeitalter ermöglicht, lässt ein digitales Nomadentum zu. Dass der Vertriebsmitarbeiter, der vor allem beim Kunden vor Ort ist, mit seinem Notebook, Smartphone (z.B. iPhone von Apple)⁹⁸ oder Tablet (z.B. von Apple oder Samsung) ein Büro simulieren kann, hat auch Auswirkungen auf die Gestaltung von Büroarbeitsplätzen. Die Firma Microsoft wurde 2011 vom Great Place to Work Institut zum „Besten Arbeitsgeber Europas“ gewählt. Microsoft

2005 die Zahl der Einzelunternehmer in 15 europäischen Staaten im Durchschnitt gesunken. Im Gegenzug sind die Teilanstellungen gestiegen.

Die Studie entstand im Rahmen von WORKS (Work Organisation Restructuring in the Knowledge Society), einem Projekt der Europäischen Union, das mit 17 Partnern im Zeitraum von 2005 bis 2009 die Bedingungen und Entwicklungen am Arbeitsmarkt untersuchte.

Vgl. WORKS project, URL: <http://worksproject.be/home.htm> [04.10.2012].

Vgl. Friebe/Lobe, 2007.

⁹⁶ Ausgehend von der Tatsache, dass mehr als 50% aller offenen Stellen durch persönliche Kontakte vergeben werden, die Verweildauer der Arbeitsverhältnisse abnimmt und eher projektbezogen gearbeitet wird, zeigt eine Studie von forsa, dass sich Führungskräfte darauf einstellen und die neuen Möglichkeiten der Onlinevernetzung verstärkt aktiv nutzen. Ein Profil in einem Online-Businessnetzwerk wie XING, so eines der Studienergebnisse, wird als wesentliche Chance gesehen, „von den für sie relevanten Zielgruppen gefunden zu werden“.

Genetti, Marion: Führungskräfte nutzen die Online-Netzwerke, in: Medianet, 27.03.2009, S. 69.

⁹⁷ Die 2003 als OpenBC gestartete Plattform XING offeriert jedem Mitglied sein eigenes Profil (Daten zur Ausbildung, Werdegang, persönliche Interessen). Eine sehr detaillierte Suchfunktion ermöglicht die Kontaktaufnahme mit anderen Xing-Mitgliedern, die den eigenen Wünschen, Vorstellungen und Absichten entspricht. Xing zählt zur Untergruppe der Social Networks im Rahmen der Social Media/dem Web 2.0 (siehe nachfolgendes Kapitel) und dient zur Sichtbarmachung des eigenen Kontaktnetzes. Es kann kostenlos oder gegen eine Gebühr als Premium-Mitglied, genutzt werden. Es werden aber nicht nur Treffen in der virtuellen Welt angeboten, sondern auch reale Veranstaltungen organisiert, die eine erhöhte Bindewirkung an das Portal fördern.

Vgl. Ziesmann, Michael: Networking und Kontaktpflege im Zeitalter von Web 2.0, in: Medianet, 04.10.2007, S. 2.

Vgl. Xing, URL: <https://www.xing.com/de> [Stand: 05.10.2012].

⁹⁸ Ein Name, der im Zusammenhang mit Smartphones nicht mehr so häufig fällt, ist BlackBerry.

BlackBerry heißt eine technische Lösung, die vom kanadischen Unternehmen Research In Motion entwickelt wurde und es dem Anwender erlaubt, E-Mails abzurufen (Push-Mail), Termine und Adressen zu verwalten und typische Handyfunktionen (z.B. SMS) in einem einzigen Gerät zu nutzen. BlackBerry war nicht nur technischer Wegbereiter, sondern steht auch als Synonym für mobile Anwendung im Konvergenzbereich von Telefon und Internet. Auf den Punkt bringt es der ehemalige Microsoft-Geschäftsführer Österreich, Herbert Schweiger: Im „Endeffekt geht es immer darum, sämtliche Möglichkeiten der Kommunikation über eine einzige Identität zu machen: Sprache, Daten, Fax, Mail, Instant Messaging. [...] Die Kommunikation online, real-time, wird immer mehr zunehmen.“ Die Marktführerschaft im Smartphone-Bereich liegt heute bei Apple und Samsung.

Mayerl, Barbara/Krawarik, Ingrid: „Software muss Mehrwert bieten“, in: Format. Österreichs Wochenmagazin für Wirtschaft, 51/52/2006, S. 155.

Vgl. Sempelmann, Peter: Angeschubst, in: Trend. Das Österreichische Wirtschaftsmagazin, 10/2007, S. 248-255.

Österreich wurde 2011 und 2012 zum besten Arbeitgeber Österreichs (Unternehmen über 250 Mitarbeiter) gewählt.⁹⁹ Ausschlaggebend dafür war die gute Bewertung der Arbeitsplatzkultur. Oder wie es Great Place to Work definiert: Die Sieger bieten Arbeitsplätze, „wo die Mitarbeiter denen vertrauen, für die sie arbeiten, stolz sind auf das, was sie tun, und Freude an der Zusammenarbeit mit ihren Arbeitskollegen haben“¹⁰⁰. Dazu zählt, wie das Beispiel Microsoft zeigt, auch eine völlig neue Arbeitsplatzarchitektur, die mit dem Satz „My Office is where I am!“ zusammengefasst wird.¹⁰¹ Ausgehend von den Bedürfnissen des „Wissensarbeiters“ wurden in Kooperation mit dem Möbelhersteller Bene und Architekten Arbeitsplätze geschaffen, die Zusammenarbeit und Mobilität ermöglichen. Das Ergebnis zeigt sich in einer offenen Raum- und Stockwerkkonstruktion ausgestattet mit völlig neu gedachten Möbeln, die „Gemeinschaftliches Arbeiten, Networking und Teamwork“ ermöglichen.¹⁰²

Anders sieht die Sache für Telemitarbeiter aus, die ihren Arbeitsplatz von der Firma zur Gänze oder für einige Tage in der Woche nach Hause verlegt haben. Sei es nun freiwillig oder erzwungener Maßen. Die Folgen sind aus Sicht des Mitarbeiters: Ein geeigneter Arbeitsplatz muss zu Hause eingerichtet werden, das Einverständnis der Familie ist notwendig und ein hohes Maß an Selbstdisziplin ist erforderlich. Weitere Dimensionen in diesem Komplex sind mögliche Selbstaussbeutung und die Gefahr der Vereinsamung. Dem gegenüber steht der bereits angesprochene Aspekt der Freiheit durch selbständige Entscheidungen. Der Arbeitgeber verzichtet in diesem Fall auf seine unmittelbaren Kontrollfunktionen und begegnet den Mitarbeitern mit einem großen Maß an Vertrauen.¹⁰³

⁹⁹ Die Bestenliste „Österreichs Beste Arbeitgeber 2011“, URL: <http://www.greatplacetowork.at/beste-arbeitgeber/oesterreichs-beste-arbeitgeber/849-2011> [Stand: 23.11.2012].

Die Bestenliste „Österreichs Beste Arbeitgeber 2012“, URL: <http://www.greatplacetowork.at/beste-arbeitgeber/oesterreichs-beste-arbeitgeber> [Stand: 23.11.2012].

¹⁰⁰ Levering, Robert: Was ist eine ausgezeichnete Arbeitsplatzkultur?, URL: <http://www.greatplacetowork.at/unser-ansatz/was-bedeutet-ausgezeichnete-arbeitsplatzkultur> [Stand: 23.11.2012].

¹⁰¹ o.V.: Microsoft: Das neue Arbeiten, 2011.

¹⁰² Und weiter in der Selbstbeschreibung durch Microsoft: „Die in sich ‘abgeschotteten’ Mitarbeiter-Stockwerke werden aufgebrochen und für die Mitarbeiter durchgängig gemacht. Die ‘architektonische Lebensader in Form eines begehbaren, multifunktionalen Möbels durchquert das gesamte Microsoft-Gebäude und versorgt den ganzen Organisations-Organismus. Ein Raum der Begegnung und der Bewegung wird geschaffen. Arbeitsteams können sich nach ihren Bedürfnissen konfigurieren und etablieren, sich wieder geändert zusammensetzen.“

o.V. Microsoft: Das neue Arbeiten, 2011, S. 19.

¹⁰³ Die Langzeitstudie *Zukunftswelt der Arbeit 2030* hat bisher gezeigt, dass es einen Zusammenhang von flachen Hierarchien, Selbstbestimmung und Belastung in der Arbeit gibt. Die Ursache sieht

Wie das Beispiel Microsoft zeigt, beginnt sich der Arbeitsplatz als Ort sozialen Lebens zu verändern. Viele explizite Formen der Arbeit und Mischformen etablieren sich. Uwe Jean Heuser fasst das folgendermaßen zusammen: „Im neunzehnten Jahrhundert haben Industrialisten die Arbeit vereinheitlicht und verstetigt. Historisch gesehen nur kurze Zeit, zwei bis drei Menschenleben später löst sich diese homogene Struktur wieder auf und zerfällt in viele Formen – tausend Arbeitswelten der Informationsgesellschaft“.¹⁰⁴

Die Frage, ob der Mensch das will, ist damit noch nicht geklärt. Technische Neuerungen, die schnelleres oder auch effizienteres Arbeiten, vor allem aber mobiles Arbeiten ermöglichen, werden nur mit Verzögerung angenommen. Oder, wie der ehemalige Chef von Microsoft Österreich es formuliert: „Denn die Welt ist in vielen Dingen noch nicht so weit“.¹⁰⁵ Daraus lässt sich ein positiver Aspekt ableiten: der Einzelne steigt zur (Markt-)Macht auf. Wer die Möglichkeiten in der Ideenökonomie nutzt, kann seinen Vorteil in mehrfacher Weise nutzen: als Konsument¹⁰⁶ und als flexibler Anbieter seiner selbst, unterstützt von (s)einem Netzwerk.¹⁰⁷

Der Medientheoretiker Norbert Bolz spricht in diesem Zusammenhang von einer Wirtschaft, die einem „Kaleidoskop“ ähnelt, „ein Fraktal, ein Flickenteppich“, einer

Christian Dormann in der hohen Komplexität der Arbeit. Es wird daher „immer weniger Vorgesetzte klassischer Art geben, die Aufgaben vorgeben und deren Einhaltung kontrollieren“. Zur Erledigung der Aufgaben braucht es dann erfolgreiche „Selbstmanager“, die mit der Komplexität ihrer Aufgabe wachsen und gleichzeitig über eine „psychosoziale Gesundheit“ verfügen. Andererseits gibt es die Gruppe von Arbeitnehmern, die „ohne erfolgreiches Selbst- und insbesondere auch ohne erfolgreiches Emotionsmanagement“ Gefahr laufen, „von der Arbeit zerrieben zu werden“. Die häufigste „Konsequenz ist Burnout“.

Dormann, Christian: Gefühlsmanagement, Psychische Anforderungen in der zukünftigen Arbeitswelt werden steigen, in: hoch3. Die Zeitung der Technischen Universität Darmstadt. 1/2009, S. 9.

Vgl. Studie „Zukunft der Arbeitswelt 2030“: Herausforderung für Unternehmen und Mitarbeiter (09.02.2009), Online unter URL: <http://idw-online.de/pages/de/news300612> [Stand: 23.11.2012].

¹⁰⁴ Heuser, 1996, S. 71.

¹⁰⁵ Mayerl, Barbara/Krawarik, Ingrid: „Software muss Mehrwert bieten“, in: Format. Österreichs Wochenmagazin für Wirtschaft, 51/52/2006, S. 155.

¹⁰⁶ Moshe Rappoport, IBM-Wissenschaftler: „Auch Digital Natives kommen in den Laden und lassen sich ein Gerät empfehlen. Aber dann machen sie mit dem Smartphone ein Foto davon und rufen eine Website mit Kundenrezensionen oder ein Forum auf. [...] Und dann sehen sie noch, dass es ein paar Kilometer weiter einen anderen Laden gibt, wo man das Gerät für 100 Euro weniger kaufen kann“. Moshe Rappoport zitiert nach: Stieler, Wolfgang: Die geborenen Spieler, in: Technology Review, 4/2009, S. 44.

¹⁰⁷ Dan Rasmus, ehemaliger Direktor von Business Insights bei Microsoft: „Wir wissen aus unserer Forschung, dass Digital Natives in geschäftlichen Dingen wahrscheinlich eher auf Menschen aus ihrem persönlichen Netzwerk hören als auf Kollegen aus dem eigenen Betrieb“. Dan Rasmus zitiert nach: Stieler, Wolfgang: Die geborenen Spieler, in: Technology Review, 4/2009, S. 44.

„postkapitalistischen Wirtschaft“. Möchte man sich von dieser ein Bild machen, stoße man auf „die Unübersichtlichkeit der Märkte, [...] die Individualisierung der Kunden, [...] die Diversifizierung der Medien“.¹⁰⁸ Die „postkapitalistische Wirtschaft“ meint hier nicht die Überwindung, sondern einen weiterentwickelten Kapitalismus, der – im Gegensatz zum Industriezeitalter – jeden daran teilhaben lässt, der kann, will oder muss. Bill Gates, Gründer von Microsoft, trägt seinerseits zur Begriffsvielfalt bei und nennt diese Entwicklung den „reibunglosen Kapitalismus“. Der Markplatz im Internet, so seine Vision, gibt allen Menschen gleiche Chancen, sich als Produzent und Konsument zu betätigen. Unabhängig von gesellschaftlicher Abstammung oder Bildungshintergrund.¹⁰⁹

¹⁰⁸ Bolz, 1999, S. 9.

¹⁰⁹ „Letztlich wird diese Art von interaktivem Meinungs austausch unter Verbrauchern dazu führen, daß Unternehmen, die ihre Kunden nicht zufriedenstellen, Schaden an Ruf und Absatz nehmen, während Firmen, die wirkliche Qualität abliefern, durch die neue Form der ‚Mund-zu-Mund-Propaganda‘ viele neue Kunden hinzugewinnen werden. [...] Jeder Markt, vom Basar bis zum Internet, fördert eine wettbewerbsorientierte Preisbildung und lenkt die Warenströme mit möglichst geringer Reibung von Verkäufern zu Käufern. [...] Eine Branche nach der anderen wird sich verändern, und jede Veränderung bringt Unruhe. [...] ich denke, Adam Smith wäre begeistert.“
Gates, 1997, S. 257-258, 289.

Der Verfasser ist der Meinung, dass sich diese Einschätzung der Zukunft nur zum Teil erfüllen wird. In seiner Radikalität bleibt sie ein theoretischer Ansatz mit visionärem Potential. Die Gründe liegen auf der Hand: Nur für bestimmte Waren und Dienstleistungen ist das Internet als Vertriebskanal geeignet (siehe Amazon dessen Produktpalette zwar immer breiter wird und selbst Lebensmittel und Getränke umfasst, Bücher (inkl. eBooks) DVDs (inkl. Verleih), sowie Unterhaltungselektronik waren und sind jedoch die Kernkompetenz, mit der man Amazon verbindet. Besonders beratungsintensive Produkte und die Dinge des täglichen Bedarfs bleiben weiter dem analogen Einzelhandel vorbehalten. Nicht zuletzt, weil die Logistik nicht in der Lage ist und der Akt des Kaufens ein vielschichtiger Vorgang ist (von der Wahrnehmung bis zur Entscheidung), der sich mit der gegenwärtigen Schnittstellentechnik zwischen Mensch und Maschine nur eingeschränkt substituieren lässt. Dass die Internetwirtschaft das Kaufverhalten beeinflusst, bleibt jedoch unbestritten: Die Informationsrecherche im Netz erlaubt eine Marktübersicht bezüglich Preis und Angebot, die dem Konsumenten neue Macht verleiht. Gekauft wird dort, wo die Wünsche weitgehend erfüllt werden. Egal, ob beim digitalen Händler oder persönlich in einem Geschäft. (Darüber wird weiter unten noch eingegangen).

Aber auch in der digitalen Wirtschaft wird vor allem dort gekauft, wo die Auswahl besonders groß ist bzw. wofür eine Website wahrgenommen wird. Dabei geht die Tendenz zu immer breiteren Angeboten unter einem virtuellen Dach (z.B. bei otto.de, quelle.de). Das ist das Ergebnis einer Studie, die das Kaufverhalten und die Erwartungen von Internetkunden untersucht hat.

Vgl. o.V.: Drogerie als Sportshop: Online-Märkte gehen in die Breite (17.03.2009), Online unter URL: <http://www.hamburg-media.net/service-news-einzelansicht/back/350/page/1/rubrik/49/jahr/2009/monat/03/hash/17b9c2970984144cad37859ae0d9647b/news/xuid1926-drogerie-als-sportshop-online-maerkte-gehen-in-die-breite/> [Stand: 23.03.2009].
Vgl. Lashinsky, Adam: Jeff Bezos: The Ultimate Disrupter, in: Fortune, No. 17, 2012, S. 34-41.

3 DAS INTERNET: NETZWERK DER ZIVILGESELLSCHAFT¹¹⁰

„Das Internet ist das Gewebe, auf dem unser Leben beruht.“
Manuel Castells¹¹¹

Ausgangspunkt war die Überlegung im Falle eines nuklearen Angriffs auf die USA, ein Kommunikationsnetz zu schaffen, das es ermöglicht, ohne zentralen, hierarchischen Punkt Informationen weiterzugeben. Bei Ausfall eines Teil des Netzes sollte der noch verbleibende ohne Einschränkung funktionieren. Mit diesen Vorgaben wurde die Arbeit an der Schaffung des Internets in den Jahren 1961/62 gestartet. Die Entwicklung des Internets hat mit seiner Eigenart der Vernetzung unser Handeln in der Wirtschaft (siehe Kapitel 2) und unser privates Handeln wesentlich verändert. Von der Entwicklung des Internets und der Herausbildung einer Zivilgesellschaft, die das Netz der Netze zur Mitbestimmung im Lokalen wie im Globalen zu nutzen versteht, handelt dieser Abschnitt der Arbeit.

Wenn vom Internet gesprochen wird, dann stets von einem Netz. Ein Netz hat, im Idealfall, die Eigenschaft der Flexibilität und die Möglichkeit, sich neuen Bedingungen anzupassen. Diese Vorzüge sind vor allem dann wichtig, wenn sich das Umfeld ändert. Manuel Castells konstatiert drei Entwicklungen in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts, die unabhängig voneinander die neue Gesellschaftsstruktur des Netzwerkes entstehen ließen:

- Wirtschaft: die „Globalisierung von Kapital, Produktion und Handel“
- Gesellschaft: Forderungen nach „individueller Freiheit und offener Kommunikation“
- Technik: „Fortschritte im Computer und Telekommunikationsbereich“ (mikroelektronische Revolution)¹¹²

¹¹⁰ Zivilgesellschaft meint in dieser Arbeit die freiwillige Beteiligung der Bürgerinnen und Bürger an sozialen und politischen Prozessen einer Gesellschaft durch den Einsatz von Informations- und Kommunikationstechnologie. Historisch kommt die hier verwendete Form aus dem Widerstand der Dissidenten in den ehemaligen Ostblockstaaten gegen die kommunistischen Regierungen.

Vgl. Hillmann, 2007⁵, S. 990-992.

Vgl. Rammstedt, 2011⁵, S. 770.

¹¹¹ Castells, 2005, S. 9.

¹¹² Castells, 2005, S. 10.

Der gemeinsame Nenner, der Netzwerke entstehen ließ, war das Internet. Die Besonderheit dieses Kommunikationsweges: Viele können sich mit vielen unabhängig von Zeit und Ort, also global, verständigen. Damit wird auch offensichtlich, dass das Internet keine rein technische Angelegenheit ist, sondern mit all seinen Anwendungen (WWW, E-Mail u.a.) grundlegende Veränderungen in der Gesellschaft ermöglicht. Im Umkehrschluss lässt sich sagen, dass eine Exklusion von den Möglichkeiten der Nutzung, auch als Digital Gap bezeichnet, Konsequenzen mit sich bringt. Dabei trennt dieser digitale Graben Staaten mit einer entwickelten (technologischen) Infrastruktur von solchen ohne ¹¹³ und innerhalb der Staaten Menschen, die die Fähigkeiten haben, mit dem Internet und dem Computer umzugehen und solchen, die das nicht können.¹¹⁴

Die Veränderungen bringen aber nicht nur dem Nutzer ein Mehr an Kommunikations- und Gestaltungsmöglichkeiten, sondern auch neue, sehr effiziente Überwachungsmöglichkeiten, die ihn persönlich treffen können.

Das Internet und das World Wide Web (WWW) leiteten eine Entwicklung in der Wirtschaft ein, die ihren ersten – unrühmlichen – Höhepunkt Anfang des 21. Jahrhunderts mit dem Platzen der Dotcom-Blase fand. Aus heutiger Sicht ein notwendiges Ereignis, das die heutige Netzkultur, die unter den Bezeichnungen Social Software/Web und Web 2.0 läuft, zu entwickeln half.

¹¹³ Siehe dazu den Atlas of Cyberspace von Martin Dodge und Rob Kitchin. In jahrelangen Recherchen haben sie die räumliche und visuelle Ausdehnung des Internet in der Welt dokumentiert. The Atlas of Cyberspace, URL: <http://www.kitchin.org/atlas/index.html> [Stand: 08.01.2012].

¹¹⁴ Für das Faktum des Digital Gap wird auch der Begriff des Digital Divide verwendet. Neu im deutschen Sprachraum ist der Ausdruck bzw. die Wortschöpfung „Digibetismus“ in Analogie zum Analphabetismus. Auch diese Variante beschreibt den Mangel an Kenntnissen und Fähigkeiten mit einem Computer und dem Internet umgehen zu können.

Zum Begriff Digibetismus:

o.V.: Plenarsitzung vom 26. März 2009 in Straßburg Grundrechte auch in der virtuellen Welt stärken und schützen (26.03.2009), Online unter URL:

<http://www.europarl.de/www.europarl.de/view/de/Presse/Pressemitteilungen/Pressearchive/Pressearchive-2009/Maerz-2009/Maerz-2009-41.html;jsessionid=4B1760E7AC252B777ED46E8A97211160> [30.03.2009].

3.1 Geschichte des Internets – ein Überblick

„Die wirkliche Revolution bei den Computern in den letzten 30 Jahren war nicht deren Weiterentwicklung, sondern deren Vernetzung.“

Hermann Maurer, TU Graz¹¹⁵

An der Entwicklung des Computers war das US-Militär durch Forschungsaufträge und Kauf von Computern wesentlich beteiligt. In der Geschichte des Internets nimmt ebenfalls das US-Militär eine wichtige Rolle ein. Den Anstoß gab die erfolgreiche Sputnik-Mission der Sowjetunion vom 4. Oktober 1957. Für die USA ein Schock und Auftrag zugleich, den „Wettlauf ins All“ mit der Sowjetunion aufzunehmen.¹¹⁶ Dafür wurde am 7. Januar 1958 eine neue Abteilung im amerikanischen Verteidigungsministerium gegründet, die Advanced Research Project Agency (ARPA).¹¹⁷ Die Aufgabe war, Spitzenforschung im Bereich der Raumfahrt und Computertechnologie zu fördern. Dabei bediente sich die ARPA nicht eigener Forschungseinrichtungen, sondern unterstützte führende Universitäten, die mit teuren Großrechnern ausgestattet waren. Eine Forderung des Militärs war die Erschaffung eines Netzwerks, das selbst nach einem Atomangriff auf strategisch wichtige Punkte in den USA Kommunikation (bedeutet auch die Kontrolle über das Verteidigungsarsenal) ermöglichen sollte. Gefordert wurde damit ein Netzwerk, das dezentral von Teilnehmer zu Teilnehmer funktioniert. Zur Realisierung dieses Wunsches wurde Joseph Licklider, ursprünglich Psychologe und dann Informatiker am Massachusetts Institut of Technologie (MIT), engagiert. Er gründete und leitete das Information Processing Techniques Office (IPTO) in der ARPA ab 1962. Licklider

¹¹⁵ Hermann Maurer ist Professor am Institut für Informationssysteme und Computer Medien (IICM) an der Technischen Universität Graz. Zitiert nach: Holzinger, 2000, S. 205.

¹¹⁶ Der künstliche Erdsatellit Sputnik („Begleiter“) stellte die fortschrittlich und als überlegen geglaubte westliche Technologie in Frage und demonstrierte die militärische Macht (Interkontinentalraketen) der Sowjetunion. Zugleich entbrannte in den USA eine Diskussion über den Stellenwert des eigenen Bildungswesens, über Inhalte (mehr Naturwissenschaften) und darüber, wie man bildungsferne Bevölkerungsgruppen als Bildungsreserven gewinnen könnte (Vorschulen, Förderung von Schulbussen in entlegenen Gebieten).

Die Bedeutung des ersten Satelliten fassen Schindwein/Stampf so zusammen: „Es war der Tag, an dem der Mensch abhob; gefangen auf der Erde seit Entstehung seiner Art, wagte er sich hinaus in die Unendlichkeit – ein Sprung in einen neuen Lebensraum wie vor Jahrmillionen, als Tiere vom Wasser aufs Festland vordrangen“.

Schindwein, Simone/Stampf, Olaf: Die Eroberung des Himmels, in: Der Spiegel, 39/2007, S. 179.

Vgl. McElheny, Victor: Der Sputnikschock, in: Wissen, 17/2007, S 55-59.

¹¹⁷ Die ARPA wurde 1972 in DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency) umbenannt.

Vgl. Van Atta, Richard: Fifty years of innovation and discovery (o.E.), Online unter URL:

<http://www.darpa.mil/WorkArea/DownloadAsset.aspx?id=2553> [Stand: 18.09.2012].

Vgl. Rheingold, 1992, S 111, 117-118.

beschäftigte sich theoretisch schon länger mit dem Thema der Vernetzung von Rechnern und der Interaktion von Mensch und Computer (z.B. in seiner Schrift *Man-Computer-Symbiosis*, 1960). In Memos an Kollegen schrieb er über Vernetzung von Großrechnern (1962) an Universitäten, um die teure Rechenzeit besser zu nutzen.¹¹⁸ Technisch umgesetzt sollte diese durch eine „revolutionäre Telekommunikationstechnologie, die Paketvermittlung“, werden.¹¹⁹ 1969 wurden die University of California (Los Angeles), das Stanford Research Institut (Santa Barbara) und die University of Utah miteinander vernetzt. 1971 arbeiteten bereits 15 Knoten erfolgreich miteinander. Vorgestellt wurde das ARPANET 1972 auf einer Konferenz in Washington D.C. Das ARPANET hat aber tatsächlich nicht eine Person, sondern von dem Kollektiv aller beteiligten Wissenschaftler erfunden.

Das Internet, als Verbindung unterschiedlicher, lokaler Computernetzwerke (Intranet) verwendet standardisierte Protokolle, die es jedem einzelnen Rechner, der an dieses Netzwerke angeschlossen ist, erlaubt Daten auszutauschen.¹²⁰ Ein „ungeplantes Nebenprodukt“ bei der Entwicklung des Internets war das E-Mail.¹²¹ 1971 entstanden dominierte es schon sehr bald als meistgenutzte Anwendung: Bereits 1973 wurde das ARPANET zu 75% für E-Mails verwendet.

¹¹⁸ Vgl. Rheingold, 1992, S 110-118.

Vgl. Möller, 2005, S. 23.

¹¹⁹ Castells, 2005, S. 20.

Die Paketvermittlung funktioniert, indem Daten (Bilder, Texte, ...) in einzelne Datenpakete (IP-Datagramme eines ans Netz angeschlossenen Rechners, auch Host genannt) aufgeteilt und mit Absender- und Zielinformationen (Internet-Protokoll-Adresse, IP-Adresse) versehen durch das Netzwerk geschickt werden. Router bzw. Gateways, die Netzwerke miteinander verbinden, lesen diese Informationen und leiten die einzelnen Pakete an ihren Zielort weiter. Router tauschen im Minutentakt „Routing tables“ aus, in denen sie Informationen über Hosts weitergeben. Ist der Ziel-Host nicht erreichbar, sendet der Router Informationen darüber an den Ausgangs-Host.

Vgl. Henning, 2007, S. 306-309.

¹²⁰ Vgl. Castells, 2005, S. 20-21.

Die Verknüpfung heterogener Computersysteme bedarf einer gemeinsamen Sprache. Auf diese einigte man sich durch die Schaffung sogenannter Kommunikations- und Übertragungsprotokolle. Das Übertragungsprotokoll (Transmission Control Protocol, TCP) wurde 1972 entwickelt, dem 1978 noch das Netzwerkprotokoll (Inter-Network Protocol, IP) hinzugefügt wurde. Damit war der Standard, mit dem noch heute das Internet arbeitet (TCP/IP), festgelegt.

Der TCP/IP-Standard ist mittlerweile mehr als 30 Jahre alt. Ein sehr hohes Alter in einer von Innovationen getriebenen Branche. Dennoch setzen sich die bessere, bereits existierende Technologien, wie IPv6, nur langsam durch. Peter Rastl, Leiter des Informatikdienstes der Universität Wien: „Das Beispiel mit IPv6 illustriert schon, wie schwer es ist, überhaupt Standards zu ändern und was Neues einzuführen. Ich rechne nicht damit, dass das leicht gelingen wird, sondern dass man mit den alten Standards weiterfährt. Sie sind einfach zu weit verbreitet.“

Felser, Rudolf N./Holy, Michaela: Hürdenlauf fürs Internet, in: Computerwelt Special IT-People 2007, 14.12.2007, S. 27.

¹²¹ Henning, 2007, S. 304.

Das ARPANET wurde 1975 der Defense Communications Agency (DCA) übertragen. Die Furcht vor Sicherheitslücken in den Verbindungen veranlasste das Verteidigungsministerium, ein eigenes Netz, das MILNET aufzubauen und das ARPANET wurde zum ARPA-INTERNET (1983) für spezielle Forschungsaufgaben. Seither hat sich der kürzere Begriff des Internets im allgemeinen Sprachgebrauch durchgesetzt. Das ARPANET als reine Forschungseinrichtung wurde 1990 aufgegeben und privatisiert, d.h. kommerziell (für den Handel) nutzbar gemacht. Die frei zugängliche Technik zur Computervernetzung stellte das Verteidigungsministerium bereits in den 1980er Jahren den US-Computerherstellern zur Verfügung. Die Deregulierung der Telekombranche Anfang der 90er Jahre förderte die Entwicklung zusätzlich und private Provider errichteten eigene Netzwerke.¹²²

Ausgetauscht wurden aber nur Daten und Nachrichten in Zeichenform. Und das Problem der Bedienbarkeit war im Internet noch nicht gelöst. In Kommandozeilen musste jeder Arbeitsschritt einzeln als Code eingegeben werden. Dazu notwendig waren Kenntnisse in der Programmiersprache UNIX und in den Protokollen, um einen bestimmten Server im Netz anzusprechen. Grafische Bedienoberflächen, wie am PC zu dieser Zeit schon üblich, gab es noch nicht.¹²³ So war das Internet, wie

¹²² Castells, 2005, S. 21-22.

¹²³ In Verbindung mit dem Einsatz der Computermaus wurde eine völlig neue Mensch-Computer-Schnittstelle geschaffen: die grafische Benutzeroberfläche (Graphical User Interface, GUI), die über den Einsatz von kleinen Bildern (Icons) intuitives Arbeiten zulässt. Statt eines blinkenden Cursors (und Kommandozeile mit Text) wurde jetzt mit einem Mauszeiger gearbeitet.

Die Entwicklung der grafischen Bedien- bzw. Benutzeroberfläche, wie wir sie heute kennen, (Arbeitsplatz, Symbole, Menüs) geht auf die Firma Xerox zurück, die ab 1972 daran arbeitete. In den Geräten Xerox Alto (1973) und später im Xerox Star (1981) wurde diese neue Technik eingesetzt. Ergebnisse von Xerox wurden von Apple gegen Aktien des eigenen Unternehmens lizenziert und Apple arbeitete ab 1979 an einer eigenen grafischen Bedienoberfläche. 1983 kam das Apple Modell Lisa (Local Integrated Software Architecture), mit Menüleiste, Pull-Down-Menüs und Schreibtischoberfläche heraus, der hohe Preis von etwa 10.000 Dollar ließ das Gerät aber am Markt floppen. 1984 brachte Apple den parallel entwickelten Macintosh mit einer grafischen Bedienoberfläche heraus. Apple bezeichnete seine Schnittstelle als Human Interface und definierte mit der Human Interface Guideline die Gestaltung der Benutzeroberfläche. Wie revolutionär die neue Bedienoberfläche war, drückte Steve Jobs von Apple nach einem Besuch bei Xerox, wo ihm das Modell Alto vorgestellt wurde, so aus: „Ich war so geblendet von der grafischen Bedienschnittstelle. Mir schien es das Beste zu sein, was mir je begegnet war, und innerhalb von zehn Minuten war mir klar, dass eines Tages alle Computer so arbeiten würden“ (S. 231).

In der späteren Bewerbung für den Macintosh schreibt Apple: „In alter Zeit, vor 1984, benutzten nicht sehr viele Leute Computer. Und das aus sehr gutem Grund. Nicht sehr viele wussten, wie das geht. Und nicht sehr viele wollten es lernen. [...] Wenn Computer so schlau sind, wäre es dann nicht sinnvoller, den Computer etwas über den Menschen beizubringen, statt den Menschen den Umgang mit Computern zu lehren“ (S. 232-233).

Steve Jobs über die Demonstration des Parc von Xerox und die Apple Werbung zitiert nach: Wurster, 2002, S. 231, 232-233.

auch das WWW bis zum ersten grafischen Browser „nichts anderes als ein hervorragend aufeinander abgestimmtes Konglomerat unterschiedlicher Kommunikationsprotokolle“¹²⁴.

3.2 Hypertext, Hypermedia und WWW

Die Wahrnehmung des Internets als World Wide Web (WWW) kam erst durch die Entwicklung eines Hypertextsystems auf Basis des Internets. Vereinfacht ausgedrückt bedeutet Hypertext, dass Texte oder Objekte über Verknüpfungen miteinander verbunden werden. Rainer Kuhlen hat in einer maßgeblichen Arbeit zum Thema Hypertext die unterschiedlichen Auffassungen dargestellt und zugleich die prinzipielle Grundidee von Hypertext wie folgt beschrieben: „[...] informationelle Einheiten, in denen Objekte und Vorgänge des einschlägigen Weltausschnittes auf textuelle, graphische oder audiovisuelle Weise dargestellt werden“ und „flexibel über Verknüpfungen *manipuliert* werden können.“ Manipulation meint hier die Möglichkeit, „Verknüpfungsangebote[n]“ nachzugehen und diese in einen individuellen Kontext zu stellen.¹²⁵

Der wichtigste Forscher für ein Hypertextsystem war Tim Berners-Lee von der Forschungseinrichtung CERN in Genf, der nach Wegen suchte, um Informationen von beliebigen Rechnern abrufen zu können. Das Konzept geht auf Vorstellungen und Visionen von Paul Otlet, Vannevar Bush und Ted Nelson zurück. Alle drei konnten jedoch aufgrund der fehlenden technischen Möglichkeiten und der großen Komplexität ihre Ideen nicht umsetzen.

Der Belgier Paul Otlet (1868 – 1944), ein von der Wissenschaft lange vergessener Vordenker, wollte ein Weltnetz des Wissens („*reseau mondial*“ – im Sinne des WWW) anlegen, an dem über das gesamte Weltwissen Auskunft gegeben werden kann. Auf Karteikarten sollten alle Medien der Zeit (Buch, Film und Tonaufnahmen) festgehalten werden, sortierte nach Themenbereichen. Für Boyd Rayward, der Otlet in den 1970er Jahren wieder in Erinnerung gerufen hat, ist die Methode, die Organisation und die Vernetzung von Information in Otlets Zettelkästen, einem

¹²⁴ Wurster, 2002, S. 258.

¹²⁵ Kuhlen, 1991, S. 13.

Hypertextsystem vergleichbar. Otlet selber hielt das Wesentliche seiner Arbeit im Buch *Traité de documentation*, 1934, fest.¹²⁶

Memex von Vannevar Bush blieb eine reine Utopie mit großer Vorbildwirkung: Der *Memory Extender* sollte Informationen elektronisch aufbereiten und nach der Arbeitsweise des Gehirns – assoziativ – mittels Verweisen zugänglich machen.¹²⁷

Nelsons Xanadu war als ein weltweiter, dezentral angelegter Informationsspeicher konzipiert, in dem jedes Element adressiert und gemeinsam bearbeitet werden kann. Xanadu kam aber über den Status eines Prototyps nicht hinaus. Die Idee des elektronischen Hypertext geht auf Bush zurück, die Begriffe Hypertext und Hypermedia reklamiert Nelson für sich.¹²⁸

¹²⁶ Otlets Ort der Wissenssammlung war das von ihm Ende des 19. Jahrhunderts mitbegründete „Institut International de Bibliographie“ (IIB) in Brüssel. Es folgte eine Umbenennung in Mundaneum, das aber in der 1930er Jahren geschlossen wurde. Seit 1998 sind Teile seines Archivs im belgischen Mons wieder zu besichtigen.

Vgl. Mundaneum, URL: <http://www.mundaneum.be/> [Stand: 06.10.2012].

Vgl. Braun, Holger: Paul Otlet und die Vision einer globalen Wissensvernetzung, Universität Wien, Dipl.-Arb., 2007.

Vgl. Schmundt, Hilmer: Vater der Zettelsuchmaschine, in: Der Spiegel, 26/2008, S. 140.

Vgl. Hartmann, Frank: Von Karteikarten zum vernetzten Hypertext-System. Paul Otlet, Architekt des Weltwissens - Aus der Frühgeschichte der Informationsgesellschaft (29.10.2006), Online unter URL: <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/23/23793/1.html> [Stand: 24. Februar 2009].

Vgl. Rayward, W. Boyd: Alle Kennis van de Wereld (Biography of Paul Otlet) (10.03.2001), Online unter URL: <http://www.archive.org/details/paulotlet> [Stand: 09.03.2009].

¹²⁷ Die assoziative Form der Informationsverarbeitung entspricht der Arbeitsweise des menschlichen Gehirns wie Vannevar Bush in *As we may think* 1945 festhält: „The human mind [...] work[s] [...] by association. With one item in its grasp, it snaps instantly to the next that is suggested by the association of thoughts, in accordance with some intricate web of trails carried by the cells of brain“. Bush, Vannevar: *As We May Think* (08.1995), Online unter URL: <http://www.ps.uni-sb.de/~duchier/pub/vbush/vbush-all.shtml> [Stand: 04.01.2008].

¹²⁸ Vannevar Bush veröffentlichte im Juli 1945 in der Zeitschrift *Atlantic Monthly* den Beitrag *As We May Think*, in dem er sich über das Problem der Informationsflut und der notwendigen Selektion Gedanken machte und als Lösung einen Apparat vorstellte, den er *Memex* (*Memory Extender*, d.h. Gedächtnis-Erweiterer) nannte. Er sollte Wissenschaftler beim Finden und Verwerten von Information helfen. Als technische Mittel stellte er sich vor allem Film, Ton und Spracheingabe vor. Einzelne Dokumente sollten mittels Code miteinander verbunden sein. Der Benutzer selber könnte beliebige Seiten eines Buches aufrufen, abspeichern, miteinander verknüpfen und Inhalte bewerten. Ein derart bidirektionales System ist das von Berners-Lee entwickelte WWW erst in der Phase des sogenannten Web 2.0 geworden.

Ted Nelson (Theodor Holm Nelson) veröffentlichte 1965 sein Manifest *Computer Lib*, in dem er von einem weltweiten Netzwerk mit Namen Xanadu schreibt. Dezentrale Speicher sollen zusammen eine unendlich große Datenbank ergeben, die jeden Beitrag adressiert und abrufbar macht. Alle Teilnehmer können gegen ein geringes Entgelt die von den Autoren freigegebenen Artikel lesen und selber weitere Artikel anfertigen können.

Nelson hat damit die Arbeitsweise des WWW (1989) 24 Jahre früher vorweggenommen. Etwa zeitgleich mit dem WWW ging auch Xanadu online.

Vgl. Bush, Vannevar: *As We May Think* (08.1995), Online unter URL: <http://www.ps.uni-sb.de/~duchier/pub/vbush/vbush-all.shtml> [Stand: 04.01.2008].

Vgl. Projekt von Ted Nelson, URL: www.xanadu.com [Stand: 04.01.2008].

Das heutige Verständnis von Hypertext umfasst alle Hypertextelemente, also nicht nur adressierte Textdokumente, sondern auch Bilder, Sound-Files oder Video-Clips weshalb richtigerweise von Hypermedia gesprochen werden müsste.¹²⁹

Berners-Lee beschäftigte sich schon länger mit Hypertextprogrammen (1980 schrieb er das unveröffentlichte Programm „Enquire“) und konnte bei seinen Entwicklungsarbeiten das bereits funktionierende Internet verwenden. Er entwickelte die Software zur Übertragung von Daten über ein Netzwerk und nannte es Hypertext Transfer Protocol (kurz: http). Mit diesem Programm können Webseiten über einen Webbrowser geladen werden. Er legte die Regeln für eine standardisierte Darstellung von Seiten in einem Hypertextsystem fest und nannte diese HTML (Hypertext Markup Language).¹³⁰ Damit Dokumente im Hypertextraum auch

Vgl. Münz, Stefan: Ted Nelson und sein "Xanadu" (1996), Online unter URL: <http://irb.cs.tu-berlin.de/~jp/Muenz/hypertext/htxt303.htm> [Stand: 04.01.2008].

Vgl. Whitehead, Jim: Orality and Hypertext: An Interview with Ted Nelson (1996), Online unter URL: http://www.ics.uci.edu/~ejw/csr/nelson_pg.html [Stand: 04.01.2008].

Vgl. Wurster, 2002, S. 257.

Vgl. Castells, 2005, S. 25.

Vgl. Möller, 2005, S. 24-25.

Bush beschreibt sein System: "When the user is building a trail, he names it, inserts the name in his code book, and taps it out on his keyboard. [...] The user taps a single key, and the items are permanently joined."

Vgl. Bush, Vannevar: As We May Think (08.1995), Online unter URL: <http://www.ps.uni-sb.de/~duchier/pub/vbush/vbush-all.shtml> [Stand: 04.01.2008].

Nelsons Xanadu setzte sich - trotz ähnlicher Funktionalität - gegen das WWW nicht durch. Einige wesentliche Begriffe beansprucht er aber für sich und bezüglich der Idee eines weltweiten Datenraumes legt er sich nicht fest: „Whether the World Wide Web was my idea is a matter of controversy; but no one questions that I coined the words 'hypertext', 'hypermedia', 'micropayment' and 'dildonics', among others.“

Nelson, Theodor Holm: My Life and Work, very brief (o.E.), Online unter URL: <http://hyperland.com/mlawLeast.html> [Stand: 07.01.2008].

Vgl. Nelson, Theodor Holm: Home Page of Ted (12.06.06), Online unter URL: <http://ted.hyperland.com/> [Stand: 07.01.2008]

¹²⁹ Ein geschriebener Text gliedert sich in Sätze und kann (je nach Länge) auch in Absätze, Kapitel etc. strukturiert werden. Jedes System zur Erschließung des Textes kann als Hypertextsystem oder zumindest als System mit ähnlichen Strukturen bezeichnet werden. Der elektronische Hypertext arbeitet jedoch im Gegensatz zu analogen Verweisen, Inhaltsverzeichnissen, Fußnoten etc. mit Verknüpfungen (Links) als Strukturelement. Der Hypertext stellt damit eine Organisationsform (netzartige Struktur) von Medienobjekten dar. Links sind die Verbindung zwischen den Objekten und ermöglichen z.B. Texte assoziativ zu lesen und Sinnzusammenhänge schneller zu erfassen / verfolgen. Medienobjekte (Text, Bilder, Clips) werden als Seiten oder einzelne Komponenten adressiert und bilden damit einen Knoten. Die Verbindung zwischen den Knoten stellen Hyperlinks her.

Vgl. Henning, 2007, S. 298, 539-540.

Vgl. Kuhlen, 1991, S. 14.

¹³⁰ HTML ist im eigentlichen Sinn keine Programmiersprache sondern eine Seitenbeschreibungssprache. HTML gibt an, wie eine Textseite bzw. ein Textteil auszusehen und strukturiert zu sein hat. Die Steuerbefehle (Anweisungen) dafür werden Tags genannt. HTML wird nicht programmiert, sondern als Auszeichnungssprache geschrieben. Derzeit wird großteils noch mit

gefunden werden können, müssen sie mit einer URL (bzw. URI) - vereinfacht als Sprungziele - ausgezeichnet werden. Die Form gab Berners-Lee vor.¹³¹ Das Ergebnis war das WWW, in dem unterschiedliche regionale Netzwerke (LAN, Local Area Networks) mit unterschiedlicher Hard- und Software einen Weg fanden, miteinander zu kommunizieren.¹³²

3.3 Browser & Durchbruch

*„Als mich in Seattle ein Bettler aufforderte,
seine Web-Site zu besuchen, dachte ich:
Junge, Junge, das Ding ist wirklich im
Kommen!“
Bill Gates¹³³*

Während das Internet ein Zusammenschluss von Computernetzwerken darstellt, ist das WWW, ein „Netzwerk miteinander verknüpfter Dokumente“, das ein Programm zur Darstellung benötigt.¹³⁴ Berners-Lee entwickelte ein solches gemeinsam mit Robert Cailliau und sie nannten diesen Browser WorldWideWeb (1990). Das Besondere an diesem Browser war, dass er Dokumente nicht nur anzeigen, sondern auch edieren konnte.¹³⁵ Vorgestellt wurde das System 1991 im CERN (Schweiz) und in San Antonio (USA) auf der Konferenz Hypertext `91. Eine Vielzahl von Hackern begann, an eigenen Browsern zu arbeiten. Der erste populäre hieß NCSA Mosaic,

dem HTML-Standard der Version 4 gearbeitet. Festgelegt durch das W3C (Gründer und Vorsitzender ist Berners-Lee), das für die Standardisierung dieser Auszeichnungssprache sorgt.

Vgl. Holzinger, 2000, S. 235.

¹³¹ URL (Uniform Resource Locator) stellt eine Unterform der UIR (Uniform Resource Identifier) dar.

Beide werden oft synonym verwendet. Die Angabe der URL ist der eindeutige Hinweis, wo (Speicherort) ein Hypertextobjekt zu finden ist. Die URL ist genormt aufgebaut: protocol://server/directory/document (Protokoll://Server/Verzeichnis/Dokument).

Protokolle können sein *http* oder *https*. Der Server oder Host ist analog dem Domainschema zusammengesetzt mit First-Level-Domain (z.B. at), der Second-Level-Domain (z.B. orf) und der Third-Level-Domain (www). Anstelle dieser Hostadresse kann auch die IP-Adresse stehen. Verzeichnis und Dokument adressieren anschließend ein bestimmtes Dokument.

Vgl. Holzinger, 2000, S. 235.

¹³² In diesem Zusammenhang ist Ethernet von besonderer Bedeutung. Diese Netzwerktechnologie wurde bereits 1973 vorgestellt und ist aufgrund seiner großen Leistung noch heute die führende Anwendung für lokale Netzwerke. Es regelt und führt den Austausch von Daten (in Datenpaketen) zu allen angeschlossenen Geräten durch.

Vgl. Holzinger, 2000, S. 213-214.

¹³³ Vgl. Gates, 1997, S. 14.

¹³⁴ Holzinger, 2000, S. 209.

¹³⁵ Ein Screenshot des ersten Browsers der Welt und eine kurze Erklärung über seine Funktionalität findet sich auf der Website von CERN.

Vgl.: Cern: Tim Berners-Lee's original World Wide Web browser (2008), Online unter URL: <http://info.cern.ch/NextBrowser.html> [Stand: 22.03.2008].

kam aus dem National Center for Supercomputing Applications (NCSA), University of Illinois, und erfreute sich sehr rasch enormer Beliebtheit. Schon im Jahr seines Erscheinens, 1993, waren 2 Million Kopien im Einsatz. Der Grund lag in der Möglichkeit, auch Tabellen, Farben und Grafiken, eingebettet in einem Dokument, gleichzeitig mit dem Text anzeigen zu können.¹³⁶

Mit der Leitung des Mosaic-Entwicklungsteams waren Marc Andreessen und Eric Bina betraut. Andreessen war es auch, der 1994 mit seinem Partner James H. Clark die Mosaic Communications Corporation gründete. Clark war zu diesem Zeitpunkt ein bedeutender Unternehmer und Gründer der Firma Silicon Graphics, mit der er besonders leistungsstarke Grafikhardware erzeugte. Gemeinsam wollte man den Browser Mosaic Netscape kommerziell vermarkten. Um Rechtsstreitigkeiten zu vermeiden, wurde der Browser 1994 in Netscape Navigator umbenannt. Ganz im Geiste der Entwickler des Internets und des WWW stellte man die Browsersoftware für Forschung und Bildungszwecke kostenfrei ins Netz. Unternehmen wurde er um 39 Dollar angeboten. Ein Geschäftsmodell, das zur Popularisierung des Mosaic beitrug und die Haltung der Nutzer zu Information und Software im WWW mit prägte.¹³⁷

Die Jahre 1994 und 1995 sind von besonderer Bedeutung für die Akzeptanz von Internet und WWW in breiten Bevölkerungsgruppen. Der grafikfähige Browser wird zur Killerapplikation und etabliert sich auf Rechnern im beruflichen und privaten Umfeld. Bill Gates: „Ende 1995 war klar, daß das Internet die kritische Masse erreicht hatte. Nun setzte sich eine positive Spirale in Gang, die noch gewaltiger als jene andere war, die am Anfang der PC-Entwicklung stand. Mit jedem neuen Internetnutzer wird es lohnender, neue Inhalte anzubieten, und neue Inhalte locken ihrerseits mehr Nutzer ins Netz.“¹³⁸ Mike Yamamoto fasst die Bedeutung des Browsers so zusammen:

¹³⁶ Ältere Browser wie Viola zeigten Bilder erst nach dem ein Link im Text angeklickt wurde. Weitere Browser hießen Lynx, Cello, Samba oder Midas.

Vgl. Wurster, 2002, S. 258.

¹³⁷ Vgl. Castells, 2005, S. 25-28.

Vgl.: Christian Wurster: Computers. Eine illustrierte Geschichte. Köln: Taschen, 2002, S. 259.

Vgl. Holzinger, 2000, S. 209.

¹³⁸ Über den Zusammenhang von interaktiver Innovation und kritischer Masse schreibt Wolfgang Schweiger: „Medientechniken [...] sind nur dann sinnvoll einzusetzen, wenn es auch ausreichend Kommunikationspartner gibt. [...] Mit der Anzahl möglicher Interaktionspartner steigt auch ihr Nutzen. Deshalb muss erst eine 'kritische Masse' an Übernehmern existieren, bevor die Verbreitung förmlich

„In roughly six months of 1995, Mosaic transformed the Internet from the esoteric province of researchers and technophiles to a household appliance, creating a multibillion-dollar industry and changing the way society works, communicates and even falls in love - in short, affecting nearly every facet of life.“¹³⁹

Von den Anwendern in seiner Bedeutung weniger deutlich wahrgenommen wird die Software Java von der Firma Sun Microsystems. Sie ermöglicht die Nutzung von Software, die nicht auf dem eigenen Computer gespeichert ist.¹⁴⁰ Der Desktopcomputer wird zum Client (Auftraggeber), der von einem Server (Auftragnehmer) eine Anwendung abrufen, die im Browser ausgeführt wird (Client-Server-Modell)¹⁴¹. Mit der Präsentation von Java 1995, der Freigabe der Quellcodes zur weiteren Verwendung durch andere Entwickler und der Integration von Java in den Netscape Navigator verschaffte diese Software dem Internet einen wesentlichen Schub. Nicht zuletzt, weil die Vernetzung unterschiedliche Rechner miteinander arbeiten lässt und das Internet selber, „als einziger Plattformübergreifender Standard“, zum Rechner wird.¹⁴²

3.4 „Machine of the Year“

Das Time Magazin wählte den Computer 1983 zur „Person of the year“. Dafür wurde die Auszeichnung kurzerhand in „Machine of the Year“ umbenannt. Begründet wurde die Wahl nicht mit dem Faktum, dass erst Computertechnologie den Flug zum Mond

explodiert.“ Er beziffert die kritische Masse mit 10 bis 20% der Gesamtbevölkerung. Das gleiche gilt für „massenmediale Innovationen“: Solange einer Medienplattform „attraktive Inhalte fehlen“ gibt es wenig Anreiz zu Nutzung.

Vgl. Schweiger, 2007, S. 334-335.

Vgl. Gates, 1997, S. 158.

¹³⁹ Yamamoto, Mike: Browser Revolution – 10 years after (14.04.2003), Online unter URL: <http://www.zdnet.com/news/browser-revolution-10-years-after/128706> [Stand: 07.10.2012].

¹⁴⁰ Laut eigenen Angaben nutzen 1,1 Milliarden Desktops Java heute, 3 Milliarden Mobiltelefone, 100% aller Blu-ray Disc Player werden unterstützt und viele weitere Geräte wie „Set-Top-Boxen, Drucker, Webkameras, Spiele, Fahrzeug-Navigationssysteme, Lotterie-Terminals, medizinische Geräte, Parkgebührautomaten“ und einige mehr.

o.V.: Erfahren Sie mehr über die Java-Technologie (o.E.), Online unter URL: <http://java.com/de/about/> [Stand: 07.10.2012].

¹⁴¹ Neben dem Client-Server-Prinzip, das die Multimediaanwendungen im Internet dominiert, gibt es noch ein weiteres Architekturprinzip, Peer-to-Peer (Punkt zu Punkt) genannt. Dabei stellt jeder am Netzwerk beteiligte Rechner jedem anderen Rechner seine Ressourcen (Dateien, Verzeichnisse, Festplatten usw.) zur Verfügung. Jeder Rechner nimmt die Funktion von Server und Client ein. Der Nachteil dieser Vernetzungsart besteht im hohen Datenverkehr.

Vgl. Holzinger, 2000, S. 218-219.

¹⁴² Vgl. Wurster, 2002, S. 259-262.

ermöglichte bzw. es eine unübersehbare Vielzahl weiterer Einsatzbereiche gab, sondern, dass dank der laufenden Verkleinerung der Geräte diese nun nicht mehr in abgeschirmten, klimatisierten Räumen stehen, sondern ihren Weg in die Büros, Schulen und Haushalte gefunden haben. Damit, so konstatiert Time 1983, beginnt eine tief greifende Transformation der Gesellschaft, die in ihrer Dimension noch nicht abzuschätzen ist: „The ‘information revolution’ that futurists have long predicted has arrived, bringing with it the promise of dramatic changes in the way people live and work, perhaps even in the way they think. America will never be the same.”¹⁴³

Es werden Vergleiche mit der ebenso lebensverändernden Erfindung des elektrischen Stroms gezogen, der Erfindung des Automobils, aber auch der Eisenbahn, die erstmals den Kontinent querte und so den Traum der Freiheit und Gleichheit ermöglichte:

„What’s all this got to do with computers? you ask. I’ll tell you. They reopen the territory, that’s what they do. Oh, not the land, of course. That’s gone like the topsoil, with the wind. But the land was never our real territory anyway. It was the dream, my friends; the territory was always the New World ideal. We don’t ever want to run out of that, do we? Goodbye land. Hello space.“¹⁴⁴

Computer eröffnen neue Welten und der Traum wird jetzt real, auch wenn noch viele dem Gerät skeptisch gegenüber stehen:

„Are you ready to join your fellow countrymen (4 million Americans can’t be wrong) and take home some bytes of free time, time to sit back after all the word processing and inventorying and dream the dear old dream? Stand with me here. The sun rises in the West. Play it, Mr. Dvorak. There’s a New World coming again, looming on the desktop.“¹⁴⁵

Ganz wesentlich zu dieser jetzt auch für jedermann sichtbaren Veränderung trug neben der Miniaturisierung der Hardware vor allem auch der Preisverfall bei. Diese erlaubt es auch, von einem Gerät zur Demokratisierung der Möglichkeiten zu sprechen.

¹⁴³ Vgl. o.V.: Machine of the Year 1982: The Computer Moves In (05.10.1983), Online unter URL: <http://www.time.com/time/subscriber/article/0,33009,952176,00.html> [Stand: 07.10.2012].

¹⁴⁴ Rosenblatt, Roger: A New World Dawns (03.01.1983), Online unter URL: <http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,953631-1,00.html> [Stand: 07.10.2012].

¹⁴⁵ Rosenblatt, Roger: A New World Dawns (03.01.1983), Online unter URL: <http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,953631-1,00.html> [Stand: 07.10.2012].

3.5 Arbeitsweise und Selbstverständnis der Internetpioniere

Die Kombination aus günstiger Hardware und Internet brachte Mitte der 1990er Jahre den Durchbruch in der Verwendung des Internets in den Haushalten und gleichzeitig übertrug sich die Kultur der Internetpioniere als allgemein akzeptiertes Selbstverständnis auf große Teile der Nutzer. Die Kultur des Internets meint in dieser Arbeit den Geist der Gründerväter des Internets und dem sich daraus ableitenden Selbstverständnis zur kollektiven Erstellung von Inhalten und kostenlose zur Verfügungsstellung für alle Interessierten.

Das Internet ist an der Schnittstelle von Militär und Wissenschaft entstanden. Der Vorteil dieser Zusammenarbeit waren die Geldmittel zu investieren, die kein privates Unternehmen bereit gewesen wäre. Aus rein strategischen Gründen war das Militär bereit, für eine Vision zu zahlen. Joseph Weizenbaum, der bei der Entwicklung des Internets mitgearbeitet hat: „Ein Netz, das im Interesse der Militärs entwickelt worden war und von ihm allein auch finanziert wurde. Niemand hatte dafür bezahlt, nur das Pentagon!“¹⁴⁶ Dass dennoch die Kreativität nicht darunter gelitten hat, ist ein weiteres bemerkenswertes Faktum. Weizenbaum: „Die haben nie gesagt: `Das darfst du wirklich nicht` oder `Das gefällt uns so aber nicht`. Wir waren absolut frei in der Nutzung und im Umgang mit diesem Netzwerk.“¹⁴⁷

In der Zeit der Entstehung, in den 1960er und 1970er Jahren, wurde individuelle Freiheit propagiert und gelebt. Formen der kooperativen Arbeit durch gemeinsame Nutzung von Ressourcen innerhalb und außerhalb der Universitäten waren üblich.

„Universitäten bildeten den gemeinschaftlichen Bereich, in dem Innovationen zwischen den exklusiven Netzwerken von Big Science und ad hoc zusammengekommenen Netzwerken der Gegenkultur ausgetauscht werden konnten [...].“¹⁴⁸

Neben den an den Universitäten lehrenden und forschenden Wissenschaftlern waren vor allem Absolventen der Universitäten wesentlich an der Erstellung der Protokolle für das ARPANET beteiligt. Für Fragen, Entscheidungen oder als Diskussionsgrundlage wurden Memos (RFC - requests for comment) an

¹⁴⁶ Weizenbaum, 2001, S. 22.

¹⁴⁷ Weizenbaum, 2001, S. 22.

¹⁴⁸ Castells, 2005, S. 34-35.

unterschiedliche, regionale Netzwerke geschickt. Die Memos hielten in RFC-Form anschließend auch die Ergebnisse fest, d.h. alle Übereinkünfte und Standards im Internet sind in RFC-Mitteilungen offen und für jeden einsehbar festgehalten.¹⁴⁹

„Die Studentenkultur macht sich die Computervernetzung als Werkzeug freier Kommunikation zu eigen und im Fall von politischen Ausdrucksformen (Nelson, Jennings, Stallman) auch als Werkzeug der Befreiung, das zusammen mit dem PC die Menschen mit der Informationsmacht ausstatten sollte, um sich von Staat und Konzernen frei zu machen.“¹⁵⁰

Die Mächtigkeit erhielt das Internet durch seine Offenheit. Der User konnte Produzent werden, neue Knoten dem Netzwerk und neue Anwendungen dem Internet hinzufügen. Damit verändern die Nutzer die Technologie, um sie den eigenen Bedürfnissen anzupassen. Castells: „Im Endergebnis beteiligen wir uns in einer nutzbringenden Rückkopplungsschleife [...] an einem Prozess des Lernens durch Produzieren.“¹⁵¹ Bedeutendes Beispiel ist das WWW durch Berners-Lee.

Castells hält drei Voraussetzungen für notwendig, damit es zu dieser Entwicklung im Internet kommen konnte bzw. immer noch kommen kann:

- eine offene Netzwerkarchitektur, die räumlich verteilt und dezentral organisiert ist
- offene und abänderbare Kommunikationsprotokolle und Einsatzmöglichkeiten
- Institutionen, die das Netzwerk überwachen/kontrollieren/regulieren, müssen kooperativ und nach den Prinzipien der Offenheit arbeiten.¹⁵²

¹⁴⁹ In den Copyright-Vorschriften ist festgehalten: „Copying for free redistribution is allowed and encouraged.“

o.V.: RFC Copyrights (17.02.2004), Online unter URL: <http://www.rfc-editor.org/copyright.17Feb04.html> [Stand: 07.10.2012].

Über die Geschichte der RFC informiert:

Network Working Group: 30 Years of RFCs (07.04.1999), Online unter URL: <ftp://ftp.rfc-editor.org/in-notes/rfc2555.txt> [Stand: 07.10.2012].

¹⁵⁰ Castells, 2005, S. 35.

¹⁵¹ Castells, 2005, S. 39.

¹⁵² Vgl. Castells, 2005, S. 39.

Es gibt im Internet nicht die eine Organisation, die, mit entsprechender Macht ausgestattet, Ideen und Vorstellungen erzwingen kann. Wohl aber gibt es Institutionen, die wesentliche Entscheidungen herbeiführen und umsetzen können. Solche Organisationen sind z.B. W3C oder ICANN.

ICANN (Internet Corporation for Assigned Names and Numbers) schreibt über sich:

“[...] Internet Corporation for Assigned Names and Numbers (ICANN) coordinates the Domain Name System (DNS), Internet Protocol (IP) addresses, space allocation, protocol identifier assignment, generic (gTLD) and country code (ccTLD) Top-Level Domain name system management, and root server system management functions. These services were originally performed under U.S. Government contract by the Internet Assigned Numbers Authority (IANA) and other entities. ICANN now performs the IANA function.”

Daraus ergibt sich für Castells, dass das Internet, abgesehen von technischen Aspekten, „in allererster Linie eine kulturelle Schöpfung“¹⁵³ ist. Die Arbeitsweise der Entwickler des Internets ist ein Teil davon. Der offene Austausch von Ergebnissen des eigenen Schaffens zum Nutzen aller und für die Weiterentwicklung der gemeinsamen Idee, hat

- a.) die Entwicklung von freier/offener Software und
- b.) den Umgang insgesamt mit dem Internet (Mehrzahl der Angebote ist für den Nutzer kostenlos)

herausgebildet.

Ad a.) Open Source (offene Quelle) bedeutet, nicht nur ein Programm zur Nutzung freizugeben (als freie Software), sondern auch den Quellcode.¹⁵⁴ Damit verbunden ist die Möglichkeit, diesen nach eigenen Vorstellungen zu verändern bzw. in Gruppen an einer Software zu arbeiten und die Verpflichtung, die Ergebnisse der Allgemeinheit wieder zur Verfügung zu stellen. Das Ergebnis ist in diesem Sinn immer „unfertig“, aber in seiner Verwendbarkeit der proprietären Software (d.h. keine quelloffene/freie Software) in Funktionalität und Marktdurchdringung in einigen Bereichen ebenbürtig bis überlegen.

Zum Bereich der kollaborativ erarbeiteten Software zählt Linux. Der finnische Student Linus Torvalds kündigte 1991 im USENET¹⁵⁵ ein eigenes Betriebssystem für seinen Computer an und forderte Interessenten auf, ihm bei der Entwicklung zu helfen. Das fertige Produkt wurde 1992 als erstes freies Betriebssystem vor allem über

ICANN, URL: <http://www.icann.org/en/about/welcome> [Stand: 07.10.2012].

Zu ICANN gehört auch InterNIC (Internet Network Information Center) die für die Vergabe von Domainnamen zuständig ist.

In Österreich übernimmt die Verwaltung und Vergabe die Internet Verwaltungs- und Betriebs-GmbH (nic.at).

Nic.at, URL: <http://www.nic.at/> [Stand: 07.10.2012].

InterNIC, URL: <http://www.internic.net/> [Stand: 07.10.2012].

¹⁵³ Castells, 2005, S. 44.

¹⁵⁴ Im Rahmen dieser Arbeit wird auf eine weitergehende Trennung der Begriffe „freie Software“ und „Open Source“ verzichtet.

¹⁵⁵ Das Usenet (auch UseNet) ist ein Kommunikationsmedium und besteht aus einem Zusammenschluss von Computern. Die Verbindung wird vom Desktop-Rechner über den Zentralrechner hergestellt, der ein Knotenpunkt ist. Das Usenet war vor der Erfindung des WWW bereits im Einsatz und wurde vor allem im universitären Umfeld für den Austausch in Foren genutzt. Vgl. Rheingold, 1992, S. 298-303.

universitäre Netzwerke (als die ersten Internetnutzer) vertrieben und fand schnell seine Interessenten.

Der für diese Arbeit interessante Aspekt ist der beispielhafte offene Umgang miteinander, um in Kooperation und unter Nutzung vieler Ideen und Mitarbeiter etwas Gemeinsames zu schaffen, das letztlich kostenlos der Allgemeinheit zur Verfügung gestellt wird.¹⁵⁶ Schon hier lassen sich erste Spuren zu Second Life erkennen, das dank kooperativer Zusammenarbeit wächst und alle Interessenten zum kostenlosen Besuch einlädt.

Die Wissenschaftler aus der Anfangszeit des Internets haben ihre Ergebnisse gemeinsam erarbeitet, weshalb es unmöglich ist, von einem Erfinder des Internets zu sprechen. Die Gründe, warum Menschen überhaupt kooperativ zusammenarbeiten, sind individuell verschieden. Erwin Rennert fasst „häufig genannte Gründe“ zusammen:¹⁵⁷

- Zusammenarbeit mit Kollegen, „von denen man etwas lernen kann“
- Wenn keine Programm zu finden ist, das eine bestimmte Aufgabe erfüllen kann, „schreibt man sich es selbst“.
- „das eigene Können unter Beweis stellen“
- „Erfahrung sammeln“
- „in der Freizeit etwas ‚Sinnvolles‘ tun, das Spaß macht“

¹⁵⁶ Nicht näher wird hier auf Namensstreitigkeiten (GNU/Linux oder nur Linux) und Open Source Lizenzmodelle eingegangen, weil beides für die vorliegende Arbeit keine wesentlichen Aspekte darstellt.

Vgl. Möller, 2005, S. 58-61.

¹⁵⁷ Rennert, 2000, S. 44.

Eric von Hippel ist in seinem Werk *Democratizing Innovation* der Frage nachgegangen, wer für Innovation sorgt und wie diese zustande kommt. Sein Ergebnis gleicht den Ausführungen von Rennert: „Why do so many users develop or modify products for their own use? Users may innovate if and as they want something that is not available on the market and are able and willing to pay for its development. It is likely that many users do not find what they want on the market. Meta-analysis of market-segmentation studies suggests that users' needs for products are highly heterogeneous in many fields [...]“

Wenn berücksichtigt wird, dass „80% aller von den Herstellern entwickelten Produkteinführungen [sich] als Flop entpuppen“ ist die Beteiligung von Usern – Hippel führt hier den Begriff der besonders aktiven „Lead User“ ein – ein Gebot für die Wirtschaft. Sollten auch die Innovationen der User bzw. „Lead User“ wirtschaftlich keinen Erfolg bringen, dann haben sie dem Unternehmen zumindest wenig gekostet: „[...] innovating users uniformly agreed with the statement that they shared their innovation with their entire community free of charge—and strongly disagreed with the statement that they sold their innovations [...]“

Hippel, Eric von: *Democratizing Innovation*. Cambridge: The MIT Press, 2005, S. 4, 79.

Vgl. Wipperfurth, Heike: „Kunden sind die besten Erfinder“. Interview mit Eric von Hippel, in: Profil. Das unabhängige Nachrichtenmagazin Österreichs, 8/2009, S. 62-64.

- Gesicherte Qualität „durch die öffentliche Verfügbarkeit des Quellcodes“¹⁵⁸

Wie die geleistete Arbeit zusätzlich be- bzw. entlohnt werden kann, um den Verbleib aktiver Mitglieder zu fördern und Benutzer zu motivieren, selber aktiv zu werden, ist Social Rewarding. Dafür gibt es in Online-Communities einige bewährte Ansätze, die darauf abzielen, dass verdiente Mitglieder besonders hervorgehoben werden und ihnen das Gefühl von öffentlich bekundeter Wertschätzung entgegen gebracht wird.¹⁵⁹

Für Anbieter von als Open Source erstellter Software gibt es den Vorteil, dass „mit dem Know-how vieler fähiger Leute aus der Community“ (Fesenmayr) gute Lösungen entwickelt werden können, wie das Beispiele der Oxid eSales AG (Deutschland) und SugarCRM (USA) zeigen, die über funktionierende Geschäftsmodelle für Open-Source-Software verfügen.¹⁶⁰

Nicht nur die Erstellung wird über das Internet vorangetrieben. Auch der Vertriebskanal für kollaborativ erstellte Software ist das Internet. So lässt sich kosteneffizient eine große Menge von Interessenten unabhängig von Zeit und Ort mit dem Produkt versorgen – d.h. der Vertrieb ist nicht mehr die Aufgabe der Entwickler, sondern der Interessent holt sich das Ergebnis selbstständig ab.

¹⁵⁸ Rennert, 2000, S. 44-45.

¹⁵⁹ Social Rewarding, die soziale Belohnung, soll die Motivation der Beteiligten heben und sie zugleich für weitere Beiträge motivieren. Dass sich ein solcher Ansatz positiv auf die Qualität wie auch auf die Quantität auswirkt konnte nachgewiesen werden. Zum Thema der sozialen Belohnung in Wiki Systemen haben Hoisl, Aigner und Miksch folgende vier Kriterien herausgearbeitet:

1. „Anzahl der Referenzen“ (wieviele Verweise gibt es auf einen Artikel)
2. „Bewertung von Artikeln“ (Benutzer können mittels Punktesystem eine Bewertung abgeben; eventuell auch einen Kommentar posten)
3. „Meist angesehene Artikel“ (Liste gibt Auskunft welcher Artikel wieoft besucht wurde)
4. „Empfehlungen“ (Aufgrund des Benutzerverhalten werden Artikel empfohlen)

Hoisl/Aigner/Miksch, 2007, S 62.

¹⁶⁰ SugarCRM ist nach eigenen Angaben „weltweit führender Anbieter von Open-Source-basierter CRM-Software (Customer Relationship Management)“.

SugarCRM, URL: <http://www.sugarcrm.com/de/company-overview> [Stand: 07.10.2012].

Martin Aschoff beschreibt mögliche Geschäftspotenziale für Open-Source-Unternehmen durch u.a. Beratung und Schulung, Service und Support, Hosting und Administration, Anpassung und Entwicklung.

Vgl. Aschoff, Martin: Geschäftsmodelle für Open-Source-Unternehmer, in: t3n, 14/2008, S. 59-61.

Zitat von Roland Fesenmayr, Vorstandsvorsitzender der OXID eSales AG:

o.A.: „Wir glauben daran, dass Open Source mittlerweile der bessere Weg ist Software zu entwickeln.“, in: t3n, 14/2008, S. 38.

Ad b.) Offenheit, freie Zugänglichkeit haben auch das Selbstverständnis der Nutzer des Internets geprägt. Viele Contentangebote im Internet werden nur genutzt, wenn sie kostenlos sind - wohl auch deshalb, weil es wenige Modelle gibt, um für Leistungen etwas zu verlangen (was auch von technischen Voraussetzungen abhängt - wie Micropayment-Möglichkeiten) bzw. Angebote zu formulieren, für die der Nutzer bereit wäre, etwas zu zahlen.¹⁶¹

3.6 New Economy: Das Wehklagen der Anleger

Mitte der 1990er Jahre beflügelte das Internet die Gedanken der Wirtschaft und Investoren an der Börse. Vorstellungen vom neuen Menschen in einer digitalen Welt wurden zum Leitbild einer Phase, die ihren ökonomischen Ausdruck in der New Economy fand, die sich ihrerseits anschickte, alle bisherigen Vorstellungen, wie Wirtschaft funktioniert, zu verändern. Nicholas Negroponte formulierte: „Der Wechsel vom Atom zum Bit – wie ich es nenne – ist unwiderruflich und nicht mehr aufzuhalten“.¹⁶²

Die New Economy kann unter verschiedenen Gesichtspunkten betrachtet werden.¹⁶³ Für diese Arbeit steht sie primär für eine Epoche, in der Computertechnologie als Treiber wahrgenommen und anerkannt wurde. Wahrgenommen als Ermöglicher und Beschleuniger von Veränderung im globalen Maßstab. Ihren Ausdruck fand diese Wahrnehmung von wirtschaftlichen Fantasien auf Basis der Internettechnologie im

¹⁶¹ Gegenwärtig ist die Tendenz feststellbar, Online-Ausgaben kostenlos zu belassen, dafür die Informationsangebote für Mobiltelefone/Smartphones und Tablets als Abo zu verkaufen.

Vgl. Wall Street Journal, URL:

<https://www.wsjeuropesubs.com/wsjtile/?tagsrc=/000H6&rnd=5070f7b9e407a> [Stand: 07.10.2012].

Vgl. Der Standard, URL: <http://derstandarddigital.at/r1192182008957/Abo-Angebote> [Stand: 07.10.2012].

Vgl. Die Presse, URL: <https://diepresse.com/abo/aboangebote/639872/index> [Stand: 07.10.2012].

Zusätzlich werden die jeweiligen Websites mit Videos, Blogs und Communities erweitert um Leser zu binden. Die Zugriffsraten lassen sich für den Verkauf von Onlinewerbung nutzen.

¹⁶² Negroponte, 1995, S. 11.

¹⁶³ Für Michael Ehrke lässt sich die New Economy in fünf Dimensionen fassen: 1. „makroökonomische Dimension“, 2. „technologische Dimension“, 3. „mikroökonomische und Kapitalmarkt-Dimension“, 4. „metaökonomische Dimension“, 5. „soziale Dimension“.

Vgl. Ehrke, Michael: New Economy. Fünf Dimensionen eines Begriffs (o.E.), Online unter URL: <http://library.fes.de/fulltext/id/00922.html> [Stand: 06.03.2008].

Kurswachstum von Aktien sogenannter Dotcom-Unternehmen.¹⁶⁴ Dass Kurswert und Gewinnerwartung in einem schlechten Verhältnis standen, störte Kritiker wie Roger Bootle, Wirtschaftswissenschaftler in Oxford:

„Ich sah enge Parallelen zu dem, was 1929 in Amerika geschehen war [...] Ich war, wie ich in zahlreichen Artikeln für die Times und den Sunday Telegraph schrieb, voller böser Vorahnungen im Hinblick auf die Börsenkurse und die möglichen Folgen eines stärkeren Einbruchs für die amerikanische Wirtschaft und darüber hinaus für die ganze Welt.“¹⁶⁵

Ungestört davon argumentierte der Unternehmensberater Roland Berger, dass Internetunternehmen nicht nach Regeln des Industriezeitalters bilanzieren könnten. Verluste waren da normal, weil „Vorleistungen für Wachstum und Marktführerschaft erbracht“ würden, „die über die Zeit zu saftigen Gewinnen führen“ werden.¹⁶⁶ Eine Einschätzung, die nicht eintraf und eine noch junge Technologie diskreditierte. Berater von A. T. Kearney rieten New Economy Unternehmen im Jahr 2000 unter dem Titel „Werden oder Vergehen“, sich klar darüber zu sein, „dass auch sie die Balance zwischen Profit/Wert und Umsatz brauchen“. Sie forderten die Einführung eines Geschäftsmodells, „das dies alles auch zulässt“.¹⁶⁷

Das Manager Magazin listet die damals favorisierten Geschäftsmodelle auf:

„Auf Business to Consumer folgte Business to Business, folgte Mobile Commerce (Einkaufen per Handy), folgte Broadband (Fernsehen im Internet). Zuletzt wurden Schaufelverkäufer [gemeint sind Lieferanten von Infrastruktur, Anm. d. Verf.] wie Intershop favorisiert.“¹⁶⁸

Die Trennung von „Alter“ und „Neuer Wirtschaft“ kritisierte der Vizepräsident des Deutschen Industrie- und Handelstages (DIHT) Frank Niethammer. Er machte die kurzfristige Betrachtungsweise der Analysten dafür verantwortlich, die Investmentfonds managen, „die noch nie ein Unternehmen von innen gesehen haben.“ Für ihn war das Internet eine "Querschnittstechnologie". Alle Unternehmen könnten sie verwenden und das führte „zu weit reichenden Änderungen“.¹⁶⁹

¹⁶⁴ Das Internet-Portal Yahoo zählt zu den besonderen Beispielen. Bis zum März 2000 arbeitet sich die Aktie auf den Börsenwert von 195 Milliarden DM hinauf. Damit war Yahoo an der Börse mehr wert als Volkswagen, BASF, Metro und Lufthansa zusammen.

Vgl. Scheuch/Scheuch, 2003, S. 282.

¹⁶⁵ Bootle, 2004, S. 12.

¹⁶⁶ Zitiert nach: Scheuch/Scheuch, 2003, S. 282.

¹⁶⁷ Kröger/Träm/Rocken Häuser u.a., 2000, S. 145, 147.

¹⁶⁸ Rickens, Christian: Internet: Überleben am Abgrund, in: Manager Magazin. 2/2001, S. 152.

¹⁶⁹ Zitiert nach:

Bis dahin wurden der Branche ihr „Lügen“ aufgelistet¹⁷⁰ und Michael Mandel, leitender Mitarbeiter der Business Week veröffentlichte im Jahr 2000 sein Buch: „The Coming Internet Depression“.

Neben der makroökonomischen Dimension (Produktivität eines Landes) und der mikroökonomischen Dimension (Marktwert der Unternehmen richtet sich nach der Bewertung der Investoren) erklärt sich das Scheitern der New Economy vor allem in technologischer Hinsicht. Dabei lag es nicht an den Ideen, sondern an deren Umsetzbarkeit.¹⁷¹ Michael Merz beschreibt in seinem Buch *Electronic Commerce. Marktmodelle, Anwendungen und Technologien* detailliert über den Stand des technisch machbaren im B2C (Business-to-Consumer-Commerce) und B2B (Business-to-Business-Commerce).¹⁷² Er ortet die Herausforderung weniger auf der Seite der Anbieter, sondern mehr auf der Seite der Anwender. Die Nutzung des Internets steht in Konkurrenz zu Fernsehen und Printmedien und die „Aufmerksamkeit für eine beliebige Anzahl Anbieter in einem bestimmten Marktsegment [ist] begrenzt“. Zusätzlich besteht in „der synthetisierten Welt des Internet-Marktes [...] ein nachvollziehbarer Bedarf an vertrauensschaffenden Maßnahmen“ durch technische Infrastruktur.¹⁷³

o.V.: New Economy: Ohne "Alt " ist "Neu" nichts (26.01.2001), Online unter URL: <http://www.manager-magazin.de/it/artikel/0,2828,114270,00.html> [Stand: 09.03.2008].

¹⁷⁰ Das Manager Magazin listete die „Onlinemythen“ nach eigenen Angaben auf:

1. Das Internet befreit die Angestellten: „die von allen Zwängen befreite Arbeitswelt ist eine Illusion.“
2. Netzwerke sind effizienter: „Auch im Internetzeitalter machen internationale Konzerne das große Geld“ – und nur wenige Start-ups.
3. Internet-Aktien steigen ewig: Anleger und Analysten haben Internet-Unternehmen überschätzt. „Die große Gier endete im großen Crash“
4. Aus Mitarbeitern werden Millionäre: Angestellte in Internet-Unternehmen verdienen deutlich weniger „als die in der alten Wirtschaft“.
5. Endloses Wachstum ohne Inflation: Das Internet macht die Wirtschaft produktiver. Aber „für einen endlosen inflationsfreien Aufschwung sorgt“ es nicht.
6. Entfernungen spielen keine Rolle mehr: „Ballungsräume werden nicht die Geisterstädte der E-conomy, sondern, im Gegenteil, ihre Brutstätten.“
7. Alle Macht geht vom Kunden aus: Das Internet kann in einigen Bereichen die Kosten senken. Diese „Einsparungen werden nur zum Teil an den Kunden weitergeben. Mit einer Machtverschiebung zu Gunsten der Verbraucher hat dies nichts zu tun.“

Vgl. Buchhorn, Eva /Müller, Henrik/Rickens, Christian: Die Internet Lüge, in: Manager Magazin, 1/2001, S. 154-168.

¹⁷¹ Vgl. Ehrke, Michael: New Economy. Fünf Dimensionen eines Begriffs (o.E.), Online unter URL: <http://library.fes.de/fulltext/id/00922.html> [Stand: 06.03.2008].

¹⁷² Merz, 1999.

¹⁷³ Merz, 1999, S. 76, 78.

Aus heutiger Sicht bestand die Herausforderung in der Aufmerksamkeitsökonomie, der noch zu etablierende Sicherheitsstandards, sowie der teilweise noch fehlenden technischen Infrastruktur und dem Vertrauen in die Kommunikationstechnologie Internet.¹⁷⁴ Zusätzlich waren langsame Verbindungen (analoge Modems) und hohe Übertragungskosten (noch fehlende Flatrates) nicht förderlich für das ungebremste Surfen im Internet.¹⁷⁵

Das Platzen der Dotcom-Blase war folgenreich. Die Firmen verloren das Interesse am Internet-Verkauf am End- (B2C) und am Geschäftskunden (B2B), aber nicht prinzipiell am E-Business. In den Mittelpunkt des Interesses rückten Kundenbindungsprogramme (CRM, Customer Relationship Management-Programme) und elektronischer Wareneinkauf. Besonders Unternehmen der „old economy“ investierten, denn endlich „können sie im Internet nach den Regeln der alten Wirtschaft spielen“.¹⁷⁶

Michael Mandel im Jahr 2005 über die Entwicklung nach dem Crash:

“I’ve been writing about technology and economics for Business Week nearly forever, and I can sum up what I’ve learned in four short words - what I call the four Bs.

¹⁷⁴ Am Beispiel Österreich lässt sich zeigen, dass der Internetzugang vor allem von 1999 auf 2000 sprunghaft anstieg (von 34% auf 46%) und im Jahr 2001 50% der Bevölkerung (ab 14 Jahren) Zugang zum Internet hatte, davon aber nur 33% das Internet intensiv (ist mehrmals in der Woche) nutzte. Der private Haushalt als Zugangsort dominierte klar (36%) vor dem Büro/Arbeit (21%) und der Universität (10%). Onlineshopping betrieben 2001 nur 6%. Damit war diese Tätigkeit, die am wenigsten oft genannte in der Umfrage. Nur wenig öfter wurde das Ansehen von Multimedia-Videos und das Spielen von Onlinespielen genannt (je 7%). Hier kommt die Qualität der Internetanbindung ins Spiel. Beide Tätigkeiten erfordern eine leistungsstarke Internetleitung.

Vgl. Tautscher, Manfred: Austrian Internet Monitor. 1. Quartal 2001. Internet-Entwicklung seit 1996. Präsentation: 8. Mai 2001, Online unter URL

http://www.integral.co.at/downloads/Internet/2001/05/AIM_Consumer_-_Q1_2001.pdf [Stand: 07.10.2012].

Übersicht zur Internetnutzung in Österreich:

Austrian Internet Monitor, URL: <http://www.integral.co.at/de/aim/> [Stand: 07.10.2012]

¹⁷⁵ Die Mobilkom führte in Deutschland 1999 ihre erste Flatrate ein. Die damals verrechneten DM 99,- wurden als Preissensation vom Markt aufgenommen. Die im Jahr 2000 von T-Online eingeführte Flatrate für Analog- und ISDN-Zugang von DM 79,- / Monat, exklusive der Basiskosten für den Telefonanschluss, wurde nach einem halben Jahr eingestellt, weil sich das für das Unternehmen nicht rechnete. Dennoch ging es mit den Preisen für die Internetnutzung steil bergab. Der Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien (Bitkom) errechnete für den Zeitraum 2000 bis 2007 eine Kostenreduktion von 47% für die Gesamtheit der Internetnutzer.

Vgl. Alby, 2007. S. 9.

¹⁷⁶ Rickens, Christian: Internet: Überleben am Abgrund, in: Manager Magazin, 2/2001. S. 150.

Eine Umfrage der Investmentbank Morgan Stanely Dean Witter unter 400 europäischen Unternehmen ergab, dass bei nur 11% der Unternehmen E-Business an Wichtigkeit verloren hatte. Für 20% hat es sogar an Bedeutung zugenommen.

Zahlen aus: Rickens, Christian: Internet: Überleben am Abgrund, in: Manager Magazin, 2/2001. S. 150.

Boom, bust, boom, bust.“¹⁷⁷

Dazwischen lag der Beginn eines Internettrends, der unter dem Titel Social Software und Web 2.0 eine neue und positive Medialisierung erhielt. Im Mittelpunkt stehen jetzt aber nicht primär gewinnbringende Umsatzfantasien, sondern die Aktivierung der User im Web. Anfangs nur von wenigen wahrgenommen wurde es zu einer breiten, heute das Internet dominierenden Form der Nutzerbeteiligung. Bis es aber soweit war, übertönt das „Wehklagen der Anleger [...] das Summen der Internetserver, die neben den ausgeschalteten Dotcom-Rechnern weiterhin ihren Dienst in den Rechenzentren taten“¹⁷⁸.

3.7 Social Software und Social Web

„Social Software verschmilzt Technik und Gesellschaft.“
Stefan Krempf¹⁷⁹

Web 2.0 und Social Software gehören zu den wichtigsten Schlagwörtern im Zusammenhang mit Computer- und Internettechnologie im ersten Jahrzehnt des 21. Jahrhunderts. Während der Begriff Web 2.0 nachweislich im Jahr 2004 erstmals verwendet wurde, gibt es den Begriff Social Software schon etwas länger. In Verbindung gebracht wird er mit Christopher Allen, der sich seinerseits auf Clay Shirky bezieht. Allen beschreibt in seinem 2004 erschienen Artikel „Tracing the Evolution of Social Software“ die Genese der Social Software aus seiner Sicht. Den Beginn sieht er bei Vannevar Bushs Memex-Utopie. Er spannt den Bogen anschließend vom ARPA-Projekt über die Automatisierung des Büroalltags der 1970er Jahre bis zum Beginn als Groupware in den 1980er Jahren. Er definiert Groupware als „intentional group processes plus software to support them“, weil das Element der Zusammenarbeit mehr Gewicht hat als die dafür benötigte Software.¹⁸⁰

¹⁷⁷ Mandel, Michael: Prepared remarks for the Startup School (o.E.), Online unter URL: http://www.businessweek.com/the_thread/economicsunbound/archives/2005/10/startup_school.html [Stand: 9. März 2008].

¹⁷⁸ Alby, 2007. S. XI.

¹⁷⁹ Zitat aus dem Vortrag: Soziale Software: Bausteine für eine kritische Netzöffentlichkeit. Gehalten auf dem Media-Space 05, am 22. 10. 2005 in Stuttgart.

Krempf, Stefan: Soziale Software: Bausteine für eine kritische Netzöffentlichkeit (2005), Online unter URL: <http://www.nexttext.de/Pub/soziale-software/soziale-software1005.pdf> [Stand: 02.04.2008].

¹⁸⁰ In den 1990er Jahren begann die Möglichkeit, wirklich kollaborativ zu arbeiten. Die unmittelbaren Ansätze davor durch die Datenbank Lotus Notes (noch in den 1980er Jahren) und Microsofts

Die Möglichkeit, wirklich kollaborativ zu arbeiten, startet für Allen in den 1990er Jahren. Zugleich wurde der Begriff Groupware schrittweise vom neuen Begriff Social Software abgelöst. In Newsgroups taucht dieser auf und die Arbeit von Ted Nelson (Xanadu) wird als Social Software bezeichnet. Allen nennt Kim Eric Drexler, Visionär der molekularen Nanotechnologie, als den wahrscheinlichen „Erfinder“ des Begriffs Social Software. Dokumentiert findet sich die Verwendung des Begriffs in seinem Beitrag zum Thema Hypertext.¹⁸¹

Mit einer neuen Bedeutung aufgeladen schaffte der Begriff eine breitere Bekanntheit mit der von Clay Shirky organisierten Veranstaltung „Social Software Summit“ im Jahr 2002 in New York.¹⁸² Auf die Frage von Christopher Allen, warum Shirky die Bezeichnung Social Software statt Groupware verwendet, antwortete dieser:

“I was looking for something that gathered together all uses of software that supported interacting groups, **even if the interaction was offline**, e.g. Meetup, nTag, etc. Groupware was the obvious choice, but had become horribly polluted by enterprise groupware work.”

Und er ergänzt, warum auch Collaborative Software für ihn kein Ersatzbegriff zu Social Software ist:

„[...] because that seems a sub-set of groupware, leaving out other kinds of group processes such as discussion, mutual advice or favors, and play.“¹⁸³

Software, die unter dem Begriff Social Software zusammengefasst wird, steht für die Vernetzung der Menschen untereinander: Ein „Kommunikationsmedium für Gleichgesinnte“. Social Software unterstützt „many-to-many-relationships“, in der der Mensch in seiner Gesamtheit – online und offline - den Mittelpunkt bildet. Sie

Exchange Server in Kombination mit Outlook enthielten zwar Elemente von Groupware, trugen aber seiner Meinung nach dazu bei, den Begriff zu korrumpieren.

Allen, Christopher: Tracing the Evolution of Social Software (13.10.2004), Online unter URL: http://www.lifewithalacrity.com/2004/10/tracing_the_evo.html [Stand: 13.03.2008].

¹⁸¹ Drexler, K. Eric: Hypertext Publishing and the Evolution of Knowledge (1987), Online unter URL: <http://www.e-drexler.com/d/06/00/Hypertext/HPEK1.html> [Stand: 14.03.2008].

¹⁸² Vgl.: Boyd, Danah: The Significance of “Social Software” (08.05.2005), Online unter URL: http://www.zephorias.org/thoughts/archives/2005/05/08/the_significance_of_social_software.html [Stand: 07.10.2012].

¹⁸³ Clay Shirky zitiert nach: Allen, Christopher: Tracing the Evolution of Social Software (13.10.2004), Online unter URL: http://www.lifewithalacrity.com/2004/10/tracing_the_evo.html [Stand: 13.03.2012].

dient dem „Aufbau und der Pflege sozialer Netzwerke und virtueller Gemeinschaften (sog. Communities)“¹⁸⁴, die weitgehend selbstorganisiert funktionieren.

Damit Social Software sein katalysatorisches Aktivierungspotenzial etablieren konnte, bedurfte es technischer Voraussetzungen und ein geändertes Userverhalten:

1. Technische Voraussetzungen:

- einheitlicher Browserstandard zur Optimierung von Webseiten und Ausbildung von Anwendungen
- Sinken der Verbindungs- und Modemkosten (Anschaffung)
- Herstellung von Breitbandinternetanbindungen¹⁸⁵
- einfache Bedienbarkeit

2. Einstellung der User zum Internet:

- Bereitschaft, selber für Inhalte im Netz zu sorgen (Grassroot)
- Bereitschaft, auf einen Teil der Anonymität zu verzichten

Die Bereitschaft der User, selber aktiv zu werden, wurde durch den Gedanken gefördert, eine Öffentlichkeit bilden zu können, die auch als Gegenöffentlichkeit agieren kann. Kristallisationspunkt ist die Online-Community:

„Eine Online-Community ist eine Gemeinschaft von Menschen, die online (über ein entsprechendes Internet-Kommunikationssystem) in Kontakt kommen und zur Erreichung bestimmter Ziele kooperieren.“¹⁸⁶

Wie erwähnt lässt sich diese Community aber nicht nur auf den Online-Bereich reduzieren, sondern inkludiert auch die Zeit, die man offline miteinander verbringt.

¹⁸⁴ Bächle, Michael: Social Software, in: Informatik Spektrum, Vol. 29, Nr. 2, 2006, S. 121.

¹⁸⁵ Unter dem Begriff Breitband wird allgemein eine hohe Übertragungsrate von Daten in „relativ kurzer Zeit“ verstanden. Nicht eindeutig fixiert ist jedoch, was mit hoher Übertragungsleistung (Bitrate) gemeint ist. Länder definieren für sich, wann von Schmal- und wann von Breitband gesprochen wird. Zum Vergleich: In Österreich müssen es zumindest 512 kBit/s sein (2003). Die International Telecommunications Union (ITU) definiert eine Übertragungsrate ab 2.048 kBit/s als Breitband. In Südkorea gelten ab 2005 20 MBit/s als Breitband.

Vgl. Breitband Status Report, Telekom Regulierungs-GmbH, 2003, S. 13-16.

Vgl: Teufner, o.Jahr, S. 40-43.

¹⁸⁶ Leitner, 2003, S. 17.

Für den Unternehmensberater Don Tapscott basiert der Erfolg von Social Software auf der Grundlage von vier Prinzipien, die er so zusammenfasst:

- Offenheit der Systeme („Being Open“)
- Gleichrangigkeit aller Beteiligten („Peering“)
- Teilen von Informationen und Ergebnissen („Sharing“)
- globales Handeln, egal wo die Beteiligten sich aufhalten („Acting Globally“)¹⁸⁷

Dieses Beruhen auf mehreren Prinzipien, die unterschiedlich gewichtet sein können, erschwert eine kurze, griffige und vor allem einheitliche Definition des Begriffs Social Software. Sowohl der englische Ausdruck, als auch seine deutsche Übersetzung (Soziale Software) definieren sich damit in einer Aufzählung von Merkmalen, Services oder speziellen Softwareanwendungen.¹⁸⁸ So kommt es, dass statt Social Software auch Social Computing, Social Media oder ein applikationsabhängiger Begriff wie Social Application (abgekürzt Social App) synonym für Social Software verwendet wird.¹⁸⁹

Ein anderer, häufig verwendeter Begriff in diesem Zusammenhang ist Social Web. Für diesen gibt es zwei Definitionen, die die Grenzen, was darunter fällt, relativ eng stecken. Gemeinsam ist ihnen, dass es sich beim Social Web um webbasierende Anwendungen handelt, die den Menschen in den Mittelpunkt stellen, der kommuniziert, Informationen austauscht und Beziehungen in einem sozialen Kontext aufbaut.¹⁹⁰

Welche Anwendungen fallen unter das Bündel von Merkmalen, mit denen Social Software gefasst wird? Weil laufend neue hinzukommen, ist eine erschöpfende

¹⁸⁷ Tapscott/Williams, 2006, S. 276, 279, 281, 284.

Vgl. Hafenscher, Bernhard: Hey, hey Wiki!, in: Medianet, 24.01.2008, S. 4-5.

¹⁸⁸ Die Vielzahl von Anwendungen finden sich auf folgender Website im Überblick:

Beats Biblionetz – Begriffe, URL: <http://beat.doebe.li/bibliothek/w01734.html> [Stand: 16. März 2008].

¹⁸⁹ Szugat/Gewehr/Lochmann, 2007, S. 18.

¹⁹⁰ Die zwei Social Web Definitionen stammen einerseits von Hajo Hippner und andererseits vom Autorenteam Anja Ebersbach, Markus Glaser und Richard Heigl. Das Autorenteam baut auf die Arbeit von Hippner auf, führt seinen Ansatz aber noch weiter und zählt nur dann Anwendungen zu Social Web-Software, wenn es ausschließlich das WWW voraussetzt und plädieren dafür, dass „WWW als hartes Kriterium“ heranzuziehen. Nur was im Browser läuft „und nicht von externen Komponenten“ abhängt, ist eine Social Web Anwendung. Ergänzt wird das noch durch die zwingende Notwendigkeit, mittels „kollaborative[r] Verfahren“ aktiv bei der Gestaltung mitarbeiten zu können. Ebersbach/Glaser/Heigl, 2008, S. 29-30.

Aufzählung nicht möglich. Ebenso kommt es zu einer Vermischung (Mushup) von Eigenschaften (z.B. die Social Bookmarking-Funktion findet sich als Eigenschaft in unterschiedlichen Anwendungen wieder). Es lassen sich jedoch Typen von Anwendungen mit ihren prinzipiellen Merkmalen und Ausprägungen wie folgt einteilen:

1. Weblog (Blog)
2. Wikis
3. Social Networks
4. Social Apps / Social Sharing¹⁹¹

Ad 1: Weblog (Abk.: Blog)¹⁹²

Entstehung:	Wer der erste Blogger (Anfang der 1990er Jahre) war, ist kaum feststellbar. Justin Hall wird als einer der ersten angenommen. Sein Blog „Justin´s Links from the Underground“ erschien ab 1994 (mittlerweile eingestellt). Dave Winder stellte seinen Weblog ab Februar 1996 online. Der Begriff „Weblog“ tauchte erstmals 1997 in Jorn Bangers „Robot Wisdom“ (www.robotwisdom.com) auf. Die gängige Akürzung „Blog“ stammt von Peter Merholz (www.peterme.com), 1999.
Kurzbeschreibung:	Die Bezeichnung Blog ist eine Kombination aus Web und Log. Ein Online-Tagebuch, in dem jeder lesen kann. Der letzte Eintrag (Post, Postings) wird stets am Anfang angezeigt. Die Inhalte können von den Lesern kommentiert werden. Permanentlinks (systemabhängig) machen einzelne Einträge aufrufbar. Verlinkungen zu Kommentaren auf den Blog können angezeigt werden (es entsteht ein nachvollziehbarer Datenraum, die Blogosphäre) - Trackback genannt. Eine Linksammlung (Blogroll) auf andere Blogs. Feeds (RSS Feeds) können abonniert werden und informieren den Leser über neue Einträge.
Ausprägungen:	Blogs lassen sich nach Themen und Zielgruppen einteilen. Grob lässt sich

¹⁹¹ Der Verfasser folgt hier der sinnvollen Einteilung, die gleichlautend von zwei unabhängigen Autorenteams vorgenommen wurde und die sich lediglich in einem Ausdruck für die gleichen Inhalte unterscheidet (Social Apps / Social Sharing), weshalb stets beide angeführt werden.

Vgl. Szugat/Gewehr/Lochmann, 2007.

Vgl. Ebersbach/Glaser/Heigl, 2008.

¹⁹² Vgl. Szugat/Gewehr/Lochmann, 2007, S. 25-26.

Vgl. Koch/Haarland, 2004, S. 73-76.

Vgl: Barger, Jorn: Robot Wisdom WebLog for December 1997 (29.12.1997), Online unter URL: <http://www.robotwisdom.com/log1997m12.html> [Stand: 18. März 2008].

Vgl. Ebersbach/Glaser/Heigl, 2008, S. 57-58.

Vgl. Mühlhoff, Judith: Das Twitter-Erbe, in: Medianet, 24.03.2009, S. 4-5.

Holzer, Georg: Heiteres Gezwitscher im WWW, in: Kleine Zeitung vom 8. März 2009, S. 56.

Vgl. Yang, Xifan: Weibo, in: Wired, 2/2012, S. S. 70-76.

Gross, Sara: Was machst du gerade?, in: Die Presse am Sonntag, 15. März 2009, S. 48.

	<p>eine Einteilung in persönliche, professionelle oder Business- und Community-Blogs treffen.¹⁹³ Die Inhalte können Texte, Bilder, Videos (Vlogs) oder eine Kombination aus diesen Elementen sein.</p> <p>Eine weitere Spielart ist das Micro-Blogging (Bsp. Twitter). Die User können ihre Abonnenten (Follower) in Echtzeit laufend mit Kurznachrichten (max. 140 Zeichen), bei Twitter Tweets genannt, informieren.</p> <p>Weitere Bezeichnungen für Micro-Blogging sind Micromessaging oder Microsharing (OpenMicroBlogging).</p>
Anwendungsbeispiele:	<p>Private Blogs: Community-Blogs (z.B. Watchblogs, zur kritischen Beurteilung von Medien): www.bildblog.de Businessblog: General Motors - http://fastlane.gmblogs.com Blogsuchmaschine: http://technorati.com/ „Jeder ist einmal bei irgendetwas Berichtenswertem dabei“ (Holzer) / „Was gibt es Neues in der Welt? Updates von Deinen Freunden, von Prominenten und Experten in Echtzeit.“ http://twitter.com/ Der bedeutendste Microblog wird in China betrieben: Weibo - www.weibo.com</p>

Ad 2: Wikis¹⁹⁴

Entstehung:	Das erste Wiki wurde unter dem Namen WikiWikiWeb 1995 von Ward Cunningham eingerichtet.
Kurzbeschreibung:	Das aus dem hawaiianischen kommende Wort Wikiwiki bedeutet schnell. Eine Wiki-Website erlaubt es dem Betrachter prinzipiell, Inhalte nicht nur zu lesen, sondern, unter Einhaltung von bestimmten Regeln, auch online über einen Webbrowser zu verändern. Das macht ein Wikiweb zu einem einfach bedienbaren Werkzeug für kooperatives Arbeiten.
Ausprägungen:	Ein Wiki ist niemals fertig. Es zeigt die Arbeit im Prozess und lässt sich selber als Werkzeug leicht verändern. Der Letztzustand und die Entwicklung dorthin sind nachvollziehbar. Wiki steht für Softwaretechnik (Wiki-Engines) und einer „Kultur der Anwendung“ (Stockinger). Eingesetzt werden Wikis als Organisationsinstrument in Firmen, Schulen und unterschiedlichen Organisationen (Nichtregierungsorganisationen, Verbände, Vereine, u.a.).
Anwendungsbeispiele:	Wikis in Unternehmen werden meist zum internen Informationsaustausch verwendet. Bekanntestes öffentlich zugängliches Wiki: http://de.wikipedia.org/ Wikis in der Schule: http://wiki.doebe.li/Beat/WikiInSchool Das erste Wiki (1995) ist noch online: Ward's Wiki http://c2.com/cgi/wiki?WelcomeVisitors

Ad 3: Social Networks

¹⁹³ Die populärste Blog-Suchmaschine, technorati, teilt wie folgt ein: Entertainment, Business, Sports, Politics, Autos, Technology, Living, Green, Science. Jeder Begriff wird anschließend in weitere aufgesplittet:

o.V.: Technorati: Browse the directory, Online unter URL: <http://technorati.com/blogs/directory/> [Stand: 07.10.2012].

¹⁹⁴ Stockinger/Leitner, 2007, S. 8-9.

Vgl. Ebersbach/Glaser/Heigl, 2008, S. 13-16, 37-40.

Entstehung:	<p>Online Communities sind keine junge Erscheinung, wurden jedoch erst als Social Networks unter dem Schlagwort einer Web 2.0 Anwendung in der breiten Öffentlichkeit wahrgenommen. Die Wurzeln reichen zurück bis in die 80er Jahre des zwanzigsten Jahrhunderts, als man das Internet der Bevölkerung außerhalb der Universitäten zur Verfügung stellte. Im Vordergrund stand dabei die Mobilisierung für und die Partizipation an gemeinsamen Bürgerprojekten, die ihren Ursprung in den jeweiligen Lebensumständen hatten.</p> <p>Ein Social Network im heutigen Sinn und in der heutigen Ausprägung ging unter dem Namen Sixdegrees 1997 online, musste seine Dienste jedoch 2001 wieder einstellen.¹⁹⁵ Der Boom setzt nur zwei bzw. drei Jahre später mit MySpace und Facebook ein.</p> <p>Was Social Software heute kann und soll, beschreibt Facebook so: "Facebook's mission is to give people the power to share and make the world more open and connected." Zitiert nach: http://www.facebook.com/facebook/info [Stand: 30.10.2012]</p>
Kurzbeschreibung:	Social Networks dienen dem Kontaktaufbau und der Kontaktpflege – in der virtuellen Welt und im realen Leben.
Ausprägungen:	<p>Social Software gibt es für Freundeskreise und den Business-Bereich. Dabei kann eine deutliche Unterscheidung zwischen offenen und geschlossenen Netzwerken gemacht werden. Bei offenen kann jeder mitmachen, bei geschlossenen kann nur durch Empfehlung eines Mitglieds mitgemacht werden (zum Schutz vor ungebetenen Kontaktaufnahmen). Als Teil der Finanzierung unterteilen einige offene Netzwerke ihrerseits auch in kostenlose und kostenpflichtige Mitgliedschaft.</p>
Anwendungsbeispiele:	<p>US-Internetplattformen zur Vernetzung: Für Freizeit und Unterhaltung: MySpace: seit 2003 – www.myspace.com Mit eigenen Länderseiten wie: http://us.myspace.com/ - http://de.myspace.com/ Facebook: seit 2004 (siehe oben) US-Business-Plattform: LinkedIn: seit 2003 - www.linkedin.com Deutschsprachige Business-Plattform: www.xing.com (vormals OpenBC)</p>

Ad 4: Social Apps (Application) / Social Sharing¹⁹⁶

Entstehung:	<p>Die Entstehung der ersten Linksammlungen zum Austausch werden mit dem Beginn des WWW festgestellt. Die bekanntesten Linksammlungen boten Yahoo (1994 gegründet) und das Open Directory Project (1998 gegründet).</p> <p>Filesharingplattformen zum Austausch von Audioinhalten wurden Ende der 1990er Jahre populär. Das MP3-Format (1994), sowie günstige und leistungsstarke Internetverbindungen machen den Austausch billiger als</p>
-------------	--

¹⁹⁵ Einer der Mitbegründer von Sixdegrees war Adam Seifer. Eine Kurzbeschreibung über den Verlauf und Erfolg von Sixdegrees gibt seine Homepage:

Adam Seifer, URL: <http://www.adamseifer.com/> [Stand: 22.03.2009].

Vgl. Ebersbach/Glaser/Heigl, 2008, S. 80.

¹⁹⁶ Szugat/Gewehr/Lochmann, 2007, S. 70.

Vgl. Szugat/Gewehr/Lochmann, 2007, S. 69-72.

Vgl. Alby, 2007, S. 96-97.

Vgl. Ebersbach/Glaser/Heigl, 2008, S. 100-103.

	den Kauf auf Datenträgern. Napster (1999) wurde in diesem Bereich zum beliebten (bei Usern) und gehassten (bei der Industrie) Symbol.
Kurzbeschreibung:	„Teilen um zu finden“ (Szugat u.a.). Der Austausch von Informationssammlungen unter Gleichgesinnten steht im Vordergrund, um in der wachsenden Zahl von Webinhalten Übersicht zu wahren. Geteilt werden Informationen meist zu Links, Bildern, Video- und Audioinhalten.
Ausprägungen:	Prinzip Folksonomy: Statt einer vorgegebenen Hierarchie mit fest stehenden Klassifikationsbegriffen entscheidet der User selbst, mit welchem Schlagwort (Tag) er eine Stelle benennen/bezeichnen möchte. Die Beziehung einzelner Tags zueinander und ihre Bedeutung wird in Tag-Clouds übersichtlich visualisiert. Die Größe der Darstellung gibt die Bedeutung (quantitative Nachfrage) im Verhältnis zu anderen an. Social Bookmarking: Austausch von Favoritenlisten (Bookmarklisten) über eine zentrale Plattform. Social Searching: Austausch von Suchergebnissen in eigenen Suchwebsites mit definierten Communities. Das Programm hält u.a. fest, nach welchen Inhalten bevorzugt gesucht wurde. Wissens-Community: Nutzer stellen Fragen und erhalten von anderen Nutzern Antworten. Es entsteht ein zusätzlicher Informationsspeicher. Antworten können getaggt und bewertet werden. Gibt es auch in kommerzieller Ausprägung.
Anwendungsbeispiele:	Social Bookmarking: http://delicious.com , www.diigo.com Social Search: www.dmoz.org Wissens-Community: http://iq.lycos.de , www.mturk.com Videoportale: www.youtube.com , www.myvideo.de Fotoportale: www.flickr.com , www.album.de Audiosharing / Webradio www.lastfm.de , www.spotify.com

3.8 Web 2.0

Eine in der Forschung allgemein anerkannte, klar definierte Abgrenzung von Social Software zu Web 2.0 gibt es nicht. Einheitlich wird jedoch Web 2.0 als umfassender angesehen, bei dem neben technischen und rechtlichen Aspekten vor allem wirtschaftliche im Vordergrund stehen. Social Software bzw. das Social Web versteht sich so nicht als Synonym mit Web 2.0, aber als Teilmenge davon.¹⁹⁷

Der Begriff Web 2.0 wurde erstmals von Verleger Tim O'Reilly (O'Reilly-Verlag) für eine Veranstaltung gemeinsam mit Craig Cline (MediaLive) 2004 benutzt. Erfunden

¹⁹⁷ Vgl. Ebersbach/Glaser/Heigl, 2008, S. 23.

hat ihn aber ein anderer. O'Reilly: „Das war einer meiner Mitarbeiter, der nach einem neuen Titel für eine Konferenz suchte. [...] und der ist dann hängengeblieben – als Name für Ideen, die ich seit Jahren predige“.¹⁹⁸

Seine richtungsweisende inhaltliche Popularität erhielt Web 2.0 durch den etwas später von O'Reilly verfassten Artikel "What is Web 2.0" vom 30. September 2005.¹⁹⁹ Darin geht es nicht um eine Beschreibung von technischen Details, sondern er stellt eine Zusammenfassung der sich verändernden Nutzung des Webs aus seiner Sicht dar. Ausgehend von einer über Anwendungen und Services betriebenen Unterscheidung, wofür Web 1.0 und Web 2.0²⁰⁰ stehen, führt er anschließend seine Überlegungen detailliert aus. In sieben Schwerpunkten beschreibt er die Wesenszüge von Web 2.0:

1. The Web As Platform / Das Web als Plattform

¹⁹⁸ Stöcker, Christian: „Wir betreten eine neue Welt“. Interview mit Tim O'Reilly, in: Spiegel Special, 3/2007, S. 28.

¹⁹⁹ Aufgrund der Bedeutung dieses Artikels geht der Verfasser näher darauf ein und fasst die wesentlichen Inhalte mit eigenen Worten und mit Zitaten aus dem Original zusammen. O'Reilly, Tim: What Is Web 2.0? Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software (30.09.2005), Online unter URL: <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html> [Stand: 08.10.2012].

Vgl. Bächle, Michael: Web 2.0 viel mehr als ein Hype, in: Wirtschaftsinformatik & Management, Vol. 1, Nr. 1, 2009, S. 14-18.

Vgl. Ebersbach/Glaser/Heigl, 2008, S. 23-26.

Vgl. Kientz, 2007.

²⁰⁰

„Web 1.0		Web 2.0
DoubleClick	-->	Google AdSense
Ofoto	-->	Flickr
Akamai	-->	BitTorrent
mp3.com	-->	Napster
Britannica Online	-->	Wikipedia
personal websites	-->	blogging
evite	-->	upcoming.org and EVDB
domain name speculation	-->	search engine optimization
page views	-->	cost per click
screen scraping	-->	web services
publishing	-->	participation
content management systems	-->	wikis
directories (taxonomy)	-->	tagging ('folksonomy')
stickiness	-->	Syndication"

O'Reilly, Tim: What Is Web 2.0? Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software (30.09.2005), Online unter URL: <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html> [Stand: 08.10.2012].

Die Idee dahinter ist der Wunsch, Programme nicht mehr lokal auf dem Rechner installiert zu haben, sondern die Dienste direkt aus dem Web zu beziehen.²⁰¹ Dem gegenüber stehen proprietäre Systeme, wie sie Microsoft anbietet. Hier treffen zwei Welten aufeinander mit völlig unterschiedlichen Geschäftsmodellen dahinter.²⁰² Das Web als unabhängige und allgegenwärtige Einrichtung, als Informations- und Kommunikationsplattform, soll mit seinen Services das Arbeiten auf jedem Rechner ermöglichen, egal wo man sich befindet. Verwendung finden dabei offene Standards und Protokolle, die eine Integration und Vernetzung – Stichwort Mashup - ermöglichen.

2. Harnessing Collective Intelligence / Einsatz des kollektiven Wissen der Nutzer
 Das Web 2.0 instrumentalisiert die Intelligenz ihrer Nutzer. Gleich den Synapsen im Gehirn binden Hyperlinks (neue) Seiten in das Web ein und machen es stärker und es wächst auf natürliche Weise an. Beispiele: Googles Pagerank beurteilt nicht die Inhalte von Seiten, sondern die Intensität ihrer Verlinkung mit andern Seiten und auch Yahoo lebt von der Aktivität der Nutzer. O'Reilly: „The lesson: Network effects from user contributions are the key to market dominance in the Web 2.0 era.“²⁰³
 Zwei-Weg-Links waren auch schon das Ziel früherer Hypertextsysteme wie Xanadu. Das Web 2.0 verwandelt die kollektive Intelligenz in ein kollektives Gehirn. “The world of Web 2.0 is also the world of what Dan Gillmor calls ‘we, the media`, a world in

²⁰¹ Als Beispiel führt O'Reilly Google an, das als Webplattform begonnen hat. Jeder Benutzer kann Google von seinem PC aus verwenden, ohne ein Programm lokal bei sich speichern zu müssen. „No licensing or sale, just usage. No porting to different platforms so that customers can run the software on their own equipment, just a massively scalable collection of commodity PCs running open source operating systems plus homegrown applications and utilities that no one outside the company ever gets to see.“ Was Google zu einem definierten Beispiel macht, ist das Faktum, dass es die Suchergebnisse nicht als Daten zur Verfügung stellt, sondern nur die Quellen im Web anzeigt. O'Reilly, Tim: What Is Web 2.0? Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software (30.09.2005), Online unter URL: <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html> [Stand: 08.10.2012].

²⁰² “The clash isn't between a platform and an application, but between two platforms, each with a radically different business model: On the one side, a single software provider, whose massive installed base and tightly integrated operating system and APIs give control over the programming paradigm; on the other, a system without an owner, tied together by a set of protocols, open standards and agreements for cooperation.”

O'Reilly, Tim: What Is Web 2.0? Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software (30.09.2005), Online unter URL: <http://oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html?page=2> [Stand: 08.10.2012]

²⁰³ RSS Feeds machen das Web zum Live Web. Jeder Veränderung in einer Website wird dem Abonnenten via RSS angezeigt. Das können Blogbeiträge, Wetterdaten oder Aktienentwicklungen sein. Zusätzlich kann durch Trackback eingesehen werden wer die Seite verlinkt. Darauf kann mit Kommentar und eigener Verlinkung reagiert werden.

which ‘the former audience’, not a few people in a back room, decides what's important”.²⁰⁴

3. Data is the Next Intel Inside / Daten bzw. Informationen sind wichtiger als Anwendungen

Die Qualität und die Quantität der Inhalte/Daten entscheiden, ob eine Anwendung Akzeptanz findet oder nicht. Zur Erstellung der Daten sollen mittels kollektiver Leistung und Intelligenz die User beitragen. Die Verknüpfung der Daten ist der nächste Schritt. O'Reilly: “Every significant internet application to date has been backed by a specialized database. [...] Database management is a core competency of Web 2.0 companies, so much so that we have sometimes referred to these applications as ‘infoware’ rather than merely software.” Damit sind Daten das „Intel Inside“, das Herz, der Prozessor (benannt nach dem Slogan des Prozessorerzeugers Intel), der Anwendung.²⁰⁵

4. End of the Software Release Cycle / Das Ende von Softwarelebenszyklen

Software hat in der Internet-Ära seine charakteristische Eigenschaft verändert: Sie wird nicht mehr als Produkt angesehen, das immanente Entwicklungsstufen mit einer Versionsnummer versieht, sondern als Service. Dieses Service kann leichter gewartet werden und strebt nach einer möglichst frühen Veröffentlichung, um im Prozess der Verwendung verbessert zu werden. Aus dem OS-Ansatz, schnell und oft zu veröffentlichen, wird eine radikalere Version der permanenten Beta-Version, „in which the product is developed in the open, with new features slipstreamed in on a monthly, weekly, or even daily basis” (O'Reilly). Im Gegensatz dazu basiert Microsofts Geschäftsmodell darauf, dass die Nutzer alle zwei bis drei Jahre ihre Software updaten.

²⁰⁴ Von besonderer Bedeutung ist für O'Reilly dabei die “Blogosphäre”, mit ihrer permanenten geistigen Aktivität und ihrer umfangreichen Verlinkung. Das zeigt sich nicht zuletzt auch bei den Ergebnissen von Suchmaschinen. O'Reilly: “One of the most highly touted features of the Web 2.0 era is the rise of blogging”.

O'Reilly, Tim: What Is Web 2.0? Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software (30.09.2005), Online unter URL: <http://oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html?page=3> [Stand: 08.10.2012].

²⁰⁵ O'Reilly: „We expect to see battles between data suppliers and application vendors in the next few years, as both realize just how important certain classes of data will become as building blocks for Web 2.0 applications. [...] However, as companies begin to realize that control over data may be their chief source of competitive advantage, we may see heightened attempts at control.”

O'Reilly, Tim: What Is Web 2.0? Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software (30.09.2005), Online unter URL: <http://oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html?page=3> [Stand: 08.10.2012].

5. Lightweight Programming Models

Einfach muss ein Service sein, damit er Erfolg hat. Zusätzlich sollen Programmiersprachen verwendet werden, die einfach verwendet werden können. Damit bleiben Dienste offen für Weiterentwicklung (hackability and remixability) und neue Services. Alles beruht auf Innovation durch Zusammenbau.

6. Software above the Level of a Single Device / Softwareverwendung über Gerätegrenzen hinweg

Der Microsoft-Entwickler Dave Stutz sagte: "Nützliche Software, die über die Grenzen einzelner Geräte hinaus geschrieben wurde, wird die hohen Margen für lange Zeit beherrschen".²⁰⁶ Web 2.0 ermöglicht die vollständige Realisierung des Web-Potentials, weil es für mobile Endgeräte genutzt werden kann und das Web zum Portal wird.²⁰⁷ Das zeigt das Beispiel iTunes von Apple: Das Verwaltungsprogramm für Musik und Video verbindet alle Apple-Endgeräte miteinander und nutzt das Web als unsichtbaren Bestandteil der Infrastruktur.²⁰⁸

²⁰⁶ Dave Stutz zitiert nach o.V.: Kernkompetenzen von Firmen im Web 2.0 (2010), Online unter URL: <http://www.jlr-webdesign.com/component/content/article/69-kernkompetenzen-von-firmen-im-web-20.html> [30.10.2012].

²⁰⁷ O'Reilly: "This is one of the areas of Web 2.0 where we expect to see some of the greatest change, as more and more devices are connected to the new platform. What applications become possible when our phones and our cars are not consuming data but reporting it? Real time traffic monitoring, flash mobs, and citizen journalism are only a few of the early warning signs of the capabilities of the new platform."

O'Reilly, Tim: What Is Web 2.0? Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software (30.09.2005), Online unter URL: <http://oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html?page=4> [Stand: 08.10.2012].

²⁰⁸ Apple steht aber auch, und das zeigt eine Paradoxie der Unterhaltungsindustrie, für proprietäre technische Lösungen. Apple setzte von Anbeginn auf Hard- und Softwareangebote, die nicht mit dem PC und Microsoft-Produkten kompatibel waren. Dieses Alleinstellungsmerkmal war, laut Steve Jobs, dem Mitbegründer des Unternehmens, eine prinzipielle Entscheidung, um den Menschen das Leben so einfach wie möglich zu machen – selbst auf Kosten größerer Marktanteile. Jobs: „They're busy doing whatever they do best, and they want us to do what we do best. Their lives are crowded. They have other things to do than think about how to integrate their computers and devices“. Zugleich hat es Apple wie kein anderes Unternehmen in der Computer- und Unterhaltungselektronikbranche verstanden, sich ein Image aufzubauen, das einem Lebensstil gleichkommt. Apple Computer und alle anderen Devices stehen für Design, Funktionalität und hohe technische Standards. Eine Szene in US-amerikanische Fernsehserie Chuck persifliert die Einstellung der Apple-Nutzer gegenüber dem Rest der Computeranwender: Chuck Bartowski arbeitet in der Computerabteilung des Elektronik-Fachmarkts Buy More, der aussieht wie eine Media Markt-Filiale im deutschen Sprachraum. Chuck, wird von seinem Kollegen, Lester, Mitarbeiter der Apple-Abteilung, angesprochen, der ihm einen Auftrag übergibt:

„Lester: Code Zebra. Linux install at a factory of Ventura, 142 Euclid.

Chuck: Uh, I'm sorry. Why can't you and Jeff go?

Lester: Linux? PC's?

We're, uh, Mac guys, Chuck.

Uh, we're IT artists.“

7. Rich User Experiences / Mehr Interaktion und leichter Zugriff auf Informationen
Gmail und Google Maps zeigen beispielhaft wie Interaktionsmöglichkeit und benutzerfreundliche Oberflächen von Services aussehen können, die ihre Stärken mit und durch das Web bekommen: Unabhängigkeit vom Ort, datenbankfähig und ausgestattet mit Suchfunktionen.²⁰⁹ Zusätzlich sollen sie möglichst intuitiv benutzbar sein.

Viele Ideen hat es schon in den 1990er Jahren gegeben, aber erst der De-Facto-Standard des Microsoft-Browsers ermöglichte die Entwicklung vieler Anwendungen. Es werden jene Web 2.0-Anwendungen erfolgreich sein, die nicht nur von ihren

Dass Mac-User durchschnittlich mehr ausgeben, zeigen Studien, wie etwa die des US-amerikanischen Onlinereise-Anbieters Orbitz Worldwide Inc. Der hat festgestellt, dass Mac-User im Schnitt \$ 20 bis \$30 Dollar mehr für eine Nacht in einem Hotelzimmer bezahlen als PC-User und 40% der Mac-User vier bis fünf Stern Hotels buchen.

Forrester Research und Shop.org haben bei einer Untersuchung herausgefunden, dass Tablet-Nutzer, im Gegensatz zu Notebook- und Desktop-User, dazu tendieren, größere Aufträge online aufzugeben. Den größten Anteil an Tabletmarkt hat, mit großem Abstand, Apple. Ebenso verhält sich das Kaufverhalten von iPhone-Usern, die mehr mit ihrem Mobiltelefon online kaufen als Nutzer eines BlackBerry oder eines Smartphones mit Android Betriebssystem.

Chuck, Staffel 1, Folge 2 (ohne Titel), Warner Brothers, DVD, 2007/2009, Szene ab Minute 16.

Steve Jobs zitiert nach: Isaacson, Walter: American Icon, in: Time, 17.10.2011, S. 25.

Studien zitiert nach: Mattioli, Dana: On Orbitz, Mac users steered to pricier hotels (23.08.2012), Online unter URL:

<http://online.wsj.com/article/SB10001424052702304458604577488822667325882.html?mod=djemalrtTECH> [Stand: 08.10.2012].

Vgl. Oswaks, Molly: Orbitz Isn't Showing Apple Users the Best Available Travel Rates (25.06.2012), Online unter URL: <http://gizmodo.com/5921259/orbitz-will-show-you-pricier-deals-if-youre-a-mac-user> [Stand: 08.10.2012].

Vgl. den Blog von Barbara De Lollis, USA TODAY, die ihren Blog dem Gast Barney Harford überlassen hat, Orbitz Worldwide CEO. Er beschreibt bisherige Untersuchungsergebnisse aus Sicht des Unternehmens: Orbitz: Mac users book fancier hotels than PC users (09.05.2012), Online unter URL: <http://travel.usatoday.com/hotels/post/2012/05/orbitz-hotel-booking-mac-pc-/690633/1> [Stand: 27.06.2012].

²⁰⁹ Das ist erst durch den Einsatz von Ajax möglich, einer Schlüsselkomponente für Web 2.0 Anwendungen. Ajax ist keine einzelne Technologie, es kombiniert vielmehr einzelne Technologien. Der Begriff AJAX ist die Abkürzung von „Asynchronous JavaScript and XML“ und wurde von Jesse James Garrett in seinem Artikel *Ajax: A New Approach to Web Applications* 2005 erstmals verwendet. AJAX ersetzt das bei Webanwendungen übliche Submit-Reload-Schema durch asynchrone Datenübertragung. Das hat den Vorteil, dass sich bei Abfragen, die Daten/Ergebnisse nicht erst nach dem Wiederaufbau der Website angezeigt werden, sondern, vom Benutzer nicht bemerkt, im Hintergrund übertragen werden. Ein einfaches Beispiel dafür sind Autovervollständigungs-Funktionen bei der Eingabe von Suchbegriffen. Eine überzeugende Anwendung für AJAX ist Google Maps. Es kann in abgerufenen Karte hineingezoomt werden oder sie kann mit Drag&Drop verschoben werden, ohne dass die Seite immer neu geladen werden muß.

Vgl. Maurice, 2007, S. 183-186.

Vgl. Garrett, Jesse James: *Ajax: A New Approach to Web Applications* (18.02.2005), Online unter URL: <http://www.adaptivepath.com/ideas/ajax-new-approach-web-applications> [Stand: 08.10.2012].

Benutzern lernen wie Benutzeroberflächen gestaltet sein sollen, sondern die auch den Wert von gemeinsam erstellten Daten erkennen.²¹⁰

3.9 Exkurs: Kilt die App das Web?

Unter dem provokanten Titel „The web is dead. Long Live the Internet“ publizierten Chris Anderson und Michael Wolff im amerikanischen Wired Magazin eine Titelstory, die über die sich ändernde technische Infrastruktur zum Einstieg in das Internet informiert. Sie stellen fest, dass immer öfter statt des Desktop-PC andere, neue Endgeräte (Devices) wie Smartphones und iPads/Tablet-PCs für den Einstieg in das Internet verwendet werden und diese nicht mehr mit dem bisherigen Browser als Anzeiger arbeiten, sowie nicht über das WWW laufen, sondern mit kleinen, smarten Applikationen, den Apps. Als Grund für diese Entwicklung sehen die Verfasser im „cycle of capitalism“. Unternehmen wie Apple sorgen mit ihren Apps in proprietären Umgebungen und restriktiven Softwareanforderungen (Flash wird von Apples iPad nicht akzeptiert, was dazu führt, dass Webseiten, die diese Technologie verwenden, nicht angesehen werden können) dafür, dass bei entsprechender Akzeptanz durch die User, die Situation der Veränderung beschleunigt. In prognostizierten fünf Jahren sollen sich mehr Mobilgeräte mit Apps im Internet bewegen als Desktop-PCs.²¹¹

Eine Einschätzung, die in ihrer Tendenz auch von anderen geteilt wird. Holger Dambeck fragt in der Technology Review nach dem Ende des PC durch das iPad und diagnostiziert einige Vorteile, die das Tablet bündelt und damit den Desktop-PC mit Browser als Einstieg in das Internet unnötig macht: Leistungsstarke, günstige und

²¹⁰ Die sieben Punkte von O'Reilly könnten noch ergänzt werden durch folgende, die aber mehr als Konsequenz des gesagten aufzufassen sind:

1. Rechtliche Intransparenz: Wenn User persönliche Daten in diversen Websites für die Allgemeinheit zugänglich machen, wird damit auch ihre weitere Verwendung durch dritte ermöglicht. Zusätzlich können Websitebetreiber auf diese Inhalte zugreifen bzw. durch Änderungen der allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) sich dieser Bemächtigen wie das Beispiel Facebook zeigt(e) und die Reaktion darauf mit der Initiative europe-v-facebook.
2. Die Verdienstmöglichkeiten mit Web 2.0 Anwendungen werden intensiv diskutiert und ein endgültiges Urteil steht noch aus.
3. Web 2.0 Seiten zeigen auch im Erscheinungsbild Gemeinsamkeiten (ausgefallene Lautmalerein als Namen etc.).

Vgl. Ebersbach/Glaser/Heigl, 2008, S. 23-26.

Vgl. Europe vs. Facebook, URL: <http://www.europe-v-facebook.org/DE/de.html> [Stand: 08.10.2012].

²¹¹ Anderson, Chris/Wolff, Michael: The Web Is Dead. Long Live the Internet (17.08.2010), Online unter URL: http://www.wired.com/magazine/2010/08/ff_webrip/all/1 [Stand: 09.02.2012].

sparsame Chips, Touchscreen als heute akzeptiertes Eingabegerät, WLAN und UMTS zum günstigen Einstieg ins Internet und eine verblüffend einfache, intuitive Bedienbarkeit. Dennoch verfügt der Desktop-PC über Vorteile, die ein mobiles Endgerät auch in absehbarer Zeit nicht substituieren kann: die Leistungsstärke der Hardware (Verarbeitungsgeschwindigkeit, Speicherkapazität), die Größe des Bildschirms und die komfortable Eingabe über eine externe Tastatur. Das Maß ist in diesen Fällen der Mensch selbst. Denn trotz intensiver Forschung an alternativen Eingaben via Sprache, Gesten oder Handschrift, ist ein Durchbruch in absehbarer Zeit nicht zu erwarten. Und damit bleiben die Größe der Hände und die Fähigkeit auf größeren Bildschirmen mehr sehen zu können, um neben dem reinen Konsumieren von Diensten auch mit komplexen Programmen zu arbeiten, das Asset des Desktop-PCs.²¹²

Letztlich ist es für den einzelnen Nutzer aber gleich, ob er ein Onlineservice via App oder mit seinem Browser nutzt. Die Entscheidung fällt nicht anhand eines Neuigkeitsfaktors, sondern der jeweiligen Lebenssituation: Unterwegs sein heißt eher mobile Nutzung, an einem Schreibtisch eher klassische Nutzung des Desktop-PCs. Detaillierter wird darauf in dieser Arbeit aber nicht eingegangen.

3.10 Die Zivilgesellschaft und ihre Feinde I

Der mit dem Internet geschaffene Raum ist heute für jeden offen. Durch Web 2.0 und Social Software können Inhalte erstellt und veröffentlicht werden. Der digitale Raum ist zwar nicht rechtsfrei (z.B. gilt das Urheberrecht auch im Web), die Möglichkeiten der Rechtsdurchsetzung stellen aber eine Herausforderung dar. Wie reagiert die Politik, die den Anspruch erhebt, Fakten und lebensleitende Realitäten zu schaffen auf diesen schwer kontrollierbaren Raum? In diesem Abschnitt soll an drei ausgewählten Beispielen gezeigt werden, welche Macht das Internet in der weltweiten Wahrnehmung bereits hat und die Politik mit der netzaktiven Öffentlichkeit umgeht, die sich für demokratische Partizipation einsetzt.²¹³

²¹² Vgl. Dambeck, Holger: Das Ende des PC?, in: Technology Review, 7/2010, S. 32-37.

Vgl. Stieler, Wolfgang: Der entfesselte Computer, in: Technology Review, 3/2011, S. 64-67.

²¹³ Der Begriff der Zivilgesellschaft wird in diesem Abschnitt als Forderung nach Bürgerbeteiligung an politischen Prozessen durch den Einsatz der Informationstechnologie verstanden.

3.10.1 Von der Bürgerbeteiligung zum taktischen Instrument

Anfänglich stand vor allem der Gedanke, den Zugang für Menschen zum Internet auch außerhalb von Universitäten zu ermöglichen („Freenets“ in den USA) . In einem weiteren Schritt, um sie auch an kommunalen Prozessen zu beteiligen. Zahlreiche Beispiele aus Europa und den USA zeigen die Bemühungen, die neuen Möglichkeiten der Bürgerbeteiligung durch das Internet einzusetzen.

- Cleveland Freenet (ab 1986 bis 1999) – durchgeführt von der Society for Public Access Computing (SoPAC), gemeinsam mit der Case Western Reserve University²¹⁴
- Public Electronic Network (ab 1986) – durchgeführt von der Stadtverwaltung von Santa Monica (Californien)
- The Blacksburg Elektronik Village (BEV) (www.bev.net)
- The WELL (ab 1985) (www.well.com)
- Seattle Community Network (ab 1994) – „Free Democratic Technology for all“ (www.scn.org)
- Stadt Bologna - Iperbole Programm
- Amsterdam (1994) – die Digitale Stadt (www.dds.nl)
- Internationale Stadt Berlin (1994/1995) – (www.digitalcraft.org)

Ab Mitte der 1990er Jahre wird das Internet zusehends auch als „taktisches Werkzeug im Einsatz für netzexterne politische Ziele genutzt“. Umwelt- und Menschenrechtsorganisationen vernetzen und koordinieren „ihren Protest auf globaler Ebene“.²¹⁵ Ziele wie das World Economic Forum (WEF) in Davos, 1998, oder Treffen der World Trade Organisation (WTO) werden seither medienwirksam mit Protesten begleitet. Der global organisierte politische Widerstand gegen die 3. Konferenz der WTO 1999 erzwang sogar ein Scheitern der Veranstaltung in Seattle. Die Bilder der zumindest 40.000 angereisten Protestanten aus aller Welt, die mit der Lage überforderte Polizei und eine Stadt im Ausnahmezustand prägten die Macht

²¹⁴ Vgl. Cleveland Free-Net, URL: <http://www.atarimax.com/freenet/> [Stand: 16.02.2012].
Vgl. o.V.: Cleveland Free-Net (o.E.), URL:
http://www.atarimax.com/freenet/common/html/about_freenet.php [Stand: 16.02.2012].

²¹⁵ Arns, 2002, S. 44-45.

des Internets als Instrument und Werkzeug „für global koordinierte und organisierte soziale und politische Kampagnen“ nachhaltig.²¹⁶

3.10.2 Die „Person of the year“ behauptet sich

Sozial Software und Web 2.0 trugen das Thema Vernetzung und Austausch in die breite Öffentlichkeit. Der Nutzer stieg zur weithin gehörten Stimme auf, vor der sich das politische Establishment, wie auch Unternehmen nicht mehr verstecken konnten. Eine offizielle Bestätigung erhielt die neue Macht des Computeranwenders durch das Time Magazine, das zum Jahreswechsel 2006/2007 den Internetuser („You“) zur „Person of the Year“ wählte. Begründung: „You. Yes you. You control the information Age. Welcome to your world“. Und weiter: „Who else? This was the year the people took control of the media. You changed the way we see ourselves, and the world we live in, forever.“²¹⁷

Ähnlich im Inhalt drückt es Castells aus: Das Internet ist „ein Hebel gesellschaftlicher Transformation“ um „die Welt von unten nach oben neu zu bauen“.²¹⁸ Und an den Hebeln sitzt der Mensch, der sich Gehör verschaffen kann. Wen das zuerst verunsichert, ist die Politik. Der Ethikprofessor Matthias Rath befindet, dass sowohl der Nationalstaat, als auch multinationale Vereinigungen im virtuellen Raum obsolet sind. Denn „Das Netz ist ortlos. Es kann nicht durch ein immer noch in territorialen Kategorien denkendes Rechtssystem gesteuert werden.“²¹⁹ Für die Unabhängigkeit

²¹⁶ Arns, 2002, S. 45-46.

Vgl. Shah, Anup: WTO Protests in Seattle, 1999 (18.02.2001), Online unter URL: <http://www.globalissues.org/article/46/wto-protests-in-seattle-1999> [Stand: 18.09. 2012].

²¹⁷ Passend dazu bestand das Coverbild aus einem Computerbildschirm mit spiegelnder Folie, die den Betrachter wiedergibt.

o.V.: Person of the year, in: Time, 25.12.2006/01.01.2007, S.3 und Cover.

²¹⁸ Castells, 2005, S. 156-157.

Vgl. Arnold, Judith: Städtische Öffentlichkeit im Internet (25.01.2002), Online unter URL:

http://www.medienheft.ch/dossier/bibliothek/d17_ArnoldJudith.html [Stand: 16.02.2012].

Vgl. Quay, Ray: The Electronic Village. Impact of Electronic Communication Trends on the Form and Function of Local Communities (01.02.1998), Online unter URL:

http://www.acturban.org/biennial/doc_planners/impact_electronic_communication_trends.htm [Stand: 20.03.2008].

Vgl. Patalong, Frank: The Well: Web-Gemeinde zu verkaufen (24.08.2005), Online unter URL:

<http://www.spiegel.de/netzwelt/web/the-well-web-gemeinde-zu-verkaufen-a-371004.html> [Stand: 16.02.2012].

²¹⁹ Matthias Rath zitiert nach:

Zettel, Claudia: Cyberspace: "Der Nationalstaat ist obsolet" (07.01.2011), Online unter:

<http://futurezone.at/netzpolitik/574-cyberspace-der-nationalstaat-ist-obsolet.php> [08.10.2012].

eines von jeder Beeinflussung freien Internet verfasste John Perry Barlow 1996 seiner Unabhängigkeitserklärung des Cyberspace:

“Governments of the Industrial World, you weary giants of flesh and steel, I come from Cyberspace, the new home of Mind. On behalf of the future, I ask you of the past to leave us alone. You are not welcome among us. You have no sovereignty where we gather.”

Er betont in weiterer Folge, keine gewählte Regierung zu haben, ja nie haben zu werden und er erklärt „den globalen sozialen Raum, den wir errichten, als gänzlich unabhängig von der Tyrannei, die Ihr über uns auszuüben anstrebt. Ihr habt hier kein moralisches Recht zu regieren noch besitzt Ihr Methoden, es zu erzwingen, die wir zu befürchten hätten.“²²⁰

Die vor mehr als 15 Jahren veröffentlichte Erklärung hat an seiner Aktualität nichts verloren. Die Piratenpartei Deutschland, 2006 gegründet, sitzt seit 2011 im Berliner Landtag, sieht sich als politischen Ausdruck der Generation, die mit dem Internet aufgewachsen ist und die für wirtschaftliche und politische Freiheit im Internet kämpft: „Der Wandel zur digitalen Gesellschaft stellt einen enormen Entwicklungssprung dar. Sie wirkt sich massiv auf unser soziales Leben, politische Prozesse und unser wirtschaftliches Handeln aus.“ Ihr Ziel ist der mündige Bürger, der freien Informationsfluss voraussetzt. Die Grundlagen sind digitale Kommunikation und Vernetzung. Zum Wohle aller habe der Staat das sicherzustellen, denn „mit den neuen digitalen Technologien“ können „bisher ungeahnte Potenziale“ freigelegt werden.²²¹ Dafür ist seitens der Politik Wissen um und Verständnis für partizipative Mechanismen in der Arbeit für den Bürger zu entwickeln. Der geänderte soziale Austauschprozess macht sich in der Macht der Netzwerke deutlich, die, laut Peter Kruse, nach drei Prinzipien arbeiten: hohe Vernetzungsdichte (Kanten), eine „große Zahl spontan aktiver Elemente (Knoten) und die Begünstigung kreisender Erregungen durch das einfache Wiedereinspeisen von Impulsen (Retweet, Facebook-Like oder +1)“. Erscheinungen wie Hypes werden zum Alltag, die

²²⁰ Barlow, John Perry: A Cyberspace Independence Declaration (09.02.1996), Online unter URL: http://w2.eff.org/Censorship/Internet_censorship_bills/barlow_0296.declaration [Stand: 08.10.2012]. Das deutsche Zitat stammt aus:

Barlow, John Perry: Unabhängigkeitserklärung des Cyberspace (29.02.1996), Online unter URL: <http://www.heise.de/tp/artikel/1/1028/1.html> [Stand: 08.02.2012].

²²¹ Vgl. o.V.: Digitale Gesellschaft (o.E.), Online unter URL: <http://www.piratenpartei.de/politik/wissensgesellschaft/digitale-gesellschaft/> [Stand: 08.10.2012].

Möglichkeit von Vorhersagen werden aufgrund der Nichtlinearität der Entwicklung schwer bzw. konvergieren „gegen null“.²²²

Ein Beispiel für die Macht der Netzwerkgesellschaft ist die Arabische Revolution. Die Arabische Revolution erschütterte ab Dezember 2010 Nordafrika und den Nahen Osten. Den Beginn machte Tunesien, wo die Menschen gegen ihren Langzeitdiktator Zine el-Abidine Ben Ali auf die Straßen gingen. Knapp ein Monat später war er gestürzt. Der Erfolg war der Auftakt für Proteste in Ägypten, dem Jemen, Bahrain, Libyen und Syrien. Im Laufe des Jahres 2011 stürzten Hosni Mubarak (Ägypten), Muammar Gaddafi (Libyen) und Ali Abdullah Saleh (Jemen).²²³ Die noch verbleibenden Hamad bin Isa al-Khalifa (Bahrain) und vor allem Bashar al-Assad (Syrien) können sich nur mit Militärgewalt an der Macht halten.

Wie kam es zur Arabischen Revolution, die auch Arabischer Frühling genannt wird? Es waren zumindest zwei Komponenten: die Bereitschaft, auf die Straße demonstrieren zu gehen und die Möglichkeiten, Social Media/Web 2.0 zur Organisation, Berichterstattung und Mobilisierung einzusetzen. Gefilmt wurden Gräueltaten der Militärs und der Polizei, ebenso wie verletzte und sterbende Demonstranten. Das Material wurde direkt auf YouTube gestellt, oder, wenn Internet und Mobilfunk gesperrt wurden, auf Datenträgern über die Grenze geschafft, um von dort die Filme hochzuladen aber auch Nachrichtensender wie Al-Jazeera zu übermitteln. Blogs und intensiv genutzte Facebook-Seiten (z.B. „We are all Khaled Said“)²²⁴ wurden zur Mobilisierung und Koordinierung eingesetzt. Zusätzlich wurden SMS verwendet um u.a. Flashmobs zu organisieren.²²⁵

Wie groß der Anteil der neuen Medienmöglichkeiten am Gelingen der Revolutionen war ist nicht seriös zu sagen. Aber ohne sie wäre es nicht gegangen.²²⁶ Ein

²²² Kruse, Peter: Hoffnungsträger Netzwerk, in: Wired, 1/2012. S. 45-46.

²²³ Vgl. o.V.: Frühlingserwachen, in: Profil. Das unabhängige Nachrichtenmagazin Österreichs, 51/52/2011, S. 23.

²²⁴ Der junge Programmierer Khaled Said war im Sommer 2010 von der Polizei aus einem Internetcafé in Alexandria auf die Straße gezerrt und zu Tode geprügelt worden. Er gilt als die Symbolfigur der Revolution in Ägypten.

Vgl. We are all Khaled Said, URL: <http://www.facebook.com/elshaheed.co.uk> [Stand: 09.02.2012].

²²⁵ Vgl. Mattke, Sascha/Pollock, John: Die Technik des Aufstands, in: Technology Review, 10/2011, S. 38.

²²⁶ In allen genannten Ländern waren es allein die Bürger, die den Sturz ihrer Diktatoren schafften. Libyen war ein Sonderfall, denn dort halfen Kampflieger der NATO und des Golfkooperationsrates die militärische Macht Muammar Gaddafis zu brechen. Zusätzlich unterstützte das amerikanische Außenamt die Rebellen mit Internettechnikern zur Herstellung einer Infrastruktur um von der Hauptstadt Tripolis unabhängig zu sein.

tunesischer Hacker, der unter dem Pseudonym Foetus arbeitet: „Facebook war so etwas wie das Navigationssystem für diese Revolution.“ Und weiter: „Ohne die Straße gibt es keine Revolution, aber wenn man Facebook dazunimmt, bekommt man echtes Potenzial.“²²⁷

3.10.3 ... und die Politik wehrt sich

3.10.3.1 Beispiel China

Die Möglichkeit, im Internet zu regieren haben die, die seine Infrastruktur beherrschen. In totalitär geführten Staaten ist Internetzensur ein mit aller Macht eingesetztes Mittel zur Unterdrückung nicht gewünschter Information und Meinung. Die OpenNet Initiative informiert auf ihrer Website detailliert darüber, welches Land auf der Welt welche Inhalte filtert und oder verbietet.²²⁸ Zu den meistgenannten Ländern zählt China, zugleich die größte Internation der Welt.²²⁹ Das Land wird unterstützt von westlichen Internetkonzernen wie Cisco, Microsoft oder Nokia Siemens Networks, die sich lukrative Aufträge erwarten, bei der Durchführung einer möglichst lückenlosen Zensur.²³⁰ Das „Golden Shield“ der Pekinger Zentralregierung zieht eine „Chinesische Mauer 2.0“ (Der Spiegel) um das Internet und arbeitet absolut lückenlos.²³¹ Zuletzt wurde die in fünf Städten bereits eingesetzte Maßnahme der persönlichen Anmeldung vor dem Einstieg in das Internet für das gesamte Land als bindend angekündigt.²³² Davor wurden mit Baidu und Sohu.com eigene Suchmaschinen eingeführt, die unliebsame Fragen falsch beantworten oder Anfrager überhaupt sperren. Der Versuch Googles, sich den Zensurvorschriften der Behörden zu widersetzen, endete mit einem teilweisen Rückzug des Unternehmens aus

Vgl. Calabresi, Massimo: Head of State, in: Time, 07.11.2011, S. 28-29.

²²⁷ Mattke, Sascha/Pollock, John: Die Technik des Aufstands, in: Technology Review, 10/2011, S 40.

²²⁸ OpenNet Initiative, URL: <http://opennet.net/> [Stand: 08.02.2012].

²²⁹ Laut Internetworldstats nutzen 485 Millionen Chinesen das Internet, das sind 50% aller Internetuser in Asien und 44,2% aller User weltweit. Dagegen gehen in den USA 272 Millionen Menschen online, was 13% aller Internetuser weltweit bedeutet. (Zahlen: Juni 2011)

Internetworldstats, URL: <http://www.internetworldstats.com/> [Stand: 08.02.2012].

²³⁰ Vgl. Darnstädt, Thomas/Hornig, Frank/Müller, Martin U., u.a.: freiheit@unendlich.welt, in: Der Spiegel, 33/2009, S. 68-81.

²³¹ Die Internetprovider sind verpflichtet, jeden Seitenaufruf zu überprüfen.

Schmundt, Hilmar/Wagner, Wieland: Chinesische Mauer 2.0, in: Der Spiegel, 18/2008, S. 184-186.

²³² Vgl. o.V.: Sorgen wegen Bürgerrechten „unnötig“ (28.12.2012), Online unter URL:

<http://news.orf.at/stories/2158544/2158550/> [Stand: 07.01.2013].

Vgl. Wang, Yuanyuan: China's legislature adopts online info rules to protect privacy (28.12.2012), Online unter URL: http://news.xinhuanet.com/english/china/2012-12/28/c_132069320.htm [Stand: 07.01.2013].

China. Nach Zugeständnissen wurde die Lizenz jedoch wieder verlängert. Gegen die in der Popularität dominierenden beiden chinesischen Suchmaschinen (die auch wirtschaftlich am Heimatmarkt voranliegen) kommt jedoch auch das Internetunternehmen aus den USA nicht vorbei. Als Suchergebnisse bieten alle regierungsfreundliche Treffer an (z.B. Dalai Lama sei „ein Sklaventreiber“ oder es ergibt sich ein Verbindungsfehler).²³³

Neben vergleichbaren Ergebnissen bei Suchabfragen bleibt es ein Geheimnis, nach welchen Worten Zensoren suchen und – davon abgeleitet – welche Inhalte gelöscht werden. In einer groß angelegten Studie von drei Wissenschaftlern der Carnegie Mellon University, USA, wurden rund 1,3 Millionen zufällig ausgewählter Nachrichten der chinesischen Microblogging-Site Sina Weibo untersucht mit dem Ergebnis, dass 212.583 gelöscht wurden (was 16,25% entspricht). Um feststellen zu können, welche Worte politisch sensibel sind, wurden die Nachrichten mit solchen verglichen, die via Twitter, die als unzensiert gelten, versendet wurden. Das Ergebnis: „there exists a certain set of terms whose presence in a message leads to a higher likelihood for that message’s deletion“. Zur Methode der Messung: „a comparative analysis of term frequencies on Twitter vs. Sina provides a method for identifying suppressed political terms that are currently salient in global public discourse.“ Die Ergebnislisten beinhalten Stichworte, Namen von politisch brisanten Personen Chinas wie Liu Xiaobo (chinesischer Friedensnobelpreisträger), Gerichtsbarkeit und Glaube (Beijing Municipal Prison, Falun Gong), aber auch vermeintlich westliches Lebensgefühl (Playboy) und verbotene politische Werke (*Mein Kampf*).²³⁴

²³³ baidu.com liefert nach einem Test für das Stichwort Dalai Lama Ergebnisse wie „ein Sklaventreiber“ oder dass „das tibetanische Volk seine Rückkehr nicht wünscht“ (Wirtschaftsblatt). Die Suche nach der Falun-Gong-Bewegung endet bei baidu.com mit einem Verbindungsfehler, ebenso bei Yahoo wie auch bei Google. (Der Spiegel).

Prazak, Robert: Staat versus Web, in: Wirtschaftsblatt, 25.03.2010, S. 13.

Follath, Erich/Lorenz, Andreas/Rohr, Mathieu von, u.a.: Goliath gegen Goliath, in: Der Spiegel, 13/2010, S. 95.

Die Aktie von Baidu legte zwischen 2009 und 2010 um 337% zu. Baidu und Sohu.com kommen im gleichen Zeitraum auf ein Umsatzplus von 95,8% bzw. 83,9%.

Vgl. o.V.: Baidu und Sohu lassen Google alt aussehen, in: Wirtschaftsblatt, 25.03.2010, S. 13.

Der Versuch von Google der Zensur zu trotzen (Anfang 2010) folgte ein Rückzug aus China durch die Umleitung der Suchanfrage von Google.cn auf Google.com.hk in Hongkong. Aus Angst die Lizenz vollständig zu verlieren wurden Zugeständnisse gemacht und Google bekam am 30. Juni 2010 wieder die Zulassung für China.

Vgl. Drummond, David: An Update on China. The Official Google Blog (09.07. 2010), Online unter URL: <http://googleblog.blogspot.com/2010/06/update-on-china.html> [Stand: 08.02.2012].

Vgl. Follath, Erich/Lorenz, Andreas/Rohr, Mathieu von, u.a.: Goliath gegen Goliath, in: Der Spiegel, 13/2010, S. 90-99.

²³⁴ Die gesamte Studie wurde in *First Monday, Peer-Reviewed Journal on the Internet*, veröffentlicht und kann im Internet abgerufen werden.

3.10.3.2 Beispiel WikiLeaks

Seit ihrer offiziellen Gründung 2007 veröffentlicht die WikiLeaks Organisation „important news and information“.²³⁵ Ihr Ziel ist es, im Namen der Informationsfreiheit und des Menschenrechts²³⁶ Geheimdokumente zu veröffentlichen, die den Umgang von politischen Machthabern, wie auch Unternehmen dokumentieren. Zugetragen werden diese Dokumente von Whistleblowern, von Menschen, denen Handlungen gegen das Menschenrecht in ihren Organisationen nicht passt und die eine Möglichkeit suchen, die Öffentlichkeit über das Unrecht zu informieren ohne dabei verraten zu werden. Julian Assange, Sprecher von WikiLeaks: „Wahre Demokratie gibt es nicht im Weißen Haus“, sie sei vielmehr der „Widerstand von Menschen, die mit der Wahrheit gegen Lügen vom Tahrir bis London bewaffnet sind“.²³⁷

Angeprangert wurde von WikiLeaks u.a. die Korruption in Kenia, das Abkommen zwischen der EU und den USA zur gemeinsamen Auswertung von Bankdaten, Kriegsverbrechen in Afghanistan u.v.m. Großes mediales Aufsehen erregte WikiLeaks mit der Veröffentlichung von 250.000 diplomatischen US-Berichten. Die in diesen Berichten geäußerten Meinungen über Politiker und Regierungen in der ganzen Welt brachten die USA in einen beträchtlichen Erklärungsnotstand. Die Folge war ein Art Kriegserklärung der USA an WikiLeaks und seinen Sprecher Julian Assange: Sarah Palin, die ehemalige Gouverneurin von Alaska, sagte: „He [Assange, Anm. d. Verf.] is an anti-American operative with blood on his hands“.²³⁸ Für die Außenministerin Hillary Clinton war die Veröffentlichung ein „Angriff auf Amerikas

Bamman, David/O'Connor, Brendan/Smith, Noah A.: Censorship and deletion practices in Chinese social media, in: First Monday, Vol. 17, No. 3, 5. March 2012, Online unter URL: <http://www.uic.edu/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/viewArticle/3943/3169> [Stand: 09.02.2012].

Vgl. Yang, Xifan: Weibo, in: Wired, 2/2012, S. 70-76.

²³⁵ Wikileaks, URL: <http://www.wikileaks.org/About.html> [Stand: 09.02.2012].

²³⁶ „The broader principles on which our work is based are the defence of freedom of speech and media publishing, the improvement of our common historical record and the support of the rights of all people to create new history. We derive these principles from the Universal Declaration of Human Rights.“

Wikileaks, URL: <http://www.wikileaks.org/About.html> [Stand: 09.02.2012].

²³⁷ o.V.: Assange: WikiLeaks will eine Mio. Dokumente veröffentlichen (20.12.2012), Online unter URL: <http://www.orf.at/stories/2157547/> [Stand: 22.12.2012].

²³⁸ Palin, Sarah: Serious Questions about the Obama Administration's Incompetence in the Wikileaks Fiasco (29.11.2010), Online unter URL: http://www.facebook.com/note.php?note_id=465212788434 [Stand: 30.10.2012].

außenpolitische Interessen“. Die Zeitung *National Review* fragte: „Warum ist Assange noch nicht tot?“²³⁹

Assange wurde nicht getötet, aber wegen angeblicher Vergewaltigung verhaftet, musste Ende 2010 in Haft und lebt gegenwärtig als „Geschätzter Gast“²⁴⁰ in der Londoner Botschaft von Ecuador. Die WikiLeaks Domain wurde mehrfach gesperrt und nur dank Aktivisten, die die WikiLeaks Website spiegelten, konnten die Inhalte zugänglich bleiben. Amazon sperrte zeitweise die Server für WikiLeaks (auf betreiben von Joe Liebermann, US-Senatsabgeordneter) und durch einen Boykott von Banken (Bank of America, PostFinance), Kreditkartenunternehmen (Visa, Mastercard) und PayPal wurde die Möglichkeit, der Non-Profit-Organisation zu spenden, genommen, was zur Einstellung von Veröffentlichungen führte.²⁴¹

WikiLeaks: „Schon fast ein Jahr lang kämpft WikiLeaks gegen ein unrechtmäßiges Finanzembargo. Eine Handvoll US-Finanzkonzerne darf nicht darüber bestimmen können, wie die ganze Welt mit ihrem Geldbeutel abzustimmen hat.“²⁴² Thomas Darnstädt, Jurist und Journalist, fasste die politischen Reaktionen zusammen, die im Zusammenspiel mit den unter Druck gesetzten Unternehmen, enorm waren: „Bedrohlicher als WikiLeaks ist die Jagd auf WikiLeaks“.²⁴³

Besonderen Widerstand leistete die Gruppe Anonymous, die seit 2010 mediale Aufmerksamkeit erhält. Ohne offensichtliche innere Struktur werden von Anonymous-Gruppen in aller Welt Unternehmen und öffentliche Einrichtungen gehackt, um gesellschaftspolitische Anliegen voranzutreiben und die Meinungsfreiheit, die sie meinen, zu ermöglichen. Im Fall von WikiLeaks wurde die Vergeltungsaktion Operation Payback gestartet, die mit massenhaft ausgesendeten Anfragen die Server von PayPal, Visa und Mastercard zum Absturz brachten. Weitere Hackangriffe von Anonymous: Aus einem NATO-Sever wurde Datenmaterial gestohlen; ManTech International Corporation, ein Dienstleister der US-

²³⁹ Hillary Clinton und National Review zitiert nach: Ertel, Manfred/Evers, Marco/Folath, Erich, u.a.: Der etwas andere Krieg (13.12.2010), Online unter URL: <http://www.spiegel.de/spiegel/print/d-75638332.html> [Stand: 30.10.2012].

²⁴⁰ o.V.: Assange: WikiLeaks will eine Mio. Dokumente veröffentlichen (20.12.2012), Online unter URL: <http://www.orf.at/stories/2157547/> [Stand: 22.12.2012].

²⁴¹ Vgl. Ertel, Manfred/Evers, Marco/Folath, Erich, u.a.: Der etwas andere Krieg (13.12.2010), Online unter URL: <http://www.spiegel.de/spiegel/print/d-75638332.html> [Stand: 30.10.2012].

²⁴² Zitiert nach: Reisinger, Don/Beiersmann, Stefan: Geldmangel: Wikileaks stoppt vorerst Veröffentlichungen (25.10.2011), Online unter URL: <http://www.zdnet.de/41557460/geldmangel-wikileaks-stoppt-vorerst-veroeffentlichungen/> [Stand: 08.10.2012].

Vgl. dazu Wikileaks, URL: <http://www.wikileaks.org/> [Stand: 09.02.2012].

²⁴³ Darnstädt, Thomas: Verrat als Bürgerpflicht?, in: Der Spiegel, 50/2010, S. 98.

amerikanischen Bundespolizei, wurden 400 MB Daten und Dokumente entwendet, um diese anschließend online zu stellen; eine Million Kundendaten wurden von Sony gestohlen und im Netz veröffentlicht.²⁴⁴

3.10.3.3 If you can't beat them, invite them: Barack Obama

Es geht auch anders. Nicht Politik gegen die Netzgemeinschaft, sondern Politik für und mit der Netzgemeinschaft. Der Präsident der Vereinigten Staaten von Amerika, Barack Obama, schaffte 2008 mit Hilfe einer Mischung aus Online- und Offline-Aktivitäten den Sprung in das Weiße Haus. Für Thomas Gensemer, Mitarbeiter der Agentur Blue State Digital, die die Website BarackObama.com gestalteten, fundiert der Erfolg von Obama in dessen Fähigkeit, den Menschen zuzuhören. Dabei dient die Technik als Mittel zur Darstellung. Nicht der Kandidat stand im Mittelpunkt, sondern „die Unterstützung der Leute selbst war die Story“. Menschen einer Stadt oder Region wurden miteinander vernetzt und – offline – in den Wahlkampf einbezogen: „von Angesicht zu Angesicht, von Nachbar zu Nachbar. Das Sammeln von E-Mailadressen war nur Mittel zu diesem Zweck“.²⁴⁵

Im Wahlkampf 2012 wurden soziale Netzwerke stark eingebunden. Dafür sind Facebook-Fans und Twitter-Follower mit bestehenden E-Mailadressen in eine Datenbank, genannt VoteBuilder, eingepflegt worden, die „Daten von mehr als 190 Millionen Amerikanern enthält – vom Wahlverhalten bis zur Anschrift.“ Zusammen mit Datensätzen, die von Bonuspunkteprogrammen (z.B. Payback) gekauft wurden ergibt das ein „Mash-up von Kundeninformationen und Wählerprofilen“²⁴⁶, wie sie bislang noch nie in der politischen Wahlwerbung eingesetzt wurden. Zusätzlich sind die Unterstützer aufgefordert worden, durch ein Einloggen auf der Kandidatenwebsite ihre Facebook-Kontakte dem Wahlkampfteam um Obama zu öffnen.²⁴⁷

²⁴⁴ Vgl. Rosenbach, Marcel/Schmundt, Hilmar: Freie Radikale, in: Der Spiegel, 33/2011, S. 34-38.

²⁴⁵ Thomas Gensemer zitiert nach: Eckl-Dorna, Wilfried: "Das Rückgrat von Obamas Erfolg war eine E-Mail-Beziehung" (01.05.2009), Online unter URL: <http://www.wiwo.de/politik/ausland/online-wahlkampf-das-rueckgrat-von-obamas-erfolg-war-eine-e-mail-beziehung/5538106.html> [Stand: 24. April 2012].

²⁴⁶ Laar, Julius van de: Der Gläserne Wähler, in: Wired, 1/2012. S. 44.

²⁴⁷ Vgl. Laar, Julius van de: Der Gläserne Wähler, in: Wired, 1/2012. S. 43-44.

3.11 Die Zivilgesellschaft und ihre Feinde II Internet als Agora und digitaler Schwarzmarkt

Nachdem der Computer und das Internet in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts die Arbeitswelt grundlegend verändert haben (siehe Kapitel 2), stehen seit Beginn des neuen Jahrtausends mit Social Software und Web 2.0 jedem Internetnutzer Instrumente zur Verfügung, mit denen verloren gegangene Souveränität im privaten wie im öffentlichen Leben zurückgewonnen werden können. Die neuen Möglichkeiten der Präsentation und Meinungsäußerung sind mächtig zum Vorteil aber auch zum Nachteil der Nutzer. Denn, so O'Reilly: „Das Internet wird zu einem Kleber, der alles verbindet, was wir anfassen“.²⁴⁸ Das Mitmach-Web in all seiner Pluralität griffig zu fassen, formuliert Michael Ghezze: Web 2.0 stehe schlicht für die Tatsache, dass wir „einen guten Teil unserer Kommunikation und unseres Alltagsleben, sei es beruflich oder privat, ins Web verlagern“²⁴⁹. Und Michael Bächle mit Betonung auf die Wirtschaft hält fest, dass das Web 2.0 die „Agora des Internets“ ist, weil Kunden den neu gefundenen Platz nutzen, um sich über Unternehmen und Produkte auszutauschen. Das führt zu einer völlig neuen Dimension der Tatsache, dass Märkte „Orte der Kommunikation, des Gesprächs“ sind.²⁵⁰ Web 2.0 schaffte den Menschen neue Einflussmöglichkeiten sowie Unternehmen neue Ansprache- und Einbindungsmöglichkeiten.

Die Verbindung von digitalem Leben und dem Begriff Agora muss deutlich weiter gefasst werden, weil die Agora nicht nur Handels- und Marktplatz, sondern auch Mittelpunkt des öffentlichen Lebens für alle Bürger war. Wenn davon ausgegangen werden kann, dass der Mensch mehrere Stunden seines Tages im Internet verbringt²⁵¹, etabliert sich die digitale Welt als so wichtig wie der reale Wohnsitz. Und

²⁴⁸ Stöcker, Christian: „Wir betreten eine neue Welt“. Interview mit Tim O'Reilly, in: Spiegel Special, 3/2007, S. 29.

²⁴⁹ Michael Ghezze ist Gründer und Geschäftsführer Confare IT- und Marketingberatungsgesellschaft. Ghezze, Michael: Keine Angst vor Web 2.0 (2009), Online unter URL: http://www.confare.at/6721_DE-Veroeffentlichungen_%28%21%21%21_Autom._im_Netz%21%29-Keine_Angst_vor_Web_2.o_a3_boom_Nov_09.pdf [Stand: 08.10.2012].

²⁵⁰ Bächle, Michael: Web 2.0 viel mehr als ein Hype, in: Wirtschaftsinformatik & Management, Vol. 1, Nr. 1, 2009, S. 15, 17.

²⁵¹ Laut einer Studie des Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien, Deutschland, sind Internetnutzer durchschnittlich 140 Minuten am Tag online. Wobei diese Zeit aktiv verbracht wird, also ohne Einrechnung der Zeit, in der eine Webseite im Hintergrund geöffnet ist.

Vgl. Bitkom - Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e.V., Pressemitteilung: Der typische Internetjunge ist jung und männlich (19.06.2011), Online unter URL:

damit erfüllt der Begriff Agora eine wesentliche Facette auch in der digitalen Variante des 21. Jahrhunderts: der persönliche Austausch. Das Ich des Nutzers findet sich in seinem gesamten Umfang nicht nur in der realen Welt, sondern auch in der digitalen wieder. Dort wird agiert, kommuniziert, kurz: gelebt mit allen Wünschen und Vorstellungen.

Umso bedrohlicher werden wirtschaftlich motivierte Aktionen der Politik eingeschätzt, die den digitalen Lebensraum einschränken möchten. Wie oben bereits beschrieben, versucht die Politik (vorrangig in nicht demokratischen Ländern) mit Restriktionen, die Freiheit im Internet zu beschneiden. In einem besonderen Fall kommt die Wirtschaft der Politik zu Hilfe. Mit dem Versuch, die Urheberrechte im Internet durchzusetzen, wurde auf Initiative von Medienunternehmen ein Gesetzesentwurf erarbeitet, der ihren Forderungen nachhelfen soll. Der vor allem in den USA viel diskutierte Gesetzesentwurf, unter dem Kürzel SOPA (Stop Online Piracy Act) bekannt, würde es Urheberrechtinhabern ermöglichen, gegen Betreiber von Internetseiten, deren Inhalte gegen US-amerikanisches Urheberrecht verstoßen, Verfügungen einzubringen.²⁵² Heftige Proteste von Internetunternehmen stoppten den Entwurf Anfang Jänner 2012. Unter den protestierenden Unternehmen war auch Google zu finden, ein Unternehmen, das bei der Verwertung digitaler Daten seiner Nutzer eine Vorreiterrolle einnimmt. Die Verteidigung des Geschäftsmodells ist Google viel Geld wert: Wie die New York Times am 23. Mai 2012 berichtet, hat das Unternehmen in den ersten drei Monaten des Jahres 5,03 Millionen US-Dollar für Lobbying ausgegeben. Damit deutlich mehr als Apple (500.000,- \$), Facebook (650.000,- \$), Amazon (870.000,- \$) und Microsoft (1.790.000,- \$) zusammen. Beträge, die nicht nur der Verteidigung der Informationsfreiheit im Netz dienen, sondern auch zum

http://www.bitkom.org/files/documents/bitkom_presseinfo_dauer_internetnutzung_19_06_2011.pdf [Stand: 10.02.2012].

²⁵² Vgl. Eine Liste der Unternehmen und Organisationen, die SOPA unterstützen, sowie der Organisationen, die gegen SOPA auftreten, findet sich auf der Website von OpenCongress. OpenCongress, URL: <http://www.opencongress.org/bill/112-h3261/money> [Stand: 23.04.2012]. Vgl. Marlowe, Beth: SOPA (Stop Online Piracy Act) debate: Why are Google and Facebook against it? (17.11.2011), Online unter: http://www.washingtonpost.com/business/sopa-stop-online-piracy-act-debate-why-are-google-and-facebook-against-it/2011/11/17/gIQAyLubVN_story.html?tid=pm_business_pop [Stand: 23.04.2012]. Vgl.: Bell, Melissa: SOPA: The chart that may have Internet firms worried (16.11.2011), Online unter URL: http://www.washingtonpost.com/blogs/blogpost/post/sopa-the-chart-that-may-have-internet-firms-worried/2011/11/16/gIQAQfGQSN_blog.html [Stand: 23.04.2012]. Vgl. Tsukayama, Hayley: Five things to know about SOPA (16.11.2011), Online unter URL: http://www.washingtonpost.com/blogs/post-tech/post/five-things-to-know-about-sopa/2011/11/16/gIQA4t4UtRN_blog.html [Stand: 23.04.2012].

Schutz der je eigenen Geschäftsmodelle, die durch eine intensive Diskussion über den Datenschutz in Bedrängnis kommen.²⁵³

Ähnlich umstritten ist ACTA, das Anti-Counterfeiting Trade Agreement, das als internationales Handelsabkommen allen teilnehmenden Ländern die gleichen Möglichkeiten geben soll um gegen Urheberrechtsverletzungen und Produktpiraterie vorzugehen. So sollen Internet-Provider behördlich gezwungen werden können, IP-Adressen von Nutzern bekannt zu geben um rechtlich gegen Urheberrechtsverletzungen vorgehen zu können. Die Kritiker fürchten auf diesem Weg einen Eingriff in die Meinungsfreiheit im Internet und mit dem Argument von Rechtssicherheit für immaterielle Güter eine Form von Zensur im Internet zu etablieren.

Durch intensive Proteste wurde das Gesetz noch von keinem Staat der Europäischen Union bislang ratifiziert und damit umgesetzt. Während Deutschland bei der offiziellen ACTA-Unterzeichnung in Tokio am 26. Jänner 2012 nicht dabei war und das Gesetz offiziell derzeit nicht behandelt wird, unterzeichnete Österreich das bilaterale Abkommen mit weiteren 22 Mitgliedsstaaten der EU in Tokyo. Von der Richtigkeit und Wichtigkeit des Abkommens überzeugt unterstellte Wirtschaftsminister Reinhold Mitterlehner den Kritikern des Abkommens übertriebene Artikulation. Erst intensive Bürgerproteste, sowie Proteste der Opposition (Die Grünen), wie auch von Regierungsmitgliedern (Wolfgang Waldner, Staatssekretär im Außenministerium) führten auch in Österreich zu einem Aufschub der Ratifizierung.²⁵⁴

²⁵³ Google findet sich unter vielen anderen auf der Liste der Gegner von SOPA. Vgl. OpenCongress, URL: <http://www.opencongress.org/bill/112-h3261/money> [Stand: 23.04.2012]. Vgl. Perlroth, Nicole: Under Scrutiny, Google Spends Record Amount on Lobbying (23.04.2012), Online unter: <http://bits.blogs.nytimes.com/2012/04/23/under-scrutiny-google-spends-record-amount-on-lobbying/> [Stand: 24.04.2012].

Zum Thema Datenschutz und Facebook läuft in Irland ein Prozess gegen Facebook, der vom Wiener Jus-Studenten Max Schrems angestrengt wurde und der als der größte gilt, den Facebook jemals bestreiten musste.

Vgl. Prummer, Julia: Der Mann, der Facebook nervt (20.04.2012), Online unter URL: <http://www.sueddeutsche.de/digital/datenschutz-aktivist-schrems-der-mann-der-facebook-nervt-1.1337259> [Stand: 24.04.2012].

Die Website der Initiative von Max Schrems: Europe vs. Facebook, URL: <http://www.europe-vs-facebook.org/DE/de.html> [Stand: 08.10.2012].

²⁵⁴ Wedekind, Klaus/Leidel, Thomas: Außenamt legt ACTA auf Eis (10.02.2012), Online unter URL: <http://www.n-tv.de/technik/Aussenamt-legt-ACTA-auf-Eis-article5464826.html> [Stand: 23.04.2012]. Offizielle Mitteilung des Ministry of Foreign Affairs of Japan über die Vertragsunterzeichnung: Signing Ceremony of the EU for the Anti-Counterfeiting Trade Agreement (ACTA) (26.01.2012), Online unter URL: http://www.mofa.go.jp/policy/economy/i_property/acta1201.html [Stand: 23.04.2012].

Bei allem Protest und der Feststellung, dass das Web „der Öffentlichkeit“ gehört (Tim Berners Lee), bleibt die Frage nach Rechtssicherheit für Contentanbieter bestehen. Die von der Wirtschaft eingebrachten Argumente des Einnahmenentgangs und damit verbundenen wirtschaftlichen Schaden, der auch Arbeitsplätze gefährdet, sind vom Gesetzgeber nicht beantwortet worden. Ob der Gesetzgeber dafür aber überhaupt zuständig ist, hinterfragt die Piraten-Partei in Deutschland. Die Entwicklung von Verwertungsmodellen sei keine Aufgabe der Politik, so die Piraten. Und weiter: „Es ist nicht die Aufgabe des Staates, Geschäftsmodelle aus der analogen Zeit in das digitale Zeitalter zu retten“. ²⁵⁵ Was offen bleibt, ist dennoch die Frage, wie digitale Inhalte urheberrechtlich geschützt werden können, der digitale Schwarzmarkt zugunsten fairer Abgeltung von Urheberrechten gewendet werden kann und Nutzer von Downloads nicht als Verbrecher (Raubkopierer) behandelt werden. ²⁵⁶

3.12 Die aufgekündigte Unabhängigkeitserklärung

*„du und ich wir war´n doch damals zusamm´n
auf der Demo dabei
gegen die Volkszählung weißt du noch
1987 im Mai
jetzt kann man dich facebooken und twittern
oder studivzern · kann dich posten oder bloggen
mit dir chatten oder zocken · myspacen oder googlen
deinen Urlaubsfilm abnudeln · auf Youtube oder Clifish
einfach so von jedem Schreibtisch
[...]
du wolltest früher nie dass irgendwer
über dich Erkenntnis gewinnt“
Ina Müller²⁵⁷*

Vgl. o.V.: ACTA in Österreich so gut wie fix. Staatssekretär für Aussetzen von ACTA-Ratifizierungsprozess (14.02.2012), Online unter URL:

http://www.wienerzeitung.at/themen_channel/wz_digital/digital_life/435583_ACTA-in-Oesterreich-so-gut-wie-fix.html [Stand: 23.04. 2012].

Vgl. o.V.: ACTA-Protest in Österreich: Österreich setzt ACTA-Entscheidung aus (22.02.2012), Online unter URL: <http://derstandard.at/1329870018080/EuGH-prueft-Oesterreich-setzt-ACTA-Entscheidung-aus> [Stand: 23.04.2012].

Vgl. das internationale Protestwiki STOPP ACTA, URL: http://wiki.stoppacta-protest.info/Main_Page [Stand: 23.04.2012].

Vgl. das österreichische Protestwebsite, URL: <http://www.stopp-acta.at/> [Stand: 23.04.2012].

Vgl. o.V.: Acta-Abkommen. Tausende protestieren für Netzfreiheit (25.02.2012), Online unter URL: <http://www.spiegel.de/netzwelt/netzpolitik/0,1518,817554,00.html> [Stand: 23.04.2012].

²⁵⁵ Zitat der Piraten-Partei und von Tim Berners Lee aus: Fischer, Frederik/Kleinz, Torsten/Moorstedt, Michael, u.a.: Warum das Netz am Abgrund steht, in: Wired, 1/2012, S. 63, 68.

²⁵⁶ Vgl. Staudegger, Elisabeth: Fakten zu ACTA, in: JUSit, IT-Recht, 3/2012, S. 90.

²⁵⁷ Die deutsche Sängerin, Moderatorin und Kabarettistin Ina Müller nimmt sich in ihrer Art dem Thema Social Software an und trifft die Eckpunkte von positiver (Kontaktpflege) wie negativer

Dem Versuch, die Hoheit beim freien Handeln im Internet nicht aus der Hand zu geben, steht die Freiwilligkeit gegenüber, private Daten jedem zur Verfügung zu stellen. Legendär ist die Pointe des Wiener Kabarettisten Michael Niavarani, der in seinem Programm *Encyclopaedia Niavaranica* über Facebook sagt: „Facebook ist Stasi auf freiwilliger Basis“.²⁵⁸

Worüber das Publikum bei Niavarani lacht, hat einen wahren Kern. Noch nie war der Mensch bereit, freiwillig so viel über sich preiszugeben, wie heute. Die Unabhängigkeitserklärung des Cyberspace von John Perry Barlow aus dem Jahr 1996 (siehe weiter oben) scheint vergessen. Mit jedem Akzeptieren einer Nutzervereinbarung werden auch die Datenschutzbestimmungen akzeptiert, die, mit wenigen Ausnahmen (z.B. Wikipedia), Regelungen zum Erfassen, Verarbeiten und zum Verkauf, bzw. zur Verwendung der persönlichen Angaben, beinhalten.

Zum Erfassen der Daten (Statusmeldungen, Postings, Kommentare, Bilder, Verlinkungen, Empfehlungen etc.) werden kleine Programme, Cookies genannt, eingesetzt, die beim Aufruf von Seiten automatisch heruntergeladen werden und das Nutzerverhalten in weiterer Folge aufzeichnen. Solche Cookies werden nicht nur von den Betreibern der Websites ausgewertet, sondern auch weiterverkauft. Verbunden mit Daten, die von einem Nutzer in anderen Datenbanken zu finden sind, können auf diese Weise umfassende Profile von Menschen erstellt werden, was sie wann gemacht haben, wofür sie sich interessieren, was sie nachgefragt haben, mit wem sie Kontakt haben u.v.m. Der Nutzer läuft Gefahr, dass ihm sein digitales Ich entgleitet. Es ist heute faktisch nicht mehr möglich, festzustellen, wer, was und wie viel über einen weiß.²⁵⁹ Ein Beispiel: Facebook bietet den „Gefällt mir“-Button an, der dem Unternehmen hilft, Informationen über den Nutzer zu erhalten. Weiters kann mit der Möglichkeit, allen mitteilen zu können, wo man gerade ist, den schon gesammelten Daten eine weitere Präzisierung geben. Freiwillig erfüllt sich (siehe Niavarani) die Vision Orwells, die er in seinem Roman *Nineteen Eighty-Four* im Jahr 1949 bereits formuliert hat. Der nächste Schritt, die Arbeit mit der

(Datenfreigabe) Kritik in ihrem Lied *Podkarsten*. Zu finden auf ihrem Album *Das wär dein Lied gewesen*, 2011.

²⁵⁸ Vgl. o.V.: Niavarani über Facebook (17.10.2009), Online unter URL: <http://www.youtube.com/watch?v=v5cZaaRzwGk> [10.02.2012].

²⁵⁹ Vgl. Dworschak, Manfred: Im Netz der Späher, in: *Der Spiegel*, 2/2011, S. 114-124.

Gesichtserkennung, ist technisch bereits einsatzbereit. Noch scheut man aber davor zurück, denn damit würde jede Kamera, die Gesichtserkennung eingebaut hat (z.B. ein Mobiltelefon) „zum Ermittlungsorgan für jedermann“²⁶⁰.

Warum der Mensch freiwillig persönliche Informationen ins Internet stellt und sein reales Privatleben im digitalen Raum öffentlich macht, kann mit den Möglichkeiten der Selbstinszenierung, dem Spiel mit Identitäten, sowie die Allgegenwart des Computers und des Internets begründet werden. Noch nie hat der Mensch so einfach die Möglichkeit erhalten, in einem von ihm selbst bestimmten Rahmen aufzutreten und sich der Welt zu erklären.²⁶¹

Die Wurzeln für die aufgekündigte Unabhängigkeit lassen sich mit Richard Sennett erklären. Neben den vom Autor genannten technischen Möglichkeiten, die Selbstentblößung leicht machen,²⁶² beschreibt Sennett in *The Fall of the Public Man* (dt., *Verfall und Ende des öffentlichen Lebens. Die Tyrannei der Intimität*)²⁶³, welche soziale Vorgeschichte zum Ende der Privatheit geführt hat. Sennett untersucht dafür die Gesellschaft im 19. Jahrhundert und explizit die Entwicklungen in Paris und London, den beiden bedeutendsten Städten jener Zeit. Noch im 18. Jahrhundert war der öffentliche und der private Raum voneinander getrennt und in einer Art Gleichgewicht. Öffentlich war dabei alles „außerhalb des Familien- und

²⁶⁰ Dworschak, Manfred: Im Netz der Späher, in: Der Spiegel, 2/2011, S. 123.

²⁶¹ Peter Schaar schreibt in seinem Buch *Das Ende der Privatsphäre* im Zusammenhang von Datenschutz und digitalem Persönlichkeitsprofil, dass diese Abbilder realer Menschen in naher Zukunft ein „regelrechtes Eigenleben“ führen werden. Als Beispiel, wie das aussehen könnte, führt er Second Life an. Dieser Vergleich ist, aus Sicht des Verfassers, unzulässig. Die „digitalen Abbilder“, gemeint sind wohl die Avatare, sind keine von zweiter Hand manipulierte Datenmengen, sondern von erster Hand komponierte, humanoide Wesen, deren Eigenleben nur in Verbindung mit ihren Besitzern möglich ist. Demnach also keine frei verfügbaren, wirtschaftlich oder politisch verwertbaren Persönlichkeitsprofile darstellen. Schaar, 2009, S. 18.

²⁶² Der Medienwissenschaftler Bernhard Pörksen hat sich mit Fernseh-Formaten beschäftigt und fasst seine Ergebnisse in dem zentralen Begriff der „Castinggesellschaft“ zusammen. Aus dem „menschlichen Grundbedürfnis, auf der Bewusstseinsbühne eines Publikums eine Rolle zu spielen“, also „im Leben anderer wichtig zu sein“, ist eine allgegenwärtig „Sucht nach Aufmerksamkeit“ geworden. Bedingt und geprägt durch die „neuen Medienwirklichkeiten“ hat die „mediengerechte Inszenierungspraxis“ den Bereich der Prominenten (an dieser Stelle nicht näher definiert) verlassen. Fotos mit dem Handy, Blogs, Soziale Netzwerke fördern die Einstellung, dass „fast alles, was wir tun, potentiell vor einem uns unbekanntem Publikum“ stattfindet. „Und eben diese Einsicht verändert unsere Art des Denkens, unsere Wahrnehmung, unsere Selbstpräsentation. Image und Ich verschmelzen in unauflösbarer Weise.“

Zitate entnommen aus einem Interview mit Bernhard Pörksen in: Klotsikas, Eleni: „Casting ist Sozialporno statt Lebenshilfe“. Medien-Professor Bernhard Pörksen über Casting-Wahn (06.10.2010), Online unter URL: <http://meedia.de/fernsehen/casting-ist-sozialporno-statt-lebenshilfe/2010/10/04.html> [Stand: 03.07.2012].

²⁶³ Sennett, 1974/1986.

Freundeskreises“²⁶⁴. Während sich der Mensch in der Familie „verwirklichte“, „schuf“ er sich in der Öffentlichkeit.²⁶⁵ Gemeinsam bildeten das „Öffentliche und das Private“ ein „‘Universum‘ sozialer Beziehungen“ das ausgeglichen war.²⁶⁶

Industriekapitalismus führt im 19. Jahrhundert zu einer Art „Privatisierungsdruck“. Die Familie wurde zu einer „idealistischen Zufluchtsstätte, einer völlig eigenständigen Welt“, mit moralischer Hoheit gegenüber der öffentlichen Welt.²⁶⁷ Neben dem Kapitalismus, der dem öffentlichen Leben die moralische Legitimation nahm, war es vor allem die sich ändernde Sichtweise auf das diesseitige Leben. Hatten im 18. Jahrhundert „Dinge und Menschen“ noch einen „Platz in der Ordnung der Natur“ – und wurden so verstehbar ohne ein „Abbild dieser Ordnung im Kleinen zu sein“ – bekam die Sekularität im 19. Jahrhundert eine neue Bedeutung.²⁶⁸ Nicht mehr das transzendente Wissen, warum „die Dinge so sind, wie sie sind“ war leitend, sondern die Immanenz, die „unmittelbare Empfindung, die unmittelbare Tatsache, das unmittelbare Gefühl“. Der Zeitpunkt des „Augenblicks“ wurde prägend und schaffte Realität.²⁶⁹ Damit verbunden war ein Zusammenbruch von „Innen und Außen“, „Subjekt und Objekt“ und „Wahrnehmendem und Wahrgenommenen“. Sennett sieht darin die „Vorbereitung auf die jetzige Ära radikaler Subjektivität“.²⁷⁰

Im Anschluss an Sennett untersucht der Schweizer Soziologie Kurt Imhof die Tyrannei der Intimität, also den Aufstieg des „‘Privaten‘ im ‘Öffentlichen‘“.²⁷¹ Er definiert die „*Expression* von Gefühlen, Affekten und Assoziationen“ als „Kern der Privatheit“, einer „privilegiert zugänglichen Innerlichkeit“, deren Aufgabe es ist, „Vertrautheitsbeziehungen“ aufzubauen und zu erhalten. Demgegenüber ist das „Öffentliche“ alles, das „*allgemein zugänglich ist*“. Daraus folgert er, dass Privates immer dann öffentlich wird, wenn die Ausdrucksweisen des Privaten allgemein

²⁶⁴ Sennett, 1974/1986, S. 33.

²⁶⁵ Sennett, 1974/1986, S. 35.

²⁶⁶ Sennett, 1974/1986, S. 35.

²⁶⁷ Sennett, 1974/1986, S. 36.

²⁶⁸ Sennett, 1974/1986, S. 38.

²⁶⁹ Sennett, 1974/1986, S. 38.

²⁷⁰ Sennett, 1974/1986, S. 39.

²⁷¹ Imhof dient als Untersuchungsfeld die Entwicklung der Leitmedien in der Schweiz beginnend in den 1960er Jahren. Seine Ergebnisse können als durchaus repräsentativ für den deutschsprachigen Raum gewertet werden.

Imhof, Kurt: Tyrannei der Intimität?, in: ZOOM Kommunikation & Medien, Nr. 12/13, Mai 1999, Online unter URL:

http://www.medienheft.ch/uploads/media/12_13_ZOOM_KM_10_Kurt_Imhof_Tyrannei_der_Intimitaet.pdf [Stand: 20.01.2012], S. 46.

zugänglich gemacht werden.²⁷² Genau daraus speist sich die Faszination des Privaten: Starke Gefühle bedürfen keiner Sachverhaltsdarstellungen und müssen nicht wie Werte diskutiert werden. Sie werden vielmehr „*gespürt*“. Es bedarf keiner logischen Argumentation und keiner Einsicht, sondern nur der „*Empfindung*“. Imhof sieht darin, der Argumentation von Sennett folgend, die Erosion des Tabus „des Privaten“.²⁷³

Besondern Auftrieb erhielt der Ausdruck „der stärksten Gefühle“ im Zeitraum der 1960er bis in die 1980er Jahre.²⁷⁴ Er macht dies an der Entwicklung der Boulevardzeitungen, dem gehobenen Journalismus und den elektronischen Medien fest. Von Gerichtsberichterstattung zu Mord und Verbrechen, dem Prominentenjournalismus bis zu Lebenshilfeserien. Daneben hat die „achtunsechziger-Bewegung“ das „Private politisch“ gemacht und zur „Sprengung der ‚bürgerlichen Intimsphäre‘“ aufgerufen. Gleichzeitig wurde aber auch die von Scham gezeichnete Sexualität „zum öffentlichen Thema“ und „wahrhaft kulturevolutionär“.²⁷⁵ Der von seinen Zwängen befreite Mensch wurde zu seiner „Ganzheitlichkeit“ befähigt, konnte den „*Sozialisationsschutz*“ hinter sich lassen und sich seiner „*innersten Gefühle und Kreativpotentiale* bewusst“ werden.²⁷⁶ In Folge dieser Entwicklung kam es zur Instrumentalisierung des Privaten. Sei es in der Politik (Charisma als komplexitätsreduzierender Affinitätsbezug) oder in den Medien, die zum Outing einluden. Dabei imaginieren mediale „Selbstoffenbarungswettbewerb[e]“ eine „Gemeinschaft in der Gesellschaft“. Sie wird nicht durch Argumentation über „Normen und Werte“ erreicht, sondern über die „Expression subjektiver

²⁷² Imhof, Kurt: Tyrannei der Intimität?, in: ZOOM Kommunikation & Medien, Nr. 12/13, Mai 1999, Online unter URL: http://www.medienheft.ch/uploads/media/12_13_ZOOM_KM_10_Kurt_Imhof_Tyrannei_der_Intimitaet.pdf [Stand: 20.01.2012], S. 40.

²⁷³ Imhof, Kurt: Tyrannei der Intimität?, in: ZOOM Kommunikation & Medien, Nr. 12/13, Mai 1999, Online unter URL: http://www.medienheft.ch/uploads/media/12_13_ZOOM_KM_10_Kurt_Imhof_Tyrannei_der_Intimitaet.pdf [Stand: 20.01.2012], S. 43.

²⁷⁴ Imhof, Kurt: Tyrannei der Intimität?, in: ZOOM Kommunikation & Medien, Nr. 12/13, Mai 1999, Online unter URL: http://www.medienheft.ch/uploads/media/12_13_ZOOM_KM_10_Kurt_Imhof_Tyrannei_der_Intimitaet.pdf [Stand: 20.01.2012], S. 43.

²⁷⁵ Imhof, Kurt: Tyrannei der Intimität?, in: ZOOM Kommunikation & Medien, Nr. 12/13, Mai 1999, Online unter URL: http://www.medienheft.ch/uploads/media/12_13_ZOOM_KM_10_Kurt_Imhof_Tyrannei_der_Intimitaet.pdf [Stand: 20.01.2012], S. 44.

Vgl. Gelernter, David: Bazillen im Wohnzimmer, in: Der Spiegel, 20/2012, S. 122-123.

²⁷⁶ Imhof, Kurt: Tyrannei der Intimität?, in: ZOOM Kommunikation & Medien, Nr. 12/13, Mai 1999, Online unter URL: http://www.medienheft.ch/uploads/media/12_13_ZOOM_KM_10_Kurt_Imhof_Tyrannei_der_Intimitaet.pdf [Stand: 20.01.2012], S. 44.

Innerlichkeit“.²⁷⁷ Eine Validierung durch den Hörer/Leser kann dabei ausschließlich über die „Wahrhaftigkeit“ geführt werden, die auch die Form „ästhetische Kriterien der Inszenierung“ annehmen kann.²⁷⁸ Die gegenseitige, positive Beeinflussung von Privatheit und Öffentlichkeit ist aufgehoben,²⁷⁹ mit dem Ergebnis einer „Tyrannei der Intimität“²⁸⁰, die der Anschauung entspringt, dass „Nähe [...] ein moralischer Wert an sich“²⁸¹ sei. Im Gefolge verliert der Mensch die Fähigkeit die eigene Authentizität zu bestimmen weil er, als Darsteller seiner selbst, „die Frage einer wirkungsvollen Darstellung mit dem Problem der Authentizität dieser Darstellung zusammenbringt“²⁸².

Mit den Möglichkeiten der Social Software ist jede Generation heute befähigt, sich nach Wunsch darzustellen, die eigene Privatsphäre publik zu machen und Nähe zu demonstrieren. David Gelernter formuliert es konsequent: „Und wenn es schon nicht möglich ist, Sex mit der ganzen Welt zu haben, so kann man sich doch zumindest der ganzen Welt offenbaren – auf Facebook, bei Twitter oder in einem Blog“.²⁸³

Für Sennett steht es außer Zweifel, dass Medien, die „elektronische Kommunikation“ ermöglichen, zum „Niedergang des öffentlichen Lebens“ beigetragen haben.²⁸⁴

Dennoch sieht er auch die Möglichkeiten, gerade durch das Internet und Social Software „neues öffentliches Leben entstehen“ zu lassen, denn es „ist ja eine großartige Technologie“. Er meint damit jedoch nicht Blogs, die „unermessliches Ödland und Geständnisse und Offenbarungen“ bieten können, sondern etwa die Wikipedia-Community.²⁸⁵

²⁷⁷ Imhof, Kurt: Tyrannei der Intimität?, in: ZOOM Kommunikation & Medien, Nr. 12/13, Mai 1999, Online unter URL: http://www.medienheft.ch/uploads/media/12_13_ZOOM_KM_10_Kurt_Imhof_Tyrannei_der_Intimitaet.pdf [Stand: 20.01.2012], S. 46.

²⁷⁸ Imhof, Kurt: Tyrannei der Intimität?, in: ZOOM Kommunikation & Medien, Nr. 12/13, Mai 1999, Online unter URL: http://www.medienheft.ch/uploads/media/12_13_ZOOM_KM_10_Kurt_Imhof_Tyrannei_der_Intimitaet.pdf [Stand: 20.01.2012], S. 46.

²⁷⁹ Für Sennett bestand sie darin, dass der private Mensch durch „Ausdrucksodes“ der öffentlichen Sphäre seinen Mangel der Natur, der sich in seiner Unzivilisiertheit zeigte. Hingegen konnte der Mensch im Privaten seine „Ausdrucksformen“ ohne willkürliche Konventionen pflegen. Sennett, 1974/1986, S. 125.

²⁸⁰ Sennett verweist darauf, dass mit dem Wort der Tyrannei nicht per se eine negative Dimension des menschlichen Zusammenlebens gemeint sei, sondern schlicht „Souveränität“. Das kann ein souveräner Herrscher sein aber auch ein „souveränes Prinzip“, das leitet. Diese Leitung kann eine gewollte sein – und so versteht Sennett Tyrannei: Der Alltag wird beherrscht von einer Überzeugung, die „zum einzigen Maßstab der Realität erhoben wird“. Sennett, 1974/1986, S. 424, 425.

²⁸¹ Sennett, 1974/1986, S. 329.

²⁸² Sennett, 1974/1986, S. 339-340.

²⁸³ Gelernter, David: Bazillen im Wohnzimmer, in: Der Spiegel, 20/2012, S. 123.

²⁸⁴ Sennett, 1974/1986, S. 357.

²⁸⁵ Zitate von Richard Sennett aus:

Für diese Arbeit ist ein weiterer Aspekt leitend. Wie Imhof anmerkt, ist jede Selbstoffenbarung auch eine Selbstinszenierung, die Kompetenzen „im Täuschen, Vorspiegeln und Verbergen“ einübt. Damit ist der Schritt zu Goffmanns *Wir spielen alle Theater* gezeichnet.²⁸⁶

3.13 Dotcoms are hot again: Der Nutzer, das Kapital der Unternehmen

Internetunternehmen oder Anteile von Ihnen wurden ab 2003 wieder zu Preisen ver- und gekauft, die an Zeiten der New Economy erinnern. Die bekanntesten Beispiele sind:²⁸⁷

Zwinger, Ina: Die iGesellschaft (27.08.2007), Online unter: <http://oe1.orf.at/artikel/210978> [Stand: 20.01.2012].

²⁸⁶ Vgl. Imhof, Kurt: Tyrannei der Intimität?, in: ZOOM Kommunikation & Medien, Nr. 12/13, Mai 1999, Online unter URL: http://www.medienheft.ch/uploads/media/12_13_ZOOM_KM_10_Kurt_Imhof_Tyrannei_der_Intimitaet.pdf [Stand: 20.01.2012], S. 47.

²⁸⁷ Vgl. Sullivan, Danny: Google Buys Blogging Company - But Why? (17.02.2003), Online unter URL: <http://searchenginewatch.com/article/2064438/Google-Buys-Blogging-Company-But-Why>, [Stand: 11.04.2012].

Vgl. McIntosh, Neil: Google buys Blogger web service (18.02.2003), Online unter URL: <http://www.guardian.co.uk/business/2003/feb/18/digitalmedia.citynews> [Stand: 12.04.2012].

Vgl. Kuri, Jürgen: Yahoo kauft Foto-Plattform Flickr (21.03.2005), Online unter URL: <http://www.heise.de/newsticker/meldung/Yahoo-kauft-Foto-Plattform-Flickr-146299.html> [11.04.2012].

Vgl. Fake, Caterina: Yahoo actually does acquire Flickr (20.03.2005), Online unter URL: <http://blog.flickr.net/en/2005/03/20/yahoo-actually-does-acquire-flickr/> [11.04.2012].

Vgl. o.V.: News Corp kauft US-Internetfirma Intermix (18.07.2005), Online unter URL: <http://www.handelsblatt.com/unternehmen/it-medien/intermix-uebernimmt-zugleich-portal-myspace-com-vollstaendig-news-corp-kauft-us-internetfirma-intermix/2527722.html> [Stand: 11.04.2012].

Vgl. JoJo: Yahoo kauft del.icio.us (09.12.2005), Online unter URL: <http://www.internetmarketing-news.de/2005/12/09/yahoo-kauft-delicious/> [Stand: 11.04.2012].

Vgl. Donath, Andreas: Yahoo übernimmt del.icio.us (12.12.2005), Online unter URL: <http://www.golem.de/0512/42127.html> [Stand: 11.04.2012].

Vgl. Berchem, Andreas: Google kauft YouTube (13.11.2006), Online unter URL: <http://www.zeit.de/online/2006/41/google-tube> [Stand: 11.04.2012].

Vgl. Sievers, Björn: StudiVZ. 85 Millionen Euro für Kontaktbörse (03.01.2007), Online unter URL: http://www.focus.de/finanzen/news/studivz_aid_121976.html [Stand: 11.04.2012].

Vgl. Kuri, Jürgen: Microsoft kauft sich bei Social-Networking-Site Facebook ein (25.10.2007), Online unter URL: <http://www.heise.de/newsticker/meldung/Microsoft-kauft-sich-bei-Social-Networking-Site-Facebook-ein-188995.html> [Stand: 11.04.2012].

Vgl. o.V.: Digital Sky Technologies kauft weitere Anteile von Facebook (18.12.2009), Online unter URL: <http://www.internetworld.de/Nachrichten/Unternehmen/Digital-Sky-Technologies-kauft-weitere-Anteile-von-Facebook> [Stand: 11.04.2012].

Vgl. o.V.: Goldman Sachs und Russen steigen bei Facebook ein (03.01.2011), Online unter URL: http://www.nzz.ch/nachrichten/wirtschaft/aktuell/goldmann_sachs_und_russen_steigen_bei_facebook_ein_1.8973557.html [Stand: 11.04.2012].

Vgl. Reisinger, Don/Beiersmann, Stefan: Bericht: Facebook verdoppelt Umsatz im ersten Halbjahr (08.09.2011), Online unter URL: <http://www.zdnet.de/news/41556226/bericht-facebook-verdoppelt-umsatz-im-ersten-halbjahr.htm> [Stand: 11.04.2012].

Vgl. o.V.: Facebook schluckt potentiellen Rivalen für eine Milliarde Dollar (10.04.2012), Online unter URL: <http://www.spiegel.de/wirtschaft/unternehmen/facebook-kauft-mit-foto-app-instagram-einen-moeglichen-rivalen-a-826468.html> [Stand: 11.04.2012].

Unternehmen	kauft	um	Am
Google	Blogger / Pyra Labs (Blog-Hostingservice)	keine Angaben	Februar 2003
Yahoo!	Flickr (Foto-Community)	50 Millionen US-Dollar	März 2005
News Corporation	MySpace (Community-Plattform)	580 Millionen US-Dollar	Juli 2005
Yahoo!	Del.icio.us (Social bookmarking)	30-35 Millionen US-Dollar (geschätzt)	Dezember 2005
Google	YouTube (Video-Community)	1,65 Milliarden US-Dollar	November 2006
Verlagsgruppe Holtzbrinck	studivz.de (Social-Community)	85 Millionen Euro (geschätzt)	Jänner 2007
Microsoft	Facebook (Social-Community)	240 Millionen US-Dollar (für 1,6% des Unternehmens)	Oktober 2007
Digital Sky Technologies	Facebook (Social-Community)	400 Millionen US-Dollar (Erhöhung des Anteils an Facebook auf über 5%)	Dezember 2009
Goldman Sachs	Facebook (Social-Community)	450 Millionen US-Dollar	Juni 2011
Digital Sky Technologies	Facebook (Social-Community)	50 Millionen US-Dollar	Juni 2011
Facebook	Instagram (Fotodienst)	1 Milliarde US-Dollar	April 2012

Abbildung 1: Dotcoms are hot again

Internet-Unternehmen wagten sich auch wieder an die Börse. Die beiden Businessnetworks Xing (Dezember 2006) und LinkedIn (Mai 2011) sandten damit ein Signal aus, dem das größte Social-Network der Welt, Facebook, folgte.²⁸⁸ Der Börsengang an der NASDAQ am 18. Mai 2012 brachte dem Unternehmen, nachdem der Preis der Aktie von den prognostizierten \$ 32,- auf \$ 38,- für den Erstausgabetag erhöht worden war, 16 Milliarden Dollar. Das so positiv bewertete Kapital von Facebook sind seine schon knapp 1 Milliarde Nutzer. Ihre Aktivität und Verlinkungen ermöglichen die Erstellung von Nutzerprofilen zur werblichen Adressierung.

²⁸⁸ Vgl.: o.V.: LinkedIn-Börsengang: Social Network als Kursrakete... (21.05.2011), Online unter URL: <http://socialcommunitybanking.wordpress.com/2011/05/21/linkedin-borsegang-social-network-als-kursrakete/> [Stand: 08.02.2012].

Über mögliche Risiken im Vorfeld des Investments wurde spekuliert. Der Standard fragt in diesem Zusammenhang pointiert: „Wie viel ist ein "Gefällt mir"-Knopf wert? Und was, wenn plötzlich alle auf Facebook pfeifen?“²⁸⁹ Eine bestätigende Antwort erhielten kritische Fragen durch den Kursverlauf der Aktie. Am Ausgabetag betrug das Kurs-Gewinn-Verhältnis „das 100-Fache des Jahresgewinns“ (orf.at). Damit wurden Anlegererwartungen geschürt, die kaum erfüllbar waren. Der Kurs fiel bereits in den nachfolgenden Tagen und konnte erst Anfang September stabilisiert werden durch die Meldung von Facebook-Gründer Mark Zuckerberg, seinen Aktienanteil für zumindest ein Jahr nicht verkaufen zu wollen. Dennoch liegt der Preis für eine Facebook-Aktie von 17,55 Dollar schon 54% unter dem Ausgabewert.²⁹⁰

Die Gründe, warum Anteile an Unternehmen oder gleich gesamte Unternehmen zu sehr hohen Summen gekauft werden, sind nachfolgende:

1. Die hohe Zahl bereits registrierter Nutzer und Besucher, sowie die Tendenz weiter stark zu wachsen, versprechen hohe Reichweiten und damit Werbeeinnahmen: Facebook verzeichnete laut Nielsen online alleine im Dezember 2008 108 Millionen Besucher, das sind „30% of the world's Internet population“.²⁹¹ Im Juli 2011 waren es 750 Millionen Mitglieder, im Februar

²⁸⁹ Rom, Daniela: Zuckerbergs Milliarden-Freundschaftsbuch (02.02.2012), Online unter URL: <http://derstandard.at/1328162383808/Facebook-Boersengang-Zuckerbergs-Milliarden-Freundschaftsbuch> [Stand: 08.02.2012].

²⁹⁰ Der Unternehmenswert wird von Analysten mit 100 Mrd. Dollar angegeben. Bei einem Jahresgewinn von etwas mehr als 1 Milliarde Dollar ergibt sich ein sehr hohes Kurs-Gewinn-Verhältnis. Um diesem gerecht zu werden, müsste Facebook auch in den kommenden Jahren überdurchschnittlich schnell bei der Zahl der Teilnehmerinnen und Teilnehmer wie bei den Werbeeinnahmen weiterwachsen

o.V.: Aktie auf Allzeittief gefallen (27.07.2012), Online unter URL:

<http://news.orf.at/stories/2132854/2132878/> [Stand: 08.09.2012].

Vgl. o.V.: Zuckerberg bremst Facebook-Kurssturz (05.09.2012), Online unter URL:

<http://derstandard.at/1345166203297/Zuckerberg-bremst-Facebook-Kurssturz> [Stand: 08.09.2012].

²⁹¹ Die Zahlen des Marktforschungsinstituts Nielsen zeigen eindeutige Ergebnisse. Die wesentlichsten sind:

- Social Networks & Blogs sind laut Nielsen auf Platz vier der beliebtesten Online-Aktivitäten – noch vor privaten E-Mails.
- Zwei Drittel der globalen Online-Bevölkerung besucht jeden Monat Social Networking Sites.
- Die „verbrachte Zeit“ auf diesen Seiten wächst dreimal schneller als Online-Nutzung insgesamt und macht fast 10 Prozent der gesamten Nutzungsdauer aus.
- Der größte Zuwachs an Besuchern auf diesen Seiten ist in der Altersgruppe 35-49 zu verzeichnen

The Nielsen Company: Pressemitteilung (09.03.2009) Online unter URL: http://www.nielsen-online.com/pr/Nielsen_Report_dt.pdf [Stand: 26.03.2009].

Vgl. Die Studie: Global Faces and Networked Places. A Nielsen report on Social Networking's New Global Footprint (26.03.2009), Online unter URL: http://blog.nielsen.com/nielsenwire/wp-content/uploads/2009/03/nielsen_globalfaces_mar09.pdf [Stand: 26.03.2009].

2012 845 Millionen, zum Zeitpunkt des Börsenganges 2012 sind es annähernd eine Milliarde, die Facebook im Oktober 2012 erreicht hat.²⁹²

2. Die Angst traditioneller Medienunternehmen, den Anschluss an wesentliche Entwicklungen in der Meinungsbildung zu verlieren (z.B. Holtzbrinck und News Corporation)
3. Übernahme der Technologie in das eigene Portfolio zur Weiterentwicklung oder Integration (z.B. Google mit Blogger, Facebook mit Instagram)

Dennoch bleibt für Social Software/Web 2.0 Anbieter eine Frage immer drängend, „wie aus dem Massenphänomen auch ein Massengeschäft werden kann“²⁹³. Jeff Bezos, Amazon-Gründer: „Wir nutzen den Community-Gedanken schon lange. [...] Das ist ein wichtiger Zusatznutzen für unsere Kunden, aber kein eigenständiges Geschäft für uns.“ Und ganz allgemein: „Ob man damit allerdings Geld machen kann, ist ein ganz andere Frage“.²⁹⁴

Für die Großen der Branche (Google, Facebook, Xing, LinkedIn) ist die Frage geklärt (und natürlich auch für Amazon). Tatsächlich hat der Vertriebskanal Internet heute jene Möglichkeiten entwickelt, in die man zu Zeiten der New Economy nur als Hoffnung investieren konnte. Die Anzahl der Breitbandanschlüsse lässt den Download von großen Datenmengen stabil und in kurzer Zeit zu. Damit haben sich Branchen wie die Musik- und Fotoindustrie grundlegend verändert.²⁹⁵

²⁹² Vgl. o.V.: Wie viele Mitglieder hat Facebook wirklich? (12.07.2011), Online unter URL: <http://www.onlinepresse.info/node/465541> [Stand: 10.02.2012].

Vgl. Rom, Daniela: Zuckerbergs Milliarden-Freundschaftsbuch (02.02.2012), Online unter URL: <http://derstandard.at/1328162383808/Facebook-Boersengang-Zuckerbergs-Milliarden-Freundschaftsbuch> [Stand: 08.02.2012].

Vgl. o.V.: Facebook hat eine Milliarde Nutzer (04.10.2012), Online unter URL: <http://diepresse.com/home/techscience/internet/1297509/Facebook-hat-eine-Milliarde-Nutzer> [Stand: 09.10.2012].

²⁹³ Hornig, Frank: Ein bunter, chaotischer Marktplatz, in: Spiegel Special, 3/2007, S. 17.

²⁹⁴ Jung, Alexander/Kerbusek, Klaus-Peter: „Süchtig nach Veränderung“, in: Spiegel, 46/2007, S. 88. Ein im Jahr 2007 bescheidener Jeff Bezos wurde 2012 von *Fortune* zur „Businessperson of the Year“ gewählt. Das Wirtschaftsmagazin rechnet vor, dass eine Investition von \$ 100,- in das Unternehmen Amazon im Jahr 1997 heute \$ 11.893,- wert wären.

Vgl.: Lashinsky, Adam: Jeff Bezos: The Ultimate Disrupter, in: *Fortune*, No. 17, 2012, S. 34-41.

²⁹⁵ Die technischen Möglichkeiten haben etwa die Fotobranche wie auch den Musikmarkt gänzlich verändert. Die Digitalkamera hat dem fotografischen Filmverfahren ein Ende bereitet und das Unternehmen, das eng mit der analogen Fotografie verbunden wird, die Firma Kodak, meldete im Jänner 2012 Insolvenz an.

Ebenso nachhaltig veränderte sich die Musikbranche. Das belegt der IFPI Digital Music Report 2012. Indikatoren sind etwa verkaufte CDs und Downloads (legal wie illegal). Während im Jahr 2003 noch keine Musik online verkauft wurde sind es heute in einigen Märkten bereits mehr als 50% (USA und Südkorea) und stellen global rund 32% der Einnahmen des gesamten Musikmarktes weltweit dar. Der Rückgang an verkauften CD's kann durch Downloads aber nicht kompensiert werden. Neue

In der digitalen Wirtschaft geht es um Geschäftsmodelle zum Verkauf von Waren aller Art und von Nutzerprofilen.

Wenn es um den Verkauf von Waren geht, muss auf das Phänomen des „Long Tail“ verwiesen werden, das Chris Anderson erstmals formulierte. Es bezieht sich auf die Möglichkeit, durch die Digitalisierung auch kleinen Anbietern und Nischenprodukten einen Markt zu erschließen, um in der unbeschränkten Welt des Internets Kunden/Interessenten zu finden. Der „Long Tail“ ist die Summe aller Nischenprodukte, die jenseits der Verkaufshits jetzt auch einer großen Anzahl von potenziellen Kunden angeboten werden können. Die Einnahmen kommen nicht daher, dass große Mengen von einem Produkt verkauft werden (wie bei Amazon, buch.de), sondern von der Vielzahl an Artikeln, die nur eine kleine Käuferschicht interessiert. Zusätzlich kostet das den Anbieter immer weniger. Anderson: „Long Tail business can treat consumers as individuals, offering mass customization as an alternative to mass-market fare“.²⁹⁶

Unterstützend wirken dabei Filtersysteme wie Suchmaschinen und Empfehlungssysteme (Kommentare, Bewertungen). Wie effektiv Empfehlungen sind, zeigt eine Studie aus dem Jahr 2008: Demnach ist für 70% aller Onlinekäufer die

Anwendungsmärkte (Klingeltöne und Musik für das Mobiltelefon) wurden erschlossen und die Allgegenwart der Abspielgeräte (Handys und MP3-Player – Vorreiter iPod von Apple) haben den Boom digitaler Musik gefördert, den Musikmarkt aber zusätzlich fragmentiert. In Südkorea etwa werden bereits mehr Downloads gekauft als CDs. Unterstützend war, dass sich ein Komprimierungsverfahren (MP3) durchgesetzt hat und keine wesentlichen Formatkämpfe die Marktentwicklung gebremst haben. John Kennedy, Vorsitzender des Weltverband der Phonoindustrie: „Our digital revenues are growing and diversifying as our business model changes from one dominant format to hundreds of channels and products“.

Neue Hörgewohnheiten haben sich herausgebildet: Gekauft werden verstärkt einzelne Titel (single tracks). Musik-Streamin-Dienste wie Spotify, die um Abos verkaufen konnten ihre Umsätze weltweit von 2010 auf 2011 um 65% steigern.

IFPI: IFPI digital music report 2012, Online unter URL:

http://www.ifpi.org/content/library/DMR2012_key_facts_and_figures.pdf [09.10.2012].

Hinzu kommt die Tatsache, dass Musikerinnen und Musiker auf Musikverlage auch bewusst verzichten und mittels Crowdfunding sich die Produktion von Fans vorfinanzieren lassen (z.B. Amanda Palmer) oder die Werke gegen freiwillig gezahlte Entgelte zur Verfügung stellen (z.B. Radiohead).

Einschlägige Websites wie sellaband.com oder kickstarter.com unterstützen diese Entwicklung.

Vgl. [SellAband](http://www.sellaband.com), URL: www.sellaband.com [Stand: 09.10.2012].

Vgl. [KickStarter](http://www.kickstarter.com), URL: www.kickstarter.com [Stand: 09.10.2012].

Vgl. o.V.: Kodak stellt Insolvenzantrag (19.01.2012), Online unter URL:

<http://www.faz.net/aktuell/wirtschaft/foto-pionier-kodak-stellt-insolvenzantrag-11613608.html> [Stand: 09.10.2012].

Vgl. Allen, Jennifer: Schicksal der Bilder. The Ends of Photography, in: *frieze*, Zeitgnössische Kunst und Kultur, Winter 2011/12, S. 58-69.

²⁹⁶ Anderson, Chris: The Long Tail (10.2004), Online unter URL:

<http://www.wired.com/wired/archive/12.10/tail.html> [Stand: 31.03.2008].

Vgl. Chris Anderson's Blog, URL: <http://www.longtail.com/> [Stand: 31.03.2008].

Meinung Dritter maßgeblich für die Kaufentscheidung. Zusätzlich haben 72% das Gefühl, im Internet aus einem großen Angebot wählen und autonomer entscheiden zu können. Gleichzeitig orientieren sich nur 27% an Empfehlungen aus der „realen Welt“, wenn es um Online-Shopping geht.²⁹⁷ Eine Entwicklung, die von Jim Lecinski ZMOT genannt wird, der Zero Moment of Truth.²⁹⁸

Wer keine physischen Produkte anbietet, sondern vor allem über eine große Anzahl Mitglieder bzw. User in einem Netzwerk verfügt, nutzt die hinterlassenen Datenspuren und verkauft Kunden-/Mitgliederprofile weltweit (siehe oben) oder versucht, sich als Massenmedium zu etablieren, das in Aufmerksamkeitskonkurrenz mit dem Fernsehen tritt. Der Weg dazu wird über die Individualisierung der Inhalte geführt. Wo das Fernsehen mit Spartenkanälen Spezialinteressen von Gruppen nachkommt, kann YouTube seinen Content für den einzelnen User vollkommen

²⁹⁷ Die Untersuchung „Die Meinung der Anderen – Online-Shopper sind Herdentiere“ wurde vom Softwarehaus Novomind in Zusammenarbeit mit wiwo.de und handelsblatt.com erstellt. Novomind: „Die Meinung der Anderen – Online-Shopper sind Herdentiere“ (11.03.2008), Online unter URL: <http://www.novomind.com/news/article/die-meinung-der-anderen-online-shopper-sind-herdentiere/> [Stand: 09.10.2012].

²⁹⁸ Der Zero Moment of Truth, kurz ZMOT, ist die Weiterentwicklung des First Moment of Truth (FMOT), der die Zeitspanne beschreibt, in der sich der Konsument für ein Produkt entscheidet. Diese wird durch die ubiquitäre Verwendung mobiler Endgeräte zum ZMOT, einer Phase, in der dem Konsumenten die Meinung vieler anderer punktgenau zur eigenen Bewertung zur Verfügung steht (z.B. durch eine rasche Abfrage via Google oder Bing). Der ZMOT macht den FMOT zwar nicht überflüssig, strukturiert diesen aber vor. Die Information, die der Kunde vom/beim Händler bekommt, ist eine vom Kunden im Voraus (durch den ZMOT) bewertete. Damit schiebt sich der ZMOT in den bislang dreigliedrigen Ablauf eines Kaufes bestehend aus Stimulus, First Moment of Truth (Erfahrung beim Kauf) und Second Moment of Truth (Erfahrung bei der Verwendung) zwischen den Stimulus und den First Moment of Truth.

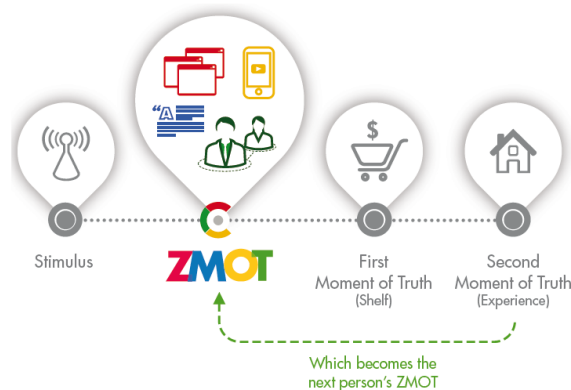


Abbildung 2: ZMOT. Winning the zero moment of truth

Die Studie zur Wirkungsweise von ZMOT hat Jim Lecinski verfasst. Er untersucht u.a. unterschiedliche Branchen nach Käuferverhalten durch ZMOT und kommt zu dem Ergebnis, dass 97% der Autokäufer beeinflusst sind vom ZMOT. Bei Reisen sind es sogar 99%, bei Konsumgütern im Einzelhandel noch immerhin 61%.

Lecinski, Jim: ZMOT. Winning the zero moment of truth. Google Inc., (2011), S. 17, 39.

Online unter URL: <http://www.zeromomentoftruth.com/> [Stand: 08.09.2012].

Abbildung: Lecinski, 2011, S. 17.

Vgl. Sylvia, Tomek: Augenblick der Wahrheit, in: Medianet, 31.08. 2012, S. 4-5.

fragmentieren. Die Möglichkeit, aus Kanälen zu wählen und selbst welche zu erstellen, die auch für andere Nutzer interessant sein können, kann kein Fernsehsender bieten und bringt Bindung an die Plattform.²⁹⁹

3.14 Der unbezahlt arbeitende Nutzer

Neben den möglichen Einnahmen, die ein Unternehmen der Branche abwerfen kann, wiegt bei der Bewertung vor allem die Bereitschaft der User, sich aktiv einzubringen. Das macht den Unterschied zur New Economy der Jahrtausendwende aus. Der User ist der „kreative, mitteilungsbedürftige Urheber und Gestalter“. Er erzeugt ein Gut, das bislang knapp und teuer war: Inhalt, den „user generated content“.³⁰⁰ Damit baut sich die Kundenbasis selbst auf. Der Nutzen für den Einzelnen steigt mit jedem neuen Teilnehmer. Ein Argument für Josh Quittner, warum Web 2.0 Plattformen und Services nicht wie die New Economy enden werden: „Web 2.0 companies don't live large; they live small [and] get you, the user, to do all the work.“³⁰¹

²⁹⁹ Vgl. Grossman, Lev: The beast with a billion eyes, in: Time, 02.04.2012, S. 38-43.

³⁰⁰ Vgl. Hornig, Frank: Ein bunter, chaotischer Marktplatz, in: Spiegel Special. Leben 2.0. Wir sind das Netz, 3/2007, S. 8.

User Generated Content wird auch als Graswurzel-Journalismus (Grassroot Journalism) oder Bürger-Journalismus bezeichnet. Ron Bloom, CEO und Mitbegründer der PodShow Inc, ist 2006 davon ausgegangen, dass in 5 Jahren 50% aller Medieninhalte von Usern und nicht mehr von professionellen Redakteuren erstellt werden. Bloom: „I put forward the 5/50 rule that predicted within 5 years, over 50% of the content consumed would be created by other consumers.“ Diese Prognose ist nicht eingetroffen. Denn der ambitionierte Bürgerjournalist und Laie, der sein Wissen entgeltlos zur Verfügung stellt, leistet nicht mehr als der professionelle – und bezahlte – Journalist. Zwar hat O'Reilly mit der Feststellung, dass ein „leidenschaftlicher Freiwilliger besser als eine bezahlte Person“ ist teilweise Recht (siehe weiter unten), aber Jason McCabe Calacanis, Mitbegründer der sozialen Suchmaschine Mahalo, hat eine pragmatischere Sicht auf die Entwicklung in dem er forderte: „Es wäre offensichtlich sinnvoll, der riesigen Anzahl von Usern noch eine Instanz voranzustellen. Denn die Weisheit der Masse hat Grenzen“.

In diesem Zusammenhang ist auch die Frage nach dem damit transportierten Weltbild zu sehen und ganz allgemein zu hinterfragen, ob die „Weisheit der Massen“ als solche tatsächlich existiert. Ist der Mensch tatsächlich auf dem Sprung, sich selber aufzuklären? Gesichert scheint, dass das Medium unser Denken verändert.

Eine ausführliche Diskussion dieser Fragen kann im Rahmen dieser Arbeit nicht geleistet werden. Bloom, Ron: Becoming #1 (15.11.2006), Online unter URL: <http://www.ronbloom.com/?p=12> [Stand: 09.10.2012].

Die Suchmaschine Mahalo bezeichnet sich in einer Selbstdefinition als „the world's first human-powered search engine“. Mahalo versucht durch „trusted friends“, die Ergebnisse vertrauenswürdig und treffsicherer zu machen. Dafür werden auch bezahlte Mitarbeiter eingesetzt.

Vgl. Mahalo, URL: <http://www.mahalo.com/> [Stand: 09.10.2012].

Zitat aus einem Interview mit Jason McCabe Calacanis, dem Mitbegründer von Mahalo aus:

Isert, Jörg: „Die Weisheit der Masse hat Grenzen“, in: Tomorrow, 04/2008, S. 49.

³⁰¹ Quittner, Josh: Web Boom 2.0, in: Time, 25.12.2006/01.01.2007, S. 45.

Jimmy Wales, Gründer der Wikipedia: „Sobald man Geld bezahlt, bekommt man die falschen Leute.“ Sein Argument: „Die User schreiben dann nämlich keine Einträge mehr über Themen, für die sie sich interessieren, sondern über solche, die sich gut verkaufen lassen.“ Kurz, die User arbeiten ohne Bezahlung „definitiv“ besser.³⁰² Er gebe „den Menschen einen Grund das zu tun, was sie tun. Die Leute, die bei mir ihre Muppet-Show-Seite vollschreiben, arbeiten nicht. Sie haben einfach Spaß“.³⁰³ Tim O`Reilly argumentiert ähnlich: „Die Menschen verstehen auch, dass man nicht unbedingt bezahlt werden muss, wenn man einen kleinen Beitrag zu einem kollektiven Werk leistet“.³⁰⁴ Second Life bildet hier keine Ausnahme. Von den Residents erstellte Inhalte machen den Besuch von Second Life attraktiv und spannend. Die ideelle Bezahlung ist die Aufmerksamkeit, die der erschaffenen Landschaft und den erstellten Bauten durch Besuch der Insel zuteil wird. Wie so oft gilt auch hier: von wenigen erstellt, für (fast) alle gemacht.

³⁰² Osten-Sacken, Ernestine von der: „Wir haben kein Business-Ziel. Außer Spaß haben“. Interview mit Jimmy Wales, in: Tomorrow, 03/2008, S. 96.

³⁰³ Jimmy Wales zitiert nach:

Schneeweiss, Hans: Wikis starker Mann, in: Wiener, 321/2008, S 16.

³⁰⁴ Stöcker, Christian: „Wir betreten eine neue Welt“. Interview mit Tim O`Reilly, in: Spiegel Special, 3/2007, S. 28.

Die Meinung O`Reillys findet sich bestätigt in einem Leserbrief an das *Time* Magazin. Olger Diekstra aus Brisbane, Australien, schreibt: „We´re not beginning to find out how weird we really are; we´re finding out how creative we can be when there´s no commercial gain involved. Sure, it´d be nice to earn a few dollars from making YouTube videos, but even if there´s no money in it, people will keep doing it.“

Diekstra, Olger: (ohne Titel), in: Time, 23.04.2012, S. 4.

4 VIRTUELLE WELTEN UND SECOND LIFE

Wo sind wir, wo agieren wir, wenn wir uns im Internet bewegen?

Die Ebene über der technischen Seite Internet und der Anwendung WWW wird in der Literatur mit Cyberspace oder auch Virtual Reality (VR) bezeichnet. Beide Begriffe fassen das Internet ontologisch, also vom Wesen und seiner Grundstruktur her. Sie stehen für einen Kommunikations- und Interaktionsraum, der sich unter dem Begriff der Social Software subsumieren ließe, aber letztlich doch mehr ist, weil er in seinen Erscheinungsformen extrem heterogen ist. Der Überbegriff dafür ist Virtual World.³⁰⁵ Gemeinsam ist ihnen ihr Spiel mit dem "räumlich-bildliche[n] Charakter", der von textlastigen Social Network Services bis zu dreidimensionalen Darstellungen reicht.³⁰⁶ Die virtuellen Welten sind für diese Arbeit der personifizierte Schritt in die digitale, soziale Vergemeinschaftung. Sie bieten die umfassendsten Möglichkeiten zur Identitätskonstruktion und zur Präsentation.

4.1 Cyberspace, Virtual Reality, Virtual World

Das Kunstwort Cyberspace wurde vom amerikanischen Science-Fictionautor William Gibson geprägt, der in seinem Roman *Neuromancer* (1984) damit den parallel zum physischen Raum existierenden virtuellen Raum bezeichnet. Dieser Cyberspace, in der Basisform einer Matrix, war nur durch eine unmittelbare, körperliche Verbindung (das menschliche Nervensystem muss mit dem Computer verbunden werden) erfahrbar. In seiner Erzählung *Burning Chrome* (dt. *Chrom brennt*), die im Neuromancer-Universum angesiedelt ist, wird der Begriff erwähnt:

„Ich kannte jeden Chip in Bobbys Simulator auswendig; sah aus wie ´n alltäglicher Ono-Sendai VII, der "Cyberspace Seven", den ich allerdings so oft umgebaut hatte, daß man Mühe hätte,

³⁰⁵ Howard Rheingold beschreibt in seinem Buch *Virtuelle Welten* seine Erfahrungen im Cyberspace: „Stellen wir uns ein Bildsystem vor, das uns völlig umschließt und dreidimensionale Bilder erzeugt, mit scheinbar vorhandenen Objekten, die wir anfassen und manipulieren, sowie mit Händen und Fingern spüren können. Stellen wir uns weiter vor, wir würden in diese künstliche Welt eintauchen und sie aktiv durchstreifen, statt sie nur von einem festen Standpunkt aus auf einer flachen Leinwand, einem Fernsehschirm oder einem Computerdisplay anzustarren. Denken wir uns, wir wären zugleich die Schöpfer und die Konsumenten unserer künstlichen Erfahrung. Wir selbst können die Welt, die wir sehen, hören und fühlen, mittels einer Geste oder eines Wortes umgestalten. Das ist keine Fiktion.“ Rheingold, 1992, S. 17-18.

³⁰⁶ Pannicke, Danny/Zernechow, Rüdiger: Virtuelle Welten, in: Wirtschaftsinformatik, 2/2009, S. 215.

einen einzigen Quadratmillimeter originaler Schaltelemente in dem ganzen Silikon zu finden.“³⁰⁷

und er beschreibt den Einstieg in den Cyberspace und den Aufbau der Matrix so:

„Eine silberne Phosphenflut sprudelte durch mein Blickfeld, als sich die Matrix - 3D-Schachbrett, endlos und völlig transparent – in meinem Kopf zu entfalten begann.“³⁰⁸

William Gibson popularisierte mit seinen Werken den Begriff des Cyberspace, dessen Höhepunkt in der Wahrnehmung zwischen dem Ende der 1980er bis Mitte der 1990er Jahre verortet werden kann. Die Printmedien (Der Spiegel: Cyber-Sex. Wollust mit dem Computer, 46/1993), Kino (*Vernetzt - Johnny Mnemonic*, 1995), Veranstalter (z.B. Ars Electronica 1990) und Künstler (Billy Idol, *Cyberpunk*, 1993) arbeiteten sich an den fantasievollen Verheißungen des schwer fassbaren Begriffs Cyberspace ab.³⁰⁹ Dieser machte vielleicht gerade deswegen, wie Micky Remann schreibt, „eine erstaunliche Karriere“³¹⁰. Im Zusammenhang mit Cyberspace wurde auch von „Virtual Reality“ gesprochen bzw. wurden beide Begriffe synonym verwendet (siehe weiter unten). Branda Laurel: “[...] the term ‘virtual reality’ had begun to spread like an oil slick over anything new and sexy in the world of interactive entertainment”.³¹¹

Die Gleichsetzung war insofern falsch, als der Metapher Cyberspace ein Erlebnis (virtuelle Realität) angeheftet wurde, das nur mit umfangreicher technischer Ausrüstung produzierbar war. Diese technische Ausrüstung hatte aber nichts mit den Fantasien von Gibson zu tun, vielmehr mit einem leistungsstarken Computer, der dem Benutzer in Echtzeit seine Position errechnet, einem Sichtgerät (Helm mit Bildschirmen und Kopfhörern), einem Datenhandschuh (zur Navigation) und idealerweise einen Datenanzug. Entsprechend war die Begeisterung nicht von Dauer. Bereits 1992 konstatierten Barrie Sherman und Phil Judkins, dass die Technik noch in „ihren Kinderschuhen“ stecke und „deutliche Mängel“ aufweise. Darüber hinaus ließen die Grafiken „sehr zu wünschen übrig“. Die Ausrüstung wird als

³⁰⁷ Gibson, 1994, S. 209.

³⁰⁸ Gibson, 1994, S. 209.

³⁰⁹ Vgl. Sherman/Judkins, 1995, S. 52.

³¹⁰ Remann, 1991, S. 15.

Zur Ars Electronica siehe: Ars Electronica 1990 Program Overview: Cyberspace - Virtuelle Visionen (o.E.), Online unter URL: http://90.146.8.18/de/archives/festival_archive/festival_documentations/festival_docu_1990.asp [Stand: 01.02.2012].

³¹¹ Laurel, 1993, S. 199.

„kapriziös und im allgemeinen als zu teuer für den Alltagsgebrauch“ eingestuft.³¹² Daran hat sich bis vor kurzem nichts geändert. Seit der Präsentation der Google-Datenbrille (Google Project Glass), einer Augmented Reality-Brille (AR-Brille), die in Echtzeit Informationen über die unmittelbare Umgebung auf das Sichtfeld des Trägers projiziert, ist Bewegung in diesen Bereich gekommen. Dafür waren die Entwicklung der Smartphones und die Möglichkeit, Daten aus der Cloud abzurufen, wichtige Wegbereiter.³¹³ Die AR-Brille zur Erfahrung der erweiterten Realität kann als Vorstufe für eine Virtual Reality-Brille (bzw. VR-Headset) gesehen werden. VR-Brillen sind ebenfalls schon erhältlich, können technisch aber noch nicht überzeugen, zumal die notwendige Trackingeinheit, die die Kopfbewegungen des Nutzers in der Umgebung nachvollzieht, nicht standardmäßig enthalten ist. Jedoch kann eine Kombination der einzeln erhältlichen Elemente Videobrille, Headtracker, Kinect-Kamera und Sprachsteuerung das Eintauchen in die Virtual Reality kostengünstig realisieren.³¹⁴ Die Erfahrung von Bewegung im Cyberspace, unter der technischen Voraussetzung einer Virtual Reality-Ausrüstung, bleibt so nicht mehr der Wissenschaft, der Wirtschaft, dem Militär und der Kunst alleine vorbehalten.³¹⁵

³¹² Am Reputationsverlust war auch die Wirtschaft beteiligt, die in der Virtual Reality das „Great Next Thing“ (Laurel) sah, Geld investierte, die selbst geschürten Erwartungen aber nicht einlösen konnte. „Stereoskopie, Echtzeit-3D und Digi-Film auf optischer Scheibe, Vernetzung, TV-Kabel und ISDN-Leitung – diese Technologien sind kaum unter einen Hut zu bringen“. Es war ein „Krieg um die Augäpfel“, der von Medienkonzernen (AT&T, Bertelsmann, Time Warner, Universal u.a.) ausgerufen wurde. Die Produkte konnten die Erwartungen aber nicht erfüllen. Als Beispiel sei hier der für den Massenmarkt produzierte Datenhandschuh Power Glove von Mattel genannt, der 1989 nach einem Konzept von Jaron Lanier, einem wesentlichen Vordenken der Virtual Reality, entwickelt wurde. Der Power Glove stellt sich im Einsatz als zu schwer heraus, die Sensorzone zur Interaktion mit dem angeschlossenen Fernseher war zu klein und die Inbetriebnahme scheiterte am Lesen im umfangreichen Handbuch, das viel Zeit kostete.

Als der Erfolg ausblieb, verschwanden die neu entwickelten Spielkonsolen und Controller wieder und „der Medienzirkus – schwer angeschlagen – [zog] ins Internet“ weiter (Forster/Freundorfer).

Brenda Laurel fasst die Erkenntnisse des gescheiterten Hype scharfsinnig zusammen: „VR pundits learned, or should have learned, that the worst thing you can do is fire up public expectations when you can't deliver product by Christmas“.

Sherman/Judkins, 1995, S. 52.

Laurel, 1993, S. 202.

Forster/Freundorfer, 2003, S. 58, 63.

³¹³ Vgl. Kuhlmann, Ulrike: Realitätsnähe, in: c't, Magazin für Computertechnik, 24/2012, S. 96-100.

³¹⁴ Vgl. Janssen, Jan-Keno: Eingetaucht, in: c't, Magazin für Computertechnik, 24/2012, S. 110-112.

Vgl. Kuhlmann, Ulrike: Realitätsnähe, in: c't, Magazin für Computertechnik, 24/2012, S. 96-100.

³¹⁵ Wirtschaft und Wissenschaft arbeiten in der Entwicklung von 3D-Modellen zusammen, die es ermöglichen, unterschiedliche Produkte wie Hörgeräte oder Züge und ganze Fertigungsanlagen darzustellen und mit der nötigen Ausrüstung in der Simulation, also als Bewegung im Raum, zu betrachten.

Vgl. Nebenführ, Sabine: Wie die Realität virtuell wird, in: hi!tech. Das Innovationsmagazin von Siemens Österreich, 1/2010, S. 48-51.

Vgl. Rheingold, 1992, S. 154-157.

Als wichtiger Impulsgeber für digitale Kunst gilt der Prix Ars Electronica. Seit 1987 werden die international angekannten Preise vergeben für Arbeiten, die den Computer „als universelles

Das Wort Cyberspace setzt sich zusammen aus Cyber (englisch für das griechische Wort Kybernetik)³¹⁶ und Space (das Wort für Raum ganz allgemein) und Cyberspace kann mit kybernetischer Raum ins Deutsche übersetzt werden. Die Übersetzung hilft aber nur eingeschränkt, das damit Bezeichnete zu definieren. Geodart Palm konstatiert dem Cyberspace ein „diffuser Ort“ zu sein, der „kategorial schwach definiert“ und „ontologisch unscharf“ ist.³¹⁷ Aber gerade deswegen für die menschliche Fantasie offen zu sein und die Möglichkeit zu offerieren, eine bessere Welt „zu konstruieren“:

„Cyberspace verbindet sich mit der weitläufigen Hoffnung, zwischen verschiedenen Welten zu wechseln und schließlich [...] die beste zu finden bzw. zu schöpfen.“³¹⁸

Konkret bedeutet dieses Konstruieren eine „Vermöglichung“ von Handeln im Virtuellen bzw. in der Virtualisierung.³¹⁹ Damit steht der Begriff Cyberspace in Abgrenzung zum infrastrukturellen Netz von Daten, wie es das Internet repräsentiert, als „der faktische Sinnhorizont computerierter Interaktion“³²⁰.

Ist der Cyberspace als Sinnebene zu verstehen, als kulturelles Phänomen, als Metapher für die Utopie „eines weltumspannenden Datennetzes [...] an das sich Menschen per direkter Verbindung an ihr zentrales Nervensystem anschließen können“³²¹, ist dem gegenüber die Virtual Reality (VR), die (siehe oben) in den ersten Jahren mit dem Begriff Cyberspace gleichgesetzt wurde, ein simuliertes, mehrdimensionales Bild, in das der Mensch – scheinbar – zu gehen oder zu greifen vermeint.

Neben Cyberspace und Virtual Reality bereichern auch die Termini Artificial Reality und Computersimulation die Diskussion. Wechselseitig verwendet tragen sie zur

Gestaltungsmedium in ihrer künstlerischen Arbeit an der Schnittstelle zwischen Kunst, Technologie und Gesellschaft einsetzen“.

Vgl. Prix Ars Electronica, URL: <http://www.aec.at/prix/de/> [Stand: 06.02.2012].

³¹⁶ Der englische Begriff Cyber geht auf das griechische Wort „kybernein“ (Führen, Steuern, Lenken“) zurück.

Palm, 2004, S. 61.

³¹⁷ Palm, 2004, S. 59.

³¹⁸ Palm, 2004, S. 62.

³¹⁹ Thiedeke, 2004, S. 16-17.

³²⁰ Thiedeke, 2004, S. 21.

³²¹ Bente/Krämer/Petersen, 2002, S. 3.

Begriffsvielfalt und zur Verwirrung bei. Das Problem liegt nicht so sehr in ihren inhaltlichen Begründungen, sondern in den Gemeinsamkeiten, die eine exakte Abgrenzung voneinander schwer machen.³²² Als pragmatische Lösung bietet sich das Ergebnis einer Studie an, das die alleinige Verwendung des Begriffs Virtual Reality vorschlägt, der sich trotz aller Unschärfen und Widersprüchlichkeiten als allgemein akzeptierter durchgesetzt hat.³²³ Der Vorteil liegt in der Möglichkeit, die Reduzierung des Begriffs auf die Technik (Eingabe- und Ausgabegeräte) und das Produkt (erzeugtes Bild) aufzugeben zu können, um Virtual Reality für alle Kommunikationserfahrungen, wie virtuelle Gemeinschaften, zu öffnen. In Anlehnung daran wird in dieser Arbeit der Begriff Virtual Reality verwendet.³²⁴

4.2 Virtual World - Metaversum

Die Virtual Reality stellt das Agieren in einer Umwelt dar, die sich nicht materiell definieren lässt. Ihr ortloser Daten-Raum wird als Virtual World bezeichnet und macht den Nutzern ein visuelles Angebot an Raum-Darstellung. Dieses Angebot muss zuerst interpretiert werden, bevor es angeeignet werden kann. Dafür ist es notwendig, den Raum "nachvollziehbar und verständlich" zu gestalten, ohne dabei die Handlungskompetenz seiner Nutzer zu überfordern.³²⁵

Als Virtual World wird somit ein Datenraum bestimmt, der nicht primär textuell erfahren wird, sondern mit Hilfe eines digitalen Vertreters, eines Avatars. Dafür braucht es Bewegungsmöglichkeiten, die sowohl in einer digitalen 2D- , aber vor allem – und im Speziellen für diese Arbeit - in einer 3D-Welt möglich sind.

³²² Artificial Reality, von Myron W. Krüger Mitte der 1970er Jahre entworfen, benannte damit – im Gegensatz zur Virtual Reality – die Möglichkeit, nicht nur Reales digital darstellen zu können, sondern auch Fiktives.

Computersimulation wird in der Informatik die Nachbildung von Vorgängen auf Basis von Modellen genannt, die ihrerseits „Abbilder der realen Welt“ sind. Die Simulation hat das Ziel, Abläufe durchführen zu können, die aus unterschiedlichen Gründen (Kosten, Zeit, Gefahr) nicht unmittelbar machbar sind.

Vgl. Bente/Krämer/Petersen, 2002, S. 3.

Claus/Schwill, 2006⁴, S. 615-616.

³²³ „The medium that tantalizes us has gone by a number of names: computer simulation, [...], cyberspace and so on. More terms are likely to be invented as technology's future unfolds. But the enigmatic term virtual reality has dominated the discours.“

Biocca/Kim/Levy, 1995, S. 4.

³²⁴ Auf die an dieser Stelle führende Diskussion nach der Anzahl von Realitäten muss verzichtet werden. Der Verfasser wählt den Begriff als allgemeine Bezeichnung für die Darstellung im digitalen Raum und meint nicht, die Realität im Digitalen wäre eine von der im Realen prinzipiell folgenlose.

Vgl. Münker, 1997, S. 117-120.

³²⁵ Pranz, 2008, S. 320-321.

Auch für den Begriff der Virtual World gibt es keine allgemein verwendete Erklärung. Seine Definition erfolgt über unterschiedliche Schwerpunkte und Sichtweisen. Paul R. Messinger arbeitet mit einer ganz allgemeinen Formulierung: „Virtual worlds constitute a growing space for collaborative play, learning, work, and e-commerce.“³²⁶ Interessant ist der Vorschlag von Mark W. Bell, der zur weiteren Diskussion folgende kombiniert-taxative Definition vorschlägt: „A synchronous, persistent network of people, represented as avatars, facilitated by networked computers.“³²⁷

Ein analytische Ansatz, mit technisch-kommerziellem Schwerpunkt kommt von der Metaverse1 Projektgruppe (siehe auch weiter unten): „Real virtual worlds are defined as an integration of four factors: 3D, Community, Creation, and Commerce (AKA 3D3C)“. Mit Real wird hier nicht primär zwischen wahren und falschen Virtuellen Welten unterschieden, sondern es stellt einen Annäherungsgrad dar. Je mehr Faktoren wie angegeben erfüllt sind, desto eher kann die Virtuelle Welt als eine echte bezeichnet werden. In ihrer Definition sind demnach Second Life, IMVU und Entropia Universe eher reale Virtuelle Welten als World of Warcraft (WoW).³²⁸

Edward Castronova schlägt einen anderen Begriff für Virtual World vor, indem er „Synthetic World“ verwendet. Dieser drückt für ihn exakter aus, was eigentlich gemeint ist: „worlds inside computers, completely designed and constructed by human beings“. Er betont damit den materiellen Charakter mehr und drängt den Begriff der Virtualität zurück, weil diese Welten natürlich auch reale Bedeutung haben. Aber auch er erkennt die Unmöglichkeit, mit „Synthetic World“ eine allgemein akzeptierte Bezeichnung zu haben und verwendet beide abwechselnd („interchangeably“).³²⁹

³²⁶ Messinger, Paul R./Stroulia, Eleni/Lyons, Kelly: A Typology of Virtual Worlds: Historical Overview and Future Directions, in: Journal of Virtual Worlds Research, Vol. 1. No. 1, „Virtual Worlds Research: Past, Present & Future“, July 2008, (o.S.), Online unter URL: <http://journals.tdl.org/jvwr/article/download/283/237> [Stand: 21.03.2012].

³²⁷ Bell, Mark W.: Toward a Definition of „Virtual Worlds“, in: Journal of Virtual Worlds Research, Vol. 1. No. 1, „Virtual Worlds Research: Past, Present & Future“, July 2008, (o.S.), Online unter URL: <http://journals.tdl.org/jvwr/article/download/283/237> [Stand: 21.03.2012].

³²⁸ Gelissen, Jean H.A./Sivan, Yesha Y.: The Metaverse1 Case: Historical Review of Making one Virtual Worlds Standard (MPEG-V), in: Journal of Virtual Worlds Research. Vol. 4, No. 3, Dezember 2011, (o.S.), Online unter URL: <http://jvwresearch.org/index.php/past-issues/43-mpeg-v-and-other-standards> [Stand: 21.03.2012].

³²⁹ Castronova, 2007, S. 5, 223.

Ein Begriff, der immer wieder synonym mit Virtual World verwendet wird, ist Metaversum. Der im Roman *Snow Crash* von Autor Neal Stephenson³³⁰ verwendete Begriff steht für eine vom Computer generierte Welt, in der sich der Mensch mittels Virtual Reality-Ausrüstung einloggen kann. Begriff und Verwendung von Metaversum wird weiter unten im Zusammenhang mit Second Life noch behandelt.

Für diese Arbeit soll die Definition von Ralph Schroeder maßgebend sein:

„*Virtual worlds* are persistent virtual environments in which people experience others as being there with them - and where they can interact with them.“³³¹

Begrifflich wird prinzipiell mit Virtual World (dt. virtuelle Welt) gearbeitet, weil er nicht nur die hier behandelten Life Sims umfasst, sondern jede Form von digitaler Welt inkludiert. Im Zusammenhang mit Second Life wird zur sprachlichen Ausgestaltung auch alternativ Metaversum verwendet.³³²

Anmerkung zur Verwendung der Begriffe real und virtuell: Im Nachfolgenden wird zwischen realem und virtuellem Leben unterschieden. Der Distinktion liegen die englischen Begriffe Real Life und Virtual Life zu Grunde. Dem Verfasser sind die Unschärfen des Begriffspaares bewusst, als Arbeitsbegriff haben sie jedoch in der Literatur ihre Tauglichkeit bewiesen und benennen einerseits das Leben außerhalb der Virtual World / dem Metaversum, also im (physisch) realen Leben, und andererseits das Leben im digitalen Umfeld. Analog dazu und synonym verwendet werden die Begriffspaare Real World – Digital World. Das betrifft auch das speziell im Umfeld von Second Life verwendete Gegensatzpaar Outworld und Inworld. Ebenso

Castronova expliziert den Begriff in seinem Standardwerk *Synthetic Worlds* (2005) wie folgt: „any computer-generated physical space, represented graphically in three dimensions, that can be experienced by many people at once“.

Castronova, 2005, S. 22.

³³⁰ Stephenson, 1994².

³³¹ Schroeder, Ralph: Defining Virtual Worlds and Virtual Environments, in: Journal of Virtual Worlds Research, Vol. 1. No. 1, "Virtual Worlds Research: Past, Present & Future", July 2008, Online unter URL: <http://journals.tdl.org/jvwr/article/download/283/237> [Stand: 21.03.2012].

³³² Der Verfasser schließt sich der umfassenden Bezeichnung an, wie sie vom Wissenschaftsmagazin *Journal of Virtual Worlds Research* für Virtual Worlds verwendet wird: „The term virtual worlds includes, is similar to, or is synonymous (with extensive qualifications) to the terms of virtual reality, virtual space, datascape, metaverse, virtual environment, massively multiplayer online games (MMOs or MMOGs), massively multiplayer online role playing games (MMORPGs), multi-user dungeon, domain or dimension (MUDs), MUD object oriented (MOOs), multi-user shared hack, habitat, holodeck, or hallucination (MUSHs), massively-multiuser online graphical environments, collaborative virtual environments (CVEs) or multi-user virtual environments (MUVES), and immersive virtual environments (IVEs).“

Journal of Virtual World Research, URL: <http://jvwresearch.org/index.php/2011-07-30-02-51-41/overview> [Stand: 21.02.2012].

verwendet der Autor die Begriffe erstes Leben und zweites Leben in Analogie zum Titel der digitalen Welt Second Life.

Aus theaterwissenschaftlicher Sicht ist die Unterscheidung von Real Life und Virtual Life, also realem Leben und virtuellem Leben über den Begriff der Theatralität und ihrer Teilbereiche von Korporalität und Wahrnehmung begründet. Nur im realen Leben ist der phänomenale Leib des Schauspielers unmittelbar erleb- und spürbar. Jede mediale Vermittlung verändert das Erlebnis und aus dem real Erlebten wird ein virtuelles, das in der Wirkung ähnlich sein kann, aber ohne die Erfahrung der unmittelbaren Anwesenheit.

4.3 Exkurs: Auf dem Weg zum Virtual World- / Metaverse-Standard

Nicht nur der Begriff der Virtual World ist mannigfach bestimmt, auch der Versuch, ihn technisch und inhaltlich zu standardisieren, wurde und wird unternommen. Zwei Projekte seien an dieser Stelle kurz beschrieben: Das europäische Metaverse¹ project und die US-amerikanische Virtual World Standard Working Group.

Das gemeinnützige Institute of Electrical and Electronics Engineers (IEEE) in New York hat die IEEE Virtual World Standard Working Group gegründet mit dem Ziel, einen gemeinsamen Standard für virtuelle Umgebungen zu entwickeln (z.B. für Protokolle und Arbeitsmodelle), die eine verbesserte Zusammenarbeit virtueller Plattformen in Zukunft gewährleisten soll.

“Provide an overarching Model and corresponding Standards for Systems of Virtual Worlds and Metaverse immersive Environments.”

Dafür werden alle Komponenten und technischen Prozesse virtueller Welten dokumentiert, identifiziert und nach ihrer Brauchbarkeit eingestuft, einem gemeinsamen Standard von Metaversen („common metaverse standard“) zu dienen.

“This standard defines processes, conventions and protocols to promote interoperability objects between and among virtualenvironments and networked resources.”³³³

³³³ IEEE Virtual World Standard Working Group, URL: <http://www.metaversestandards.org> [Stand: 09.10.2012].

Der Zweck des Vorhabens ist auch die Förderung der Zusammenarbeit von Entwicklern durch gemeinsame Nutzung von Ressourcen (Software).

Die Arbeit an dem gemeinsamen Standard ist noch in der Konzeptionsphase, in der es u.a. um Definitionen geht, der Klassenbildung von Objekten, Kommunikationsmodellen und Beurteilungskriterien für Qualität und Performance einer virtuellen Welt.

Über einen Zeitraum von drei Jahren (Mitte 2008 – Mitte 2011) arbeitete die Metaverse1 Projektgruppe, bestehend aus rund 100 Wissenschaftlern in 30 Organisationen, innerhalb des EU-Raumes, an einem Standard um die reale mit der virtuellen Welt zu verbinden. Als Hauptergebnis, bzw. Haupterfolg wird der MPEG-V Standard (MPEG für Virtuelle Welten: „Information exchange with Virtual Worlds“) angegeben:

“The Metaverse1 project has developed a global framework enabling interoperability between virtual worlds such as Second Life, IMVU, OpenSim, Active Worlds, and Google Earth and with the real world in terms of sensors and actuators, vision and rendering systems, and applications in areas such as social and welfare systems, banking, insurance, tourism and real estate.”³³⁴

Basis und Ausgangspunkt ihrer Arbeit ist das Faktum, dass virtuelle Welten immer bedeutungsvoller für das tägliche Leben werden: „Every aspect of our lives will be affected by virtual worlds. Beyond being simply another media, virtual worlds will be part of our regular lives, and they are going to enhance, improve, and better our quality of life.“ Ähnlich wie die Kollegen aus den USA, konstatieren sie ein Nebeneinander der Entwickler, in dem jeder seine eigenen Server, Clients und Regeln der Teilnahme festlegt. Das ist für alle Beteiligten von Nachteil.

Auch die Metaverse1 Projektgruppe sieht ihre Arbeit als einen Beginn, um den Weg der weiteren Forschungsarbeit zu ebnen. Herausgearbeitet wurden fünf „research challenges“, die es vorrangig zu lösen gilt: die Problematik unterschiedlicher Interfaces, ein funktionierendes Geldsystem, die Verwendung von virtuellen Gütern in mehr als nur einer virtuellen Welt, Anonymität versus Identität (beides ist in einer Virtuellen Welt wichtig) und die Möglichkeit, (fast) unbegrenzt viele Avatare an einer

³³⁴ Gelissen, Jean H.A./Sivan, Yesha Y.: The Metaverse1 Case: Historical Review of Making one Virtual Worlds Standard (MPEG-V). In: Journal of Virtual Worlds Research. Vol. 4, No. 3, Dezember 2011, (o.S.), Online unter URL: <http://jvwresearch.org/index.php/past-issues/43-mpeg-v-and-other-standards> [Stand: 21.03.2012].

Stelle in der Virtuellen Welt versammeln zu können (z.B. für Unternehmensmeetings). Als Beispiel wird hier sehr richtig die „40-avatar-per island“ Regel in Second Life angeführt, die weiter unten noch behandelt wird.³³⁵

4.4 3D-World

Wenn davon abgesehen werden kann, dass der Einsatz von Virtual Reality-Ausrüstung heute nicht notwendig ist, um sich in einer 3D-Virtual World zu bewegen, stellt sich die Frage, von welchem Virtual Reality-System gesprochen wird. Bente, Krämer und Petersen schlagen eine Klassifikation in sechs unterschiedliche Systeme vor, die sich in ihrem Hardwareeinsatz unterscheiden und zugleich auch normend auf den angestrebten Immersionseffekt auswirken. Die technisch einfachste Variante mit der geringsten Immersion wurde für die 3D-Welt Second Life eingesetzt. Second Life ist ein Vertreter des Desktop-VR Systems. Das bedeutet, dass die Schnittstelle ein Computerbildschirm ist, der „ein Fenster oder Portal zu einer interaktiven, dreidimensionalen virtuellen Welt“ öffnet.³³⁶ Einschränkung kommt hinzu, dass die

³³⁵ Gelissen, Jean H.A./Sivan, Yesha Y.: The Metaverse1 Case: Historical Review of Making one Virtual Worlds Standard (MPEG-V). In: Journal of Virtual Worlds Research. Vol. 4, No. 3, Dezember 2011, (o.S.), Online unter URL: <http://jvwresearch.org/index.php/past-issues/43-mpeg-v-and-other-standards> [Stand: 21.03.2012].

Vgl. Metaverse 1, URL: <http://www.metaverse1.org/> [Stand: 21.03.2012].

³³⁶ VR-Systeme klassifiziert:

Typus	Beschreibung
Desktop-VR (window systems)	Computerbildschirm als Schnittstelle bzw. Fenster in eine dreidimensionale, virtuelle Welt.
Spiegel-Systeme (mirror systems)	Nutzer betrachtet sich selbst am Bildschirm, eingebettet in einer virtuellen 3D-Welt.
Fahrzeug-basierte Systeme (vehicle-bases systems)	Fahr- und Flugsimulatoren für Schulungszwecke und für den Einsatz in der Unterhaltungsindustrie.
Cave-Systems (cave systems)	Bewegung des Nutzers in einem Raum, der mit Bildschirmen begrenzt ist.
Immersive VR-Systeme (immersive virtual reality systems)	Ein- und Ausgabegeräte (Datenhandschuh, -helm, -anzug) werden am Körper getragen um eine möglichst immersive Darstellung zu gewährleisten.
Augmented & Mixed Realities (augmented reality systems)	Computergenerierte 3D-Bilder werden mit realen überlagert. Halbdurchlässige Displays kommen hier zum Einsatz.

Abbildung 3: Klassifikation von VR-Systemen

Einfachheit der 3D-Darstellung weder eine 3D-Brille (Polarisationsbrille) zur Betrachtung benötigt, wie sie gegenwärtig im Kino verstärkt zum Einsatz kommt, noch eine technisch ausgereifere Shutterbrille verwendet werden muss.³³⁷ Das ist auch der Grund, warum virtuelle Welten wie Second Life auch als 2,5D-Welten bezeichnet werden. Die Hinzunahme der dritten Dimension lässt räumlich Tiefe für den Avatar zu, ein Gegenstand kann umrundet werden, die Darstellung bleibt jedoch auf einem 2D-Bildschirm und das Interface (Menüs und Steuerelemente) bleiben ebenfalls in 2D.³³⁸

Das technische Design virtueller Welten lässt sich als Client-Server-Architektur bezeichnen. Der Client (des Nutzers) übermittelt sein Verhalten mittels Eingabegerät dem Server (des Betreibers), der seinerseits dieses Verhalten, wie auch das Verhalten anderer Nutzer und der weiteren Umgebung, auf dem Bildschirm des Nutzers darstellt. Auf die mit der Übertragung verbundenen Probleme verzögerter Darstellung und des Datenverlusts wird im Rahmen von Second Life noch eingegangen. Festgehalten sei an dieser Stelle, dass die Menge der in Echtzeit darzustellenden Daten eine angemessene Bandbreite (siehe Kapitel 3) zur Übertragung und einen Computer mit grafischen Fähigkeiten voraussetzen, damit die Bewegung in einer digitalen Welt und die friktionsfreie Erlebnismöglichkeit gewährleistet ist.³³⁹

Bente, Krämer und Petersen greifen bei ihrer Klassifizierung auf dein Modell zurück bzw. entwickeln ein Modell weiter, das von Frank Biocca und Ben Delaney entworfen wurde.

Bente/Krämer/Petersen, 2002, S. 9-10.

Abbildung modifiziert übernommen aus: Bente/Krämer/Petersen, 2002, S. 10.

Vgl. Biocca/Delaney, 1995, S.59.

³³⁷ 3D im Kino ist nicht neu. Seit 2009 erfreut es sich aber wieder starker Beliebtheit. Der Grund dafür sind die technischen Möglichkeiten, die zwar die Polarisationsbrille nicht verschwinden lassen, dafür aber dreidimensionale Bilder dem Betrachter liefert, die räumliches Sehen erstmals realistisch erscheinen lassen.

Denn Beginn machten im Jahr 2009 die Animationsfilme Oben (Disney/Pixar), Ice Age 3 und vor allem Avatar - Aufbruch nach Pandora, der Science Fiction von James Cameron, der mit seiner Mischung aus Realverfilmung und Computeranimation völlig neue Maßstäbe setzte und sich an die Spitze der ertragreichsten Filme alle Zeiten setzte.

Vgl. Beier, Lars-Olav: Angriff der Raumbilder, in: Der Spiegel, 14/2008, S. 164-166.

Von der Brille im Kino ist die für den 3D-Film auf dem Fernseher zu unterscheiden. Die Raumillusion beim Betrachten eines 3D-Fernsehbildes entsteht durch eine Shutterbrille, die, für den Träger unmerkbar, rasend schnell abwechselnd ein Auge abdeckt.

Vgl. Schmundt, Hilmar: Im Tiefenrausch, in: Der Spiegel, 11/2010, S. 117.

³³⁸ Vgl. Nattland, Axel: Lernen in Second Life: Welten verbinden – Welten erfinden, in: Online Tutoring Journal. Das Magazin für Teletutoren und teletutoriell betreutes Lernen, Nr. 3/2008, Online unter URL: <http://www.online-tutoring-journal.de/ausgabejuli08/nattland1.htm> [Stand: 28.03.2012].

³³⁹ Vgl.: Pannicke, Danny/Zernekow, Rüdiger: Virtuelle Welten, in: Wirtschaftsinformatik, 2/2009, S. 217.

Virtuelle Welten im Kontext dieser Arbeit sind nicht computerbasierte Planungswelten für wissenschaftliche Versuche oder industrielle Produktion, sondern Welten der Unterhaltungsindustrie, die ganz allgemein als Onlinespielwelten bezeichnet werden können. Das inhaltliche Design richtet sich nach der Zielrichtung der Betreiber und der Erwartungshaltung ihrer Nutzer. Die Welt kann vorgefertigt sein (wie bei Computerspielen üblich) oder von den Nutzern erstellt werden – wie es der Betreiber von Second Life, Linden Lab³⁴⁰, vorsieht.

Diese Onlinespielwelten kennzeichnen sich dadurch aus, dass mehr als ein Avatar zeitgleich die Welt bewohnen kann. Die Unabhängigkeit von den realen Dimensionen lässt, neben dem Raum, der – entsprechend der Programmierung – (un)begrenzt zur Verfügung steht, auch die Zeit individuell gestalten. Tagesabläufe können auf diese Weise nach den Bedürfnissen der Teilnehmer frei gestaltet oder auch vorgegeben sein.

4.5 Soziale Welten: Life Sims

Eine besondere Form der Virtuellen Welten sind die Sozialen Welten oder Life Sims (Life Simulations). Sie bieten ihren Nutzern Kommunikation und Interaktion in einem Naheverhältnis zum realen Leben.

Für Life Sims sind folgende Merkmale – in unterschiedlicher Ausprägung – wesentlich:

- Die Teilnehmer bauen aktiv eine Welt im Virtuellen auf bzw. können große Teile davon selber gestalten. Ihr kreatives Potenzial ist wesentlich für das Gelingen.
- Jeder Betreiber einer Plattform stellt in seinen Nutzungsbestimmungen die Gesetze für alle Nutzer bzw. Einwohner der Welt auf. Er ist auch die letzte

³⁴⁰ Linden Lab ist die Kurzbezeichnung für die Linden Research, Inc. und die Linden Research United Kingdom, Ltd.

gesetzgebende Instanz, die entscheidet, ob ein Spieler weiter in seiner Welt bleiben darf oder ausgesperrt wird.

- Die Interaktion mit anderen Teilnehmern erfolgt über ein digitales Abbild, einen Avatar, der wählbar ist in Aussehen und Geschlecht.
- Der Avatar gewährt – wenn gewünscht – Anonymität gegenüber allen anderen Teilnehmern. Das gibt große Freiheit und erleichtert das Knüpfen von Kontakten, aber auch das anonyme Ausleben von Trieben und Vorlieben.
- Der Avatar kann zu Anerkennung verhelfen, die im realen Leben verwehrt bleibt (z.B. durch eine körperliche Behinderung).
- Jede Life Sim arbeitet mit einer eigenen Zahlungseinheit/Währung. Sie dient dem Betreiber der Plattformen als Einnahmequelle und den Spielern gibt sie die Möglichkeit, Kleidung für ihre Avatare und Gegenstände aller Art für Ihr Sein in der virtuellen Welt zu erwerben.

Die bekanntesten und größten Life Sims neben Second Life sind derzeit:

	Eigendefinition	Umsetzung
Active Worlds ³⁴¹	<p>“The Web's most powerful 3D virtual worlds platform.”</p> <p>“Built by the people for the people. To date, over half a billion objects have been created by the incredible ActiveWorlds community. Alphaworld, the worlds largest 3d virtual world in existence, has land space that is larger than the State of California. In ActiveWorlds you can chat in 3d worlds, build your own virtual world in minutes, or customize your avatar with thousands of possibilities.”</p>	<p>Schon deutlich länger im Einsatz (seit 1995) als Second Life, bietet Active Worlds (AW) ähnliche Möglichkeiten. Eingeteilt in Welten kann Land gekauft und bebaut werden. Unternehmen und Bildungseinrichtungen werden umworben, Veranstaltungen in AW abzuhalten.</p> <p>Die Grafik von AW wirkt im Vergleich zu Second Life globiger. Die offizielle Website enthält Informationen nur auf Englisch. Ziel ist es, zahlende Teilnehmer zu gewinnen. Der kostenlose Gastzugang (Tourist) bietet nur eingeschränkte Möglichkeiten.</p>
Twinity ³⁴²	<p>Twinity ist „powered by real life“.</p> <p>„Twinity ist eine kostenlose 3D Welt und 3D Chat Community. Hier kannst Du Deinen eigenen Avatar gestalten, mit Freunden feiern, Deinen Avatar einkleiden, shoppen und mit 3D Chat und Animationen kommunizieren. Lass deiner Kreativität freien Lauf und richte dein virtuelles Appartement in einer echten virtuellen Stadt ein oder bau</p>	<p>Freunde treffen und Partys feiern bestimmen den Alltag. Ähnlich wie bei Second Life gibt es kein vorgegebenes Spielziel.</p> <p>Der Avatar, Twinizen genannt, wird angehalten, mit seinem realen Namen aufzutreten. Damit soll eine noch größere Bindung erreicht werden.</p> <p>Das besondere Merkmal von Twinity, die Möglichkeit 1:1 nachgebaute Städte wie Berlin, London, Miami, New York oder Singapur zu erleben, gibt es seit</p>

³⁴¹ Active Worlds, URL: <http://www.activeworlds.com/> [Stand: 21.02.2012].

³⁴² Twinity, URL: <http://twinity.com/de> [Stand: 06.02.2012].

	Deine eigene Insel, um Parties zu feiern, zu flirten und ein außergewöhnliches Leben zu leben!“	dem 1. Jänner 2012 nicht mehr. Man kann zwar in den besagten Städten Wohnungen kaufen, aber nicht mehr die Städte besichtigen. Als Grund werden im Blog von Christian Hardenberg, CEO von Twinity, der Verlust eines wesentlichen Geldgebers und zu hohe Lizenzkosten für das Kartenmaterial genannt.
There ³⁴³	“ <i>There</i> is everything you’ve ever imagined and wished for. It’s the place you’ve dreamed about; it’s all the good things in life, and if you can’t find them, you can make them. It’s a place where your spirit can soar and you can fly—literally.”	In einer Welt voller Versatzstücke, die Abenteuer verheißen, streifen die Einwohner von There durch Dschungellandschaften, befahren Wüsten mit Buggys oder verwenden futuristische Fluggeräte um ebensolche Landschaften zu erkunden. In der Optik und Umsetzung einfacher als Second Life, dominiert hier ungebremst der Faktor Spaß. Die Details der Umgebung sind weniger wichtig als die gute Unterhaltung. There wendet sich an Jugendliche ab 13 Jahren, ist absolut gewaltfrei und verbietet anzügliche Sprache und Handlungen.
Entropia Universe ³⁴⁴	Entropia Universe „is more than a game“. „Entropia Universe is an advanced 3D online virtual environment with a developed planetary system and one universal Real Cash Economy system. Each planet offers a wide variety of exciting entertainment. You can travel between the planets through space and socialize with people from all over the world.“	Mit rund 750.000 Mitgliedern zählt Entropia Universe (EU) zu den bedeutenden Vertretern der Life Sims. Ort der Handlung ist ein Planetensystem im Weltraum, das Menschen erforschen und besiedeln. Die Science Fiction-Umgebung bietet eine gute Grafik und den Versuch, Leben in all seinen Facetten (Arbeiten, Geld verdienen, Wohnen und die Teilnahme an einer „Kolonistensociety“) zu ermöglichen und darzustellen. Davon macht auch die European Space Agency (ESA) gebrauch, um neue Wege zwischen Wissensvermittlung

³⁴³ There, URL: <http://www.there.com/> [Stand: 06.02.2012].

³⁴⁴ Entropia Universe, URL: <http://www.entropiauniverse.com/> [Stand: 06.02.2012].

Die Zahl der registrierten Teilnehmer stammt aus dem Jahr 2008. Aktuelle Zahlen liegen nicht vor. In einer Presseaussendung teilt Betreiber MindArk mit, dass mit dem ehemaligen Ericsson Manager Klas Moreau ein neuer Chief Technology Officer eingesetzt wird. Seine Ankündigung, „die Anzahl der Benutzer von Entropia Universe bis Ende 2013“ verdoppeln zu wollen verschweigt ebenfalls die aktuelle Anzahl der Teilnehmer.

Klas Moreau zitiert nach: o.A.: MindArk macht Ericsson-Manager zum neuen CTO (14.05.2012), Online unter URL: <http://www.presseportal.de/pm/79497/2252042/mindark-macht-ericsson-manager-zum-neuen-cto> [Stand: 30.10.2012].

Die European Space Agency (ESA) hat gemeinsam mit MindArk PE AB, der Entwicklungs- und Betreiberorganisation von Entropia Universe, eine Studie erarbeitet, die die Möglichkeiten von Onlinespielen auslotet, um über Themen der Raumfahrt zu informieren und Möglichkeiten der Einübung von Verhalten im Weltraum kennenzulernen. Die Ergebnisse wurden in einem Film zusammengefasst.

Pressemitteilung: MindArk completes online games study (23.03. 2010), Online unter URL: <http://www.entropiaplatform.com/entropia-platform/esa-study/> [Stand: 15.02.2012].

EUROPA - Visual mock-up from ESA study (22.03.2010), Online unter URL:

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=ITUSDHLIBNs# [Stand: 15.02.2012].

		und Unterhaltung zu finden. Neben den sozialen und didaktischen Aspekten war und ist EU ein Massive Multiplayer Online First-Person Shooter (MMOFPS). Ein Computerspiel, in dem der einzelne Teilnehmer sich mit Waffeneinsatz die Natur erobert. Damit fällt EU nur zum Teil in die Kategorie der Life Sims.
--	--	---

Wie die Beispiele oben zeigen, sind die Möglichkeiten, aktiv an der Welt mitzubauen zu können, nicht überall gleich stark ausgeprägt. Bewusst darauf verzichten die nachfolgenden Welten, die man als eigene Kategorie, als Social Communities, innerhalb der Life Sims bezeichnen kann.³⁴⁵ Ihr primärer Zweck ist die Chat-Kommunikation. Sie gestatten nur eine eingeschränkte optische Gestaltung des Avatars. Die sie umgebende Welt ist nur in Ausschnitten begehbar und die Gestaltungsmöglichkeiten bleiben reduziert auf die eigene Wohnung/das eigene Haus, sowie auf den Erwerb von Kleidungs- und Einrichtungsgegenständen.

Die bekanntesten Social Communities sind:

	Eigendefinition	Umsetzung
IMVU ³⁴⁶	<p>„Verwirkliche dich selbst in der weltweit größten Community für 3D-Chat und Dress-Up!“</p> <p>“IMVU, Inc. (de.imvu.com) is an online social game where members use 3D avatars to meet new people, chat, create and play games with their friends. IMVU has over 80 million registered users, 10 million unique visitors per month and three million monthly active users. IMVU has the world’s largest virtual goods catalog of more than eight million items, almost all of which are created by its own members. Founded in 2004, IMVU [...] is located in Mountain View, CA.”</p>	<p>IMVU (Instant Messaging Virtual Universe) ist eine 3D-Welt, die vor allem der Unterhaltung dient. Mitglieder können eigene Güter/Waren herstellen und diese über den IMVU-Katalog verkaufen. Unterstützt wird das Wirtschaftssystem durch eine eigene Währung („Credits“).</p> <p>Zur Kontaktaufnahme kann man unterschiedlichsten Gruppen beitreten. Zusätzlich werden, ähnlich wie bei Facebook oder XING, neue Mitglieder, oder solche, die ähnliche Profile und Interessen haben, vorgestellt. IMVU ist eine sehr professionell gestaltete online 3D-Chat-Welt.</p>
Smeet.de ³⁴⁷	<p>„Lerne coole neue Leute kennen“</p> <p>„Entdecke Smeet.de! Smeet ist ein kostenloses browserbasiertes 3D Social Chat Game. In der Welt von Smeet</p>	<p>Das sorgenfreie Leben im Virtuellen steht im Vordergrund. Zwischen Freunde treffen, Party feiern und dem Einrichten des 3D-Traumhauses bewegt sich das Leben bei smeet. Die deutschsprachige Virtual World</p>

³⁴⁵ Vgl. Schmitz, Tobias, 2007, S. 59-62.

³⁴⁶ IMVU, URL: <http://de.imvu.com/> [Stand: 08.09.2012].

³⁴⁷ Smeet.de, URL: <http://de.smeet.com> [Stand: 14.02.2012].

	<p>kannst du eine Vielzahl an 3D Hangouts entdecken, bei denen du spielend neue Leute kennenlernen kannst und sein kannst wer immer du sein möchtest! Es gibt bereits über 11 Millionen Smeeters (führendes 3D Chat Game in Europa), die ihre Avatare gestalten, ihre 3D Homes designen, chatten & flirten, Spiele spielen, Musik und Videos mit anderen teilen - und noch so viel mehr. Erlebe eine völlig neue Art des interaktiven 3D Social Gamings! Regelmäßige und häufige Updates auf Smeet.de lassen den Reiz und die neuen Herausforderungen des Spiels niemals vergehen.“</p>	<p>setzt auf Einfachheit in der Bedienung und der optischen Ausgestaltung. Dafür kann ohne lange Einlernphase mitgemacht werden. Beworben wird Smeet.de als Spiel für zwischendurch.</p> <p>Die Teilnahme am „3D Social Game“ ist kostenlos. Minispiele regen zur Kontaktaufnahme an und fördern, in Gruppen gespielt, das Zusammengehörigkeitsgefühl. Mit den Smeet Coins gibt es eine eigene Währung.</p> <p>Die technischen Voraussetzungen sind minimal: browserbasiert ist es nicht notwendig, eine eigene Software herunterzuladen.</p>
<p>Secretcity.de³⁴⁸</p>	<p>„Willkommen in Secret City, dem aufregenden 3D Chat einer neuen Generation. Die Chat-Community in unserer virtuellen Stadt kennt keine Langeweile. Baue Dein eigenes 3D-Appartement. Lerne schnell viele nette Leute kennen. Knüpfe Freundschaften. Genieße prickelnde Flirts. Verliebe Dich. Feiere mit Live-DJs in zahlreichen tollen Party-Locations. Tanze zu Deinen Lieblingsliedern auf mitreißenden Partys. Erkunde die Vielfältigkeit einer 3D Welt. Erlebe das Getümmel auf der Straße. Chatte entspannt am Strand. Schweben in der Schwerelosigkeit. Das ist aufregende Unterhaltung im Chat.“</p>	<p>Eine virtuelle Stadt ist der Handlungsraum. Nette Leute zu treffen, wilde Parties feiern, private Feiern in der eigenen Wohnung sowie geheimnisvolle Orte werden angeboten.</p> <p>Damit die Avatare ins Gespräch kommen, gibt es Ausstellungen, Sport kann betrieben werden (Rollschuhlaufen, Schwimmen) und Quizspiele sollen den Kontakt untereinander fördern. Das Highlight ist aber der Partykalender, der permanente Unterhaltung verspricht. Zur schnellen Kontaktaufnahme wird der Beitritt zu einem Team nahegelegt. Die Teilnahme ist prinzipiell kostenlos. Wer keine eingeschränkten Möglichkeiten haben möchte, kann sich kostenpflichtig zu einem VIP upgraden.</p> <p>Zur Teilnahme muss eine Software heruntergeladen werden.</p>
<p>Moove online³⁴⁹</p>	<p>„3D Avatare im 3D Chat“.</p> <p>„In der 3D Chat Welt beliebige 3D Avatare erstellen. Eigenes 3D Haus einrichten mit Möbeln, eigenen Bildern, Webcam, Eingangskontrolle. Besuchen mit Chatten, Romantik, Flirt, neue Liebe, neue Freunde, umarmen, knuddeln, küssen und mehr... Im eigenen Haus bestimmst Du, was virtuell geschieht und ob es Wirklichkeit wird.“ „Einkleiden, Einrichten, Chatten, Flirten - Spaß!“</p>	<p>Eine Kommunikationsplattform in 3D aus Deutschland. Die Avatare sind in ihrer optischen Gestaltung einfach gehalten. Moove online kann ohne Grafikkarte benutzt werden.</p> <p>Die Services von Moove online sind für die Nutzer kostenlos. Das Angebot ist auf Kontaktabbau ausgerichtet: „Webcam und Voice, um Mitglieder persönlich kennen zu lernen.“ Ziel ist es, neue Freunde zu finden und sich zu verlieben. Denn "Alles ist möglich".</p>

³⁴⁸ Secret City, URL: <http://www.secretcity.de> [Stand: 14.02.2012].

³⁴⁹ Moove online, URL: <http://www.moove.de/> [Stand: 20.02.2012].

Zusammengefasst lässt sich sagen, dass das virtuelle Leben der Social Communities sich in einer zwischen latent und evident changierenden erotischen Atmosphäre abspielt.³⁵⁰ Die Tätigkeiten der Avatare erschöpfen sich in:

- Kommunikation mittels Text Chat und Live Chat (Voice Chat).
- das Treffen anderer Teilnehmer
- der Spaß an gemeinsamen Aktivitäten (Welt erkunden, Spiele spielen)

Auffällig ist die enge Verzahnung der Welten mit anderen Social Media Anwendungen, speziell mit Facebook. Damit wird aus einer virtuellen Welt in eine andere virtuelle verlinkt, die – am Beispiel von Facebook – Alltagsrealität näher wiedergibt.

Wenn man von Entropia Universe und Second Life absieht, mangelt es allen Life Sims an Innovation, was sie deshalb schwer unterscheidungs-fähig macht. In ihren grundlegenden Funktionen bieten diese Welten das selbe („Combining a social network and a virtual world“, „Discover the digital you“ – Kaneva; „Dress Up, Decorate, Chat, Flirt - have fun!“ – Moove Online; „Best of all, everyone is friendly. They’re either an old friend, a new friend, or a friend waiting to be made.“ – There),³⁵¹ in differenten optischen Repräsentationen, die sich jedoch, siehe Social Communities, kaum unterscheiden.

Ihre eingeschränkte Innovationskraft hat aber auch Vorteile. Die Welten sind einfach zu bedienen und jeder Mitspieler kann ohne Grundlagenwissen schnell dabei sein („In ActiveWorlds you can chat in 3d worlds, build your own virtual world in minutes, or customize your avatar with thousands of possibilities“ – Activeworlds; „Designed for the masses, Kaneva is easy-to-use, fun, and exciting. Jump in and play!“ –

³⁵⁰ Als optischer Hinweis dafür dient bei secretcity.de die rote „Secret City Maske“, sowie Frauen und Männer im Scherenschnitt neben dem Logo in aufreizenden Posen. Vgl. Secret City, URL: <http://www.secretcity.de/> [Stand: 22.02.2012].

³⁵¹ Kaneva, URL: <http://www.kaneva.com/> [Stand: 09.10.2012].
o.V.: About Kaneva, Online unter URL: <http://www.kaneva.com/overview/aboutLanding.aspx> [Stand: 06.02.2012].
Moove online, URL: <http://www.moove.com/> [Stand: 06.21.2012].
o.V.: There (o.E.), Online unter URL: <http://www.prod.there.com/info/whatisthere> [Stand: 06.02.2012].

Kaneva).³⁵² Das ermöglicht auch Gelegenheitsspielen und erhöht die Bindung an die Plattform. Zusätzlich erhält der Nutzer das Gefühl, genau zu wissen, was er bekommt bzw. was ihn erwartet. Das macht die Teilnahme berechenbar und so gut wie gefahrlos – wenn man davon absieht, dass auch falsche Versprechen allen Life Sims eigen sind. Im Wettbewerb um Teilnehmer werden Erwartungen wie „Be A People Magnet“ genährt. Freunde, Beisammensein, fröhliche Stimmung und uneingeschränkte Beliebtheit verspricht There: „Relax, kick back, and catch up with your friends. You’ll be surprised at all the people you can meet by doing absolutely nothing“³⁵³.

Neben den Welten für Erwachsene werden auch welche für Kinder und Jugendliche angeboten. Im Vordergrund der für Kinder entwickelten Welten stehen pädagogische Ansätze, die Spielen und Lernen zu kombinieren versprechen: „engaging young people in constructive educational activities while promoting socially responsible behavior“ – Whyville; „Webkinz-Tiere sind liebenswerte Plüschtiere, die mit einem individuellen Geheimcode ausgestattet sind. Damit kannst du in die Webkinz World eintreten, wo du dich um dein virtuelles Tier kümmern“ musst und zusätzlich können die Kinder „Quizfragen beantworten“ um „KinCash“ zu verdienen – Webkinz.³⁵⁴

Jugendliche werden mit unterschiedlichen Möglichkeiten der Kommunikation, Interaktion (mit einem Avatar) und dem gemeinsamen Spielen von Minispielen (einfaches Spiel im Spiel) unterhalten. Die bekannteste Welt für Jugendliche ist Habbo Hotel. Die Onlinecommunity kann verschiedenen Räume im virtuellen Hotel bevölkern, Räume selbst einrichten und Gegenstände kaufen oder tauschen. Als Motivation für die jungen Teilnehmer verspricht Habbo: Jeder hat die Möglichkeit, „tausende neue Freunde aus Deutschland, Österreich und der Schweiz zu treffen, mit noch mehr Wettbewerben, Events und Starchats als zuvor!“³⁵⁵

³⁵² Active Worlds, URL: <http://www.activeworlds.com/> [Stand: 21.02. 2012].
o.V.: Kaneva History (o.E.), Online unter URL: <http://www.kaneva.com/overview/vision.aspx> [Stand: 06.02.2012].

³⁵³ o.V.: There (o.E.), Online unter URL: <http://www.prod.there.com/info/whatisthere> [Stand: 06.02.2012].

³⁵⁴ o.V.: Whyville.net: Whyville for Parents (o.E.), URL: http://b.whyville.net/smmk/top/gatesInfo?topic=whyville_for_parents [Stand: 06.02.2012].
Webkinz, URL: http://www.webkinz.com/de_de/ [Stand: 06.02.2012].

³⁵⁵ o.V.: Habbo, Online unter URL: <http://www.habbo.de/articles/1466-wichtige-mitteilung> [Stand: 07.02.2012].

Wie viele Soziale Welten es gibt bzw. gegeben hat, arbeitete 2008 Gary Hayes auf. In seinem Video „The Social Virtual World’s A Stage“ stellt er ohne nähere Erklärungen, 50 verschiedene virtuelle Welten vor.³⁵⁶ 2012 listet die auf Online-Rollenspiele spezialisierte Website MMORPG.com 562 Spielwelten auf, die sich in unterschiedliche Genres einteilen (Fantasy, Historical, Horror u.a.). 30 Vertreter finden sich unter dem Begriff Real Life, wovon 24 in ihrer finalen Version, d.h. nicht in der Betaphase und nicht im Entwicklungsstadium, angeboten werden.³⁵⁷ An erster Stelle steht die bekannteste Life Sim, die seit 2003 bevölkert werden kann. Sie bietet die weitreichendsten Gestaltungsmöglichkeiten und verfügt über rund 30 Millionen registrierte Teilnehmer: Second Life.

4.6 Second Life

4.6.1 Was ist Second Life? Eine Einführung.

*„Jetzt registrieren >>
Schnell, kostenlos und einfach!“³⁵⁸*

Second Life ist „eine digitale 3D-Online Welt“³⁵⁹, die den Bewohnern Möglichkeiten gibt, die Umgebung und die Form ihres Zusammenlebens nach ihren Wünschen zu gestalten. Die Online Welt wurde am 23. Juni 2003 von der kalifornischen Firma

³⁵⁶ Gary Hayes präsentiert im *2008 Metaverse Tour Video - The Social Virtual World’s A Stage* folgende Welten (in der Reihenfolge ihrer Behandlung): Kaneva, YoVille (in Facebook), RocketOn, Prototerra, Gaia Online, HiPiHi, Google Lively, Habbo Hotel, Laguna Beach (vMTV), Whyville, Twinity, Cyworld, Football Superstars, Weblin, IMVU, Second Life, Club Penguin, Active Worlds, vSide, A Tale in the Desert, Barbie Online, Amazing Worlds, Webkinz, Worlds.com, Spore, Exit Reality, SpineWorld, Stardoll, The Manor, There.com, Vastpark, Qwaq, PS3Home, GoSupermodel, Grockit, Croquet, Metaplace, Coke Studios, Dreamville, Dubit, Mokitown, Moove, Muse, The Palace, Playdo, Sora City, Voodoo Chat, TowerChat, Traveler, Virtual Ibiza.

Hayes, Gary: 2008 Metaverse Tour Video - The Social Virtual World’s A Stage (06.02.2012), Online unter URL: <http://www.personalizemedia.com/2008-metaverse-tour-video-the-social-virtual-worlds-a-stage/> [Stand: 06.02.2012].

³⁵⁷ MMORPG, URL: <http://www.mmorpg.com> [Stand: 06.02.2012].

Die Abkürzung MMORPG steht für Massive Multiplayer Online Role-Playing Game (dt. Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel). MMORPGs sind nur über das Internet spielbar.

Die Einordnung nach Genres wird individuell vorgenommen, da es keine Einteilung der Spiele gibt, die allgemein akzeptiert wird. Entropia Universe etwa wird, entsprechend seiner Merkmale, in dieser Arbeit als Life Sim bezeichnet, in mmorpg.com ist sie unter Sci-Fi zu finden.

³⁵⁸ Unmissverständliche Aufforderung von Linden Lab, doch Second Life einmal auszuprobieren – jetzt sogar noch einfacher als bisher.

Second Life, URL: <http://secondlife.com/?lang=de-DE> [Stand: 14.02.2012].

³⁵⁹ Rymaszewski/Au/Wallace u.a., 2007, S. 4.

Linden Lab vorgestellt und basiert auf der Idee des Science-Fiction Romans *Snow Crash* (1992) von Neal Stephenson.³⁶⁰ Wie im Roman gibt es die Möglichkeit, neben dem realen Leben eines in der virtuellen Welt aufzubauen. Das inkludiert ein eigenes Wirtschaftssystem mit einer frei konvertierbaren Währung (Linden Dollar), die ge- und verkauft werden kann. Kern ist aber die Kommunikation und Interaktion der digitalen Repräsentanten der Teilnehmer in Form ihrer Avatare.

95%³⁶¹ von dem, was in Second Life zu sehen ist, ist „user generated content“, entsteht also ausschließlich durch die Teilnehmer, die die Plattform bevölkern. Second Life von Linden Lab bietet dafür nur die Basis: „Second Life is a virtual world service consisting of a multi-user environment, including software, websites and virtual spaces.“³⁶²

Um den jeweiligen Handlungsraum zu benennen, wird zwischen Inworld (auch in-world, inworld, in-game), also in Second Life und Outworld (auch out-world, outworld, extra-world, real world), außerhalb von Second Life unterschieden.

Das Zusammenleben der Teilnehmer, Residents³⁶³ genannt, wird durch sechs einfache Regeln (big six) bestimmt, die für alle gelten, das friedliche Miteinander fördern und den gemeinschaftlichen Charakter betonen. Die Betreiber von Second Life legen Wert auf die Brückenfunktion ihrer Welt für ein friedliches Zusammenleben:

³⁶⁰ Stephenson, 1992.

³⁶¹ Barucca/Forte/Müller, 2007, S. 137.

³⁶² o.V.: Second Life Terms of Service (15.12.2010), Online unter URL: <https://secondlife.com/corporate/tos.php> [Stand: 15.02.2012].

³⁶³ Zur Definition, was ein Resident ist:

a.) Die Kurzbeschreibung: "A user in Second Life is typically called a Resident (or Res). [...] Resident is also used [...] in place of "user"."

b.) Aus historischer Sicht:

"When it came to what to call the people in the world, we knew we didn't want to call them 'users', although that would be the most typical thing for software. However, the word 'users' doesn't do a very good job of describing the two-way nature of Second Life, where the people involved are providing content and contributing to the experience. We also thought about 'members' (boring!), 'citizens' (too political!), and 'players' (too game-y).

'Residents', however, seems most descriptive of people who have a stake in the world and how it grows. - Robin Linden"

Linden, Robin: Origin of the term "Resident" (31.07.2006), Online unter: <http://wiki.secondlife.com/wiki/Resident> [Stand: 15.02.2012].

“We strive to bridge cultures and welcome diversity. We believe in free expression, compassion and tolerance as the foundation for community in this new world.”³⁶⁴

Diese Einstellung ist von besonderer Bedeutung, denn sie überlässt dem Resident die gesamte Entscheidungskraft und –verantwortung zu handeln und erfordert „zivilisatorische[...] Anstrengungen“³⁶⁵. Zusätzlich eröffnet die unbegrenzte Freiheit ein weites Feld der Diskussion ob Second Life ein Spiel ist oder vielmehr „der spielerische Ernstfall [am] [...]Übergang ins Leben“³⁶⁶. Kurz: Second Life ist eine Kommunikationsmöglichkeit mit Querschnittscharakter aus spielerischer, figuraler Präsentation und lebensnahen Inhalten, eingebettet in ein Wirtschaftssystem mit klaren Besitzverhältnissen und konvertierbarer Währung.

Wo lässt sich Second Life im Komplex Social Software/Web 2.0 verorten? Die Tatsache, dass für die Nutzung von Second Life kein Browser benötigt wird (siehe weiter unten), verwehrt laut Autorenteam Anja Ebersbach, Markus Glaser und Richard Heigl Second Life die Bezeichnung einer Social Web Anwendung. Für sie zählen nur dann Anwendungen zur Social Web-Software, wenn diese a.) das WWW voraussetzen („WWW als hartes Kriterium“) und b.) die Anwendung im Browser läuft „und nicht von externen Komponenten“ abhängt. Aus diesem Grund fällt für sie Second Life nicht unter das Social Web sondern in den Bereich Web 2.0 („andere Plattformen benötigen jeweils eigene Software“).³⁶⁷ Diese Distinktion hält der Verfasser für müßig, weil Second Life alle Voraussetzungen, die eine Social Software Anwendung mit dem Schwerpunkt Social Network erfüllen muss, aufweist und daher mit Recht in dieser Gruppe genannt werden kann. An der Lösung des Problems wird aber gearbeitet. Laut einer Mitteilung von Linden Lab wird an der Möglichkeit, Second Life auch in einem Browser verwenden zu können, gearbeitet.³⁶⁸

In den Jahren 2006 bis 2008 führten die Neuartigkeit von Second Life und das Interesse der Medien am Thema Web 2.0 zu einer unüberschaubaren Anzahl von

³⁶⁴ Diese Selbstbeschreibung von Second Life ist nicht mehr online verfügbar. Vormals online unter URL: <http://secondlife.com/community/> [Stand: 28.08.2008].

³⁶⁵ Casati, Rebecca/Matussek, Matthias/Oehmke, Matthias, u.a.: Alles im Wunderland, in: Spiegel Special, 3/2007, S. 126.

³⁶⁶ Casati, Rebecca/Matussek, Matthias/Oehmke, Matthias, u.a.: Alles im Wunderland, in: Spiegel Special, 3/2007, S. 126.

³⁶⁷ Ebersbach/Glaser/Heigl, 2008, S. 29-30.

³⁶⁸ Vgl. Hoffmann, Marek: Second Life drängt ins soziale und mobile Netz (10.06.2010), Online unter URL: <http://www.basicthinking.de/blog/2010/06/10/second-life-draengt-ins-soziale-und-mobile-netz/> [Stand: 17.02.2012].

Berichten über die virtuelle Welt in Zeitungen und Zeitschriften.³⁶⁹ Zusätzlich wuchs die Anzahl der Residents rasch an. 2003 gestartet hatte Second Life im August 2008 14,9 Millionen Residents. Im Februar 2012 wurde die Marke von 28 Millionen Registrierungen überschritten.³⁷⁰ Da der Betreiber Linden seit Herbst 2010 offiziell keine absoluten Teilnehmerzahlen für Second Life mehr veröffentlicht, wird mit den Anwesenheitszeiten der Nutzer geworben: „Over 50 million user hours a month“.³⁷¹

³⁶⁹ Es gibt keine offiziellen Zahlen, wie viele Medienberichte über Second Life ab 2006 veröffentlicht wurden. Schätzungen zufolge sollen es im Jahr 2007 alleine in England rund 600 Artikel gewesen sein. Dramatisch änderte sich diese Omnipräsenz im darauffolgenden Jahr. Rund 40% weniger Artikel wurden dem Thema Second Life 2008 gewidmet.

Vgl. Hansen, Lauren: What happened to Second Life? (20.11.2009), Online unter URL: http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/magazine/8367957.stm [Stand: 17.02.2012].

Vgl. Vatter, André: Second Life will einfach nicht sterben (22.11.2009), Online unter URL: <http://www.basichthinking.de/blog/2009/11/23/second-life-will-einfach-nicht-sterben/> [Stand: 17.02.2012].

³⁷⁰ Vgl. Gynoid, Maddy: 28 Mio. Second Life Accounts (17.02.2012), Online unter URL: <http://echtvirtuell.blogspot.com/2012/02/28-mio-second-life-accounts.html> [Stand: 17.02.2012].

Laufend aktualisierte Zahlen finden sich in:

Dwell on it: Second Life Statistical Charts (o.E.), Online unter URL: <http://dwellonit.taterunino.net/sl-statistical-charts/> [Stand: 09.10.2012].

Second Life Grid Survey - Region Database (o.E.), Online unter URL: <http://gridsurvey.com/> [Stand: 09.10.2012].

³⁷¹ Die letzten Angaben zur Anzahl der Neuregistrierungen und der Aufenthaltsdauer finden sich im offiziellen Second Life Blog:

Linden Lab: The Second Life Economy in Q3 2011 (14.10.2011), Online unter URL: <http://community.secondlife.com/t5/Featured-News/The-Second-Life-Economy-in-Q3-2011/ba-p/1166705> [Stand: 09.10.2012]

Die Bewerbung der „user hours a month“ ist folgender Webseite entnommen:

o.V.: How big is Second Life, Online unter URL: <http://secondlife.com/corporate/affiliate/> [Stand: 14.02.2012].

2009 wurde mit einer Presseaussendung von Linden mitgeteilt, dass „users around the world have spent more than one billion hours in Second Life“. Und weiter:

„That's roughly 115,000 years spent doing everything from meeting and socializing with friends; to attending live concerts; to creating, selling, and shopping for virtual goods; to learning a foreign language; to attending business meetings; and much more. User hours grew 33% year-over-year to an all-time high of 126 million in Q2 2009.“ Dabei beträgt die durchschnittliche Verweildauer 100 Minuten.

o.V.: Linden Lab: 1 Billion Hours, 1 Billion Dollars Served: Second Life Celebrates Major Milestones for Virtual Worlds, (22.09.2009), Online unter URL:

<http://lindenlab.com/releases/1-billion-hours-1-billion-dollars-served-second-life-celebrates-major-milestones-for-virtual-worlds> [Stand: 09.10.2012].

Der Grund für die Angabe von Anwesenheitszeit mag mit der Tatsache begründet sein, dass in den Medien immer wieder über ein leeres Second Life berichtet wurde:

„Ist die virtuelle Welt Second Life abgewirtschaftet? Neue Studien belegen jedenfalls, dass Unternehmen ernüchtert sind und den Rückzug erwägen.“

Bell, Martin: Ladenschluss in Second Life. Enttäuschung bei Markenartiklern (17.05.2010), Online unter URL: <http://www.sueddeutsche.de/wirtschaft/enttaeuschung-bei-markenartiklern-ladenschluss-in-second-life-1.850292> [Stand: 16.02.2012].

„Ausgestorben, unfertig, völlig überschätzt: Second Life hat einen miserablen Ruf. Die virtuelle Welt erlebte erst einen beispiellosen Höhenflug bei Nutzern und Medien, stürzte dann aber umso tiefer ab.“

o.V.: Zweite Chance für Second Life und Co. (19.10.2009), Online unter URL:

http://www.focus.de/digital/games/second_life/virtuelle-3-d-welten-zweite-chance-fuer-second-life-und-co-_aid_445979.html [Stand: 14.02.2012].

Vgl. o.V.: Second-Life-Firma Linden feuert ein Drittel der Mitarbeiter (10.06.2010), Online unter URL: http://www.google.com/hostednews/afp/article/ALeqM5hIQTw71RicgbGNecTJ3_E2x9SatA [Stand: 17.02.2012].

Für die rasche Entwicklung in den Boomjahren lassen sich folgende Gründe festmachen: die Durchdringung des Internetmarktes mit der Breitbandtechnologie (siehe Kapitel 3), das Interesse am Mitmach-Web (siehe Kapitel 3), die Neuartigkeit des Angebots, Eigentumsrechte an Inworld erstellten Gegenstände sowie der Umstand, dass Second Life in der Basisvariante kostenlos ist.³⁷²

Das große Interesse an Second Life lässt sich aber nicht alleine technologisch und materiell begründen. Die Technik ist Voraussetzung, ist Ermöglicher, aber nicht Motivation. Motiviert wurde und wird über die Möglichkeit zur Mitgestaltung. Der Resident kann wählen, ob er Konsument, Mitgestalter und Produzent, oder alles zusammen sein möchte.³⁷³

Die Bauteile dieser Welt werden Prims (steht für Primitives) genannt. Das sind Körper (Gitterobjekte) in geometrischen 3D-Formen. Sie sind die kleinste veränderbare Einheit, aus der fast alles in Second Life geschaffen wurde. Bei geschickter Behandlung kann jede erdenkliche Form erzeugt werden. Zusätzlich können mit Hilfe einer eigenen Programmiersprache (Linden-Skripting-Language) Animationen und Interaktivität allen Objekten hinzugefügt werden. Das macht und nutzt der Einzelne aber nicht primär für sich, sondern um mit anderen in Kontakt zu treten. Kollaborativ wird so eine Welt geschaffen, von Residents gebaut, von Avataren bevölkert. Das Ganze nennt der Betreiber der Plattform, Linden Lab, Second Life.

³⁷² Die Basismitgliedschaft ist kostenlos. Als Premium Member zahlt man, in Abhängigkeit der gewünschten Laufzeit, zwischen 11,94 USD (Monatsmitgliedschaft) und 86,40 USD (Jahresmitgliedschaft) (Stand: Oktober 2012). Der Basic Account ermöglicht das Gestalten eines Avatars, von Gegenständen, die Benutzung der Gegenstände und die Inventarisierung. Premium Member bekommen L\$-Prämien, exklusive virtuelle Waren, erhalten das Recht Land zu erwerben und umfangreicheren Support wie z.B. Text-Chat mit dem Support-Team. Vgl. Linden, Jeremy: Second Life English Knowledge Base: Accounts overview (07.02.2012), Online unter URL: <http://community.secondlife.com/t5/English-Knowledge-Base/Accounts-overview/ta-p/700019> [Stand: 09.10.2012].

³⁷³ Als Begriff für die Möglichkeit, Produzent und Konsument zu sein, hat sich die Wortbildung Prosumer oder Prosument, bestehend aus Producer und Consumer, etabliert. Die erstmalige Erwähnung des Begriffs wird Alvin Toffler in seinem Buch *Die dritte Welle* (engl. *The Third Wave*), 1980, zugeschrieben. Popularisiert haben ihn Don Tapscott und Anthony D. Williams in ihrem Buch *Wikinomics*, in dem sie die Auswirkungen und Veränderungen der Welt durch die massenhafte Zusammenarbeit der Menschen beschreiben: „[...] all players in Second Life, are not just consumers of game content; they are at once developers, community members, and entrepreneurs.“ Und weiter schreiben sie: “This means Second Life is [...] created almost entirely by its consumers – you could say the ‘consumers’ are also the producers, or the ‘prosumers’”. Tapscott/Williams, 2006, S. 125.

Zusammenfassend lässt sich festhalten:

- Jeder Resident kann (ganz im Geiste der Gründerväter des Internets) am Aufbau der Welt mitarbeiten.
- Persönlichkeit, Aussehen und Geschlecht des Avatars sind keine Frage der Natur.
- Sechs einfache Regeln bestimmen die Umgangsformen der Avatare im öffentlichen Raum.
- Anonymität ermöglicht ein von Zwängen befreites Dasein und die Lust am Spiel mit Identität und Präsentation.
- Bekanntschaft, Freundschaft, Liebe und Anerkennung werden angestrebt
- Second Life bietet ein realwirtschaftliches Umfeld.

4.6.2 Die literarische Vorlage

4.6.2.1 Inspiration und Gegenstimme

“Snow Crash certainly painted a compelling picture of what such a virtual world could look like in the near future, and I found that inspiring.”

Philip Rosedale³⁷⁴

Zur Lieblingslektüre des Gründers von Second Life, Philip Rosedale, zählen – wenig verwunderlich – Science Fiction Romane. Dabei spielt Neal Stephenson's *Snow Crash* eine besondere Rolle. Auch wenn Rosedale sagt,

„When *Snow Crash* came out, I was already really intent on the idea of creating a virtual world like Second Life - I had been thinking about it and doing what small experiments I could since I was in college.“³⁷⁵

³⁷⁴ Rosedale zitiert nach: Dubner, Stephen J.: Philip Rosedale Answers Your Second Life Questions (13.12.2007), Online unter URL: <http://freakonomics.blogs.nytimes.com/2007/12/13/philip-rosedale-answers-your-second-life-questions/> [Stand: 08.09.2008].

³⁷⁵ Rosedale zitiert nach: Dubner, Stephen J.: Philip Rosedale Answers Your Second Life Questions (13.12.2007), Online unter URL: <http://freakonomics.blogs.nytimes.com/2007/12/13/philip-rosedale-answers-your-second-life-questions/> [Stand: 08.09.2008].

so war *Snow Crash* doch deutlich vor dem Beginn der offiziellen Arbeiten an Second Life. *Snow Crash* wurde 1992 veröffentlicht, während LindenWorld, der Vorgängerversion von Second Life, erst 2001 das Licht der Computerbildschirme erblickte. In der Zeit davor und dazwischen will Rosedale an Konzepten für virtuelle Welten gearbeitet haben.³⁷⁶ Das klingt nach Legendenbildung, ist aber auch nicht wiederlegbar. Faktum ist, dass das World Wide Web 1992 gerade erst im Aufbau begriffen war und Internetanschlüsse, die eine Plattform wie Second Life benötigt, zu diesem Zeitpunkt in privaten Haushalten kaum vorhanden waren – siehe dazu Kapitel 3.

Rosedale führt in einem Interview auch einige andere Autoren an, die parallele Welten erfanden und mit denen er sich beschäftigt haben musste:

„Stephenson arguably put forth the most compelling vision of this, but even before him, numerous authors have also described similar parallel worlds, including Philip Dick, John Brunner in ‘Shockwave Rider’, Vernor Vinge in ‘True Names’, and, of course, William Gibson in his ‘Sprawl’ novels.“³⁷⁷

Dennoch bleibt für ihn *Snow Crash* die Vorlage mit der größten Ähnlichkeit und den meisten Gemeinsamkeiten zu seinem eigenen Werk:

„Snow Crash has the closest practical resemblance to Second Life as it exists now: a parallel, immersive world which simulates an alternate universe, which thousands of people inhabit simultaneously for communication, play, and work, at various levels and variations of role-playing with their avatars.“³⁷⁸

Umso erstaunlicher ist es, dass der Autor der literarischen Vorlage, Neil Stephenson, eine überaus kritische Einstellung zu Second Life hat. Auf die Frage, ob er schon einmal Second Life besucht habe, sagte er: „Ich bin noch nie dort gewesen, darum weiß ich nicht viel darüber.“ Und über virtuelle Welten allgemein:

„Ein Freund von mir drückt es gerne so aus: Wir haben nur 30.000 Tage zu leben. Ich habe bereits mehr als 17.000 davon verbraucht. Ein räumliches Internet ist eine interessante Idee, aber es gibt andere spannende Möglichkeiten meine verbleibenden 13.000 Tage zu nutzen. In dieser Zeit könnte ich großartige Menschen treffen, Zeit mit meinen Lieben verbringen, gute

³⁷⁶ Vgl. Rymaszewski/ Au/Wallace, u.a., 2007, S. 6.

³⁷⁷ Das Zitat ist Online nicht mehr abrufbar. Entnommen: Q&A With Philip Rosedale, <http://www.computerpoweruser.com/editorial/article.asp?article=articles/archive/c0602/64c02/64c02.asp&guid> [Stand: 08.09.2008].

³⁷⁸ Zitiert nach Mark Wallace and friends: *Snow Crash in SL: The Metaverse Comes Home* (11.08.2006), Online unter URL: <http://www.3pointd.com/20060811/snow-crash-in-sl-the-metaverse-comes-home/> [Stand: 08.08.2008].

Bücher lesen oder schöne Teile der Erde besuchen. 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.“³⁷⁹

4.6.2.2 Der Inhalt von *Snow Crash*

In *Snow Crash* geht es um die Aufhebung, bzw. um das Schwinden der Unterschiede zwischen Realität und Fiktionalität. Der Protagonist ist Pizzafahrer im Real Life und zugleich Programmierer bzw. Hacker, wie die Programmierer für ein Paralleluniversum, dem Metaversum (engl. Metavers), genannt werden, in dem er als Avatar in der Rolle eines unbesiegtten Schwereämpfers auftritt.

Wie im Roman bezeichnet auch Linden Lab seine Online Welt als Metaversum und die digitalen Repräsentanzen der realen Menschen als Avatare. Die Menschen in *Snow Crash* nutzen das Metaversum um einer tristen Realität im Real Life zu entkommen, das sich als von völliger wirtschaftlicher Privatisierung gezeichnet darstellt. Die staatliche Autorität wurde durch einzelne Enklaven mit regionalen Anführern ersetzt. Organisationen wie die Mafia, die eine Franchise-Kette betreibt, bestimmen das gesellschaftliche Leben ohne dabei als kriminell bezeichnet zu werden. Die Geschichte spielt in den USA der nahen Zukunft. Es herrscht extrem hohe Inflation und der Mensch sucht Wege aus der physischen Welt, die wenig zu bieten hat. So lebt der Hauptdarsteller Hiro Protagonist gemeinsam mit Vitaly Tschernobyl (eng. Vitaly Chernobyl) in

„einem geräumigen 20x30 in einem `U-Stor-It´-Lagerhaus in Ingelwood, Kalifornien. Das Zimmer verfügt über einen betonierten Boden, Wellblechwände, die es von den anderen Wohneinheiten abtrennen und [...] dies ist ein herausragendes Zeichen von Luxus.“³⁸⁰

Seine bevorzugte Heimstätte ist aber das Metaversum, denn „es ist Klassen besser als das beschissene U-Stor-It“.³⁸¹

Das Metaversum wird von Programmierern geschaffen. Und wie in der Realität wird überall von Baufirmen gebaut. Nur mit dem Unterschied, dass all die Dinge nicht

³⁷⁹ Stephenson zitiert nach: Mrozek, Bodo: Ein Filter ist mir lieber als ein Avatar. Interview mit Neal Stephenson (24.04.2007), Online unter URL: <http://www.netzeitung.de/internet/624812.html> [Stand: 09.09.2008].

³⁸⁰ Stephenson, 1994, S. 27.

³⁸¹ Stephenson, 1994, S. 33.

wirklich existieren, „sie sind nur ein Computergrafikprogramm“. Alles was Hiro betrachten kann sind „Graphikrepräsentationen“. Er war einer der Ersten dort, als das Metaversum noch „unendliche [...] Schwärze“ war. Seither ist viel geschehen. Straßen und Häuser wurden gebaut und auch er besitzt ein schönes und großes. Was bleibt, ist die Schwärze des Bodens und selbst der Himmel bleibt immer „schwarz, wie ein Computermonitor, auf den noch nichts gezeichnet worden ist“.³⁸² Denn

„im Metaversum ist es immer Nacht, die Straße immer grell und Strahlen beleuchtet, wie ein von den Grenzen von Physik und Finanzen befreites Las Vegas.“³⁸³

Parallelen zwischen dem Roman und Second Life lassen sich immer wieder ziehen, sollten aber nicht darüber hinwegtäuschen, das *Snow Crash* nur die Inspiration für die Realisierung von Second Life geliefert hat. Auch wird Second Life nicht von einem Multimillionär (im Roman Bob L. Rife) besessen, der die Weltherrschaft anstrebt (wenn auch *nur* die der Informationskontrolle), sondern von einer Betreibergesellschaft, die bis 2008 von ihrem Gründer, Philip Rosedale, geleitet wurde.³⁸⁴

4.7 Der Bewohner – der Avatar

„Heaven isn't just a place you go –
heaven is how you live your life.“
John Blanchard³⁸⁵

Der digitale Repräsentant des Spielers wird Avatar genannt. Bevor der Avatar aber aus dem Pixel-Himmel steigt, muss der künftige Resident einen Einstiegsavatar aus

³⁸² Stephenson, 1994, S. 34-35.

³⁸³ Stephenson, 1994, S. 35.

³⁸⁴ Philip Rosedale gründete 1999 Linden Lab und führte es bis Mai 2008. Danach zog er sich auf die Position des Vorstandsvorsitzenden zurück und übergab den CEO an Mark Kingdon, der das operative Tagesgeschäft für Second Life bis Ende 2010 führte. Seit damals ist Rod Humble der Geschäftsführer von Linden Lab.

Vgl. o.V.: Linden Lab Appoints Mark Kingdon As Chief Executive Officer (22.04.2008), Online unter URL: <http://lindenlab.com/releases/linden-lab-appoints-mark-kingdon-as-chief-executive-officer> [Stand: 09.10.2012].

Vgl. o.V.: Second Life's New Leader: Rod Humble Becomes CEO of Linden Lab (23.10.2012), Online unter URL: <http://lindenlab.com/releases/second-life-39-s-new-leader-rod-humble-becomes-ceo-of-linden-lab> [Stand: 09.10.2012].

³⁸⁵ John Blanchard, Pastor der Rock Church International in Virginia Beach, USA, zitiert nach: Meacham, Jon: Heaven Can't wait, in: Time, 16.04.2012, S. 38.

einer Fülle unterschiedlicher wählen. Dabei stehen nicht nur Menschen und Menschenähnliche (Vampire) zur Auswahl. Der kommende Resident kann auch die Form eines Tiers (Hund, Katze, Tiger, Affe u.w.), eines Roboters (unterschiedliche Modelle, alle mehr oder weniger humanoid) oder eines Fahrzeugs/Flugzeugs (Auto, Panzer, Motorrad, Bombenflugzeug u.w.) annehmen.³⁸⁶ Es folgt die Wahl und die Verfügbarkeitsüberprüfung des selbst gewählten Benutzernamens.

Der Begriff Avatar entstammt dem Sanskrit, einer indogermanischen Sprache, die von indischen Brahmanen verwendet wurde und heute als tote Sprache gilt.³⁸⁷ Avatar oder Avatāra stammt von Deva, dem Sanskritwort für Gott ab. Die Inkarnation eines Wesens mit dem Status eines Gottes wird Avatāra genannt. Dabei kann es dank seiner schöpferischen Kraft beliebig Menschengestalt, aber auch in der Gestalt eines Tieres oder als Halbmensch oder Halbtier annehmen. Der Avatar ist im göttlichen Gedicht der Bhagavad Gita, der wesentlichen Textsammlung des Hinduismus, ein Wegbereiter, Vorbild aber auch Lehrer für den Menschen, der diese zum göttlichen Dasein anleiten und begleiten soll.³⁸⁸ Wortwörtlich übersetzt heißt Avatāra Herabstieg oder Herabkommen und meint damit die göttliche Inkarnation auf der Erde.

Beschrieben wird Avatāra in Kapitel 4 der Bhagavad Gita: Er erscheint immer und immer wieder um „die Frommen zu erretten und die Gottlosen zu vernichten und um die Prinzipien der Religion wiedereinzuführen“ und das „Zeitalter nach Zeitalter“ (Bhagavad Gita, Kapitel 4, Vers 8).³⁸⁹

³⁸⁶ Auswahl der Avatare: o.V.: Second Life Choose this Avatar (o.E.), Online unter URL: <https://join.secondlife.com/> [Stand: 15.02. 2012].

³⁸⁷ Sanskrit war vor allem die Sprache der klassischen altindischen Literatur, die aber auch heute noch von Dichtern verwendet wird. Sanskrit als Sprachzweig der indogermanischen bzw. auch der indoeuropäischen Sprachfamilie ist neben dem Vedisch die Sprache des Hinduismus und lässt sich in der Bedeutung für die Religion und als Kultur- und Schriftsprache mit dem Latein im Abendland vergleichen.

Vgl. König, 1992, S. 36-39.

³⁸⁸ Die Bhagavad Gita oder auch Bhagavadgita (altindisch für Gesang des Erhabenen oder Gesang des Herrn) ist in 18 Kapitel eingeteilt, die ebenso viele Gesänge darstellen. Um 200 v.Chr. entstanden bildet sie einen Teil im indischen Volksepos Mahabharata. Die Bhagavad Gita ist ein wesentliches Buch des Hinduismus und wird als das meistgelesene Erbauungsbuch Indiens bezeichnet. Aber auch über die Grenzen des Subkontinents hinaus hat diese Werk Bedeutung. Nicht weniger als 2000 Übersetzungen in 70 Sprachen gibt es von der Bhagavad Gita.

Vgl. Stutley, 1994, S. 45, 48-49, 109.

Vgl. Geo Themenlexikon: Religionen, 2007, S. 62.

Vgl. Brück, 1993, S. 7-8.

³⁸⁹ Bhaktivedanta, 1987, S. 213-214.

In der Übersetzung von Michael von Brück liest sich Vers 8 in Kapitel 4 so:

Was eine Inkarnation und ein Avatar sind definiert sich allgemein so

„Ein avatāra, eine Inkarnation Gottes, steigt aus dem Königreich Gottes herab, um sich in der materiellen Welt zu manifestieren. Und diese Form der Persönlichkeit Gottes, die herabsteigt, wird Inkarnation oder avatāra genannt. Solche Inkarnationen sind Bewohner der spirituellen Welt, des Königreichs Gottes, und wenn sie in die materielle Schöpfung hinabsteigen, bekommen sie den Namen avatāra.“³⁹⁰

und aus persönlicher Perspektive:

„Ich projiziere mich selbst, ich schaffe mich selbst, ich gebäre mich selbst. Das ist die Vorstellung vom avatara, der Herabkunft Gottes in die Welt.“³⁹¹

Die zweite Beschreibung, aus der persönlichen Perspektive, trifft besonders auf den Bereich jenseits der Religion zu. Wobei Gott als ein Gott seiner selbst begriffen werden muss, denn der Ausdruck Avatar wird inflationär in sehr unterschiedlichen Bereichen verwendet, die sich oftmals nur in den göttlichen Eigenschaften und der äußerlichen Erscheinung (Entgrenzung physikalischer Gesetze, enthoben irdischer Evolution des Werden und Vergehens) erschöpfen, mit der göttlichen Mission eines Avatāra aber wenig zu tun haben.

Beispiele für die Verwendung des Begriffs Avatar:

- Literatur

Théophile Gautiers (1811-1872) Roman *Avatar* aus dem Jahr 1851 verwendet den Begriff im Zusammenhang mit den damals diskutierten Ergebnissen der wissenschaftlichen Arbeit von Franz Anton Mesmer (1734-1815), die Magnetismus als Behandlungs- und Heilmethode propagierte. Im Mittelpunkt steht der lebensmüde Nihilist Octave de Saville, der mit Hilfe eines Fachmanns für indische Mythologie die Seele mit der des Grafen Labinski getauscht hat, um an dessen Frau heranzukommen. Der Körper-Seele-Dualismus wird in der Frage nach dem eigenen Ich und das Sich-nicht-

Als Zuflucht für die Gerechten
und zur Vernichtung der Übeltäter
um die Weltordnung wieder herzustellen,
entstehe ich vom Zeitalter zu Zeitalter.

Brück, 1993, S. 98.

³⁹⁰ Zitiert nach Caitanya-Caritamṛta von Krishnadasa Kaviraja, in: Bhaktivedanta, 1987, S. 214-215.

³⁹¹ Brück, 1993, S. 98.

Wiedererkennen zum Gegenstand einer Identitätskrise: „Wer ist der, der `Ich` sagt? Und wo ist dieses `Ich` überhaupt verortet? Im Körper? Oder doch in der Seele? Und wo befindet sich die?“³⁹²

- Computerspiel

Erstmals wird der Begriff Avatar einem Onlinerollenspiel Ende der 1960er Jahre gegeben. Der Begriff des Avatars für eine Spielfigur geht auf die Spielserie *Ultima* zurück, die ab 1980 bis 1999 in 9 Folgen und 12 Teilen (von Folge 7, der beliebtesten Folge, gab es einen zweiten Teil und jeweils noch eine Erweiterung, d.h. jeweils ein Add-on). *Ultima* wird in der Literatur als das Spiel, bzw. die Serie vermerkt, mit der das Rollenspiel seinen fixen Platz in der Spielelandschaft erhielt.³⁹³

Avatar-Spiele: als Ergänzung zur TV-Zeichentrickserie (siehe unten) gibt es eine Menge sehr einfacher und kurzer Computerspiele, die kostenlos genutzt werden können. Ein umfangreiches 3D-Multiplayer-Onlinespiel mit dem Titel *Avatar: Legends of the Arena* startete im September 2008. Übersetzt in 10 Sprachen wird es in 77 Ländern gespielt. Wie in einem Rollenspiel üblich steht die Erschaffung eines Charakters am Beginn, der dann in den Verlauf des Spiels eingreift. Ziel ist das Bestehen von Abenteuern, die es den Teilnehmern ermöglichen in nächste Level aufzusteigen.³⁹⁴

- Fernsehen und Kino

Avatar. Herr der Elemente (Org. *Avatar - The Last Airbender*)

³⁹² Laux, Thomas: Maske, Spiel und Identität (27.08.2011), Online unter URL: http://www.nzz.ch/nachrichten/kultur/literatur/maske_spiel_und_identitaet_1.12154018.html [Stand: 16.04.2012].

Vgl. Bender, Niklas: Ein Autor der zweiten Reihe, aber dort steht er ganz vorn (29.08.2012), Online unter URL: <http://www.faz.net/frankfurter-allgemeine-zeitung/feuilleton/theophile-gautier-die-jeunes-france-spoettische-geschichten-ein-autor-der-zweiten-reihe-aber-dort-steht-er-ganz-vorn-11127560.html> [Stand: 16.04.2012].

³⁹³ Vgl. Schönlein, Christian: Die Geburt des Rollenspiels, in: Die ganze Welt der Rollenspiele, PC Games Special Sonderheft, 2/2008. S. 10-37.

³⁹⁴ Die einfachen Avatar-Spiele sind u.a. hier abrufbar:

1001 Spiele.de, URL: <http://avatar-games.1001spiele.de/> [Stand: 15.04.2012].

Vgl. o.V.: Avatar: Legends of the Arena: Multiplayer-Online-Spiel ab September (25.08.2008), Online unter URL: http://www.gamezone.de/news_detail.asp?nid=65437 [Stand: 15.04.2012].

Download des Spiels: Avatar: Legends of the Arena: <http://www.nick.com/avatarlegends/> [Stand: 15.04.2012].

US-amerikanische Zeichentrickserie der Firma Viacom. Die Serie läuft seit 2005 und wird erfolgreich u.a. in den USA und Europa ausgestrahlt. Avatar referenziert auf die religiösen Quellen und baut seine Figuren, Ereignisse und Gegenden um die hinduistische Mythologie auf, die jedoch vor allem als Weisheiten in Spruchform ihren Platz haben. Im Mittelpunkt stehen die actiongeladenen Abenteuer des jungen Helden Aang, der mit seinen Freunden für Harmonie zwischen den Elementen Wasser, Erde, Feuer und Luft sorgen muss.³⁹⁵

Avatar - Aufbruch nach Pandora.

Gleichnamiger Kinofilm von Regisseur James Cameron aus dem Jahr 2009. Durch den virtuellen Einsatz der 3D-Technik avancierte der Film zur Referenzproduktion für 3D-Kinofilme, löste einen Boom an weiteren 3D-Filmen aus, gewann 2010 Golden Globes und Oscars und erzielte die größten Einspielergebnisse für einen Kinofilm in der Geschichte.³⁹⁶

- Internet

Avatar hat sich als allgemeiner Begriff für den virtuellen Vertreter des Menschen etabliert. Das kann ein Charakter in einem Spiel sein, aber auch ein elektronischer Helfer auf Webseiten mit umfangreichen Angeboten bis hin zu Bildern der User in Foren, die ebenfalls Avatar genannt werden können.³⁹⁷

Eine Gemeinsamkeit mag es geben. Die Hinduistische Inkarnationslehre erlaubte die Aufnahme von regionalen, volkstümlichen Göttern. Damit ist die Anzahl der Gottheiten theoretisch unbegrenzt.³⁹⁸ So unbegrenzt wie die Anzahl der Avatare in der digitalen Welt.

³⁹⁵ Vgl. die gut aufgebaute und informative inoffizielle Fanwebsite der Serie. Fansite Herr-der-Elemente.de, URL: <http://www.herr-der-elemente.de/index.php> [Stand: 09.10.2012] und die englischsprachige Fanwebsite:

AvatarSpirit.Net, URL: <http://avatarspirit.net/> [Stand: 09.10.2012].

Eine detaillierte Untersuchung, inwieweit die Serie tatsächlich auf die Inhalte der Bhagavad Gita eingeht oder nur mit Versatzstücken spielt ist eine interessante Fragestellung, auf die im Rahmen dieser Arbeit aber nicht eingegangen wird.

³⁹⁶ Sammlung der Pressemeldungen zum Film: o.V.: Avatar (o.E.), Online unter URL: <http://www.filmzeit.de/Film/20944/AVATAR/Kritik/> [Stand: 16.04.2012].

Übersicht der Einspielergebnisse: Box Office Mojo, URL: <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=avatar.htm> [Stand: 16.04.2012].

³⁹⁷ Vgl. Wirsig, 2003, S. 43.

³⁹⁸ Vgl. Stutley, 1994, S. 107, 110.

Vgl. Geo Themenlexikon: Religionen, 2007, S. 62.

Ist der Avatar in seiner gewünschten Ersterscheinung erstellt, ist damit das Stadium der „anthropomorphe[n] Rohmasse“³⁹⁹ abgeschlossen und es kann in das Spiel eingestiegen werden.

Die Besonderheit von Second Life ist die Möglichkeit, nicht nur das Erscheinungsbild des Avatars selbst gestalten und entwickeln zu können, sondern auch die Lebensgeschichte. Und die wiederum im Zusammenspiel mit anderen Avatern, deren Entwicklung unvorhersehbar ist. Damit gleicht Second Life einem großen sozialen Feldversuch, dessen Ausgang nicht durch vorprogrammierte Spielverläufe determiniert wird. Konkret heißt das, es fehlen, wie sonst bei digitalen Rollenspielen üblich, die NPCs (Non Player Character / Nicht-Spieler-Charakter), die der Interaktion mit dem realen Spieler dienen, jedoch nur klar definierte Aufgaben übernehmen können. Individuelles, situationsunabhängiges Verhalten ist schwer erreichbar und letztlich eine Frage der Komplexität der Programmierung, die per se mit Planung und resultatsgebunden arbeitet. Das wird sich erst ändern können, wenn sich die hinter den NPCs arbeitende künstliche Intelligenz (KI oder Artificial Intelligence - AI) entscheidend weiterentwickelt.

Die in Second Life verwendete Variante der NPCs nennt sich Scripted Agent oder Bot und wird ebenfalls von einem Programm, und nicht von einem Menschen, gesteuert. Sie arbeiten etwa als Model in Geschäften und sind in ihrem Aufgabengebiet nicht primär von der Qualität der Software (d.h. ihrer künstlichen Intelligenz) abhängig. Da ihr Aussehen sich nicht von einem Avatar unterscheidet, müssen sie vom Resident als Scripted Agent oder Bot gekennzeichnet werden. Ihr Einsatz ist reglementiert und ein Bot darf nicht dazu verwendet werden, die Frequenz von Avataren auf einem Grundstück künstlich in die Höhe zu treiben.⁴⁰⁰

Dennoch gibt es entscheidende Unterschiede in der Kontrolle eines Avatars. Abhängig von der programmtechnisch eingeräumten Möglichkeit, diesen zu verändern, unterscheidet Mark Stephen Meadows zumindest drei Ebenen: Der Avatar kann im Aussehen nicht verändert werden, aber dafür ist sein Handeln unter der Kontrolle des Spielers (Beispiel: Super Mario). Der Avatar kann im Aussehen

³⁹⁹ Schmidt, 2006, S. 47.

⁴⁰⁰ o.V.: Linden Lab Official: Bot policy (08.07.2011), URL: http://wiki.secondlife.com/wiki/Linden_Lab_Official:Inworld_policy_on_bots [Stand: 16.04.2012].

(Geschlecht, Körperbau und Kleidung) und seinen Charaktereigenschaften verändert werden, entzieht sich aber in einigen Bereichen der Kontrolle des Spielers (Beispiel: *Die Sims*). Der Avatar ist sowohl in der Erscheinung wählbar wie auch in der Aktion steuerbar (Beispiel: *World of Warcraft*). Aber, und das macht den Unterschied zu Second Life aus, sie alle bleiben immer an den narrativen Spielprozess gebunden. Ihre Freiheit ist eine begrenzte (selbst bei *WoW*).⁴⁰¹

Die Frage, was ein Avatar ist und kann, ist eindeutig beantwortbar. Ausgangspunkt ist das Faktum, überhaupt einen digitalen Vertreter zu benötigen, um mit anderen Teilnehmern kommunizieren zu können. Damit kann jede Form der Repräsentation, ob statisch als Onlineprofil, oder beweglich als (Spiel)Figur, als Avatar, bezeichnet werden.⁴⁰² Der Käufer in einem Onlineportal wie Amazon existiert, weil er ein (mit Kreditkarte) autorisiertes Profil angelegt hat. Der personifizierte Auftritt mittels Avatar ist eine andere grafische Dimension der gleichen Sache mit unterschiedlichen Anteilen an der realen Welt. Für Mark Stephen Meadows unterscheiden sich Avatare nur durch die grafische Dimension (2D oder 3D) und die Sichtweise des Avatars selbst auf das Spiel bzw. die Sichtweise, die der Avatar dem Spieler auf das ihn Umgebende gewährt. Meadows: „It has a name, a picture, and a social environment. It is an interactive, social representation of a user.“⁴⁰³ In diesem Sinn nennt er das Profil eines Spielers in Social Software Anwendungen wie YouTube oder Facebook, mit persönlichen Angaben und Einträgen und komplettiert mit Bildern, eine zweidimensionale digitale Repräsentanten eines Menschen.

Avatare der Egoshooter-Spiele (oder First Person-Shooter) stehen für eine zweite Gruppe. Dem Spieler erschließt sich hier eine erlebbare Welt, jedoch durch die Blickrichtung des Avatars. Der Bildausschnitt des Avatars ist der des Spielers. Dieser destiniert, was gesehen werden kann und was nicht. Als Erweiterung ist die Third-

⁴⁰¹ Vgl. Meadows, 2008, S. 15.

Die Wahl der Beispiele erfolgte nicht zufällig. Super Mario, Die Sims und World of Warcraft sind die populärsten Spiele in ihren Bereichen und waren entsprechend genrebildend. Im Mittelpunkt von Super Mario oder Mario Brothers stand von Anbeginn (1981) der kleine Installateur Mario (damals noch ein Tischler von Beruf mit dem Namen Jump-man), der als Protagonist im Spiel von Donkey Kong erstmals auftauchte. Mit der beruflichen Umorientierung bekam er auch einen Bruder (Luigi) zur Seite gestellt und als Mario Brothers sorgten beide für von Tieren befreite Abwasserkanäle auf unterschiedlichen Spielfeldern.

Vgl. Wirsig, 2003, S. 292-293.

⁴⁰² Vgl. Lackerbauer, Simone: Der Cyberspace, in: Schritt für Schritt durch die Welt von Second Life. GameStar Sonderheft, 5/2007, S. 92.

⁴⁰³ Meadows, 2008, S. 13.

Person-Perspektive zu nennen. Mittels dieser wird von schräg hinten auf die Figur und die Umgebung geschaut. Diese Perspektive leitet zur dritten Gruppe über.

Die dritte Gruppe ist die der 3D-Avatare. Die Perspektive auf den Avatar und die ihn umgebende Welt kann vom Spieler beliebig gewählt werden. In diese Gruppe gehören die Avatare von Second Life.⁴⁰⁴ Andreas Mertens nennt den Avatar in diesem Zusammenhang ein „Identifikations-System“, das unterschiedliche Identitätsaspekte und variierende „Submodalitäten“, d.h. die Erscheinungsweise der Inhalte, einschließt.⁴⁰⁵

Für den Terminus Avatar ist die Form also Nebensache, denn sie spiegelt nur technische Bedingungen und/oder den jederzeit veränderbaren Lebensentwurf im Digitalen wieder. Und das gilt insbesondere für Second Life. Der Avatar ist Projektionsfläche der eignen, gegenwärtigen, wechselhaften immer wieder sich neuergebenden Befindlichkeit des Residents.⁴⁰⁶ Gerade das Spiel mit Geschlechtern, der Erscheinungsweisen, der Sprache und der Zusammenschluss in Gruppen mit Gleichgesinnten macht das Ausleben von Identitäten leicht. Wer sich als Mensch tatsächlich dahinter verbirgt, lässt sich, so der Spieler es nicht möchte (freiwillige Angaben und Freigabe zur Einsicht möglich), nicht sagen.

Unabhängig vom Wunsch, ein Abbild des realen Menschen sein zu wollen, gibt es Einschränkungen durch Regeln im Spiel (z.B. bei der Auswahl der verfügbaren Figuren) und es bedarf, neben allen technischen Gegebenheiten, meist Geschick und Zeit, die Entwicklung eines Charakters voranzutreiben. Das Hochleveln in World of Warcraft etwa entspricht der Charakterentwicklung im Rahmen der (vor)programmierten Möglichkeiten in einem Rollenspiel.

Keinerlei Einschränkungen dieser Art, weil kein vom Betreiber intendiertes Spielziel vor Augen, gibt es bei Second Life. Hier gibt es, zumindest seitens Linden Lab, keine Einschränkungen für die Residents beim Erstellen ihrer Avatare. Die Persönlichkeit des Avatars kann der Spieler genau so entfalten, wie er es wünscht. Dass es

⁴⁰⁴ Vgl. Meadows, 2008, S. 19-20.

⁴⁰⁵ Mertens, Andreas: Vier +1. Erfolgsfaktoren für Second Life, in: SLTalk. Business-Magazin für Second Life, 1/(ohne Jahr), S. 9-10.

⁴⁰⁶ Schmidt, 2006, S. 47-48.

dennoch Regeln gibt, die gesellschaftlichen Konventionen entsprechen (Höflichkeit etc.), werden weiter unten behandelt.

4.8 Warum man in Second Life etwas sieht und woraus es gemacht wird

Mit dem Download der Client-Software wird der letzte Schritt der Anmeldung vorgenommen. Die Software (ca. 30 MB groß) ist für den Betrieb Voraussetzung. Ein Browser ist anschließend nicht mehr notwendig.

Ist die Software lokal installiert, kann mit dem Leben in Second Life begonnen werden. Der Beginner (Newbie) startet auf einer Welcome Island, einer Insel speziell für alle Anfänger. Hier werden auf Schautafeln, in unterschiedlichen Räumen oder an unterschiedlichen Plätzen angebracht, die wichtigsten Informationen zur Navigation weitergegeben.

Die Welcome Island dient auch dazu, die Bewegungsmöglichkeiten des Avatars auszuprobieren und seine physiognomische Gestaltung kennenzulernen. Jederzeit ist der gesamte Körper (Body Parts) unbegrenzt abänderbar.⁴⁰⁷ Dazu gehört auch der Wechsel des Geschlechts bzw. der Gesamterscheinung (Mensch, Vampir, Tier, Fahrzeug oder Roboter).

Bis auf wenige Ausnahmen sind alle Gegenstände in Second Life von den Residents erstellt worden. Dafür stellt der Betreiber einen eigenen Editor zur Verfügung, der direkt in Second Life genutzt werden kann. Als geeigneter Ort des Erschaffens werden sogenannte Sandkisten (Sandbox) zur Verfügung gestellt (als öffentliche oder private). Auf/in diesen kann jeder an seinen Ideen arbeiten.

Grundmasse bzw. der kleinste, nicht weiter auftrennbare Grundbaustein ist ein Prim (Primitiv). Das ist ein „grundlegendes dreidimensionales geometrisches Objekt“⁴⁰⁸.

⁴⁰⁷ Die Körperteile lassen sich in Form, Haut, Haare und Augen unterteilen. Die Form läßt sich weiters in Körper, Kopf, Augen, Ohren, Nase, Mund, Kinn, Oberkörper und Beine unterteilen. Mittels Schieberegler kann dann z.B. der Körper stufenlos zwischen klein oder groß (short/ tall), schlank oder breit (body thin / body thick), weniger oder mehr Körperfülle (Less body fat / More body fat) verändert werden. Ähnliche Veränderungen lassen sich auch für die anderen Körperteile durchführen.

⁴⁰⁸ Rymaszewski/Au/Wallace u.a., 2007, S. 132.

Ein Prim kann/muss direkt in Second Life, also ohne Zuhilfenahme eines externen Programms, bearbeitet werden und kann jede beliebige Form annehmen. Aus mehreren Prims entstehen größere und komplexere Gegenstände, die Objekte genannt werden. Zur optischen Oberflächengestaltung werden Texturen zur Verfügung gestellt. Zusätzlich können eigene in entsprechenden Bilddatenformaten (z.B. .jpg/.jpeg, .bmp) hochgeladen und verwendet werden.

Wer Gegenstände der Natur, wie Bäume oder Gras, erstellen möchte, der muss Landbesitzer sein. Nur auf eigenem Grund und Boden können die Grundmodelle, die Linden Lab zur Verfügung stellt, genutzt und weiter bearbeitet werden. Als Animation ist das Wiegen im Wind automatisch vorgeben. Ebenso die Verankerung im Boden.⁴⁰⁹

Zur Belebung der geschaffenen Objekte oder für den Einsatz von Interaktivität stellt der Betreiber die Linden Scripting Language (LSL) zur Verfügung. LSL ist eine an C/C++ und Java angelehnte Programmiersprache, die Zustände (States) festlegt und Ereignisse (Events) bei der Interaktion mit der Welt ermöglicht. Umgesetzt ermöglicht die LSL, dass Autos fahren und Flugzeuge fliegen können und Avatare Objekte berühren und entsprechende Reaktionen auslösen.⁴¹⁰ Avatare selber können mit der LSL, oder den Einsatz einer externen Software, über die Standardgesten hinaus in ihrer Ausdrucksvielfalt entscheidend erweitert werden.

Die Skriptsprache, die eine Textversion darstellt, wird beim Hochladen durch einen Compiler lauffähig. Er wandelt den Skripttext in eine maschinenlesbare Sprache für den Simulator um, der dann für den Betrachter die (simulierte) Welt von Second Life vorführt.⁴¹¹

⁴⁰⁹ Rymaszewski/Au/Wallace u.a., 2007, S. 151-152.

⁴¹⁰ Vgl. Henke, 2007.

Vgl. Biedermann, Simon: Mehr Spaß mit eigenen Aktionen, in: Schritt für Schritt durch die Welt von Second Life, GameStar Sonderheft, 05/2007, S. 76-77.

⁴¹¹ Vgl. Rymaszewski/Au/Wallace u.a., 2007, S. 165-166, 169-170.

4.9 Verhaltensregeln I: Big-Six & Second Life Knigge

Wer bei Second Life dabei sein möchte, muss die Regeln (Community Standards) des Zusammenlebens, die Linden Lab für den Umgang der Avatare miteinander aufgestellt hat, akzeptieren. Diese Regeln werden vom Betreiber überwacht und bei Nichteinhaltung kann es Sanktionen geben, die von einer Verwarnung über eine temporäre Sperre bis zur Vertreibung/Ausstoßung („expulsion“/„banishment“)⁴¹² aus Second Life führen können.

Kern der Behavioral Guidelines sind sechs Regeln, genannt die Big Six.⁴¹³ Kurz zusammengefasst heißen sie:

1. Intolerance / Intoleranz

Jeder Akt der Intoleranz ist verboten. Kein Mitglied von Second Life darf aufgrund seines Aussehens, seiner Herkunft, seiner Religion, seines Geschlechts oder seiner sexuellen Orientierung durch andere verbal oder durch Tätlichkeit angegriffen werden.

2. Harassment / Belästigung

Second Life ermöglicht es, viele Dinge zu tun – und viele Dinge können andere stören. Prinzipiell gilt: alles, was andere stört, ist zu unterlassen.

3. Assault / Angriffe

Schießen, Stoßen, Schläge und das Bedrängen sind untersagt, vor allem nicht in als sicher gekennzeichneten Bereichen von Second Life. Ebenso ist der Einsatz von skriptgesteuerten Objekten (scripted objects) mit dem Ziel, Mitbewohnern den Spaß am Spiel zu nehmen, verboten.

4. Disclosure / Bekanntgabe von privaten Informationen

⁴¹² Vgl. o.V.: Second Life Community Standards (o.E.), Online unter URL: <http://secondlife.com/corporate/cs.php> [Stand: 21.03.2012].

⁴¹³ Vgl. o.V.: Second Life Community Standards (o.E.), Online unter URL: <http://secondlife.com/corporate/cs.php> [Stand: 21.03.2012].
Vgl. Rymaszewski/Au/Wallace u.a., 2007, S. 15-18.

Die Residents haben ein Recht auf den Schutz ihrer Privatsphäre. Informationen über die Vorlieben, Einstellungen und sexuelle Orientierung etc. eines Residents dürfen nur mit dessen Einwilligung bekannt gemacht bzw. weitergegeben werden.

5. Indecency / Unanständigkeit

Obwohl Second Life eine Welt für Erwachsene ist, sind nicht alle Inhalte erlaubt und erwünscht. Vor allem Inhalte sexueller Natur dürfen nur auf privaten Inseln und dort im als Mature bezeichneten Bereich, ausgelebt werden.

6. Disturbing the Peace

Alles, was den Mitbewohner stören kann (wie z.B. ungebetene Werbung), ist zu unterlassen. Jeder hat ein Recht auf ein ruhiges und friedliches zweites Leben.

Als oberste Regel kann gesagt werden, dass Gewalt und jegliche unerwünschte Störung in Second Life verboten sind. Was paradiesisch einfach klingt und durch androhte Konsequenzen Gewicht erhalten möchte, rechnet mit dem Menschen hinter den Avataren nicht. In Second Life findet sich alles wieder, was es im ersten Leben ebenfalls gibt. Matthias Horx: „Freundschaft, Liebe, Hass, Kreativität, Geld, Gier. Sogar Langeweile“. Alles ist in Second Life anzutreffen, denn „unser Hirn, jene ewig halluzinierende Wirklichkeitsmaschine, füllt gewissermaßen die leeren Räume zwischen den Pixeln“. Und seine Begründung: „Second Life ist die Wahrheit über uns selbst“. Und die Wahrheit ist, dass der Mensch, wenn er die Möglichkeit bekommt, jenseits der Zwänge des Alltags ein neues Leben zu starten, doch nicht aufhört sein altes mitzunehmen. Positiv formuliert hat es für ihn etwas „Ur-Humanes“, weil es ein „gewaltiger Spiegel“ ist, „in den wir mit zunehmender Geschwindigkeit hineinfallen“.⁴¹⁴

Der Second Life-Knigge, setzt folgende Schwerpunkte:

- „freundlich und höflich sein
- Privatsphäre achten
- Angezogen bleiben
- ein Gemächt ist nicht das erste Must Have
- Wortwahl beachten
- ungesichertes Privatland ist keine Sandbox

⁴¹⁴ Horx, Matthias: Zukunftsletter. Strategisches Wissen für Entscheider in Management & Marketing. Februar 2007, S. 1.

- Griefing [absichtliches Stören des Spielflusses, Anm. d. Verf.] ist kein Kavaliersdelikt⁴¹⁵

Herausgefunden wurden diese sieben Grundregeln durch „Umfragen in der Community“. Sowohl die „Big Six“, wie auch die selbst ernannten Knigge-Regeln versuchen dem Newbie, d.h. dem Einsteiger oder Neuling, wie auch dem Profi klar zu machen, dass selbst im Rahmen der unendlichen Möglichkeiten Verhaltensregeln notwendig und diese einzuhalten sind.

4.9.1 Verhaltensregeln II: Die jungen und die alten Residents

Was ist wann anstößig? Faktum ist, dass in Second Life viele Inhalte sexuellen Charakter haben (Rollenspielgruppen, Geschäfte für den Kauf von Reizwäsche, Geschlechtsteilen, Sexbetten, Poseballs). Darum war bis Ende 2010 die Nutzung von Second Life erst mit 18 Jahren möglich. Für alle Jüngeren gab es ab 2005 mit „Teen Second Life“ einen Ableger speziell für Jugendliche (13 – 17 Jahren), in die – im Gegenzug – kein Erwachsener Zutritt hatte.⁴¹⁶ Auch im Teen Second Life galten

⁴¹⁵ Menges, Matthias: „Haste mal'n Linden Dollar“. Der kleine Second Life-Knigge, in: SLM. Das Second Life Magazin, Heft 1, 12/2007, S. 38-39.

Vgl. dazu auch die „Avatar Knigge“ von Olivia Adler und Oliver Gassners, die weniger detailliert und umfangreich aber ähnliche Punkte festhalten. Zusätzlich findet sich bei ihnen der Hinweis auf die Möglichkeit mit der Kamerasteuerung Häuser auszuspionieren und die Unart sich kommentarlos zu jemanden zu setzen und herumzuschreiben.

Vgl. Adler/Gassner, 2007, S. 33-36.

⁴¹⁶ Teen Second Life (<http://teen.secondlife.com/>) funktionierte nach den gleichen Regeln wie Second Life, war aber den Jugendlichen vorbehalten. Für Linden Lab war Teen Second Life ein „safe and pleasant place to be“. Die Intention: „teens will interact with other teens their own age“. In Teen Second Life hatten sogar unter 13jährige die Möglichkeit, bestimmte Bereiche zu besuchen („minors over the age of 13 are only permitted in a separate area“). Linden Lab konnte aber nicht sicherstellen, dass es nicht doch Teilnehmer gab, die älter waren (abgesehen von autorisierten Teilnehmern von Firmen bzw. von Linden Lab selbst): „Linden Lab cannot absolutely control whether minors or adults gain unauthorized access to the Service“. Gedroht wurde bei Entdeckung mit der sofortigen Beendigung der Teilnahme. Zur Sicherstellung des Alters mussten alle Angaben bei der Anmeldung korrekt eingegeben werden und die Eltern oder der Vormund mussten bestätigen, dass sie mit der Teilnahme einverstanden sind.

Damit blieb aber die korrekte Teilnahme eine Willenserklärung durch den Resident. Denn wirkliche Kontrolle durch den Betreiber gab es nicht. Einziges Mittel war und ist die Selbstkontrolle und Selbstreinigungskraft der Gemeinschaft der Residents. Wer sich schlecht benimmt, soll durch die Betroffenen via „Help / Report abuse“ angezeigt werden.

Nachfolgende Quellen wurden zur Recherche herangezogen, sind mit dem Ende von Teen Second Life aber nicht mehr zugänglich:

o.V.: Teen Second Life: What is Second Life?(o.E.), URL: <http://teen.secondlife.com/whatis> [Stand: 12.10.2008].

o.V.: Teen Second Life: Terms of Service (o.E.), URL: <http://secondlife.com/corporate/tos.php> [Stand: 12.10.2008].

o.V.: For parents: Online Safety Tips for Teens (o.E.), URL: <http://teen.secondlife.com/parents/safety> [Stand: 12.10.2008].

Regeln, die als The Big Ten bezeichnet wurden und den Big Six ähnlich waren jedoch um Punkte wie Passwortsicherheit und Vorsicht im Umgang mit der eigenen Anonymität erweitert wurden.⁴¹⁷

Im Rahmen der Second Life Community Conference am 14. August 2010, gab Philip Rosedale (aka Philip Linden) bekannt, Teen Second Life mit Ende des Jahres nicht weiter zu betreiben. Als Gründe sollen vor allem ökonomische Überlegungen ausschlaggebend gewesen sein. Im Umfang der Möglichkeiten waren das Main Grid und das Teen Grid gleich. Damit auch die Kosten, jedoch bei einer wesentlich kleineren Zahl von Residents, ohne Aussicht auf rasch steigende Teilnehmerzahlen. Damit zog Linden Lab einen Schlussstrich, um alle weiteren technischen Entwicklungen ausschließlich in das Main Grid fließen zu lassen.⁴¹⁸

Proteste dagegen gab es vor allem von Lehrpersonen, die ihre Aufbauarbeit der letzten Jahre verloren. Peggy Sheehy von der Suffern Middle School in New York: "I spent the last five years after establishing the first middle school on the teen grid traveling around the country to schools, talking to teachers from all over the world who have now thousands of students who have Second Life curriculum on their curriculum maps".⁴¹⁹

Um junge Teilnehmer nicht zu verlieren, wurden die Aufnahmekriterien für das Main Grid geändert. Neben einer Zustimmung der Erziehungsberechtigten müssen zur Teilnahme die zukünftigen Residents zumindest 13 Jahre alt sein. Besucht werden dürfen dann spezielle Bereiche von Organisationen, die Teen-Angebot bieten. Ab 16 Jahren dürfen auch Bereiche im Main Grid besucht werden. Die vollständige Freiheit gibt es in Second Life aber erst ab 18 Jahren. Als Orientierungshilfe gibt es die Teen Safety Guidelines⁴²⁰ und ein Markierungssystem, mit dem Regionen nach ihrem Inhalt geprüft und zugänglich gemacht werden (General, Moderate, Adult).⁴²¹

⁴¹⁷ Vgl. Lindern/Gillespie, 2007, S. 339-340.

⁴¹⁸ Vgl. Mistral, Pixeleen: Teen Grid Closing – Philip Linden Red Eyed (14.08.2010), Online unter URL: <http://alphavilleherald.com/2010/08/teen-grid-closing-philip-linden-red-eyed.html> [Stand: 19.03.2012]. Vgl. Harrison, Denise: K.12 Groups Stranded in Second Life. Teen Grid Shutdown (30.08.2010), Online unter URL: <http://thejournal.com/articles/2010/08/30/k-12-groups-stranded-in-second-life-teen-grid-shutdown.aspx> [Stand: 19.03.2012].

⁴¹⁹ Vgl. Harrison, Denise: The End of the Virtual World (01.09.2010), Online unter URL: <http://thejournal.com/articles/2010/09/01/the-end-of-the-virtual-world.aspx> [Stand: 19.03.2012].

⁴²⁰ Vgl. o.V.: Second Life Terms of Service (im Besonderen Punkt 2, Eligibility to use Second Life) (15.12.2010), Online unter URL: <https://secondlife.com/corporate/tos.php> [Stand: 19.03.2012].

4.9.2 Exkurs: Verhaltensregeln III: Sexualität, Kinderpornografie und Ageplay

In Second Life ist alles erlaubt, sofern es nicht gegen die „Big Six“ verstößt und es eine Übereinkunft zwischen den Avataren gibt. Ein Blick auf die Avatare zeigt, dass Erotik ein wichtiges Thema in Second Life ist. Die Reize des Körpers werden stereotyp geschlechtsspezifisch zur Schau gestellt: starker Oberkörper beim Mann, große Brust bei der Frau, schlanke Taille bei beiden, schlanke Erscheinung bei der Frau generell. Ein Phänomen, das wissenschaftlich bereits untersucht wurde: Der geschlechtliche Körper wird im virtuellen Raum, obwohl möglich, nicht dekonstruiert, sondern verkörpert vielmehr „konventionelle Artikulationsformen“ und bekannte „Stereotypisierungen“⁴²². Damit findet die traditionelle Geschlechterdichotomie im Internet allgemein und in Second Life im Speziellen seine Fortsetzung.

Trotz der tradierten Schönheitsideale, die Avatare in Second Life repräsentieren, die eine erotische Atmosphäre erzeugen, ist Sexualität nicht das Hauptthema in Second Life. Cornelia Eck hat in ihrer Studie über Potenziale virtueller Existenz in Second Life nachweisen können, dass Unterhaltung mit großem Abstand die wichtigste Tätigkeit der Avatare untereinander ist (62,5%). Es folgt das Erkunden des Metaversums (55,4%), die Gestaltung des eigenen Avatars (36,6%) und das Erstellen virtueller Güter (28,1%). Das Nutzen von erotischen Angeboten wird nur von 5,9% der Avatare als Haupttätigkeit angegeben - wobei die einmalige Nutzung sicher höher liegen wird.⁴²³

Dennoch brachte der Punkt Sexualität im Zusammenhang mit Kinderpornografie Second Life große juristische Probleme und ein anhaltend schlechtes Image ein.

Vgl.: o.V.: Linden Lab Official: Teen Safety Guidelines (26.05.2011), Online unter URL: http://wiki.secondlife.com/wiki/Linden_Lab_Official:Teen_Safety_Guidelines [Stand: 19.03.2012].

⁴²¹ Vgl. Linden, Jeremy: Alterseinstufungen (31.07.2012), Online unter URL: <http://community.secondlife.com/t5/Deutsche-Knowledge-Base/Alterseinstufungen/ta-p/700197> [Stand: 21.03.2012].

⁴²² Funken, 2004, S. 198, 207.

⁴²³ Eck, 2011, S. 221-222.

Im März 2007 berichtete der Report Mainz über Vorkommnisse in Second Life, die zu negativen Presseberichten im deutschsprachigen Raum führten.⁴²⁴ Die Recherche der Redakteure der ARD ergab, dass es in Second Life Kinderpornografie gibt.⁴²⁵ In dem ca. 6 Minuten dauernden Film wurde gezeigt, wie ein Mann sich einem Kinderspielplatz nähert und ein Kind fragt, ob es mit ihm kuscheln wolle und bezahlt es dafür. Es folgten Beischlaf- und Vergewaltigungsszenen, bei denen nicht nur der Verführer und das Kind anwesend waren, sondern auch andere Avatare, die die Szene interessiert verfolgten.

Der mit den Rechercheergebnissen anschließend konfrontierte Oberstaatsanwalt Peter Vogt (Halle) stellte fest, dass es „keine Rolle“ spiele, „ob es ein fiktives Geschehen ist oder ein reales Geschehen. Es muss auf jeden Fall objektiv der Tatbestand eines Kindesmissbrauchs erfüllt sein.“⁴²⁶ Für ihn war dieser Tatbestand erfüllt und damit wurde eine Vorerhebung zur Ausforschung der handelnden Person eingeleitet. Erschwerend kam hinzu, dass den verdeckt arbeitenden Reportern auch reales Bildmaterial von Kindern, die vergewaltigt werden, angeboten und zugeschickt wurde.⁴²⁷

⁴²⁴ Der deutschsprachige Raum ist neben den Vereinigten Staaten der wichtigste und größte für Second Life. Schlechte Presse in Deutschland schadet daher dem Betreiber mehr als in jedem anderen Land Europas.

Vgl. Wilkens, Andreas: ARD-Magazin entdeckt Kinderpornographie in Second Life (07.05.2007), Online unter URL: <http://www.heise.de/newsticker/ARD-Magazin-entdeckt-Kinderpornographie-in-Second-Life--/meldung/89378> [Stand: 22.03.2012].

Vgl. Sander, Ralf: Kinderpornografie in "Second Life". Wann ist ein Kind ein Kind? (10.05.2007), Online unter URL:

<http://www.stern.de/computer-technik/internet/:Kinderpornografie-Second-Life-Wann-Kind-Kind/588842.html> [Stand: 22.03.2012].

Vgl. o.V. ARD-Bericht: Kinderpornographie in "Second Life" (08.05.2007), Online unter URL: http://www.computerwoche.de/produkte_technik/592329/ [Stand: 22.03.2012].

Vgl. Böhm, Jodok: Digitales Sodom, in Format, 28/2007, S. 60.

⁴²⁵ Die Sendung der Reihe Report Mainz wurde am 7. Mai 2007, 21:45 Uhr ausgestrahlt. Die Statements aus dem Beitrag finden sich auf der Website des Fernsehsenders:

Frey, Fritz: Tummelplatz für Kinderpornografie (08.05.2007), Online unter URL:

<http://www.swr.de/report/-/id=233454/nid=233454/did=2060062/1h0wega/> [Stand: 22.03.2012].

Der gesamte Bericht kann auf YouTube angesehen werden: Report Mainz: Kinderpornographie in Second Life (10.05.2007), Online unter URL: <http://www.youtube.com/watch?v=dynfVtC8Gt4> [Stand: 22.05.2012].

⁴²⁶ Frey, Fritz: Tummelplatz für Kinderpornografie (08.05.2007), Online unter URL:

<http://www.swr.de/report/-/id=233454/nid=233454/did=2060062/1h0wega/> [Stand: 22.03.2012].

⁴²⁷ In Österreich meldete sich der ÖVP-Justizsprecher Heribert Donnerbauer zu Wort und forderte, dass das heimische Strafrecht auch „in virtuellen Welten wie 'Second Life' zur Anwendung“ komme. Denn er sehe die „Gefahr, dass Leute, die krank sind, das so lange ausprobieren, bis sie auch in der Realität den Mut dazu finden“. Donnerbauer erstattete Anzeige bei der Wiener Staatsanwaltschaft. Zitiert nach: Iglar, Nadja: Realitätsprüfung für "Second Life" (03.07.2007), Online unter URL: <http://www.fuzo-archiv.at/artikel/204425v2> [Stand: 22.03.2012].

Der ebenfalls zur Analyse gebetene Therapeut Lutz-Ulrich vom Zentrum für Traumatherapie in Niedersachsen erkannte in diesen Beispielen „Anleitungen zu sexueller Ausbeutung, zu sexuellen Verbrechen an Kindern“. Und weiter: In Second Life werden „handlungsleitende Muster“ eingeübt, um leichter „Opfer zu finden. Das heißt, es ist sozusagen eine spielerische Vorbereitung, ein Opfer zu sein. Und eine spielerische Vorbereitung, ein Täter zu werden.“⁴²⁸

Schon im Februar 2007 berichtete die *Netzeitung* über einen Fall von Kinderpornografie in Second Life und dem anschließenden Versuch des Holländischen Staatsanwalts, herauszufinden, ob „Sex mit virtuellen Kindern“ strafbar ist.⁴²⁹ Dieser Versuch ist der entscheidende Punkt in der Sache: Kinderpornografie ist außerhalb von Second Life ein nicht zu tolerierendes Verbrechen und entsprechende Gesetze bringen diesen Willen der Gesellschaft auch zum Ausdruck. Wie sieht es aber bei Kinderpornografie in Second Life aus? Wer sind die handelnden Personen wirklich? Und: Zu wessen Schaden ist hier gehandelt worden?

Mit diesen Fragen beschäftigt sich die SL-Community und es entzündet sich die Kritik an dem negativen Second Life-Bericht, denn welches Kind lässt sich schon im digitalen Leben freiwillig vergewaltigen? „Das Problem ist doch vielmehr, dass in dieser virtuellen Welt eben jeder das Aussehen annehmen kann, das er will. Und einige spielen dann eben ein Kind - der Großteil vollkommen ohne Hintergedanken.“ Deshalb sei das noch kein Grund das Internet bzw. Second Life per se zu verteufeln, „da objektiv betrachtet keiner leidet, wenn sich zwei erwachsene Psychos im Netz treffen und da in ruckeligen Animationen aufeinander rumhoppeln“.⁴³⁰

⁴²⁸ Lutz-Ulrich verweist auf nicht näher beschriebene wissenschaftliche Studien die belegen, dass „solche Spielszenen [...] sich regelrecht [...] ins Gehirn [einbrennen]. Die Hemmschwelle bei Pädokriminellen sinkt, im Spiel, aber eben auch im echten Leben.“

Zitiert nach: Frey, Fritz: Tummelplatz für Kinderpornografie (08.05.2007), Online unter URL: <http://www.swr.de/report/-/id=233454/nid=233454/did=2060062/1h0wega/> [Stand: 22.03.2012].

⁴²⁹ Hintergrund waren mehrere Anzeigen in denen u.a. über Kinderbordelle berichtet wurde.

Vgl. o.V.: Virtuelle Kinderpornografie in Second Life (21.02.2007), Online unter URL: <http://www.netzeitung.de/internet/545350.html> [Stand: 22.03.2012].

Vgl.: Tomik, Stefan: „Second Life“ verliert seine Unschuld (11.05.2007), Online unter URL: <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/medien/kinderpornographie-second-life-verliert-seine-unschuld-1434585.html> [Stand: 22.03.2012].

⁴³⁰ Kömpel, Daniel: Kinderpornografie in Second Life – überrascht? (08.05.2007), Online unter URL: <http://thewebsociety.de/2007/05/08/kinderpornografie-in-second-life-uberrascht/> [Stand: 22.03.2012].

Gegen eine solche Argumentation wendet sich vor allem die Wirtschaft. Die Betreiber von newBERLIN, die Firma YOUin3D.com, treten für Selbstreinigung bzw. Reinigung durch innen ein. Die Verantwortung liegt beim Einzelnen, Pädophilie nicht zu ignorieren und diese zu melden. Klar ist, dass man in einer Welt wie Second Life nicht alle Inhalte überprüfen könne, deshalb seien die Residents aufgefordert, den Gruppen „Stop child pornography“ oder „Stoppt Kinderpornografie“ beizutreten. Sie sollen Teilnehmer ermutigen, Kindermisbrauch umgehend zu melden.⁴³¹

Der Verlag Hello Second Life bringt es auf den Punkt und formuliert das Second Life Motto um von „Our world. Our Imagination“ in „Our World. Our Responsibility“.⁴³²

Der Fall sorgte nicht nur in deutschen Communities für Aufsehen. Ein deutliches Zeichen dafür war eine Kundgebung gegen Kinderpornografie, die am 24. Mai 2007 an 20 unterschiedlichen Orten in Second Life stattfand. Die Veranstaltung wurde von unterschiedlichen Gruppen (u.a. WhoFliesWithTheWind Writer, Myth McMillan) organisiert und von etwa 650 Bewohnern besucht. Die Organisatoren freuten sich über die große Anteilnahme der Presse (u.a. RTL).⁴³³

Neben den moralischen Aspekten und Befindlichkeiten steht die rechtliche Seite. Die meisten europäischen Staaten haben die Convention on Cybercrime unterschrieben und sich damit für einen strengen Umgang mit Kinderpornografie verpflichtet (vom Ansehen über den Besitz bis zur Weitergabe).⁴³⁴ In der Convention heißt es in Kapitel II (Innerstaatlich zu treffende Maßnahmen), Titel 1 (Materielles Strafrecht), Artikel 9 (Straftaten mit Bezug zu Kinderpornographie):

⁴³¹ newBERLIN ist ein Nachbau des realexistierenden Berlin. newBERLIN bietet Platz für Bewohner, Besucher und Unternehmer. Der Betreiber, die Agentur YOUin3D.com GmbH, bemüht sich darum die Stadt durch Events, spezielle Räume für Kunst und Kulture, Baukurse etc. sowie einem Service für Neuankömmlinge attraktiv zu machen und wehrt sich mit einer Stellungnahme gegen die Vorkommnisse: o.A.: Stellungnahme (08.05.2007), Online unter URL: <http://www.berlinin3d.com/de/stellungnahme.html> [Stand: 22.05.2012].

⁴³² Babenco, Puuchan: Kinderpornographie in Second Life - Lasst uns gemeinsam an einer guten Sache arbeiten mit dem Motto: Our World. Our Responsibility (08.05.2007), Online unter URL: <http://www.second-life-info.de/sl/304/> [Stand: 22.03.2012].

⁴³³ Vgl. o.V.: Kundgebung gegen Kinderpornografie (o.E.), Online unter URL: <http://www.berlinin3d.com/de/kundgebung-gegen-kinderpornografie.html> [Stand: 22.05.2012].

⁴³⁴ Das Ministerkomitee des Europarates verabschiedete am 8. November 2001 die *Convention on Cybercrime*, die am 23. November 2001 von den meisten Staaten Europas unterzeichnet wurde. Mit dabei Österreich und Deutschland.

Vgl. Cybercrime-Konvention des Europarates: Übereinkommen über Computerkriminalität (23.11.2001), Online unter URL: <http://conventions.coe.int/treaty/ger/treaties/html/185.htm> [Stand: 22.03.2012].

„[...] umfasst der Ausdruck „Kinderpornographie“ pornographisches Material mit der visuellen Darstellung:

- a einer minderjährigen Person bei eindeutig sexuellen Handlungen;
- b einer Person mit dem Erscheinungsbild einer minderjährigen Person bei eindeutig sexuellen Handlungen;
- c real erscheinender Bilder, die eine minderjährige Person bei eindeutig sexuellen Handlungen zeigen.“⁴³⁵

Im Vergleich dazu besagt der Paragraph 184 b des Strafgesetzbuches in Deutschland, dass sowohl der Erwerb, der Besitz als auch die Weitergabe von Kinderpornographie an Personen unter 18 Jahren strafbar ist.⁴³⁶ Zusätzlich gilt als ausjudiziert, dass ein Straftatbestand auch vorliegt, sobald das pornografische Material den sexuellen Missbrauch von Kindern beinhaltet, unabhängig davon ob „ein tatsächliches oder wirklichkeitsnahes Geschehen“ wiedergegeben wird. Das schließt Figuren wie die Avatare in Second Life ein.⁴³⁷

Linden Lab mit den Vorwürfen konfrontiert, dass Pädokriminelle den Missbrauch von Kindern in Second Life spielen und Bildmaterial weitergeben wird, bestätigte, dass das „ein paar Mal in den vergangenen vier Jahren“ passiert sei. Gleichzeitig forderte man alle Mitspieler auf, solche Vorkommnisse umgehend zu melden.⁴³⁸

Zusätzlich betont Linden Lab, dass die am „Ageplay“ (erotisches Rollenspiele unter Erwachsenen, die unterschiedliche Lebensalter annehmen) beteiligten Avatare ausgeforscht und umgehend gelöscht wurden.

⁴³⁵ Cybercrime-Konvention des Europarates: Übereinkommen über Computerkriminalität (23.11.2001), Online unter URL: <http://conventions.coe.int/treaty/ger/treaties/html/185.htm> [Stand: 22.03.2012].

⁴³⁶ Bundesministerium der Justiz: § 184 Verbreitung pornographischer Schriften (o.E.), Online unter URL: http://www.gesetze-im-internet.de/stgb/___184.html [Stand: 22.05.2012].

⁴³⁷ Hier geht es um den erweiterten Schriftenbegriff im Strafgesetzbuch (StGB) §§ 11 Abs.3. Vgl. Juristischer Informationsdienst: Strafgesetzbuch, § 11, Personen- und Sachbegriffe (o.E.), Online unter URL: <http://dejure.org/gesetze/StGB/11.html> [Stand: 22.03.2012].

Vgl. die Urteilsbegründung im Jura-Forum: BGH zu Kinderpornographie im Internet (06.02.2005), Online unter URL: <http://www.juraforum.de/forum/archive/t-14232/bgh-zu-kinderpornographie-im-internet> [Stand: 22.03.2012].

Das Österreichische Strafgesetzbuch spricht im zehnten Abschnitt („Strafbare Handlungen gegen die sexuelle Integrität und Selbstbestimmung“) § 207a (4) von „wirklichkeitsnahe Abbildungen“, die den Straftatbestand erfüllen.

Österreichische Strafgesetzbuch, zehnter Abschnitt, § 207a (4) (o.E.), Online unter URL: http://www.internet4jurists.at/gesetze/bg_stgb2008.htm#§_200 [Stand: 22.03.2012].

⁴³⁸ Zitiert nach: Frey, Fritz: Tummelplatz für Kinderpornografie (08.05.2007), Online unter URL: <http://www.swr.de/report/-/id=233454/nid=233454/did=2060062/1h0wega/> [Stand: 22.03.2012].

„Our investigations revealed the users behind these avatars to be a 54-year-old man and a 27-year-old woman. Both were immediately banned from Second Life.“⁴³⁹

Linden Lab zeigt „zero tolerance for depictions of child pornography“ und verspricht jede Zusammenarbeit mit den Behörden.⁴⁴⁰ Die Herausforderung besteht jedoch darin – auch für Linden Lab – überhaupt feststellen zu können, wer die Residents im wirklichen Leben sind, denn die Richtigkeit der Angabe kann Linden nur eingeschränkt überprüfen. Die Idee, die wahre Identität der Avatare und somit ihr Alter, mit Reisepässen oder Versicherungsnummern bestätigen zu lassen, wurde zwar angedacht,⁴⁴¹ aber bis dato ist der Prozess der Registrierung noch auf kein System jenseits der Verpflichtung auf wahrheitsgemäße Angabe aller persönlichen Daten umgestellt.

Das Problem für Linden ist es – und nicht nur im gegenständlichen Fall – wie die Dienstleistung des Unternehmens eingestuft wird: Wenn Linden Lab als Hostprovider und nicht als Inhaltsprovider (Content-Provider) juristisch eingestuft wird, so meinen Beobachter, läge nur dann ein Verschulden vor, wenn Linden zwar von den „kinderpornographischen Handlungen wüsste, aber nichts gegen sie unternähme“.⁴⁴² An diese Argumentationslinie hält sich auch Linden Lab. Sie verweisen stets darauf,

⁴³⁹ Linden, Robin: Accusations Regarding Child Pornography in Second Life (10.05.2007), Online unter URL: <http://community.secondlife.com/t5/Features/Accusations-Regarding-Child-Pornography-in-Second-Life/ba-p/575781> [Stand: 22.05.2012].

Vgl. Speiser, Iris: Linden Lab nimmt Stellung zu Kinderpornografie im Second Life (10.05.2007), Online unter URL: <http://lawgical.jura.uni-sb.de/index.php?/entry/221-Linden-Lab-nimmt-Stellung-zu-Kinderpornografie-im-Second-Life.html> [Stand: 22.05.2012].

⁴⁴⁰ Linden, Robin: Accusations Regarding Child Pornography in Second Life (10.05.2007), Online unter URL: <http://community.secondlife.com/t5/Features/Accusations-Regarding-Child-Pornography-in-Second-Life/ba-p/575781> [Stand: 22.05.2012].

⁴⁴¹ Linden, Robin: Accusations Regarding Child Pornography in Second Life (10.05.2007), Online unter URL: <http://community.secondlife.com/t5/Features/Accusations-Regarding-Child-Pornography-in-Second-Life/ba-p/575781> [Stand: 22.05.2012].

⁴⁴² Vgl.: Tomik, Stefan: „Second Life“ verliert seine Unschuld (11.05.2007), Online unter URL: <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/medien/kinderpornographie-second-life-verliert-seine-unschuld-1434585.html> [Stand: 22.03.2012].

Vgl. dazu das Telemediengesetz in Deutschland. Abschnitt 3, „Verantwortlichkeit“ benannt, hält fest wer, wann für welche Inhalte verantwortlich ist: §7, „Allgemeine Grundsätze“:

(1) Diensteanbieter sind für eigene Informationen, die sie zur Nutzung bereithalten, nach den allgemeinen Gesetzen verantwortlich.

(2) Diensteanbieter im Sinne der §§ 8 bis 10 sind nicht verpflichtet, die von ihnen übermittelten oder gespeicherten Informationen zu überwachen oder nach Umständen zu forschen, die auf eine rechtswidrige Tätigkeit hinweisen. Verpflichtungen zur Entfernung oder Sperrung der Nutzung von Informationen nach den allgemeinen Gesetzen bleiben auch im Falle der Nichtverantwortlichkeit des Diensteanbieters nach den §§ 8 bis 10 unberührt. Das Fernmeldegeheimnis nach § 88 des Telekommunikationsgesetzes ist zu wahren.

Bundesministerium der Justiz: Telemediengesetz (TMG), Ausfertigung: 26.02.2007, Online unter URL: <http://www.gesetze-im-internet.de/tmg/BJNR017910007.html#BJNR017910007BJNG000300000> [Stand: 22.03.2012].

dass die Residents für ihre Inhalte selbst verantwortlich seien und sie für das Fehlverhalten einiger, die die Regeln brechen, nichts könnten. Zusätzlich halten sie fest, bis zum Zeitpunkt der Bekanntgabe nichts davon gewusst zu haben:

„No further details about the images or the potential investigation reported in the German press are known to us at this time.“⁴⁴³

Linden reagierte rasch und stellt unter dem Titel „Clarification of Policy Disallowing ‘Ageplay’“⁴⁴⁴ fest, wie die „Community Standards“ auszulegen sind und wie Linden zum Thema von sexuellen Handlungen mit Kinder-Avataren bzw. kinderähnlichen Avataren steht:

„[...] Second Life’s policy regarding sexual “ageplay,” i.e., depictions of or engagement in sexualized conduct with avatars that resemble children. This practice has been disallowed in recognition of our Community Standards, complaints from Residents, and international laws, so it’s important to understand the definitions.“

Damit ist Ageplay in Second Life verboten – nicht jedoch das Dasein als Kind-Avatar:

“Merely having a childlike avatar does not violate this policy. It is not our intent to banish childlike avatars in and of themselves.“⁴⁴⁵

Der Wunsch eines Kritikers (siehe oben) geht nicht in Erfüllung, die Residents mit ihren Avataren machen zu lassen, was sie wollen, solange sie selber erwachsen sind und es ein gegenseitiges Einverständnis gibt. Was gesellschaftlich akzeptabel ist, bestimmt letztinstanzlich Linden und das Gesetz. Die Frage nach dem Alter der involvierten Residents stellt sich dann nicht mehr.

4.10 Geld & Wirtschaft

„It’s the Linden, stupid!“
Martin Nusch⁴⁴⁶

⁴⁴³ Linden, Robin: Accusations Regarding Child Pornography in Second Life (10.05.2007), Online unter URL: <http://community.secondlife.com/t5/Features/Accusations-Regarding-Child-Pornography-in-Second-Life/ba-p/575781> [Stand: 22.05.2012].

⁴⁴⁴ Linden, Kend: Clarification of Policy Disallowing “Ageplay” (14.11.2007), Online unter URL: <http://community.secondlife.com/t5/Features/Clarification-of-Policy-Disallowing-Ageplay/ba-p/599068>, [Stand: 22.05.2012].

⁴⁴⁵ o.V.: Linden Lab Official: Clarification of policy disallowing ageplay (08.02.2012), Online unter URL: http://wiki.secondlife.com/w/index.php?title=Linden_Lab_Official:Clarification_of_policy_disallowing_ageplay&oldid=1162646 [Stand: 22.05.2012].

Ein wesentliches Bindeglied zwischen physischer und digitaler Welt ist die Wirtschaft. Sobald Residents ihr Inventar, ihre Items, nicht mehr selber machen können oder wollen und bereit sind Geld aus der realen Welt zu investieren, dieses aber auch wieder rücktauschen können, sind beide Sphären miteinander verbunden. Das Spielgeld ist der Linden Dollar.

Die eigene Währung bzw. ein eigenes Zahlungsmittel gehört aus zumindest zwei Gründen zum Standard in Virtuellen Welten:

- als Finanzierungsmöglichkeit für den Betreiber der Plattform
- Geld bzw. ein allgemeingültiges Zahlungsmittel führt zur Entwicklung realwirtschaftlicher Abläufe, die den Residents aus dem Leben bekannt sind und die Aktivitäten der Teilnehmer anregen und fördern. Das Versprechen: Jeder kann sich seinen Unterhalt (hier verstanden als Kleidung, Aussehen, Wohnung / Haus oder eigene Insel, etc.) durch Arbeit Inworld verdienen.

Wie real die Wirtschaftskreisläufe sind, zeigt sich nicht nur im Kauf und Verkauf von Linden-Dollar, die gegen Währungen wie US-Dollar oder Euro getauscht werden können, sondern auch darin, dass der Kurs des Linden-Dollar Schwankungen wie eine richtige Währung unterworfen ist. Der Grund ist die „Cash-out-Option“, d.h. die Möglichkeit, Geld aus der virtuellen Welt in Geld der realen Welt zu wechseln. Die Herausforderung für Linden besteht darin, sich stets um neue Teilnehmer bemühen zu müssen, die Linden-Dollar kaufen und damit für Liquidität bei Linden sorgen, die notwendig ist, sollten große Mengen von Linden-Dollar in echte Dollar rückgetauscht werden. Daher ist die Attraktivität von Second Life für neue Nutzer ein wesentliches Ziel von Linden Lab.⁴⁴⁷

⁴⁴⁶ „It’s the Linden, stupid!“ (Nusch) ist eine Abwandlung des Slogans „It’s the economy, stupid“ aus der Wahlkampagne 1992 von Bill Clinton gegen George H. W. Bush um das Amt des amerikanischen Präsidenten und soll den Stellenwert der Wirtschaft, hier stellvertretend durch den Linden Dollar, verdeutlichen.

Nusch, 2007, S. 211.

⁴⁴⁷ Sollten mehr Linden-Dollar rückgetauscht als angekauft werden, besteht die Gefahr der Geldentwertung und entsprechender Verluste bei den Residents. Im Oktober 2008 konnte mit einem Verhältnis von 270 Linden-Dollar = 1 US-Dollar gerechnet werden. Februar 2012 bekommt man für einen US-Dollar knapp L\$ 250,-

Soll das Wirtschaftssystem funktionieren, braucht es Waren und Dienstleistungen. Beides kommt nicht von Linden, sondern von den Residents, deren Avatare für die Ideen und die Erstellung sorgen. Damit das auch so bleibt, erhält der Avatar die Besitz- und Verwertungsrechte an den von ihm erbrachten Leistungen.⁴⁴⁸ Die Höhe der Preise dafür legt der Resident fest.

Wie groß sind die Verdienstmöglichkeiten? Der in den Boomjahren 2006 bis 2008 veröffentlichten Meinung nach, konnten engagierte Residents nichts verlieren, aber viel gewinnen.⁴⁴⁹ Der Optimismus stützte sich auf geschürte Erwartungen, Hoffnungen und einen konkreten Fall aus Deutschland. Dort schaffte es Ailin Gräf (oder auch Graef aka Anshe Chung), von der Sprachlehrerin an einer deutschen VHS zur Millionärin in Second Life aufzusteigen.⁴⁵⁰ Anshe Chung: "This virtual role-

Die Höhe der handelbaren Geldmenge ist für jeden Avatar bzw. für Avatargruppen zu unterschiedlichen Zeiten unterschiedlich hoch. Linden argumentiert dieses Vorgehen mit der Reduzierung des Betrugsrisikos.

Vgl. o.V.: LindeX™ Exchange: Billing and Trading Limits (o.E.), Online unter URL: <https://secondlife.com/my/lindex/describe-limits.php> [Stand: 10.10.2012].

Vgl. o.V.: LindeX™ Exchange: Market Data (09.10.2012), Online unter URL: <https://secondlife.com/my/lindex/market.php> [Stand: 10.10.2012].

Vgl. Hummel/Jansen, 2007, S. 127-128.

⁴⁴⁸ "You retain any and all Intellectual Property Rights you already hold under applicable law in Content you upload, publish, and submit to or through the Servers, Websites, and other areas of the Service [...]"

o.V.: Second Life Terms of Service, Content Licenses and intellectual property rights (15.12.2010), Online unter URL: <http://secondlife.com/corporate/tos.php?lang=en-US#tos7> [Stand: 16.02.2012].

⁴⁴⁹ Zwei ausgewählte Artikel:

Vgl. Huber, Manfred: Goldtausch im Second Life, in: e-media. E-BIZ. Das Business-Special von e-media, 6a/2007, S. 12-16.

Vgl. Sempelmann, Peter: Goldtausch im Paralleluniversum, in: Trend. Das Österreichische Wirtschaftsmagazin, 4/2007, S. 153-156.

⁴⁵⁰ Ailin Gräf wurde in China geboren und ist mit einem deutschen Informatiker verheiratet. Sie lebt heute in China und arbeitet mit ihrem Unternehmen Anshe Chung Studios (ACS) in Second Life im Bereich Landerwerb und Immobilien. Sie kauft von Linden Land, um es zu bearbeiten (Erstellung von Bäumen, Flüssen etc.) und errichtet Häuser aller Art. Danach wird das Grundstück weiterverkauft. CNN berichtete unter dem Titel "The Virtual Rockefeller" darüber: "She's done more than 10,000 various real estate deals. 'I'm like Wal-Mart,' she says. 'The margins are small, but the volume isn't.'" Bekanntheit erlangte sie durch die Coverstory der Business Week im April 2006, die unter dem Titel „Virtual World, Real Money“ über Second Life berichtete. Ihr Avatar mit dem Namen Anshe Chung war am Cover abgebildet. Sie gab an, Land im Wert von 250.000 US-Dollar zu besitzen und eben eine Firma in Wuhan, China, mit 10 Mitarbeitern eröffnet zu haben, denn "This virtual role-playing economy is so strong that it now has to import skill and services from the real-world economy".

Zitiert nach:

Sloan, Paul: The Virtual Rockefeller. Anshe Chung is raking in real money in an unreal online world (01.12.2005), Online unter URL:

http://money.cnn.com/magazines/business2/business2_archive/2005/12/01/8364581/index.htm [Stand: 16.02.2012].

Vgl. Hof, Robert D.: My Virtual Life (30.04.2006), Online unter URL:

http://www.businessweek.com/magazine/content/06_18/b3982001.htm [Stand: 16.02.2012].

Vgl. die Website der Anshe Chung Studios:

playing economy is so strong that it now has to import skill and services from the real-world economy."⁴⁵¹ Die Verheißungen halten jedoch nicht mit den durchschnittlichen Verdienstmöglichkeiten mit. Für die meisten Anbieter von Waren wie Kleidung und Accessoires (Schmuck, Taschen) ist ihre Arbeit bestenfalls kostendeckend.

Den Marketingabteilungen der Industrie wurde die Idee geboten, ihre Kunden dort umwerben zu können, wo sie sich neuerdings aufhalten. Die Folge waren Niederlassungen von Unternehmen in Second Life. Barnes/Mattsson kommen auf mehr als 100 „real life brands“, die in Second Life aktiv waren.⁴⁵² In Branchen gegliedert kamen die Unternehmen aus der Autoindustrie (Mercedes, Mazda, Pontiac), der Medienwirtschaft (Reuters, Sony), der Konsumelektronik (Intel, Dell, Nokia), der Konsumgüterproduktion (Reebok), der Telekommunikation (Vodafone), Finanzwirtschaft (ABN Amro, ING) und der Unternehmensberatung (IBM).⁴⁵³ Nachdem sich das Interesse der Residents aber nicht wie erhofft eingestellt hatte, zogen sich die Firmen wieder zurück.⁴⁵⁴

Die Gründe für das fehlende Interesse:

- Anzahl der User: Die Anzahl der aktiven User liegt deutlich unter der Anzahl der registrierten. Die Angaben schwanken von 1% bis 10%.⁴⁵⁵

Anshex, Virtual Goods Exchange (o.E.), Online unter URL: <http://www.anshex.com/index.php> [Stand: 16.02.2012].

⁴⁵¹ Vgl. Hof, Robert D.: My Virtual Life (30.04.2006), Online unter URL:

http://www.businessweek.com/magazine/content/06_18/b3982001.htm [Stand: 16.02.2012].

⁴⁵² Barnes, Stuart/Mattsson, Jan: Brand Value in Virtual Worlds: An Axiological Approach, in: Journal of Electronic Commerce Research, Vol 9, 3/2008, S. 195, Online unter URL:

<http://www.csulb.edu/web/journals/jecr/issues/20083/paper2.pdf> [Stand: 16.02.2012].

⁴⁵³ Vgl. Barnes, Stuart/Mattsson, Jan: Brand Value in Virtual Worlds: An Axiological Approach, in: Journal of Electronic Commerce Research, Vol 9, 3/2008, S. 195-206, Online unter URL:

<http://www.csulb.edu/web/journals/jecr/issues/20083/paper2.pdf> [Stand: 16.02.2012].

⁴⁵⁴ Einige prominente Ein- und Aussteiger: Dell (Computerherstellter), Sun Microsystems (Serverproduzent), Starwood (Hotelkette), Adidas und Vodafone.

Vgl. Maierbrugger, Arno: Der Second Life-Hype ist abgeflaut, in: Wirtschaftsblatt, 24.07.2007, S. 23.

Vgl. Kammerer, Dietmar: Pleitewelle in „Second Life“. Adidas, Daimler und Co. geben auf (22.08.2008), Online unter URL: <http://www.taz.de/!23339/> [Stand: 16.02.2012].

⁴⁵⁵ Georg Kolb, Vice President der PR Agentur Text 100 Public Relations, New York, geht von 10% aktiven Nutzern aus. Rolf Amann und Dirk Martens (House of Research) sprechen in ihrer Studie *Synthetische Welten: Ein neues Phänomen im Web 2.0* von 5% aktive User und beziehen sich dabei auf Angaben des Betreibers Linden Lab. Die Yankee Group spricht sogar von nur 1% aktive Nutzer. Collins, Christopher/Oh, Christina: Yankee Group Says Hype of Second Life Far Outweighs Its Ability to Impact Mainstream Interactivit (16.10.2007), Online unter URL:

<http://www.yankeegroup.com/pressReleaseDetail.do?actionType=getDetailPressRelease&ID=1031> [Stand: 29.10.2008].

- Technische Restriktionen: Aus technischen Gründen ist es nicht möglich, dass mehr als etwa 60 Avatare sich zur gleichen Zeit am gleichen Ort aufhalten. Große Veranstaltungen sind deswegen nur eingeschränkt möglich.⁴⁵⁶
- Kosten-Ertrag-Relation: Die für virtuelle Güter erzielbaren Preise decken nicht die Investitionskosten, die die Inworld-Repräsentanz bei der Einrichtung sowie der laufende Betrieb kosten. Beispiel Adidas: Der Bekleidungskonzern verkaufte zwar mehr als 20.000 Paar Schuhe, die jedoch für umgerechnet nur 18 Cent pro Paar.

Amann/Martens rechnen vor, dass nur 500 Teilnehmer in Second Life mehr als 2.000 US-Dollar/Monat (bei 13 Millionen registrierten) durch geschäftliche Aktivitäten verdienen. In Deutschland sind das 50 Personen oder Unternehmen.

Das Engagement wird daher anders begründet: Öffentliche Aufmerksamkeit und die Positionierung als fortschrittliches Unternehmen. Adidas stattete einzelne Modelle ihrer Sportschuhe mit Skripts aus, die dem Avatar einen speziellen Gang verleihen, wie der a3 MICRORIDE. Der Träger konnte mit diesem Schuh ähnlich wie ein Astronaut schwerelos durch den Raum schweben.⁴⁵⁷

Amann, Rolf/Martens, Dirk: Synthetische Welten: Ein neues Phänomen im Web 2.0. Ergebnisse einer explorativen Grundlagenstudie am Beispiel von „Second Life“ (2008), Online unter URL:

http://www.media-perspektiven.de/1658.html?&tx_mppublications_pi1%5bshowUid%5d=1134&cHash=3649fb11e7 [Stand: 16.02.2012].

Dr. Georg Kolb zitiert nach: Huber, Manfred: Goldrausch im Second Life, in: e-media. E-BIZ. Das Business-Special von e-media, 6a/2007, S. 15.

⁴⁵⁶ Die Zahl der Avatare pro Sim wird mit maximal 40 (wenn das System noch ohne Verzögerungen laufen soll) und maximal 60 (wenn sich kein Avatar bewegt) angegeben. Grund dafür ist die technische Limitierung von einem Sim (256m x 256m Land) pro Rechner, der 15.000 Prims (Grundelemente) in Echtzeit berechnen kann. Im deutschsprachigen SL-WIKI werden die 15.000 Prims pro Sim bestätigt, die Anzahl der Teilnehmer aber mit 100 angegeben. Die Teilnehmer werden als Agenten oder Vertreter bezeichnet, die ungleich den Avataren sind. Die sehr hohe Zahl von 100 findet sich in keiner weiteren Literatur bestätigt. Erklärt wird die hohe Anzahl durch unterschiedliche Aufgaben und die prinzipielle Verbundenheit mit einer Sim.

Vgl. Semlinger, Matthias: Unter die Haube geschaut. Die Technik von Second Life, in: Schritt für Schritt durch die Welt von Second Life, GameStar Sonderheft, 05/2007. S. 70.

Vgl. Boeing, Niels: Regen im Metaversum, in: Technology Review, 7/2007, S. 72-73.

Vgl.: Deutsches Second Life LSL, Stichwort: Simulator (10.07.2008), Online unter URL:

<http://wiki.slinfo.de/wakka.php?wakka=HomePage/FunctionCategories/Simulator> [Stand: 16.02.2012].

Stichwort: Agent und Avatar (10.07.2008), Online unter URL:

<http://wiki.slinfo.de/wakka.php?wakka=HomePage/FunctionCategories/AgentAvatar&v=v2> [Stand: 16.02.2012].

⁴⁵⁷ Vgl. Amann, Rolf/Martens, Dirk: Synthetische Welten: Ein neues Phänomen im Web 2.0.

Ergebnisse einer explorativen Grundlagenstudie am Beispiel von „Second Life“ (2008), Online unter URL: <http://www.media->

Reebok, kurz nach Adidas in Second Life aktiv geworden, bot die Möglichkeit Schuhe in einem Generator selbst zusammenstellen zu können. Der "Rbk custom"-Generator erlaubte es, Teile des Schuhs in ihrer Form und Größe auszuwählen und ihn farblich individuell zu gestalten.⁴⁵⁸

Die deutsche Post eröffnete im Mai 2007 auf Post-Island ihren eigenen Post-Tower um „mit vielfältigen interaktiven Aktionen eine Brücke von der Onlinewelt ins wirkliche Leben zu schlagen“ (Bohlken). So konnten Avatare Grußkarten gestalten, die dann von der realen Post in der realen Welt zugestellt wurden. Bereits im Februar 2008 wurde wieder die Schließung der Repräsentanz bekannt gegeben. Als Gründe für die Entscheidung gab der Konzern hohe technische Anforderungen in Kombination mit zu geringen Userzahlen an. Abgeschwächt durch den Hinweis, wie wertvoll die Zeit in Second Life gewesen sei, das Unternehmen als innovativ zu präsentieren.⁴⁵⁹

Ähnliche Erfahrungen machte auch der Autobauer Mercedes-Benz in Second Life. Auf der Mercedes-Benz Insel konnten unterschiedliche Autos auf einer eigenen Strecke live ausprobiert werden. Finanzielle Erfolge waren damit nicht geplant. Die Ziele lagen in der Kommunikation mit dem Kunden. Olaf Göttgens, Vice President Brand Communications Mercedes-Benz: „Die digitale Kommunikation hat sich als fester Bestandteil der Marketing-Aktivitäten von Mercedes-Benz etabliert. Mit Second Life nutzen wir eine neue Kommunikationsplattform, um weiterhin konsequent auf unsere bestehenden und potenziellen Kunden zuzugehen“.⁴⁶⁰

perspektiven.de/1658.html?&tx_mppublications_pi1%5bshowUid%5d=1134&cHash=3649fb11e7 [Stand: 16.02.2012].

Zu den Zahlen von Adidas vgl. Hofer, Marc: Der geplatze Traum vom zweiten Leben.

Bearbeitungsstand (02.04.2007), Online unter URL: <http://www.sueddeutsche.de/digital/probleme-bei-second-life-der-geplatze-traum-vom-zweiten-leben-1.912099> [Stand: 16.02.2012].

Vgl. o.V.: Adidas - Wie bringt man eine reale Marke in eine Virtuelle Welt? (20.09.2006), Online unter URL: http://notizen.typepad.com/aus_der_provinz/2006/09/adidas_wie_brin.html [Stand: 16.02.2012]

⁴⁵⁸ Vgl. o.V.: Reebok - Nach Adidas kommt jetzt auch Reebok nach Second Life (05.10.2006), Online unter URL: http://notizen.typepad.com/aus_der_provinz/2006/10/nach_adidas_kom.html [Stand: 16.02.2012].

Wie der „Rbk custom“- Generator funktioniert hat konnte online ausprobiert werden:

<http://www.rbkcustom.com/content.html> [Stand: 03.11.2008]. Der Link ist nicht mehr aktiv!

⁴⁵⁹ Ingo Bohlken, Bereichsvorstand Brief, zitiert nach: Donath, Andreas: Deutsche Post verschickt Karten vom Second Life ins 1st Life (04.05.2007), Online unter URL:

<http://www.golem.de/0705/52069.html> [Stand: 16.02.2012].

Die offizielle Website der Deutschen Post zu Second Life ist nicht mehr abrufbar:

<http://secondlife.deutschepost.de/> [Stand: 03.11.2008].

Vgl. o.V.: Deutsche Post verlässt Second-Life (18.02.2008), Online unter URL:

http://www.onlinepc.ch/index.cfm?page=104029&artikel_id=15998 [Stand: 11.10.2012].

⁴⁶⁰ Olaf Göttgens zitiert nach: Weinrich, Jan: Reales Geld und Publicity aus den virtuellen Welten, in: Medianet, 21.02.2007, S. 2.

Das angekündigte konsequente Zugehen auf Kunden endete in Second Life am 18. März 2008, dann sperrte die Mercedes-Benz Insel und war ab diesem Zeitpunkt nicht mehr erreichbar.⁴⁶¹

Eine Studie von Fittkau & Maaß erklärt die dürftigen Ergebnisse der Unternehmen mit einer Nutzerschaft, „die kaum an Produktwerbung in der virtuellen Welt interessiert“ sei. Die Studie kommt zu dem Schluss, dass „Second Life als Marketing-Plattform“ überschätzt werde.⁴⁶² Dazu Rainer Wiedmann, Gründer und Geschäftsführer des Beratungsunternehmens aquarius consulting für Medien und Marketing: „Die Frequentierung der Markeninseln liegt in der Regel unterhalb der Schwelle von Fokusgruppen und ist daher selbst für Marktforschung ungeeignet“.⁴⁶³

⁴⁶¹ Schmitz, Bernd: Mercedes-Benz beendet Second Life (19.03.2008), Online unter URL: <http://www.bernd-schmitz.net/blog/index.php/2008/03/19/mercedes-benz-beendet-second-life/> [Stand: 16.02.2012].

⁴⁶² Fittkau & Maaß: Second Life: Die aktiven Nutzer. Informationen zur Umfrage (2007), Online unter URL: <http://www.fittkaumaass.de/services/w3breports/secondlife> [Stand: 16.02.2012].

Die Ergebnisse:

W3B-Studie: Second Life: Die aktiven Nutzer (05.07.2007), Online unter URL: <http://www.w3b.org/ergebnisse/w3b24/> [Stand: 16.02.2012].

⁴⁶³ Die von Wiedmann getätigte Aussage ist durch eigenen Besuch der Inseln und der dort erfahrenen geringen Besucherfrequenz nachvollziehbar. Bestätigt kann die Meinung werden durch eine Studie der Hamburger Agentur Komjunti, die im Netz aber nicht im Original auffindbar ist, sondern nur als Pressemeldung auf unterschiedlichen Portalen zitiert wird. In dieser Studie zeigen sich 72% der Befragten (Stichprobe: 200) enttäuscht über das Angebot und die Aktivitäten der (Marken)Unternehmen. Einem Drittel waren Aktivitäten überhaupt nicht bekannt. 42% meinen, das Engagement der Wirtschaft sei nur kurzfristig angelegt und nur 7% glauben an „einen positiven Einfluss auf das Image der Marken und ihr zukünftiges Kaufverhalten“.

Zu einem völlig anderen Schluss kommen Untersuchungen der Market Truths Limited, die „real life market research company“. In ihre Studie *Real Life Brand in Second Life* kommen die Forscher zum Ergebnis, dass 49% der Befragten die Aktivitäten der Markenunternehmen als positiv ansehen. Als beliebtestes Unternehmen wurde die Nachrichtenagentur Reuters genannt. Auch soll die Präsenz in Second Life sich positiv auf die Marke im Real Life auswirken. Als besonders wichtig wurde von den Befragten die Möglichkeit der Interaktivität genannt. Konkret heißt das, Produkte selber mitgestalten zu können.

Rainer Wiedmann zitiert nach: Bell, Martin: Ladenschluss in Second Life. Enttäuschung bei Markenartiklern (17.05.2010), Online unter URL: <http://www.sueddeutsche.de/wirtschaft/enttaeuschung-bei-markenartiklern-ladenschluss-in-second-life-1.850292> [Stand: 16.02.2012].

Die Ergebnisse der Komjunti Studie wurden u.a. von Martin Bell (siehe oben) wiedergegeben.

Eigesehen kann die dazugehörige Pressemeldung u.a. hier:

Komjunti: Erste Kundenzufriedenheitsstudie in Second Life (19.03.2007), Online unter URL: http://www.pressrelations.de/new/standard/result_main.cfm?pfach=1&n_firmanr_=116647&sektor=pm&detail=1&r=271996&sid=&aktion=jour_pm&quelle=0&profisuche=1 [Stand: 16.02.2012], sowie: <http://pressemittteilung.ws/node/106729> [Stand: 16.02.2012].

Die Ergebnisse aus der *Real Life Brand in Second Life* Studie wurden einem Blog entnommen. Unter dem Titel *Second Life Markenstudien* werden auf mrtopf.de die Zahlen zitiert. Studien über die Wirtschaft in Second Life lagen bei Market Truth bis zum 2. Quartal 2010 vor.

Vgl. Scholz, Christian: Second Life Markenstudien (10.04.2007), Online unter URL: <http://mrtopf.de/blog/marketing/neuemedien/second-life-markenstudien/> [Stand: 16.02.2012].

Market Truths ist nicht mehr aktiv. Unter dem Link <http://sl.markettruths.com/reports/default.asp> konnte bis 2012 noch recheriert werden. Letzter Zugriff: 16.02.2012.

Sehr detailliert über die Herausforderungen unternehmerischer Praxis berichtet das Social Media Magazin in seinem Beitrag „10 Gründe gegen Second Life“.

Unternehmen müssen sich „gut überlegen, ob und in welcher Form sie sich auf Second Life engagieren sollten“, denn Gründe dagegen gäbe es viele: Vom fehlenden Mehrwert, über die geringe Reichweite, die Abhängigkeit vom Betreiber, fehlende Innovation bei der verwendeten Technik, hoher finanzieller Aufwand, die Anonymität der Teilnehmer und eine Imageverschlechterung sollte die Niederlassung personell nicht besetzt werden können.⁴⁶⁴

Bei allen Versuchen, wirtschaftlichen Nutzen aus Second Life zu ziehen, lässt sich sagen, dass die geringe Anzahl der aktiven Nutzer, die technischen Restriktionen und die Interessenslage der Teilnehmer die bedeutendsten Herausforderungen für Unternehmen in Second Life und für den Betreiber Linden Lab sind.⁴⁶⁵

4.10.1 Kommunikation statt Verkauf

In der Inworld-Wirtschaft fehlt eine wesentliche Voraussetzung: Die existenziellen Bedürfnisse des Menschen nach Nahrung, Kleidung und Unterkunft. Der Avatar braucht eigentlich nichts, denn mit Kleidung wird er geboren und Nahrung ist für ihn kein Thema. Auch kann er nicht krank werden oder altern. Die Obdachlosigkeit in Second Life ist der Normalfall und nicht die Ausnahme. Materielle Güter, die er dennoch kauft (modische Kleidung, schicke Ausstattungsgegenstände, Inseln, Häuser, eine neue Haut, neue Haare/neue Frisur), können weder konsumiert, noch

⁴⁶⁴ Frank, Matthias: 10 Gründe gegen Second Life. Warum sich Unternehmen nicht in der virtuellen Welt engagieren (07.03.2007), Online unter URL: <http://www.social-media-magazin.de/index.php/archiv/67-10-gruende-gegen-second-life.html> [Stand: 16.02.2012].

⁴⁶⁵ Schon 2007 formulierten Olivia Adler und Oliver Gassner Grundsätze, die Unternehmen beachten sollten, wenn sie sich in Second Life engagieren wollen. Völlig zu Recht halten sie fest, dass Firmen in Second Life früher nicht präsent waren und auch nicht vermisst wurden. Die Nutzer „haben sich aus einem leeren Grid ihre eigene Welt aufgebaut, mit eigenen Waren und eigener kleiner Volkswirtschaft“ (S. 88). Unternehmen, die aktiv werden möchten, müssen einen „Mehrwert bieten“ (S. 88) und dabei folgendes beachten: die Grundsätze der Fortbewegung (laufen und/oder fliegen sollten möglich sein, Aufzüge oder Teleporter helfen ebenso, „camera shopping“ (S. 89) ist Standard), Spielcharakter muss respektiert werden (Second Life dient in den meisten Fällen der Unterhaltung und Zerstreuung), plattformsspezifische Informationen bieten (kurze Texte, Bildlastigkeit durch 3D-Umgebung nutzen), Community einbinden und respektieren (Interaktion mit und Meinung der Avatare berücksichtigen), Ästhetik bieten (fantasievoll gestalten, keine 1:1-Nachbauten der realen Welt) und technische Beschränkungen berücksichtigen. Adler/Gassner, 2007, S. 88, 89.

verbraucht oder abgenutzt werden. Daraus wird deutlich, dass ein Leben in Second Life vorrangig andere Bedürfnisse anspricht und befriedigt, als im realen.⁴⁶⁶

Weil der Produktverkauf in Second Life nicht der gewinnbringende Dreh- und Angelpunkt ist, stehen – besonders unter dem Gesichtspunkt der Kommunikation und Interaktion – andere Nutzungsformen im Vordergrund. Georg Kolb skizziert bereits weitgehend umgesetzte:

- „Erstens: Second Life als Plattform für digitales Lernen
- Zweitens: Virtuelle Zusammenarbeit [...] ermöglicht es Teammitgliedern, die sich sonst nie oder selten sehen, gemeinsam an einem Projekt zu arbeiten.
- Drittens: Innovationen. Firmen können [...] Dinge virtuell ausprobieren, bevor sie real mögliche Fehlinvestitionen in Millionenhöhe tätigen. Verbraucher sind frühzeitig in den Innovationsprozess eingebunden und geben wertvolles Feedback.
- Viertens: Marketing: Zwar sind nur 10% der registrierten Nutzer wirklich aktiv, aber mit dieser Gruppe lassen sich interessante Test-Marketing-Projekte durchführen.“⁴⁶⁷

Ob sich tatsächlich Marketing-Projekte erfolgreich durchführen lassen (siehe Rainer Wiedmann weiter oben), ist davon abhängig, was man erreichen möchte. Die BEKO Engineering & Informatik AG, spezialisiert auf Technologiestrategie als Integrator von Product Lifecycle Management (PLM) Dienstleistungen, schätzt an Second Life Inworld ein Objekt bauen zu können, das „von jedem Beteiligten zu jeder Projektphase eingesehen werden“ kann. Und „durch die Möglichkeit der ständigen Kommunikation“, egal wo diese Outworld sitzen, und der 3D-Visualisierung „können schnell Änderungswünsche realisiert, bzw. neue Vorschläge erbracht werden.“ Aber auch BEKO kann keine „Killerapplikationen“ nennen, die Second Life für die Wirtschaft intensiv nutzbar machen könnte. Was sich jedoch zeigt sind Tendenzen, die interessante „Applikationen in den Bereichen eLearning, kollaboratives Arbeiten bei der Produktentwicklung und im Bereich virtueller Tourismus erwarten lassen. So zeigen erste Themenparks und virtuelle Ausstellungen in Richtung Second Travel.“⁴⁶⁸

Erfolg in Second Life misst sich demnach umfassender als nur in den Zahlen über verkaufte Einheiten eines Gutes, sondern durch die Möglichkeit, die Residents mittels Kommunikationsmöglichkeiten und Interaktivität zu binden. Das kann gelingen, wenn

⁴⁶⁶ Vgl. Hummel/Jansen, 2007, S. 127-128.

⁴⁶⁷ Dr.Georg Kolb zitiert nach: Huber, Manfred: Goldrausch im Second Life, in: e-media. E-BIZ. Das Business-Special von e-media, 6a/2007, S. 14-15.

⁴⁶⁸ o.V.: BEKO als Trendscout im Second Life (23.03.2011), Online unter URL: <http://bekoholding.wordpress.com/2011/03/23/trendscout-second-life/> [Stand: 17.02.2012].

Inworld Auswirkungen hat auf Outworld. Für Pierre M. Omidyar, Vorsitzender der Investment Firma Omidyar Network, erklärt sich diese Möglichkeit mit einer Generation von Internetusern, für die die medialen Grenzen nicht mehr existieren: "This generation that grew up on video games is blurring the lines between games and real life."⁴⁶⁹

4.10.2 Und Linden?

Wenn es für Unternehmen nicht einfach ist, unmittelbaren finanziellen Nutzen aus Second Life zu ziehen, stellt sich die Frage, ob sich die Plattform für den Betreiber rechnet. Auch in diesem Punkt gibt es keine offiziellen Angaben. Nach Informationen aus dem Jahr 2009, soll „Linden Lab schon seit Längerem profitabel“ arbeiten.⁴⁷⁰ Faktum ist aber, dass Linden im Jahr 2010 die Kündigung von 30% der Belegschaft bekannt gegeben hat.⁴⁷¹ Zusätzlich wurde angekündigt, an technischen Neuerungen (browserbasierte Teilnahme und Nutzungsmöglichkeit auf mobilen Devices, d.h. Smartphones) zu arbeiten um den Anywhere Resident (in Anlehnung des „Anywhere Consumer“ von Collins/Oh) doch irgendwann zu ermöglichen.⁴⁷²

⁴⁶⁹ Pierre M. Omidyar zitiert nach: Hof, Robert D.: My Virtual Life (30.04.2006), Online unter URL: http://www.businessweek.com/magazine/content/06_18/b3982001.htm [Stand: 17.02.2012].

⁴⁷⁰ o.V.: Zweite Chance für Second Life und Co. (19.10.2009), Online unter URL: http://www.focus.de/digital/games/second_life/virtuelle-3-d-welten-zweite-chance-fuer-second-life-und-co-_aid_445979.html [Stand: 14.02.2012].

⁴⁷¹ Vgl. o.V.: Second-Life-Firma Linden feuert ein Drittel der Mitarbeiter (10.06.2010), Online unter URL: http://www.google.com/hostednews/afp/article/ALeqM5hIQTw71RicgbGNecTJ3_E2x9SatA [Stand: 17.02.2012].

Vgl. Hoffmann, Marek: Second Life drängt ins soziale und mobile Netz (10.06.2010), Online unter URL: <http://www.basichthinking.de/blog/2010/06/10/second-life-draengt-ins-soziale-und-mobile-netz/> [Stand: 17.02.2012].

⁴⁷² Christopher Collins und Christina Oh vom Marktforschungs- und Beratungsinstitut Yankee Group, spezialisiert auf mobiles Arbeiten und Leben, zeichnen ein für sie klares Bild:

„All is not lost with virtual worlds [...] However, for virtual worlds and metaverses to achieve greater potential in the marketplace and grow beyond early adopters, the experience must be untethered to meet the needs of the Anywhere Consumer™.“

Für die Yankee Group ist der „Anywhere Consumer“ der Mensch und Kunde der nahen Zukunft. Er hat die technischen Möglichkeiten, immer und überall online gehen zu können ohne einen Desktop-PC oder ein Notebook dafür verwenden zu müssen. Folglich haben sich auch die Onlinewelten an diesen technischen Möglichkeiten und persönlichen Vorlieben zu orientieren. Ein Ansatz, dem sich Linden Lab stellt. Die Botschaft dafür ist angekommen und ein Software-Angebot, um Second Life auf Mobiltelefonen zu spielen, wurde Juni 2008 offiziell vorgestellt. Das Produkt der damals in den USA und Israel ansässigen Firma Vollee kam aber über Versprechungen und eine Betaphase nicht hinaus. Seit Mitte 2009 ist die Website von Vollee nicht mehr abrufbar.

Collins, Christopher/Oh, Christina: Yankee Group Says Hype of Second Life Far Outweighs Its Ability to Impact Mainstream Interactivit (16.10.2007), Online unter URL:

<http://www.yankeegroup.com/pressReleaseDetail.do?actionType=getDetailPressRelease&ID=1031> [Stand: 29.10.2008].

Bis dahin werden zur Verdeutlichung der eigenen Stärke die Umsätze der Residents Inworld herangezogen:

„[...] over \$500 million user transactions each year.“⁴⁷³

Wie Second Life am Mobiltelefon funktioniert haben könnte, zeigt ein Video mit dem Titel *Second Life streaming to your mobile phone by Vollee* auf YouTube:

o.V.: Second Life streaming to your mobile phone by Vollee (21.04.2008), Online unter URL:

<http://www.youtube.com/watch?v=XwRnjbkljnc> [Stand: 21.04.2008].

Das Second Life Wiki informiert darüber, dass die Website von Vollee seit einem halben Jahr nicht mehr erreichbar ist.

o.V.: Vollee (17.12.2009), Online unter URL: <http://wiki.secondlife.com/wiki/Vollee> [02.03.2012].

Detailinformationen zum Thema Second Life und Mobiltelefone:

Das Versprechen des Unternehmens Vollee: “You can now access Second Life whenever & wherever you want to.” Die Inhalte sollten mittels Streamtechnologie übertragen werden und die Tasten des Mobiltelefons als Ersatz für die Computertastatur dienen.

Die Website des Unternehmens informierte über die Handhabung der Software unter

<http://www.vollee.com/secondlife>. Die Website ist heute nicht mehr zugänglich. Letzter Zugriff: 12.12.2008.

Die Pressemitteilung über die Nutzung von Second Life auf dem Mobiltelefon vom 3. Juni 2008 wurde ebenfalls auf der Website von Vollee publiziert: Vollee Debuts Second Life on Mobile. Vollee's Streaming Mobile Service Live Worldwide.

http://www.vollee.com/news/136_vollee_debuts_second_life_on_mobile. Die Website ist heute nicht mehr zugänglich. Letzter Zugriff: 13.12.2008.

Über das bisher Unmögliche, hochqualitative Computerspiele auf das Mobiltelefon zu streamen, informierten die *901am New Media News*: “Vollee™s technology intelligently adapts the Second Life Grid for use on 40 mobile handsets at launch. Support is planned soon for additional 3G and Wi-Fi enabled devices, including the iPhone.

Vollee™s proprietary solution is the only technology currently available that can stream high-end PC titles to mobile, including popular massively multiplayer online role playing games. [...] Vollee™s technology is also extensible to fast paced, high quality video games previously impossible on mobile.”

Bouchand, Dennis: Second Life invades mobile devices (03.06.2008), Online unter URL:

<http://www.901am.com/2008/second-life-invades-mobile-devices.html> [Stand: 02.03.2012].

Eine kritische Stimme im Vorfeld der Entwicklung, ob das Vorhaben technisch überhaupt realisierbar ist: „Second Life is difficult to use, is very graphics intensive, and requires a huge amount of streaming data. To run it on a 3G network might work, I suppose, but it would depend entirely on that network staying up, staying high-speed, and on the device being capable of presenting the SL environment in a pleasing, useful manner.”

Terdiman, Daniel: 'Second Life' coming to mobile devices? (19.02.2008), Online unter URL:

http://news.cnet.com/8301-13772_3-9874366-52.html [Stand: 03.03.2012].

Eine zuversichtlichere Stimme im Vorfeld, die Second Life als Vorreiter für andere Onlinewelten (konkret World of Warcraft) sieht, die in naher Zukunft gestreamt angeboten werden:

„Vollee's big idea is reliant on their relationship with publishers. Linden Lab, which produces Second Life, and Activision, which has merged with World of WarCraft developer and publisher Blizzard, have both already announced partnerships with Vollee. Since Second Life proves that PC MMOs can be streamed to mobile phones, the idea of 10 million World of WarCraft users accessing their accounts and controlling their characters remotely starts to seem much more likely.“

Podolsky, Andrew: GDC 08: World of WarCraft on Mobile Phones. With streaming MMOs, anything is possible (20.02.2008), Online unter URL: <http://www.1up.com/do/newsStory?cld=3166455> [Stand: 02.03.2012].

⁴⁷³ o.V.: Second Life Affiliate Program (o.E.), Online unter URL:

<http://secondlife.com/corporate/affiliate/> [Stand: 14.02.2012].

Vgl. Linden Lab: The Second Life Economy in Q3 2011 (14.10.2011), Online unter URL:

<http://community.secondlife.com/t5/Featured-News/The-Second-Life-Economy-in-Q3-2011/ba-p/1166705> [Stand: 17.02.2012].

Ob das ausreicht, lässt sich schwer beantworten. Faktum ist: Nicht jedes wirtschaftliche Konzept hinter virtuellen Welten muss auch aufgehen. So wie Twinity sein optisches Angebot (Nachbildung von Städten) einschränken musste, aus World.com die Kinderplattform Whyville wurde (siehe oben)⁴⁷⁴, existierte Google Lively nur von Juli bis Dezember 2008⁴⁷⁵ und Multiverse musste seinen Betrieb am 7. Dezember 2011 ebenfalls einstellen. Die Idee, den Teilnehmer sein eigenes Metaversum bauen zu lassen, war nicht finanzierbar: „Multiverse wasn't able to achieve a profitable business model“.⁴⁷⁶

⁴⁷⁴ 2008 bewarb WORLDS.com sein Angebot mit “The 3D communities allow visitors to interact with each other, teleport throughout the Worlds environment as well as participate in shared experiences”. Mit solchen Angaben wollte sich WORLDS.com von anderen Life Sims unterscheiden. Der Umstieg auf eine neue Zielgruppe, die Kinder, war wirtschaftlich offensichtlich interessant. Heute heißt die Website whyville.net und freut sich, nach eigenen Angaben, über „millions of registered ‘citizens’“. o.V.: Whyville.net: About Whyville (o.E.), Online unter URL:

<http://b.whyville.net/smmk/top/gatesInfo?topic=about> [Stand: 07.02.2012].

Die Webadresse von Worlds.com (zuletzt abgerufen am 21. August 2008) wird umgeleitet auf Whyville:

Worlds.com, Online unter URL: <http://www.worlds.com/about.html> [Stand: 07.02.2012].

⁴⁷⁵ Vgl. o.V.: The Lively Team: Lively no more (20.09.2008), Online unter URL:

<http://googleblog.blogspot.com/2008/11/lively-no-more.html> [Stand: 17.02.2012].

⁴⁷⁶ Vgl. o.V.: Multiverse has Ceased Operations (07.12.2011), Online unter URL:

<http://www.multiverse.net/index.html> [Stand: 06.02.2012].

Von Multiverse wurde jedem Nutzer Software zur Verfügung gestellt, um seine eigene Welt zu erstellen: „Download our FREE client, server, tools, starter assets, and sample worlds and start building your world today! www.multiverse.net“ [Stand: 08/2008].

5 SECOND LIFE UND DAS THEATER-SPIEL DES LEBENS

In Kapitel 4 wurde festgestellt, dass Second Life eine Kommunikationsmöglichkeit mit Querschnittcharakter ist und in spielerischer, figuraler Präsentation lebensnahe Inhalte präsentiert. Basierend auf der Annahme, dass das Leben inhärent theatral ist und der digitale Raum „ein von Haus aus theatrales Medium ist“⁴⁷⁷, wird in diesem Kapitel die Frage beantwortet, unter welcher Voraussetzung Second Life, „der spielerische Ernstfall [am] [...] Übergang ins Leben“⁴⁷⁸, als Theaterform bzw. als eine Hybridform von Theater bezeichnet werden kann.

Dafür werden wesentliche Spieltheorien analysiert, um ihre Brauchbarkeit bei der Untersuchung von Second Life herauszufinden. Anschließend wird nach Gemeinsamkeiten und Differenzen zwischen dem am Computer gespielten Second Life und dem traditionellen Computerspiel gefragt. Danach geht es um Theatralität im digitalen Aktionsraum und inwieweit Second Life als real existierende Variante des Topos des Welttheaters, des *Theatrum Mundi*, bezeichnet werden kann. Den Abschluss bildet die Frage, wie die Gegenwartsdramatik sich mit Second Life beschäftigt.

5.1 Der Spielbegriff

Ogleich Spielen zu allen Zeiten der menschlichen Geschichte als wesentliche Komponente des Lebens angesehen wurde, hat sich eine eigene Wissenschaft, die systematisch das Phänomen des Spielens untersucht, erst im 20. Jahrhundert herausgebildet. Bis dahin beschäftigten sich Philosophen und Schriftsteller mit dem Phänomen Spiel - jeweils vor dem Hintergrund der gesellschaftlichen Entwicklung und eigenen inhaltlichen Positionen. Die verwendete Terminologie Spiel wurde dabei „zu einer sprachlichen Hülse“⁴⁷⁹, deren Deutung widersprüchlich zwischen positiv und negativ angesiedelt ist, und verbunden wird mit

⁴⁷⁷ Rheingold, 1992, S. 287.

⁴⁷⁸ Casati, Rebecca/Matussek, Matthias/Oehmke, Philipp u.a.: Alles im Wunderland, in: Spiegel Spezial, 3/2007, S. 126.

⁴⁷⁹ Gert Eichler zählt 51 Deutungen und Sinnzuschreibungen auf, „die den gesamten Erklärungsbereich menschlicher Existenz umfassen“. Spiel wird verbunden mit: „Nichtstun, Ausschweifungen, Sucht, Spott, Tanz, Musik, Darstellung, Fiktion, Schein, Simulation, Imagination, Rolle, Wiederholung, Wiederholungszwang, Strenge, Formgebundenheit, Ordnung, Strukturierung, Ritus, Regel, Rhythmus, Übung, Frohsinn, Heiterkeit,

„Ruhe und Aktivität, Entspannung und Spannung, Bekanntheit und Neuigkeit, Harmonie und Konflikt, Gebundenheit und Ungebundenheit, Wiederholung und Exploration.“⁴⁸⁰

Damit lässt sich eine umfassende und zugleich einheitliche Definition von Spiel nicht bewerkstelligen. Was bleibt, sind unterschiedliche Forschungsschwerpunkte und Forschungsansätze in unterschiedlichen Wissenschaftsdisziplinen.⁴⁸¹

Den Begriff der Spieltheorie reklamiert die Mathematik für sich mit dem Verweis auf die Arbeit des Ungarn John von Neumann (1903 – 1957). Von Neumann forschte nach Möglichkeiten „mit den wichtigen Spielen in unserem Leben rein Rational“ durch „die Macht der Vernunft“ umzugehen, sofern sich diese mit „abstrakten und eindeutigen Regeln beschreiben lassen“.⁴⁸² Die Ergebnisse seiner Arbeit begründeten nicht nur einen neuen Zweig in der Mathematik, sondern nahmen auch großen Einfluss u.a. auf die Wirtschaftswissenschaft und Biologie.⁴⁸³

Die mathematisch betriebene Spielforschung ist für diese Arbeit aber kein Gegenstand und wird in weiterer Folge nicht berücksichtigt. Der Begriff der Spieltheorie jedoch als Terminus für die Ergebnisse unterschiedlicher Spielforschung wird weiterhin verwendet.

Die zeitgenössische Spielforschung, die sich mit dem Computerspiel beschäftigt, verwendet den – aus dem angelsächsischen Sprachraum kommenden - Begriff der Game Studies. Synonym verwendet wird auch die auf Huizinga referierende Bezeichnung der Ludologie (vom lateinischen ludus = Spiel). Wie die Begriffe nahe legen, können diese sehr breit verstanden werden und durch ihre interdisziplinäre

Ungebundenheit, Schönheit, Harmonie, Kreativität, Konflikt, Entscheidung, Wettstreit, Eifer, Ernsthaftigkeit, Aktivität, Spannung, Bewegung, Entspannung, Ruhe, Enthobensein, Erholung, Lustgewinn, Kraftüberschuß, Abreaktion, Katharsis, Trieb, Instinkt, Appetenz, Sprache, Gesellschaft, Geist, Kultur, [...]“.

Eichler, 1979, S. 38.

⁴⁸⁰ Eichler, 1979, S. 38.

⁴⁸¹ Vgl. Buzinkay, Mark/Tan, Jin: eGaming in Bibliotheken 2008. Einführender Ratgeber. Donau-Universität Krems, S.17-18, Online unter URL: <http://de.scribd.com/doc/16103466/eGaming-in-Bibliotheken> [Stand: 07.02.2012].

Vgl. Stepina, 2004, S. 295-336.

⁴⁸² Von Neumann arbeitete an mathematischen Lösungen für Dilemmata, in die sich jeder Spieler begibt, der völlig rational denkend spielen möchte und dabei Gefahr läuft, sich in unendliche Gedankenschleifen zu verlieren. Basis dafür sind Zwei- und Mehrpersonenspiele und die Entscheidungsfindung in einer Konfliktsituation, wie sie bei Schach, Monopoly oder Poker vorkommen. Weitere Beispiele sind das Dollarauktionsspiel oder das Eine-Million-Dollar-Spiel.

Mérö, 2007⁵, S. 36-39.

⁴⁸³ Mérö, 2007⁵, S. 37-38.

Forschung auch Ergebnisse der mathematischen Spieltheorie inkludieren.⁴⁸⁴ Die Begriffe können aber auch enger ausgelegt werden, indem sie sich auf die Schwerpunkt „Geschichte, Entwicklung, Analyse und Theorie digitaler Spiele“ beschränken.⁴⁸⁵ Für die vorliegende Arbeit wird die engere Variante des Begriffs gewählt.

5.1.1 Der Spielbegriff bei Aristoteles und seine historische Entwicklung

„Es wäre auch wider alle Vernunft, daß das Spiel der letzte Zweck sein sollte, und daß man die Mühen und Schmerzen eines ganzen Lebens um des bloßen Spieles willen tragen sollte.“

Aristoteles⁴⁸⁶

Bei der Beschäftigung mit dem Spiel müssen wesentliche historische Überlegungen und Positionen berücksichtigt werden. Den Beginn macht neben Heraklit, Sokrates und Platon vor allem Aristoteles. Er definiert in seinen beiden Werken *Nikomachische Ethik* und *Politik* den Spielbegriff in Abgrenzung zum Muße-begriff, indem das Spiel nicht Selbstzweck ist und nicht mit Muße gleichgesetzt werden darf. Vielmehr sei Spiel fremdzwecklich bestimmt, „da es sich nicht selbst genügen“⁴⁸⁷ kann. Es diene zur Erholung von der Arbeit, denn „Spielen bedeutet ein Ausruhen, und des Ausruhens bedarf man, weil man nicht imstande ist, sich unausgesetzt zu mühen“.⁴⁸⁸

⁴⁸⁴ Zwei der führenden akademischen Institutionen in der Spieleforschung beschreiben Ihren Ansatz und Ihr Selbstverständnis wie folgt:

Das Center for Computer Games Research der IT University of Copenhagen: „The Center for Games Research was formally established in 2003 [...] The center houses a multi-disciplinary research group with backgrounds in the Arts, Humanities, Social Sciences and Computer Science. The group performs basic and applied research, approaching games from a variety of perspectives including theoretical analysis, design, ethnographic and qualitative approaches, AI, user (cognitive and affective) modeling and player experience.“

IT University of Copenhagen, o.V.: Center for Computer Games Research (o.E.), Online unter URL: <http://game.itu.dk/index.php/about> [Stand: 21.02.2012].

Die Interdisziplinarität in der Forschung betont auch das Game Research Laboratory der University of Tampere: GameLab is [...] a multidisciplinary research group specializing in games research“. Ihre Untersuchungen haben den Fokus auf Computerspiele und Computerspieler. Ihr Ansatz: „We are multidisciplinary, with scientists from computer, behavioural and social sciences, as well as humanities, design and art.“

Game Research Laboratory in University of Tampere, URL: <http://gamelab.uta.fi/wordpress/> [Stand: 12.02. 2012].

⁴⁸⁵ Ipos, 2008, S. 170.

⁴⁸⁶ Aristoteles, 2002, S. 229.

⁴⁸⁷ Stepina, 2004, S. 297-298.

⁴⁸⁸ Aristoteles, 2002, S. 229.

Während die Spiele der Kinder (in den ersten sieben Lebensjahren) dazu dienen sollen, den Weg „zur späteren Lebenstätigkeit“⁴⁸⁹ zu bahnen mittels „Nachahmung dessen [...], womit sie sich später im Ernst beschäftigen sollen“⁴⁹⁰, wandelt sich die Bedeutung des Spiels für die Erwachsenen. Das Spiel soll den erholungssuchenden nicht anstrengen und es darf weder „eines freien Menschen unwürdig [...] noch zügellos sein“⁴⁹¹. Die Wirkung des Spiels beschreibt Aristoteles als „Entspannung der Kräfte“ und als Gegenpol zur ebenfalls fremdzwecklichen Arbeit⁴⁹², die „mit Mühe und Anstrengung“ gleichgesetzt wird.⁴⁹³

Die Muße meint eine bewusste Ausblendung des Alltags und ein Leben in Muße gilt als Ideal für den griechischen Bürger und war diesem alleine vorbehalten (im Gegensatz zum Sklaven, der als nicht mußefähig angesehen wurde).⁴⁹⁴ Dennoch darf die Muße nicht mit „bloßem Spiel“ ausgefüllt werden, denn in einem solchen Fall würde das Spiel „zum Lebenszweck“ werden.⁴⁹⁵ Aristoteles rät, das Spiel nur unter „sorgfältiger Beobachtung des richtigen Zeitpunkts“ zuzulassen und es „wie eine Arznei“ anzuwenden.⁴⁹⁶ Zwar entspannt das Spiel von der Arbeit, und Menschen suchen „in diesen gewöhnlichen Genüssen ihre Glückseligkeit (eudaimonia)“⁴⁹⁷, es kann aber dennoch nichts zum „Endziel (telos)“⁴⁹⁸ beitragen, da wahre „Glückseligkeit (eudaimonia) selber Endziel (telos) ist“.⁴⁹⁹ Als Muße versteht Aristoteles die Bereiche der Charakterbildung und der Kreativität, also „vor allem philosophische Kontemplation [...] und Musik (nicht im Vollzug, sondern im Gehalt)“⁵⁰⁰.

⁴⁸⁹ Aristoteles, 1965, S. 265.

⁴⁹⁰ Aristoteles, 1965, S. 265-266.

⁴⁹¹ Aristoteles: Politik, zitiert nach: Stepina, 2004, S. 297-298.

⁴⁹² „[...] weil der Arbeitende ja eben durch seine Arbeit einen Zweck erst zu erreichen sucht und nicht also sich schon im Besitz desselben befindet [...].

Aristoteles, 1965, S. 271.

⁴⁹³ Aristoteles, 1965, S. 271.

⁴⁹⁴ „[...] Die Muße [...] scheint den Genuß, die Glückseligkeit und das selige Leben in sich selbst zu tragen. Denn dies wird uns nicht in der Arbeit, sondern nur in der Muße zuteil [...].

Aristoteles, 1965, S. 271.

⁴⁹⁵ Aristoteles, 1965, S. 271.

⁴⁹⁶ Aristoteles, 1965, S. 271.

An anderer Stelle beschreibt Aristoteles das Spiel als „Heilmittel [...] gegen die Beschwerden der Arbeit“. Aristoteles, 1965, S. 276.

⁴⁹⁷ Aristoteles, 1965, S. 277.

⁴⁹⁸ Aristoteles, 1965, S. 276.

⁴⁹⁹ Aristoteles, 1965, S. 271.

⁵⁰⁰ Stepina, 2004, S. 298.

„Muße ist eine Beschäftigung, die keinen Zweck, auch nicht entspannendes Vergnügen, verfolgt; sie ist Selbstzweck; aber nicht geschäftiges Spiel, sondern vor allem Kontemplation [...]. Kontemplation führt zur Wahrheit, verbindet mit den Göttern, führt zur Glückseligkeit [...].“⁵⁰¹

Der aristotelische Spielbegriff erfährt in der Folge eine wesentliche Entwicklung, die sich als Sekularisierung des Mußebegriffs - der sich in der antiken Philosophie auch bei Sokrates und Platon⁵⁰² in gleichlautender Bedeutung findet - beschreiben lässt.⁵⁰³ Das Spiel wird zu einem dem Menschen „inhärente und darin immanent[e] ontologische Wesensanlage unterschoben [...], durch die er erst Mensch ist und werden kann“. Das Spiel muß selbstzweckliches Handeln sein, d.h. nur mehr auf sich selbst zurückführbar und somit „unhintergebares Handeln“ sein. Spiel ist zu einem „allem Irdischen entrückten“ Begriff geworden.⁵⁰⁴

Auf Aristoteles folgte eine Vielzahl von Spiel-Definitionen unterschiedlicher Gedankenrichtungen. In weiterer Folge wird auf jene Autoren eingegangen, die für das gewählte Thema von besonderer Bedeutung sind. Die Referenzpersönlichkeiten sind vorrangig Vertreter der phänomenologisch-anthropologischen Spieltheorie⁵⁰⁵ und der evolutionsbiologischen Schule, die von der Forschung als theoretische Basis herangezogen und weiterentwickelt wurden und werden.

5.1.2 Evolutionsbiologischer Ansatz: Der spielende Mensch und das spielende Tier: Frederik Jacobus Johannes Buytendijk

⁵⁰¹ Eichler, 1979, S. 91.

⁵⁰² Platon: „Denn auch Kriege und Unruhen und Schlachten erregt uns nichts anderes, als der Leib und seine Begierden: Denn über den Besitz von Geld und Gut entstehen alle Kriege, und dieses müssen wir haben des Leibes wegen, weil wir seiner Pflege dienstbar sind, und daher fehlt es uns an Muße, der Weisheit nachzutrachten um aller dieser Dinge willen wegen alles dessen. Und endlich noch, wenn es uns auch einmal Muße läßt und wir uns anschicken, etwas zu untersuchen, so fällt er uns wieder bei den Untersuchungen selbst beschwerlich, macht uns Unruhe und Störung und verwirrt uns, daß wir seinetwegen nicht das Wahre sehen, können. Sondern es ist uns wirklich klar, daß, wenn wir je etwas rein erkennen wollen, wir uns von ihm losmachen und mit der Seele selbst die Dinge selbst schauen müssen.“

Platon, 2002, S. 742.

⁵⁰³ Vgl. Stepina, 2004, S. 299.

⁵⁰⁴ Stepina, 2004, S. 299-300.

Vgl. Eichler, 1979, S. 47-48.

⁵⁰⁵ Unter Spielphänomenologie ist „ein Konzept beschreibender, also die Erscheinungsformen des Spiels methodisch erfassender Wissenschaft zu bezeichnen“.

Stepina, 2004, S. 310.

Der Anthropologe Frederik J. J. Buytendijk veröffentlichte zeitnah mit Huizinga sein Werk *Wesen und Sinn des Spiels* (1933). Der Untertitel des Buches gibt die Denkschule an, die vergleichende Verhaltensforschung, aus der er kommt: *Das Spielen des Menschen und der Tiere als Erscheinungsform der Lebenstriebe*.

Dem Spiel nähert sich Buytendijk über die Beobachtung von Kindern bzw. Jugendlichen und jungen Tieren. Eigenschaften wie „Ungerichtetheit“ (es gibt noch kein Ziel, kein „Gerichtet-sein“, es fehlt die feste Führung), „Bewegungsdrang“ (folgt einem inneren Antrieb), das „Pathische“ (eine „gefühlsmäßige Gemeinschaft“) und „Schüchternheit“ (ausgelöst durch die zwei gegenläufige Tendenzen „Zurück“ und „Hin“).⁵⁰⁶ Das erstere meint die Lösung von der Mutter, die zweite gibt den Weg vor in neue Lebensgemeinschaften) führen in „die Sphäre des Spiels“.⁵⁰⁷

Was Spiel von anderen Tätigkeiten abgrenzt, ist nach Buytendijk das Faktum, dass Spielen „immer ein Spielen mit etwas“ ist. Zusätzlich unterscheidet er das „reine“ Spiel, das ein „ursprünglich vitaler Vorgang“ ist, von Übergangsformen, die im Sport zu finden sind und durch ihr Regelwerk als komplizierte Spiele anzusehen sind. Spiele sind und bleiben „lustbetonte Handlungen, welche ohne Notwendigkeit oder Zwang ausgeführt werden“.⁵⁰⁸

Wesentliche Ursachen, die das Spiel fördern und hemmen können, sind laut Buytendijk die folgenden:

- „Reichtum“: Die Freiheit von materiellen Sorgen (die eine Freiheit von der Arbeit inkludiert) entfesselt das Individuum und macht es bereit für das Spielen. Sie ermöglicht Wahlfreiheit im Handeln und erlaubt „lustbetonte Tätigkeiten“.⁵⁰⁹
- „Ermüdung“: Sie kann hemmend, aber auch fördernd wirken. Buytendijk hält fest, dass bei völliger körperlicher Erschöpfung ein Spielen nicht möglich ist (sowohl beim Menschen, wie auch beim Tier), aber dieser Zustand selten zutrifft. Vielmehr habe der Mensch nach langer Arbeit ein „Bedürfnis nach

⁵⁰⁶ Buytendijk, 1933, S. 24, 28, 30, 34.

⁵⁰⁷ Buytendijk, 1933, S. 36.

⁵⁰⁸ Buytendijk, 1933, S. 44, 48-49, 54.

⁵⁰⁹ Buytendijk, 1933, S. 55.

Erholung“ und den Wunsch, „Neues herbeizuholen, das Alte zu entfernen, die Eintönigkeit zu vertreiben“.⁵¹⁰

Im Anschluss an den Grundsatz, dass Spielen immer ein Spielen mit etwas ist, argumentiert Buytendijk, dass das Spiel die Persönlichkeit stärken kann, weil es die Sinne (vor allem Auge und Ohr), die im täglichen Leben permanent belastet werden, andersartig stimuliert. Durch Berühren bzw. Abtasten wird eine „Bindung an den Gegenstand“ erzeugt. Das bringt nicht nur Kontakt, sondern das Wahrnehmen der Einheit von „Empfindung und Bewegung“. Damit „zugleich das Erlebnis unseres eigenen Daseins“. Der Mensch befreit sich durch Bewegung von Zwang und Beklemmung, woraus Buytendijk eine Lustbetonung in „jeder Bewegung an sich“ konstatiert, „weil sie primär und prinzipiell dem tiefsten Lebenstrieb [...] Befriedigung schenkt.“ Dennoch schränkt er ein, dass lediglich Bewegung noch kein Spiel darstellt, sondern nur „Sinnerfüllung tierischer Existenz“.⁵¹¹

Dem Spiel eigen ist für ihn die Bewegung. Sei es nun explizite, reale Bewegung, oder virtuelle, die sich in der Fantasie abspielt und Schach oder das Musikspiel zum Spiel machen. Dafür muss aber die Bewegung „ohne Willen oder ohne höhere Denkvorgänge auftreten“. Innen- oder Außenwelt der Bewegung gehören gleichermaßen der „vitalen Sphäre“ an. Ob mitgemacht oder mitgedacht / miterlebt, sobald sich „ein starkes Erlebnis der Spontanität, d.h. ein aus dem Inneren herauskommender Bewegungsimpuls“ einstellt, kann von Spiel gesprochen werden. Buytendijk definiert hier Spontanität mit dem Atem, der eine spontane Bewegung darstellt, die „aus inneren Gründen auftreten muß“. Nach dem gleichen Prinzip arbeitet der innere Bewegungstrieb bei Menschen- und Tierkindern.⁵¹²

Auch das Spiel durchläuft eine Entwicklung, indem es an Intensität und Geformtheit zunimmt. Dem gelungenen Spiel inhärent ist das Moment der „unberechenbare[n] Abwechslung“. Damit werden auch Glückspiel, Schauspiel oder auch Farbspiel zu Spielen. Gespeist wird die Unberechenbarkeit sowohl vom (eventuellen) Mitspieler, als aber auch von Spielgegenständen (z.B. ein Ball), die Eigensinn und „selbst dynamische Eigenschaften“ besitzen. Auf jeden Fall gibt es eine Reaktion auf den

⁵¹⁰ Buytendijk, 1933, S. 55, 57.

⁵¹¹ Buytendijk, 1933, S. 59, 79.

⁵¹² Buytendijk, 1933, S. 62, 63, 65.

ausgegebenen Spielimpuls, der ein Zurück indiziert. Der Effekt ist ein Hin und Her, als „Grunddynamik jedes Spiels“. ⁵¹³ Damit spielt jemand mit etwas und etwas spielt mit ihm. Man bewegt und wird bewegt. Zusätzlich braucht es ein Spielfeld, einen um- und eingegrenzten Raum, und Spielregeln, die eine ähnliche Funktion wie der Spielplatz erfüllen – sie geben Halt.

Prototypisch findet Buytendijk alle Wesenselemente des Spiels im Liebespiel vereint. ⁵¹⁴ Es expliziert die „Abwechslung von *Spannung* und *Lösung*“. Diese führt zum Lustgefühl, das wir auch „Lebenslust“ bzw. „Vereinigungslust“ nennen. ⁵¹⁵ Es zeigt sich im Liebespiel in der (künstlichen) Herstellung von Distanz, die Spannung erzeugen kann, die nach Auflösung drängt.

Nicht anders verhält es sich laut Buytendijk mit dem Schauspiel, das in Spannung und Lösung der Spannung seine „fundamentale Ordnung“ hat. ⁵¹⁶

Wird die Amplitude zwischen dem Wechsel von Spannung und Lösung zu groß, geht der Spielcharakter verloren. Dann würde aus dem Spiel Ernst, aus Kampfspiel Kampf, aus Ballspiel (mit Einschränkungen) Sport und „das Schauspiel wird Drama“ ⁵¹⁷.

Für Buytendijk ist es wesentlich, dass sowohl Mensch, als auch Tier, mit „Bildern“ spielen. Gemeint ist damit die Sphäre des Spiels, die als Bilder wahrgenommen sich in den Möglichkeiten und der Fantasie manifestiert. Bilder sind demnach alle Dinge

⁵¹³ Buytendijk, 1933, S 115, 116, 117.

⁵¹⁴ Liebespiel: Es wird mit etwas gespielt (dem Partner), das Unterwartete tritt in vielfältiger Form als wahrgenommenes „Abenteuer“ auf, es ist „dunkle Unbekannte, Flackernde, Unberechenbare, Spontane“. Es gibt „selbstkonstituierende Regel[n]“ und ein nach innen und außen abgrenzendes Spielfeld. Zusätzlich herrscht eine Spielsphäre, ein lustbetontes „Spielklima“. Bei Übertretung der Regeln und der Spielfeldgrenzen bricht das Spiel zusammenbrechen. Das postulierte „Hin und Her der Bewegung und Intensionalität“ zeigt sich in der Form des Gebens und Empfangens. Im Liebespiel sind die Determinanten „jugendliche Dynamik“, Schüchternheit, ungerichteter Bewegungsdrang und „das zielfreie Verhalten“ anzutreffen.

Buytendijk, 1933, S 121.

⁵¹⁵ Buytendijk, 1933, S 122, 123.

⁵¹⁶ Buytendijk, 1933, S 125.

⁵¹⁷ Vgl. Buytendijk, 1933, S 126-127.

Die von Buytendijk angeführten Beispiele haben unterschiedliche Beweiskraft. Das von ihm zitierte Schauspiel, das Drama wird, ist dabei irreführend. Das Schauspiel wird von ihm nicht näher definiert, dennoch soll es eine Vorstufe zum Drama sein, was schon deshalb falsch ist, weil Drama eine literarische Gattung darstellt und keine den Spielcharakter verlorene Stufe des Schauspiels.

und Vorgänge in ihrer Erscheinungsart und ihrem Charakter und der damit verbundenen individuellen Wirkung auf uns.⁵¹⁸

Mit dem Erwachsenwerden treten in das Leben des Menschen vorgegebene, determinierte Abläufe, die das Denken in all seiner Vitalität stabil binden, was ein Zurückdrängen des Spiels zur Folge hat. Die Folge ist ein Entfremden vom Leben, „vom rein vitalen körperlich seelischen Dasein in einer technisch gerichteten Kultur“. Dennoch verneint Buytendijk die Annahme, Spiel wäre eine „Vorübung“ zu „späteren Lebensbetätigungen“.⁵¹⁹

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass für Buytendijk Spiel immer ein Spiel mit etwas ist und sich in Bewegung (Hin- und Herbewegung) vollzieht und weitere Objekte oder Subjekte benötigt. Das Spiel durchläuft eine Entwicklung, indem es an Intensität und Geformtheit zunimmt. Am Beginn steht das „reine“ bzw. „primitive Spiel“, das absichts- und zwecklos ist. Es fehlt ein Plan zur Ausführung und ist durch Zögern und Schüchternheit gekennzeichnet. Weitere Merkmale sind Spannung / Lösung der Spannung und die Wiederholung. Entwickelte Menschenspiele schaffen sich ein Spielfeld, Regeln und beinhalten die Möglichkeit einer „Krisis“, der krisenhaften Veränderung der Rollenverteilung (Verfolger wird Verfolgter, Kampfspiel wird Kampf usw.). Eine derartige Spielentwicklung ist nur dem Menschen, nicht jedoch dem Tier eigen.⁵²⁰

5.1.3 Phänomenologischer Ansatz: Das Spiel als Weltsymbol: Eugen Fink

Für Eugen Fink erschließt sich „im Spiel in eigenartiger Weise [...] der Zusammenhang von Mensch und Welt“. Fink verhandelt das Spiel im Kontext des Seins, als Möglichkeit, das „menschliche Dasein für sich selber offen“ zu halten.⁵²¹

⁵¹⁸ Buytendijk, 1933, S 129.

Vgl. Buytendijk, 1933, S 129-132.

⁵¹⁹ Buytendijk, 1933, S 60-61, 155.

Vgl. Buytendijk, 1933, S 51.

⁵²⁰ Buytendijk, 1933, S. 148, 150.

Vgl. Buytendijk, 1933, S. 147-165.

⁵²¹ Fink, 1960, S. 22, 16.

Sein Versuch, das Spiel begrifflich zu definieren, stößt auf Schwierigkeiten. Zwar stehe das Spiel nur am „Lebensrande“ und sei „leicht im Vollzug“, aber es erweist sich als „spröde für den Begriff“. Er unterteilt in Menschen- und Weltspiel (oder „kosmische Spiel“).⁵²² Während ersteres sich als offensichtlich darstellt („ursprüngliche[...] Verständnishelle“), ist es mit zweiterem nicht so einfach.⁵²³ Weder kann darauf hingewiesen werden, noch gibt es bislang wissenschaftliche Methoden, es zum Gegenstand zu machen. So bleibt es vorweg nur ein Gedanke, der für ihn aber – mit Verweis auf Platons Definition der Idee⁵²⁴ – deswegen noch keine reine Fantasie („Traumgeburt unserer Seele“) darstellt.⁵²⁵ Das Spiel ist die Möglichkeit, den „geschlossenen Bezirk“ der „seelischen Innerlichkeit“ hinter sich zu lassen und „sinnhaft das Ganze der Welt“ mittels ekstatisch ausbrechender Gebärde zu deuten.⁵²⁶ Damit nimmt das Spiel eine „fundamentale Rolle“ im Leben eines Kindes ein, degeneriert jedoch im Heranwachsen zur „gelegentlichen Unterhaltung und der erholsamen Pause“.⁵²⁷

Fink versucht in seiner Arbeit eine Rechtfertigung für die Beschäftigung der Philosophie mit dem Spiel mittels Verweis, eigentlich keine „feste und anerkannte Methodik“ zu haben, die er anwenden könnte. Sein Ziel ist es, die „Weltstellung des Menschen unter der Führung eines bestimmten Verständnisses von Spiel“ möglichst umfassend darzustellen.⁵²⁸ Der Mensch erscheint ihm dafür als nicht frei agierend, sondern als „Spielball“ im Weltenspiel.⁵²⁹

5.1.4 Phänomenologisch-anthropologische Ansätze

5.1.4.1 Homo Ludens: Johan Huizinga

⁵²² Fink, 1960, S. 17.

⁵²³ Fink, 1960, S. 16.

⁵²⁴ Gegenstand von Platons Ideenlehre ist die Annahme ewigseiender, unveränderlicher, immaterieller Ideen, die Urbilder aller sichtbaren Gegenstände darstellen. In ihrer sinnlichen Darstellung ahmen sie die Ideen durch Partizipation nach. Die Existenz dieser Ideen ist daher keine individuelle Einbildung sondern als allgemein gültig und objektiv vorausgesetzt.

Vgl. Ricken, 1984, S. 86-87.

Vgl. Blume, 2005, (o.S.).

Vgl. Rehfuss, 2005, (o.S.).

⁵²⁵ Fink, 1960, S. 17.

⁵²⁶ Fink, 1960, S. 22.

⁵²⁷ Fink, 1960, S. 9.

⁵²⁸ Fink, 1960, S. 30, 32.

⁵²⁹ Stepina, 2004, S. 305.

Die maßgebliche Arbeit in der Spielforschung wurde von Johan Huizinga geschrieben. In seinem 1939 erschienenen Werk *Homo Ludens*, einem Essay *Vom Ursprung der Kultur im Spiel* zeigt er auf, welchen Anteil Spielen an der Entwicklung der frühen Hochkulturen in Griechenland, China oder Indien gehabt hat.⁵³⁰

Von ihm stammen die bis heute in der Literatur vorherrschenden Grundannahmen bzw. Kennzeichen, was Spiel ausmacht und definiert.

Huizinga beschreibt die unterschiedlichen Erklärungsversuche für das Spiel („Sich-Entlasten von einem Überschuß an Lebenskraft“, „angeborener Lebenstrieb“, „befriedigt [...] ein Bedürfnis nach Entspannung“, „übt sich für ernsthafte Tätigkeiten, die das Leben [...] fordern wird“, „Übung in Selbstbeherrschung“, „mit anderen in den Wettbewerb zu treten“, „Abregung schädlicher Triebe“, „Befriedigung [...] unerfüllbarer Wünsche durch eine Fiktion und damit als Aufrechterhaltung des Persönlichkeitsgefühls“), die für ihn alle nicht das Wesen des Spiels treffen, weil sie die Beweggründe, warum gespielt wird, außerhalb des Spiels selbst suchen. Damit ist jede Begründung möglich und keine schließt eine andere aus – ja, sie überdecken einander sogar teilweise und sind insgesamt nur „Teilerklärungen“. ⁵³¹ Im Gegensatz dazu fragt er nach dem Was und Wie eines Spiels.

Er nähert sich dem Spiel seinerseits mit der Feststellung, dass jedes Spiel eine Bedeutung hat, die dem Wesen nach etwas Immaterielles ist und durch das Spiel zutage tritt, und es zugleich eine primäre, ganzheitliche „Lebenskategorie“ ist. Lassen sich abstrakte Begriffe wie „Recht, Schönheit, Wahrheit, [...]“ leugnen, kann das Spiel nicht verneint werden. Im Spiel manifestiert sich der „Geist“, der die „Determiniertheit“ aller Lebewesen (Mensch und Tier!) aufhebt und die Stellung im Kosmos, jenseits der Logik, bestätigt.⁵³²

Huizinga richtet den Blick auf das Erleben des Spielers, jenseits biologischer oder psychologischer Wissenschaftserkenntnis.⁵³³ Für den Spieler hat das Spiel eine

⁵³⁰ Huizinga, 1939/2006²⁰.

⁵³¹ Huizinga, 1939/2006²⁰, S. 10.

⁵³² Huizinga, 1939/2006²⁰, S. 11, 12.

Die Realität Spiel findet sich bei Mensch und Tier gleichermaßen. Daraus begründet sich die schwer auf die Vernunft reduzierbare Tatsache, Spiel wäre nur den Menschen eigen.

Vgl. Huizinga, 1939/2006²⁰, S. 11.

⁵³³ „Wer den Blick auf die Funktion des Spiels richtet, [...] der hat das Recht, den Spielbegriff dort anzupacken, wo die Biologie und die Psychologie mit ihm fertig sind.“

„bestimmte“ Handlungsqualität und unterscheidet sich „vom ´gewöhnlichen` Leben“. Ob sich diese Qualität bei einer wissenschaftlichen Analyse auf „quantitative Faktoren“ zurückführen lässt, ist dem Spieler nicht wesentlich. Ihn interessieren auch nicht natürliche Antriebe für das Spiel, sondern er betrachtet Spiel als eine Form „von Aktivität, als sinnvolle Form und als soziale Funktion“. ⁵³⁴

Das Spiel ist eine eigene Kategorie und kann mit logischer oder biologischer Determiniertheit nicht gefasst werden. Es entzieht sich den Gegensatzpaaren Weisheit-Torheit, Wahrheit-Unwahrheit, Gut-Böse und „liegt außerhalb der Sphäre der sittlichen Normen“. ⁵³⁵ Zur Beschreibung zieht Huizinga die Spiele „sozialer Art“ bzw. „die höheren Formen des Spiels“ heran, weil nur diese „sichtbare Zeichen“ tragen. Während bei „primitiven“ Spielen die Gefahr besteht, auf die „unableitbare Qualität des Spielhaften“ zu stoßen. Dies sei einer Analyse unzugänglich. ⁵³⁶

Die Kennzeichen des Spiels:

- Spiel ist gelebte Freiheit und nicht durch „physische Notwendigkeit auferlegt“. ⁵³⁷
- Im Spiel wird aus dem Leben „herausgetreten“. ⁵³⁸
- Spiel ereignet sich in bestimmten „Grenzen von Raum und Zeit“. Sein Sinn und sein Verlauf sind im Spiel selbst angelegt. ⁵³⁹

Huizinga, 1939/2006²⁰, S. 12.

⁵³⁴ Huizinga, 1939/2006²⁰, S. 12.

⁵³⁵ Huizinga, 1939/2006²⁰, S. 230.

⁵³⁶ Huizinga, 1939/2006²⁰, S. 15, 16.

⁵³⁷ Hier wird ein Determinismus, der zum Spielen zwingt (z.B. bei kleinen Kindern oder Tieren) bewusst ausgeklammert. Gemeint ist: Wird Spiel befohlen, ist es kein Spiel mehr.

Huizinga, 1939/2006²⁰, S. 16.

⁵³⁸ Mit dem Spielen treten wir aus der „Sphäre der Aktivität“, die das „gewöhnliche“ bzw. „eigentliche“ Leben beschreibt“, heraus. Das ermöglicht ein Als-ob-Verhalten und ein „in Beschlag nehmen“ des Spielers. Es läuft „in sich selbst ab“ und wird um seiner selbst willen (Befriedigung, die „in der Verrichtung selbst liegt“) praktiziert. Es gibt außerhalb keine „Befriedigung von Notwendigkeiten oder Begierden“ als Grundlage. Es dient der Erholung und wird in „der Erholungszeit“ als bewusste Unterbrechung („Intermezzo“) regelmäßig eingesetzt. Es dient der Ergänzung und als Verschönerung für das Leben. Es ist für den Einzelnen aus biologischer Sicht ebenso wichtig und für die Gemeinschaft, „wegen des Sinnes, der in ihm enthalten ist“. Das Spiel schafft geistige und soziale Verbindungen und hat damit Kulturfunktion: „Es befriedigt Ideale des Ausdrucks und des Zusammenlebens. Es hat seinen Platz in einer Sphäre, die über der rein biologischen Prozesse des Sichnährens, Sichpaarens und Sichschützens liegt.“ Es gehört der „Sphäre des Festes und des Kultes – der heiligen Sphäre – an“. Es liegt jenseits materieller Interessen und individueller Befriedigung. Es dient „dem Wohl der Gruppe“.

Huizinga, 1939/2006²⁰, S. 17-18.

- Das Spiel „bezaubert“.⁵⁴⁰
- Das Spiel kann wiederholt werden.⁵⁴¹
- Der offene Ausgang im Spiel erzeugt Spannung.⁵⁴²
- Spielregeln als konstitutives Element von Spiel.⁵⁴³
- In der Spielwelt gelten die Regeln des gewöhnlichen Lebens nicht.⁵⁴⁴

Zusammengefasst:

„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‘.“⁵⁴⁵

Die Bedeutung Hunzigas Werk kann für die Spieleforschung nicht hoch genug eingeschätzt werden. Es gibt in der Nachfolge kaum einen Spieltheoretiker, der nicht

⁵³⁹ Sinn und Verlauf trägt das Spiel in sich. Bewegung (auf und nieder, Abwechslung, „Verknüpfung und Lösung“) ist das Zeichen für den Gang des Spiels.

Die Arena unterscheidet sich formell nicht von einem geweihten Platz. Alle sind sie Spielplätze und damit klar umgrenzte Räume, in denen „besondere Regeln“ gelten. Auf diesen Plätzen herrscht Ordnung, die in eine „unvollkommene Welt und in das verworrene Leben bringt es eine zeitweilige, begrenzte Vollkommenheit“.

Huizinga, 1939/2006²⁰, S. 18.

⁵⁴⁰ Will man die Elemente des Spiels benennen, so werden Worte verwendet, die überwiegend aus dem „Bereich des Ästhetischen“ kommen und mit denen die „Wirkung der Schönheit“ beschrieben wird: „Spannung, Gleichgewicht, Auswägen, Ablösung, Kontrast, Variation, Bindung und Lösung, Auflösung“. Das Spiel ist „erfüllt von Rhythmus und Harmonie“. Es „bindet und löst. Es fesselt. Es bannt, das heißt, es bezaubert.“

Huizinga, 1939/2006²⁰, S. 19.

⁵⁴¹ Das gespielte Spiel bleibt „als geistige Schöpfung oder als geistiger Schatz“ in der Gesellschaft, wird weitergegeben und kann „jederzeit wiederholt“ werden.

Huizinga, 1939/2006²⁰, S. 18.

⁵⁴² Spannung ist ein wichtiges Element von Spiel. Es besagt „Ungewißheit, Chance“. Die Spannung erprobt die Fähigkeiten der Spieler: „seine Körperkraft, seine Ausdauer, seine Findigkeit, sein Mut, sein Durchhaltevermögen und zugleich auch seine geistigen Kräfte.“

Huizinga, 1939/2006²⁰, S. 19.

⁵⁴³ Ohne Regeln „stürzt die Spielwelt zusammen“. Sie sind bindend und über den Zweifel erhaben. Der Schiedsrichter setzt denn Beginn (z.B. mit seine Pfeife) und das Ende des Spiels. Er verbannt die „gewöhnliche Welt“ und setzt sie wieder ein. Der Falschspieler „erkennt dem Scheine nach den Zauberkreis des Spiels immer noch an.“ Die Spielgemeinschaft ist eher bereit ihm zu vergeben, als dem Spielverderber, denn „dieser zertrümmert ihre Welt selbst“. Er nimmt ihr den Zauber, „die Illusion“. Er wird als feige bezeichnet und „ausgestoßen“. Das Spiel bindet und hat die Fähigkeit, Gemeinschaften zu bilden, die auch über das Spiel hinaus bestand haben (siehe die Klubs, Vereine, ...).

Huizinga, 1939/2006²⁰, S. 20-21.

⁵⁴⁴ In der Spielwelt gelten „die Gesetze und Gebräuche des gewöhnlichen Lebens“ nicht. Das gilt für die Spielwelt, für Kultveranstaltungen der Naturvölker (die Teilnehmer sind von den gewohnten Regeln entbunden), Saturnalien und Karnevalbräuchen. Am deutlichsten wird das Geheime und das Anderssein durch Vermummung. Der Teilnehmer „spielt“ ein anderes Wesen. Er ‚ist‘ ein anderes Wesen“.

Huizinga, 1939/2006²⁰, S. 21-22.

⁵⁴⁵ Huizinga, 1939/2006²⁰, S. 37.

auf die Ergebnisse des Niederländers rekurriert hätte. Für Roger Caillois eröffnete *Homo Ludens* „außerordentlich fruchtbare Wege“⁵⁴⁶. Und das, obwohl das Werk sich in wesentlich größerem Ausmaß mit Kulturtheorie und weniger mit der Spieltheorie beschäftigt.

Der Erfolg von *Homo Ludens* liegt in der gesamtheitlichen Betrachtung des Begriffs Spiel. Huizinga hat den Begriff Spiel „in der universalen Bedeutung und der hohen Abstraktion“ wie keiner vor ihm darzustellen gewusst.⁵⁴⁷ Gert Eichler bewertet die Leistung ähnlich: „Von entscheidender Bedeutung für die neuere Semantik von ‚Spiel‘ [...] wurde der Versuch, das ‚Wesen‘ des Spiels gegenüber einzelwissenschaftlicher Zersplitterung wieder herzustellen“.⁵⁴⁸

5.1.4.2 Maske und Rausch: Roger Caillois

Der französische Soziologe Roger Caillios beschäftigte sich in seinem 1953 erschienen Werk *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch* eingehend mit dem Spiel und versucht im ersten Teil „das Wesen und den größten gemeinsamen Nenner aller Spiele herauszufinden“.⁵⁴⁹ Seine Definition davon, was Spiel ist lässt sich wie folgt zusammenfassen.

Das Spiel ist

- eine vom „übrigen Dasein“ getrennte Beschäftigung.⁵⁵⁰
- freiwillig.⁵⁵¹
- durch Regeln geleitet.⁵⁵²

⁵⁴⁶ Roger Caillois: *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*. Frankfurt/M, Berlin, Wien: Ullstein, 1982, S. 9.

⁵⁴⁷ Flitner in: Huizinga, 1939/2006²⁰, S. 233.

⁵⁴⁸ Eichler, 1979, S. 39.

⁵⁴⁹ Caillois, 1982, S. 16.

⁵⁵⁰ Es wird durch Raum und Zeit begrenzt. Dabei ist die „Domäne des Spiels eine reservierte, geschlossene oder geschützte Welt: ein reiner Raum.“

Caillois, 1982, S. 13.

⁵⁵¹ Eine Teilnahme unter Zwang ist kein Spiel. Wer spielen möchte, hat Lust dazu, auch wenn es anstrengend sein sollte. Eine Beendigung muss jederzeit möglich sein.

Caillois, 1982, S. 12.

⁵⁵² Diese können nicht diskutiert werden, warum sie so sind und nicht anders. Aber sie können abgelehnt werden. Auch diese Ablehnung ist unwiderlegbar. Damit hat das Spiel nur Sinn in sich selbst. Wer das Spiel ablehnt und Nein sagt, zerstört das Spiel - im Gegensatz zum Falschspieler.

- unproduktiv.⁵⁵³
- offen im Ausgang.⁵⁵⁴
- offen für die Aktion und Reaktion der Teilnehmer innerhalb der Grenzen und Regeln.⁵⁵⁵
- auch ohne Regeln möglich.⁵⁵⁶

Die Spiele sind nach Caillios „geregelt oder fiktiv“.⁵⁵⁷ Das Problem, die Vielzahl an unterschiedlichen Spielen zu kategorisieren, führt ihn zu vier Hauptrubriken, die er wie folgt benennt: Agon (Wettkampfspiele wie Fußball, Billard, Schach), Alea (Chance wie Roulette, Lotterie), Mimicry (Spiele mit Verkleidung – z.B. als Seeräuber, Nero, Hamlet) und Ilinx (Rauschhaftes Spielen - vom kindlichen Drehspiel bis zum Alpinismus).

In allen vier Gruppen wirken die Spielweisen (nicht Kategorien!) Paidia und Ludus als jeweils entgegengesetzte, sowie zu- wie abnehmende Kraft.⁵⁵⁸ Paidia steht für „Tumult und Ausgelassenheit“, „die spontane Manifestation des Spieltriebs“.⁵⁵⁹ Paidia ist der nicht regelgeleitete und ursprüngliche Spieltrieb, der in seiner Freude spielbegründend wirkt. Hingegen ist Ludus komplementär zu sehen. Ludus ist die Weiterentwicklung der Paidia mit dem Ziel, „künstliche Schwierigkeiten“ zu meistern.⁵⁶⁰ Spielen, denen das Element Ludus zugeordnet wird, haben für Caillios „zivilisierenden Einfluß“ und stehen für die moralischen und intellektuellen Werte einer Kultur.⁵⁶¹

Auch mit Falschspielern ist das Spiel möglich. Sie geben zumindest vor die Regeln zu akzeptieren, missbrauchen aber „die Loyalität der Mitspieler“.

Caillios, 1982, S. 13.

⁵⁵³ Es werden „weder Güter noch Reichtum“ erschaffen. Es kann nur zu einer „Verschiebung des Eigentums“ kommen.

Caillios, 1982, S. 14.

⁵⁵⁴ Die Unbestimmtheit im Ausgang hält die Spieler im Spiel. Wer zu schnell an sein Ziel kommt, dem macht das Spiel keinen Spaß. „Es bedarf einer beständigen, nicht voraussehbaren Erneuerung der Situation.“

Caillios, 1982, S. 14.

⁵⁵⁵ Die „Bewegungsfreiheit gehört zum Spiel und erklärt zum Teil das Vergnügen, das es erzeugt“.

Caillios, 1982, S. 14.

⁵⁵⁶ In diesen Spielen übernimmt „das Gefühl des als ob die Regel“. Die Improvisation der gespielten Rolle macht die Anziehungskraft aus. Wer diese Illusion bricht, sich weigert sie anzunehmen, ist der Spielverderber.

Caillios, 1982, S. 15.

⁵⁵⁷ Caillios, 1982, S. 15.

⁵⁵⁸ Vgl. Caillios, 1982, S. 63.

⁵⁵⁹ Caillios, 1982, S. 41, 37.

⁵⁶⁰ Caillios, 1982, S. 36.

⁵⁶¹ Caillios, 1982, S. 37.

Die Verteilung der Spiele nach Caillois:⁵⁶²

	AGON (Wettkampf)	ALEA (Chance)	MIMICRY (Verkleidung)	ILINX (Rausch)
<p>PAIDIA Lärm Bewegung unbändiges Gelächter</p> <p>Drachen Grillenspiel Patience</p> <p>Kreuzwörterrätsel</p> <p>LUDUS</p>	<p>Nichtgeregelter Wettkampf, Kampf usw.</p> <p>Athletik</p> <p>Boxen, Billard, Fechten, Damespiel, Fußball, Schach</p> <p>Sportwettkämpfe im allgemeinen</p>	<p>Auszählspiele „Zahl oder Adler“</p> <p>Wette Roulette</p> <p>Einfache Lotterie Zusammengesetzte Lotterie Lotterie auf Buchung</p>	<p>Kindliche Nach- ahmung Illusionsspiele Puppe, Rüstung Maske Travestie</p> <p>Theater</p> <p>Schaukünste im allgemeinen</p>	<p>Kindliche Drehspiele Zirkus Schaukel Walzer</p> <p>„volador“ Jahrmarkts- attraktionen</p> <p>Ski</p> <p>Alpinismus Kunstsprünge</p>

Abbildung 4: Spiele nach Caillois

5.1.4.3 Das schwebende, schwerelose Spiel: Hans Scheuerl

Einer der bedeutendsten Spielforscher, der in der Nachfolge Huizingas steht ist Hans Scheuerl. In seinem Werk *Das Spiel*⁵⁶³ (1954 erstmals erschienen) postuliert er für das Wesen des Spiels sechs Bestimmungen als Grundmerkmale: „Das Moment der Freiheit“⁵⁶⁴, „der inneren Unendlichkeit“⁵⁶⁵, „der Scheinhaftigkeit“⁵⁶⁶, „der Ambivalenz“⁵⁶⁷, „der Geschlossenheit“⁵⁶⁸ und „der Gegenwärtigkeit“⁵⁶⁹.

⁵⁶² In den senkrechten Spalten finden sich die Spiele klassifiziert, bei denen „das Element paidia ständig abnimmt, während das Element ludus ständig zunimmt.“

Caillois, 1982, S. 46.

Abbildung modifiziert übernommen aus: Caillois, 1982, S. 46.

⁵⁶³ Scheuerl, 1954/1979.

⁵⁶⁴ Scheuerl, 1954/1979, S. 69.

Das „Spiel verfolgt keinen außerhalb seiner selbst liegenden Zweck“. Erst die „weltvergessene Hingabe“ lässt ein Spiel gelingen unabhängig davon, ob der Spielende ein Kind oder ein Erwachsener ist. Ob mit einem Ball gespielt wird oder Schach. „Es ist frei von den Bedürfnissen des Daseinskampfes, von der Not des Sich-Wehrens“.

Scheuerl, 1954/1979, S. 69, 70, 71.

⁵⁶⁵ Scheuerl, 1954/1979, S. 72.

Dem „Spieltrieb“ ist „das merkwürdige Faktum eines ‚Triebs‘ gegeben, der aus sich heraus keine Befriedigung will. Er kann nicht ‚gesättigt‘ werden“. Damit ist das Spiel „innerhalb seines Freiraums [...] als ‚Bewegung von innerer Unendlichkeit“ gekennzeichnet. Dafür findet Scheuerl als Bild eine Gerade, die von einem Ausgangspunkt zu einem Endpunkt führt und für die „Zweck- oder Bedürfnishandlung steht. Dem gegenüber bringt er das Bild eines Kreises, mit zwei parallelen Anfangs- und Endpunkten, die sich unendlich wiederholen und für das „Spiel“ stehen (S. 76). Scheuerl löst hier Huizingas Postulat ein und bestätigt mit einem Querverweis auf Schiller, dass der Mensch, befreit von allen Nöten des täglichen Lebens, „fort und fort spielen würde: Er wäre der Homo

Diese sechs Grundmerkmale definieren für Scheuerl das Spiel in allen Spieltheorien gleichermaßen. Essenziell ist, dass sich das Spiel Bewertungsmaßstäben wie „objektiv – subjektiv“ oder auch „Wirklichkeit – Täuschung“ entzieht. Seine Meinung nach bedarf es zur Wesensbestimmung Maßstäbe, die nicht der rationalen und damit

Ludens [...] schlechthin; er wäre ´nur da ganz Mensch, wo er spielt´“ (S. 76). Bei Schiller heißt es: „Denn, um es endlich auf einmal herauszusagen, der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“

Als Beispiel führt Scheuerl ein Kind an, das mit einem Kreisel spielt. Das Kind spielt nicht, weil es etwas zu erledigen hat, es sterben möchte, noch dass der Lauf des Kreisels stirbt. Vielmehr soll das Spiel nie enden (Vgl. S. 73).

Mit eigenen Worten grenzt er sich von Sigmund Freud ab, in dem er darauf hinweist, dass die „triebhaftige Tendenz zum Spiel [...] nicht mit den Tendenzen des Spiels verwechselt werden“ darf. Das Spiel dient nicht primär dazu, Bedürfnisspannungen zu beseitigen. Denn ist „der Zustand des Spielens einmal erreicht, so ist von einem triebhaften Zwang zur Beseitigung des Zustandes [...] nichts mehr zu spüren“. Die Erklärung dafür liegt in „der inneren Unendlichkeit“ des Spiels. Nichts drängt auf ein Ende hin, nichts „soll den Zustand des Spielens aufheben“ (S. 73).

Scheuerl, 1954/1979, S. 73, 76.

Schiller, 2002, S. 618.

⁵⁶⁶ Scheuerl, 1954/1979, S. 79.

Nicht womit man spielt ist entscheidend, sondern das Spielen an sich. Die „*Spieltätigkeit selbst ist ein Erzeugen von Bildern und ein Sich-Hingeben an sie, die in eigener Ebene über den Dingen in sich unendlich spielen.*“ Damit ist das Spiel „subjektiv“ und reicht nicht in „die faktische Welt der Bedürfnisse und Pflichten“ hinein. Es „schwebt“ gleichsam über dem Leben „statt in ihm aufzugehen“.

Scheuerl, 1954/1979, S. 87.

⁵⁶⁷ Scheuerl, 1954/1979, S. 88.

Der Unterschied zwischen Mensch und Tier manifestiert sich u.a. darin, in mehr als einer Welt zu leben. Der Zwiespalt wird bewusst offengehalten, um einen Rückfall in die „Einweltigkeit“ zu verhindern, die jedes Spiel zerstören würde. Nur so ist die Freiheit des Spiels ohne „Festlegung und Fesselung“ möglich. Die Ambivalenz tritt in der „inneren Unendlichkeit“ genauso auf wie in der „Scheinhaftigkeit“ (S. 90). Kurz: „*Wer von einem Wesen, einem Ding, einem Geschehnis sagt, ´es spielt´, der sagt [...] dass es nicht entschieden festgelegt sei, - sondern dass es sich allen Richtungsipolen gegenüber in einem kreisenden, pendelnden, schwebenden ´Zwischen` befinde*“ (S. 93).

Darum ist es wichtig, dass die Spannung nicht zu viel wird. Natürlich ist Spannung eine wesentliche Motivation ein Spiel zu spielen. Ein spannungsloses Spiel würde nicht reizen. Zu viel Spannung hingegen ruft einen zur sofortigen Beendigung gerichteten Befriedigungswunsch hervor. Damit geht der „reine Schein“ und das „schweben“ des Spiels verloren. Der Spieler sinkt „auf die Ebene des Realen“ zurück (S. 91).

Scheuerl, 1954/1979, S. 90, 91, 93.

⁵⁶⁸ Scheuerl, 1954/1979, S. 93.

Auch ein Spiel braucht Regeln als „umgrenzende Normen“, die zugleich Struktur geben. Gegenteilig dazu verweisen „Ungerichtetheit“ und „Hemmungslosigkeit“ auf „psychische Verhaltensweisen zum Spiel“ und nicht auf die Wesensbestimmtheit des Spiels. Nicht diskutierbare Wesensmomente sind und bleiben „Bündigkeit, Eigengesetzlichkeit, Geschlossenheit“. Nur so ist das Spiel form- und verwandelbar, „kann neue Spieler aufnehmen und alte entlassen“, wird über die Jahrhunderte weitergeben – auch ohne schriftliche Fixierung.

Scheuerl, 1979; S. 96, 97.

⁵⁶⁹ Scheuerl, 1954/1979, S. 98.

Die Phänomene des Spiels heben den Erlebenden aus der „physikalisch meßbaren Zeitspanne“ heraus (S. 98). Auch wenn das Rahmengerüst neben Regelstrukturen improvisierte Teile beinhaltet. Sprachlich lässt sich der Unterschied im Englischen festmachen: der Begriff „game“ meint die regelgeleitete Variante von „play“, der „bloßen Bewegung“ im Spiel. „Erst im an den Augenblick gebundenen ´play` wird das ´game` zum Leben erweckt und kommt damit zum zeitenthobenen Schweben“ (S. 104).

Scheuerl, 1979, S. 98, 104.

a priori „spielfremden Ebene“ entnommen werden.⁵⁷⁰ Er beschwört zur phänomenologischen Wesensbestimmung das ungleich schwerer fassbare „Schwebende, Schwerelose des Spiels“ und benennt damit das Phänomen, dass Spieler während des Spiels sich aus der „physikalisch meßbaren Zeitspanne“ heraus genommen fühlen unabhängig wie regelgeleitet oder improvisiert gespielt wird. Er demonstriert das anhand der Begriffe game (regelgeleitet) und play („bloße Bewegung“ im Spiel). Beide sind notwendig, um zum zeitenthobenen Schweben des Spiels zu gelangen.⁵⁷¹

Die Frage nach der Natur des Spiels beantwortet er mit einer Warnung.⁵⁷² Er warnt davor Spiel „durch Auflösung in seine real möglichen Ursachen und Wirkungen“ sowie als Voraussetzung erklären zu wollen. Das Spiel ist für Scheuerl „seiner Natur nach ein Letztes [...], ein nicht weiter zurückführbares, das den verschiedenen konkreten Erscheinungen zugrunde liegt, ein Urprinzip hinter allen Bereichen.“⁵⁷³

„Es wäre ein gegebenes und hinzunehmendes Prinzip, das sich zwar nicht definieren, wohl aber beschreiben und identifizieren ließe: *Spiel wäre das Urphänomen einer Bewegung, die durch die Ganzheit jener sechs Hauptmomente gekennzeichnet ist [...]*“⁵⁷⁴

5.1.4.4 Spiel als Funktion: Brian Sutton-Smith

In der Spielforschung nimmt Brian Sutton-Smith einen besonderen Rang ein. Der emeritierte Professor, der zuletzt an der Universität von Pennsylvania lehrte, beschäftigte sich mit dem Spiel auf interdisziplinärer Basis (er bezieht die Psychologie, Biologie und Soziologie gleichermaßen mit ein), um der Vielfältigkeit, mit der das Spiel im menschlichen Leben vorkommt, methodisch und unter Berücksichtigung aller Einflussvariablen, gerecht zu werden.

In *Die Dialektik der Spiels*⁵⁷⁵ expliziert Sutton-Smith seine Ansicht, wonach Spiel sich “in den Begriffen des Konflikts”, die er, abweichend von der üblichen Definition

⁵⁷⁰ Scheuerl, 1979, S. 88.

⁵⁷¹ Scheuerl, 1954/1979, S. 80, 98, 104.

⁵⁷² Scheuerl fragt ob „das Spiel“: ein „physischer, psychischer oder geistiger Prozeß“, etwas „Inneres“ oder etwas „Äußeres“, „eine Funktion oder ein Zustand“, „Aktualitas oder Gebilde“ sei? Scheuerl, 1979; S. 105-106.

⁵⁷³ Scheuerl, 1979, S. 114, 115.

⁵⁷⁴ Scheuerl, 1979, S. 115.

des Wortes, als Dialektik bezeichnet, verstehen lässt. Das Spiel wird als ein dem Menschen inhärentes Verhalten angenommen, eine Art "Mechanismus", der sich mit der Geburt oder kurz danach selbständig einstellt. Die Befähigung zum Spiel ermöglicht es in weitere Folge Konflikte und Spannungen zu lösen, die im "alltäglichen Leben" nicht lösbar sind, und langfristig Verhaltensänderungen zu erreichen, die nicht nur das Individuum betreffen können, sondern auch ganze Gesellschaften. Dafür transzendiert das Spiel die Gegensätze auf eine neue Ebene und ermöglicht ein abwechselndes Gewinnen und Verlieren, sowie das Wiederholen des Spiels ohne Konsequenzen.⁵⁷⁶

Als Vorbedingung um Spielen überhaupt erst zu ermöglichen, führt Sutton-Smith extrinsische Faktoren - u.a. das Verhältnis der Eltern zu den Kindern, sowie Anzahl und Intensität von Stimuli - an. Systematisch teilt er seine Ergebnisse zu den extrinsischen Faktoren in biologische, kulturelle und psychologische Voraussetzungen ein, die an dieser Stelle nicht weiter besprochen werden.

Die Struktur des Spiels ergibt sich aus der intrinsischen Motivation, der Umkehrmöglichkeit eines Spiels und dem Gefühl des Vergnügens am Spiel.

Die Frage, warum gespielt wird, beantwortet er u.a. mit intrinsischer Motivation, d.h. die „Spieler spielen um des Spieles willen“, ohne von den genauen Gründen zu wissen. Zur Erklärung führt er die Ergebnisse von Mihály Csíkszentmihályi und Daniel Ellis Berlyne an. Csíkszentmihályi hat mit seiner „Erfahrung des Fließens (flow experience)“, bei der der Spieler eine „Verschmelzung von Handeln und Bewußtsein“ erfährt, dabei aber bei voller Bewußtheit bleibt ohne sich „seiner selbst bewußt“ zu sein, einen wesentlichen Beitrag für die Spielforschung geliefert. Diese Erfahrung kann überall gemacht werden, jedoch gerade im Spiel ist es „die Hauptursache“ für das Vergnügen.⁵⁷⁷

⁵⁷⁵ Sutton-Smith, 1978.

⁵⁷⁶ Sutton-Smith, 1978, S. 11, 43.

⁵⁷⁷ Sutton-Smith, 1978, S. 44.

Die Merkmale des „Fließens“ für Sutton-Smith nach Csíkszentmihályi sind:

- Die Spieler erfahren eine „Verschmelzung von Handeln und Bewußtsein“. Er bleibt bei voller Bewußtheit ohne sich aber „seiner selbst bewußt“ zu sein (z.B. denkt ein Tennisspieler beim Aufschlag nur daran; „er denkt an nichts anderes mehr“).
- Die Aufmerksamkeit wird auf „begrenzte Stimulusfelder“ beschränkt.
- Der Selbstbezug verschwindet zugunsten des Prozesses und er „verliert sein Ego“.

Spielen stellt damit eine „Art eigener Erfahrungsstruktur dar“.⁵⁷⁸ Bei Computerspielen können sich durch den Immersionseffekt „Flow“-Erfahrungen beim Spieler einstellen.

Sutton-Smith argumentiert mit Daniel Ellis Berlyne, der nachgewiesen hat, dass neue Stimuli das Nervensystem unterschiedlich aktivieren, jedoch immer mit dem Ziel, „den Stimulus auf ein bestimmtes Maß an Vertrautheit zu reduzieren“. Die Anregung, das Neugierverhalten, wirkt solange, bis es „vollständig assimiliert“ ist.⁵⁷⁹

Die Möglichkeit, im Spiel Situationen umzukehren, gehört ebenfalls zur Struktur des Spiels. Sutton-Smith arbeitet acht mögliche Umkehrungen heraus, die die Bandbreite an möglichen Spielsituationen darstellen: Sie reichen von der Rollen- und Identitätsumkehrung, über Regelumkehrung bis zum Falschspiel.⁵⁸⁰

Auf Huizinga referierend hält Sutton-Smith fest, dass Spielen belebend wirkt. Der Spieler erfährt Belebung und Vergnügen durch anschwellende und abschwelende Erregung sowie die Gewissheit, jederzeit mit dem Spiel aufhören zu können.⁵⁸¹

Als Funktion des Spiels sieht Sutton-Smith den „antizipatorischen Charakter“ des Spiels, der für den kindlichen Spieler als Wegweiser dient, „sein zukünftiges Leben zu verstehen und vorwegzunehmen“.⁵⁸² Durch das Spiel lernt er, sich mental und im Verhalten zu organisieren. Damit steht für Sutton-Smith das Spiel jenseits des Selbstzweckes und hat eine definierte Funktion. Das Verhalten kann „potentiell

-
- Unter seiner Kontrolle bleiben aber die eigenen Handlungen wie auch die Umgebung. Unsicherheit ist möglich, „doch sie bewegt sich innerhalb kontrollierbarer Grenzen“.
 - Die Handlungen erhalten sofortige und eindeutige Rückmeldungen.
 - Jede seiner Handlungen ist von ihm „gewollt [...] und selbst gewählt“.

Sutton-Smith, 1978, S. 44-45.

⁵⁷⁸ Sutton-Smith, 1978, S. 46.

⁵⁷⁹ Sutton-Smith, 1978, S. 45.

⁵⁸⁰ Die acht Umkehrungen nach Sutton-Smith sind: Die Haltung gegenüber der Umwelt (Objekte) wird umgekehrt in ein Wie-sie-sein-Könnte, die soziale Kontrolle wird umgekehrt – für neue Beziehungsmuster, demokratisches Verhalten kehrt die Einseitigkeit, wie sie im alltäglichen Leben vorkommt, um (d.h. groß kommt nicht immer vor klein), die Taktik kann je nach persönlichem Vorteil geändert werden (das inkludiert auch das Falschspiel - vgl. Huizinga), Rollen- und Identitätsumkehrungen, Umkehrung des Erreichbaren (Sieg oder Niederlage), Regelumkehrung und Regelabänderung, Verschiebung von Erwartungen und Strukturen: Die im Leben vorgeschriebenen Handlungsverläufe können vom Spiel negiert werden durch spielerisches Handeln.

Vgl. Sutton-Smith, 1978, S. 52-58.

⁵⁸¹ Vgl. Sutton-Smith, 1978, S. 58-60.

⁵⁸² Sutton-Smith, 1978, S. 100.

integrativ oder potentiell innovativ“ sein.⁵⁸³ Wie sehr diese Potentiale in der Gesellschaft genutzt werden, hängt von den einzelnen Kulturen ab und deren Bereitschaft, „Spiel in die Schulcurriculum“ einzufügen.⁵⁸⁴

Die oben angeführten Punkte bedenkend präsentiert Sutton-Smith eine extrem kurz gefasste Spieldefinition:

„Spiel ist diejenige freiwillige Aktion, die eine dialektische Struktur hat und reversible Handlungen ermöglicht.“⁵⁸⁵

5.1.5 Handlungstheoretische Ansätze

Kritik an den kulturalanthropologischen und evolutionsbiologischen Positionen kommt von Seiten der Handlungstheoretiker und richtet sich vor allem gegen den Ansatz, dass das Spiel komplementär zur Arbeit anzusehen wäre. Drei wesentliche Vertreter dieser Gedankenrichtung sind Gert Eichler, Clemens K. Stepina und Rolf Oerter.

5.1.5.1 Verschränkung von Spiel und Arbeit: Gert Eichler

Der an der Universität Hamburg lehrende Gert Eichler⁵⁸⁶ befasst sich in seinem 1979 erschienen Buch *Spiel und Arbeit. Zur Theorie der Freizeit*⁵⁸⁷ ausführlich mit dem Problem des sekularisierten Begriffs der „Muße“ (siehe oben), den er in der Spieldefinition von Huizinga findet und der von nachfolgenden Autoren tradiert wurde. Er fordert im Gegenzug eine „*Verschränkung von Spielen, Lernen, Arbeit und Freizeit*“ die gemeinsam eine „*Humanisierung von Arbeit (Schule) sowie differenzierten Qualifizierung von Freizeit*“ erreichen können.⁵⁸⁸

⁵⁸³ Sutton-Smith, 1978, S. 96.

⁵⁸⁴ Sutton-Smith, 1978, S. 101.

⁵⁸⁵ Sutton-Smith, 1978, S. 98.

⁵⁸⁶ Gert Eichler lehrt an der Universität Hamburg (Stand: Oktober 2012) im Fachbereich Bewegungswissenschaft. Er trägt zusätzlich die Verantwortung für die Bibliothek „Homo Ludens. Spielerbe der Menschheit“.

Bibliothek Homo Ludens, URL: <http://www.homo-ludens.de/> [Stand: 12.10.2012].

⁵⁸⁷ Eichler, 1979.

⁵⁸⁸ Eichler, 1979, S. 5.

Eichler hält fest, dass mit einer allgemeinen Bestimmung, was Spiel ist, das Problem auftritt, eine Abgrenzung zur Arbeit – zumal Spiel als das positive Gegenstück zur Arbeit verstanden wird – schwer möglich ist. Selbst wenn das Spiel in der semantischen Bedeutung umgangssprachlich als Nicht-Arbeit verstanden wird. Grund dafür sind die auf beide zutreffenden Strukturelemente wie „Neugier, Begeisterung, Engagement, Gruppenbildung, regelgebundene Handlungsabläufe“. Für Eichler ein Definitionsdilemma. Um dennoch beide Termini voneinander abzugrenzen, wird Spiel als ein gegen Arbeit agierendes Handeln dargestellt, das nicht – dank phänomenologischer Überhöhung – weiter hinterfragt werden kann. Damit benennt er eine Schwäche, die gerade bei Scheuerl konstatiert werden kann, auf den er sich auch namentlich bezieht. Wenn Scheuerl (siehe oben) von einem nicht weiter hinterfragbaren Urtrieb spricht, ist der Versuch offensichtlich, Spiel gegen weitere Bestimmungsversuche abzuschirmen, selbst auf die Gefahr hin, dadurch inhaltlich unbestimmbar zu bleiben.⁵⁸⁹

An Buytendijk kritisiert er in ähnlicher Weise die „Zweckfreiheit“, mit der er das Spiel beschreibt und die seine kritische Haltung gegenüber dem Sport, dem er nicht a priori Spielcharakter zubilligt.⁵⁹⁰ Ebenso kritisiert er Huizinga: Er billige ihm zu der bedeutendste Spiel-Theoretiker zu sein, er mache aber „genau dort Halt, wo die formale Definitionsbasis verlorengehen musste: vor der Diskussion inhaltlicher Strukturidentitäten von Spiel und Arbeit.“ Er bleibe der „aristokratische[n] Prägung“ der Bestimmung von Spiel als „Nicht-Arbeit“ treu.⁵⁹¹

Eichler fasst zusammen, dass Spiel in den meisten Arbeiten als Ausgleich und das kindliche Spiel als Vorübung für spätere Lebensabschnitte gewertet wird, weiters die Wirklichkeit in eine primäre (Arbeit) und sekundäre (Spiel) eingeteilt wird. Er plädiert im Gegenzug für eine spielerische Bewältigung der „Wirklichkeit Arbeit“.⁵⁹² Als Basis für seine Argumente dienen ihm Untersuchungen „primitiver“ Kulturen,⁵⁹³ wo „keine Trennung von ‚Spiel des Kindes‘ und Sozialisierung zentraler Rollen stattfindet“.⁵⁹⁴

⁵⁸⁹ Eichler, 1979, S. 35.

Vgl. Eichler, 1979, S. 35-48.

⁵⁹⁰ Eichler, 1979, S. 41.

⁵⁹¹ Eichler, 1979, S. 43.

⁵⁹² Eichler, 1979, S. 136.

⁵⁹³ Eichler, 1979, S. 123.

⁵⁹⁴ Eichler, 1979, S. 136.

Ein solches Vorgehen würde Kindern in „Industriegesellschaften“ helfen.⁵⁹⁵ Spielabbruch kann hingegen „neurotisierende Folgen haben, da er den autonomen Aufbau der sozialen Identität erschwert und das Kind damit an inadäquate Muster der Wirklichkeitsbewältigung fixiert“.⁵⁹⁶ Die vorhandenen Möglichkeiten zeigen Beispiele aus der Gruppen-, Verhaltens- und Spieltherapie: „Hier wird die neurotisierende Fixierung im ‚Durchspielen‘ der Realität aufgearbeitet“.⁵⁹⁷ Das zeigt für ihn den hohen Wert des „Erspielens“ von gesellschaftlicher Realität (gegenständlicher Umwelt, Rollen, Symbolwelt).⁵⁹⁸ Er spricht sich für eine „Spiel-Lern-Verschränkung“ aus, und das sei keine Sache des Kindes alleine.⁵⁹⁹ Diese Forderung weist in die pädagogische Zukunft und findet sich als Basis für den Einsatz von Computerspielen wieder, in der Lernerfolg durch Spielfreude erreicht werden soll (Stichwort: Digital Game-based Learning).

5.1.5.2 Spiel ist Spiel im ganz Konkreten: Clemens K. Stepina

Da sowohl das Spiel, als auch die Arbeit „gesellschaftliche und geschichtsbildende Handlungsformen des Menschen“ darstellen, scheiden für Stepina biologistische und nicht näher bestimmbare ontologische Festlegungen aus. Er plädiert für eine „materialistische und darin undogmatische Handlungstheorie“. Da in der Tätigkeit des Spielens der „phänomenologische Gehalt des Handelns selbst offenkundig wird“, kann eine Spielphänomenologie problemlos an eine am Spielbegriff selber orientierte Handlungstheorie angeschlossen werden.⁶⁰⁰ Die inhaltliche Basis dafür sieht er bei Sutton-Smith und Ralf Oerter gelegt, worauf Stepina seine Überlegungen zum Spiel entwickelt.

Stepina verwendet in seiner „systemologische[n] Handlungstheorie als Spieltheorie“⁶⁰¹ als argumentative Basis die „interpersonale Beziehung“ von Mutter zu Kind, die alle Handlungsformen im Kontext zur gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Realität beinhaltet. Daraus resultieren – bei starker Abstraktion - zwei

⁵⁹⁵ Eichler, 1979, S. 123.

⁵⁹⁶ Eichler, 1979, S. 136.

⁵⁹⁷ Eichler, 1979, S. 127.

⁵⁹⁸ Eichler, 1979, S. 128.

⁵⁹⁹ Eichler, 1979, S. 136.

⁶⁰⁰ Stepina, 2004, S. 334-335.

⁶⁰¹ Systemologische Handlungstheorie als Spieltheorie bei Stepina, in: Stepina, 2004, S. 321.

bipolare Handlungsweisen: Das „egoistische Handeln“ (bezogen auf „das ökonomische Handeln“) und das „solidarische Handeln“ (bezogen auf „das gemeinschaftliche Handeln“).⁶⁰²

Für Stepina bestimmen Kommunikation und Ökonomie den Alltag. Der Mensch ist aufgefordert, seine in der Sozialisation gelernten Fähigkeiten einzusetzen, um „ökonomische Existenzkämpfe und solidarisches Gemeinschaftsverhalten in Einklang zu bringen“. Jeder „Akteur“ bezieht sich mit seinen Handlungen stets auf beide Gesellschaftstypen (Wirtschaft und Gemeinschaft), die er – transzendiert auf einer Metaebene - reflektiert. Ein Bestehen in einer solchen Gesellschaft „ist alles andere als nur ein Spiel“, ist aber in den Spielen als „Bestehen-Lernen“ angelegt. Stepina rekurriert hier wieder auf die „interaktive Beziehungen zwischen Mutter und Kind“ und das darin „eingelagerte“, durch Sozialisation erlernte Handeln. Diese Sozialisation erfolgt durch Spielen. Es formt und prägt das Kind, „bis es sich schließlich in gesellschaftlich relevanten Handlungsformen wiederfindet“.

Stepina verneint, dass es „das Spiel“ im Sinne „idealistischer Luftschlösser“ an sich gibt. Vielmehr dient es als Medium dazu „sanktionsfrei und ohne normative Verpflichtung Geltung und Faktizität von Handlung, letztlich Kommunikation“ erproben zu können. Hier greift er Scheuerl an und meint, dass „Selbstzwecklichkeit“ des Spiels niemals die Bedeutung von „Zwecklosigkeit“ haben kann. Das hat für Stepina seinen Grund im Faktum, dass Spiel stets im konkreten Leben stattfindet, „das heißt in den sozioökonomischen wie solidarischen Strukturen der Gesellschaft“. Und der Zweck des Lebens: „das Leben in spielerischer Sinnhaftigkeit zu führen“.⁶⁰³

Fazit: Das Spiel hat für den Menschen die Aufgabe eines „handlungs-, geschichts- und gesellschaftsbildende[n]“ Mediums und vermittelt Selbstreflexivität. Im Spiel werden alle Handlungsweisen (egoistisch, solidarisch, wirtschaftlich, gemeinschaftlich) „am Horizont der Kommunikationsgesellschaft koordiniert und vollzogen“. Damit ist eine natürliche Abgrenzung zum Tier gegeben und ein Vergleich von Menschen- und Tierspiel, wie es die evolutionsbiologische Schule vertritt, grundsätzlich nicht möglich und muss abgewiesen werden.⁶⁰⁴

⁶⁰² Stepina, 2004, S. 321.

⁶⁰³ Stepina, 2004, S. 325-326.

⁶⁰⁴ Stepina, 2004, S. 326-327.

5.1.5.3 Selbstzweck, Realität und Ritual: Rolf Oerter

Auch Rolf Oerter konstatierte in den 90er Jahren des 20sten Jahrhunderts wieder ein verstärktes wissenschaftliches Interesse am Spiel. Sein Anliegen ist es „das Phänomen des Spiels von einem übergreifenden einheitlichen theoretischen Standpunkt aus zu betrachten“, um damit „das bisherige Verständnis von Spiel zu erweitern“.⁶⁰⁵

Sein Zugang ist ein handlungstheoretischer, der nicht das menschliche Verhalten „als naturwissenschaftlich faßbare äußere Bewegung oder innere Reaktion“ erkennt, sondern „als Tun, dem Absicht und Zielorientierung zugrundeliegen“.⁶⁰⁶

Mit Verweis auf Sutton-Smith, Scheuerl u.a., die versucht hätten, dem Phänomen Spiel mit der Beschreibung einer Vielzahl von Merkmalen beizukommen, geht er den Weg der Reduktion und versucht seinerseits für die Kennzeichnung des Spiels mit nur drei Merkmalen auszukommen.⁶⁰⁷ Er wählt dafür:

1. Handlung als Selbstzweck (Handlungsdynamik)
2. Konstruktion der Realität (Handlungsrahmen)
3. Wiederholung und Ritual (Handlungsdynamik)

Ad 1. Handlung als Selbstzweck

Handeln wird allgemein gekennzeichnet durch zwei Merkmale: Intentionalität (oder Zielgerichtetheit) und Gegenstandsbezug (Bezugspunkt für das Handeln).

Die Intentionalität definiert sich durch das unverkennbar angestrebte Ziel, das mit der Handlung erreicht werden soll (und das bereits vom Säugling an), die Beibehaltung des Ziels, selbst wenn die Handlung selber unterbrochen werden sollte, und das Monitoring des Ergebnisses, d.h. der Soll-Ist-Vergleich (Vergleich Handlungsstand mit Handlungsziel).⁶⁰⁸

⁶⁰⁵ Oerter, 1999, S. 1.

⁶⁰⁶ Oerter, 1999, S. 1.

⁶⁰⁷ Oerter begründet eine derartige Reduktion mit dem in der Wissenschaft „allgemein üblichen Bemühen, [...] bei der theoretischen Beschreibung mit möglichst sparsamen Mitteln zu arbeiten“.

Oerter, 1999, S. 1.

⁶⁰⁸ Vgl. Oerter, 1999, S. 3-4.

„Alles Handeln ist auf Gegenstände gerichtet.“⁶⁰⁹ Der Gegenstandsbezug beinhaltet hier Menschen und Gegenstände. Oerter referiert hier im Speziellen auf die von Piaget eingeführte Objektpermanenz, die dem Säugling, Kleinkind und Kind Gewissheit gibt, dass einmal gesehene und/oder berührte Dinge auch noch nach dem Verschwinden aus dem Gesichtsfeld existieren.⁶¹⁰ Gegenstände sind für die Handlung so fundamental, dass ein Handeln ohne sie für Oerter nicht möglich ist – ohne zugleich den Status des Handelns zu verlieren.

Beim Spiel beginnt sich nun der Gegenstand zu verändern. Je nach Entwicklungsstufe von der reinen Umdeutung als Gegenstand bis hin zur Immaterialität als „Ideen, Werte, Ordnungen oder Regeln“.⁶¹¹ Leitend wirkt dabei die kulturelle Bedeutung des Gegenstandes und dessen Umdeutung (ein Sessel wird nicht nur als Sitzgelegenheit verstanden, sondern auch als Auto). Kurz: Handeln ist der Umgang mit und die Herstellung von Gegenständen, je nach Handlungsintention.

Wie unterscheiden sich Spielhandlungen von sonstigen Handlungen? Oerter benennt zwei, in der Literatur vor ihm genannte Kriterien: Zweckfreiheit und intrinsische Motivation.

Die Zweckfreiheit erkennt er (unter Berufung auf Heckhausen) als Wegfall von „Handlungsergebnis“ und „Handlungsfolgen“. Zeitigt mein Handeln Folgen, um derentwillen ich handle, ist es kein Spiel: z.B. Arbeit. Sie wird erledigt, um Geld für den Lebensunterhalt zu verdienen.⁶¹² Dem Spiel fehlt diese Berücksichtigung der Folgen, weil es „um seiner selbst willen betrieben“ wird und die Tätigkeit an sich rückt in den Mittelpunkt, was auch einen möglichen Verlust des Spielzweckes impliziert. Und das ist auch gut so, denn das ermöglicht im Spiel die Einübung und Kombination von Fertigkeiten, „die unter funktionalem Druck (nämlich ein Ergebnis zu erzielen) wohl nie ausprobiert würden“.⁶¹³ Hier wird der Gedanke bereits weiter ausgeführt,

⁶⁰⁹ Oerter, 1999, S. 4.

⁶¹⁰ Zur Permanenz der Gegenstände bei Piaget: vgl. Kesselring, 1988, S. 92, 123.

⁶¹¹ Oerter, 1999, S. 4.

⁶¹² Beispiel Musiker: Wer ein Instrument spielt, um damit seinen Leben zu finanzieren, „spielt“ im eigentlichen Sinne nicht mehr, sondern arbeitet.

Oerter, 1999, S. 4.

⁶¹³ Oerter, 1999, S. 6.

Grafisch lässt sich diese Position (nach dem Motivationsmodell von Heckhausen) so darstellen:

welche Eigenschaft Spiel haben kann: den Verlust des angestrebten Ergebnisses. Das klingt paradox, wird doch ein Spiel auch um des Ergebniswillens gespielt, so gibt es doch im Spiel ein Erlebnismoment, der das Ergebnis verschwinden lässt: das Flow-Erlebnis („Flußerleben“). Ein psychischer Zustand, der im Computerspiel die Immersion voraussetzt.⁶¹⁴ Grundannahme und Voraussetzung ist der intrinsisch motivierte Charakter der Spielaktivität. Hervorgerufen durch die Tätigkeit des Spielens selbst bzw. durch die dem Spiel innewohnenden Eigenschaften oder „Triebkräfte“ des Wechsels von Spannung und Lösung, wie auch das „Auf und Ab im Spielverlauf“ – siehe Huizinga.⁶¹⁵ Das Flow-Erlebnis kann als ein „Aufgehen in der Tätigkeit“ beschrieben werden und ist nicht nur im Spiel zu finden (siehe dazu auch Sutton-Smith in dieser Arbeit).⁶¹⁶

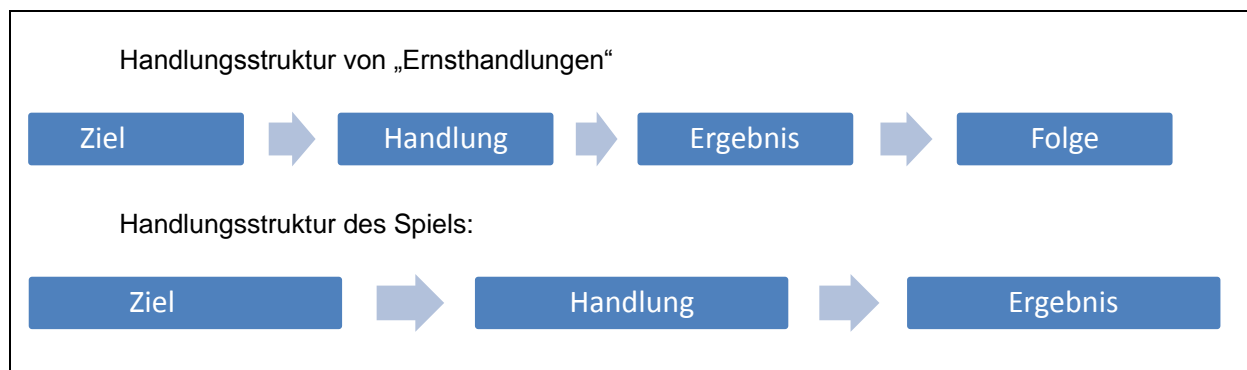


Abbildung 5: Gegenüberstellung der Handlungsstruktur des Spiels zur Ernsttätigkeit

Die Unterscheidung von Ergebnis und Folgen ist wichtig. Viele Spiele werden auch wegen des Ergebnisses gespielt. Aber Spiele haben per Definition keine Folgen im wirklichen Leben. Oerter, 1999, S. 6.

Abbildung modifiziert übernommen: Oerter, 1999, S. 6.

⁶¹⁴ Gunter Süß beschreibt Immersion als ein Vergessen: „Ist ein Spiel immersiv, wird die Konstruiertheit der Medienrealität ‘vergessen’“.

Süß, 2003, S. 38.

⁶¹⁵ Das Flow-Erlebnis zeichnet sich für Oerter durch folgende Merkmale aus:

1. Handlungsanforderungen werden ohne nachzudenken verstanden
2. Gefühl, das Spiel unter Kontrolle zu haben, trotz hoher Beanspruchung
3. Glatter Handlungsverlauf, der einer inneren Logik gleicht
4. Auch ohne Kognitionen ist der Spieler wie von selbst konzentriert.
5. Das Zeitgefühl geht verloren. Eine Bestimmung über den tatsächlichen Zeitaufwand ist nicht möglich.
6. Keine Distanz mehr zwischen Person und Tätigkeit (Verschmelzung). „Reflexivität und Selbstbewußtheit“ gehen verloren.

Oerter übernimmt die Merkmale von Rheinberg und bleibt damit auch sehr nah an den von Mihály Csíkszentmihályi festgestellten Merkmalen des Flow-Erlebnisses, die in der Formulierung differieren. Oerter, 1999, S. 6-7.

Vgl. Csíkszentmihályi, 1985, S. 61-74.

⁶¹⁶ Oerter, 1999, S. 6-7.

Csíkszentmihályi kann Flow-Erlebnisse, also intrinsisch motivierte Aktivitäten, die autotelisch genannt werden können, weil sie „keine konventionelle Belohnung“ bringen, in vielen Tätigkeiten feststellen. Exemplarisch beschäftigt er sich mit dem Schachspiel, dem Tanzen, dem Klettern und der Arbeit in der Chirurgie.

Diese Merkmale können den Spieler „Grunderfahrungen menschlicher Existenz“ machen lassen (man schafft etwas aus sich heraus), die jenseits des Spiels nicht oder nur schwer erreichbar sind.

Ad 2. Konstruktion der Realität

Das Spiel erzeugt eine eigene Realität. Diese entsteht in der Einbildung der Teilnehmer am Spiel, um gesetzte Ziele zu erreichen und nur unter der Voraussetzung der Enthobenheit aus der Alltagswelt. Das Wirkziel der Realitätsveränderung ist für Oerter unter Berufung auf Piaget eine Kompensation des „(Sozialisations)Druckes“. ⁶¹⁷ Die Umwelt wird in die Gedankenwelt aufgenommen, assimiliert und den persönlichen Bedürfnisse angepasst.

Die Kompensationsthese erklärt, wie individuelle Bedürfnisse befriedigt und Sozialisationsprobleme bewältigt werden können. Zusätzlich kann durch die Neuschaffung von Realität (die das Nachschaffen darstellt), sie selber in ihrem Wesen als „Konstruktion von Akteuren“ erfahren werden. ⁶¹⁸ Ihre Verwirklichung erfahren sie in Spielen, aber auch in Gedanken, deren Umsetzung angestrebt wird.

Das Spiel ist „*lebensnotwendig* und *konstitutiv*“, weil es den Menschen der Ebene von „Protest, Verbot und Unterdrückung“ enthebt und einen individuellen Wirklichkeitsentwurf ermöglicht. ⁶¹⁹ Deshalb muss das Handeln des Spiels im Verhältnis zu gesellschaftlichen und physikalischen Normen folgenlos sein. Die Risikolosigkeit ermöglicht eine Bewältigung von Problemen. Die Zweckfreiheit des Spiels schafft auch die Freiheit zur Selbstentfaltung. Der freie Gedanke ist aber nicht Ursache für das Spiel. Vielmehr schafft das Spiel „die Rahmenbedingung für die Entwicklung von Vorstellung und Phantasietätigkeit“. ⁶²⁰

Ad 3.) Wiederholung und Ritual

Csikszentmihályi, 1985, S. 30.

Vgl. Csikszentmihályi, 1985, S. 29-31.

Vgl. Csikszentmihályi, 2007¹³, S. 104-110.

⁶¹⁷ Oerter, 1999, S. 13.

⁶¹⁸ Oerter, 1999, S. 13.

⁶¹⁹ Oerter, 1999, S. 13.

⁶²⁰ Oerter, 1999, S. 14.

Die Wiederholung ist für Oerter ein grundlegendes Merkmal für das menschliche Handeln. Biologisch begründet dient es der Festigung von Erfahrungen und ermöglicht das Lernen. Der Spaß an der Wiederholung kann aber bis zum Zwang zur Wiederholung (hier verweist Oerter auf Freuds „Wiederholungszwang“) gehen.⁶²¹

Getrieben wird die Wiederholung durch die erfahrene „Freude am Effekt“, sehr oft im Zusammenhang mit einer „Meisterung von Leistungen“. Die Bewegungsabläufe, die Erfolg gebracht haben, wollen immer wieder durchgeführt werden und fördern durch die erlebte Emotion das Aufgehen in das Spiel (Flow- oder Verschmelzungserlebnis).⁶²²

Komplexe Spiele (wie das Rollenspiel) lassen Variationen in der Handlungsabfolge, in der Rolleninterpretation zu (z.B. im Verkaufsspiel von Kindern). Regelgeleitete Spiele ermöglichen unterschiedliche Spielwege und bei Glücksspielen ist das variierende Ergebnis attraktiv. Diese beiden Spielformen (regelgeleitet und Glücksspiel) lassen durch den Spannungsbogen bis hin zum Abfall durch das erspielte Ergebnis einen realitätsinadäquaten Wiederholungszwang entstehen (bei Gewinn möchte der Spieler immer mehr gewinnen, Verluste versucht er auszugleichen), der Suchtcharakteristika trägt.⁶²³

Die Wiederholung im Spiel kann auch zur Bewältigung von traumatischen Erlebnissen oder zukünftigen Ereignissen dienen. Das Kind malt z.B. ein Bild vom Krankenhausaufenthalt, der Maler / Schriftsteller arbeitet sich an einem Thema immer wieder ab.⁶²⁴

Rituale sind Teil jedes Lebens. Sie definieren sich als „festgelegte Formen sozialer Verhaltensweisen, die zu bestimmten Anlässen immer wieder und in der gleichen Weise reproduziert werden“.⁶²⁵ Ihre Aufgabe ist es, dem Menschen Orientierung im Leben zu geben und den Tages-, Wochen- bzw. Jahreslauf zu gliedern. Ihre Nähe zum Spiel rekrutiert sich aus den Umständen, keine elementaren biologischen Bedürfnisse des Menschen zu stillen, wie auch eine Distanz zur Arbeit aufzuweisen.

⁶²¹ Oerter, 1999, S. 15.

⁶²² Oerter, 1999, S. 15.

⁶²³ Vgl. Oerter, 1999, S. 15-16.

⁶²⁴ Vgl. Oerter, 1999, S. 17.

⁶²⁵ Oerter, 1999, S. 17.

Rituale spielen nicht nur im Leben der Kinder eine besondere Rolle (z.B. im festgelegten Ablauf des Niederlegens). Bei den Erwachsenen finden sich die Rituale in den „formelhafte[n] Verhaltensweisen“ bei gesellschaftlichen Ereignissen, im Sport (Fahنشwenken, singen von Hymnen etc.) oder im Theater (Schauspieler verbeugen sich, das Publikum klatscht).

Bedingt durch das Ritual konstatiert Oerter eine Paradoxie im Spiel. Die Freiheit, die Spiel bietet, wird durch Rituale, die den Regeln entspringen, eingeschränkt. Im Gegenzug (siehe oben) geben sie Sicherheit und ermöglichen erst „die Nutzung des Spielraumes“ um alternative, neue, andere Verhaltensweisen auszuprobieren. Hier kommt es zu einer Parallelführung von Spiel und Religion. In beiden Fällen wirken Rituale auf den Teilnehmer existenzsichernd und –steigernd.⁶²⁶

5.1.6 Second Life als Spiel

Jürgen Fritz fordert man möge „SPIEL“ – gemeint ist das Computerspiel – nicht auf „Spielprozesse“, „Spielmittel“ oder „spielerisches Verhalten“ begrenzen, sondern „mit dem Begriff eine elementare Kraft des Menschen“ bezeichnen, die „zum Aufbruch“ drängt, „zur Erweiterung, zur Veränderung und zur Verwandlung“. Und er legt nach, indem er das Spiel im Wesen des Menschen verankert sieht, das „untrennbar mit dem Lebendigen“ verbunden ist und wenn die Kraft, die „SPIEL“ genannt wird, auf den Menschen wirkt, dann fühlt er sich „frei, flexibel, überraschend, beweglich, lebendig“ und noch vieles mehr.⁶²⁷ Das klingt nach Hans Scheuerl, Eugen Fink und Johan Huizinga in einer enthusiastischen Mischform,⁶²⁸ die bewusste Unschärfen einplant.⁶²⁹ Davon unabhängig bereitet er den Weg vom allgemeinen Begriff des

⁶²⁶ Oerter, 1999, S. 18.

Vgl. Oerter, 1999, S. 15-18, 304-309.

⁶²⁷ Fritz, 2008, S. VII.

⁶²⁸ Eugen Fink schreibt in seiner Spielontologie zur Wirkung, die das Spiel auf den Menschen hat: „Spielend verbleibt der Mensch nicht in sich, nicht im geschlossenen Bezirk seiner seelischen Innerlichkeit, - er tritt vielmehr ekstatisch aus sich heraus in einer kosmischen Gebärde und deutet sinnhaft das Ganze der Welt“. Es geht ihm „um ein Begreifen der Weltstellung des Menschen unter der Führung eines bestimmten Verständnisses vom Spiel“.

Fink, 1960, S. 22, 32.

⁶²⁹ Fink ist sich seiner thematischen Verkürzung und der damit verbundenen Unschärfe durchaus bewusst und argumentiert lediglich, die Ergebnisse von Überlegungen darzulegen, die „alle Merkmale

Spiels zur Konkretisierung im Computerspiel. In den Formulierungen von Fritz kann sich Second Life ohne Probleme wieder finden. Vorab gilt es aber zu klären, ob und wenn ja, welche Spieltheorien auf Second Life zutreffen. Das ist insofern von Bedeutung, als Second Life im Ruf steht, kein Spiel zu sein.

Wenn über Spielen als Phänomen gesprochen wird, dann findet sich, wie einführend erwähnt, eine Fülle von Begriffen zur Beschreibung, womit Spiel assoziiert wird. Die 51 von Gert Eichler angeführten können problemlos aus Second Life angewendet werden wie z.B. „Nichtstun, Ausschweifungen, Tanz, Musik, Darstellung, Übung, Frohsinn“⁶³⁰ usw. Sicherlich treffen einige mehr und andere wenige exakt zu, aber unter diesen Deutungen und Sinnzuschreibungen lässt sich die aktive Beschäftigung mit Second Life problemlos eingliedern. Der Grund, warum das möglich ist, zeigt auch der phänomenologische Ansatz von Eugen Fink, der meint, dass die grundsätzliche Möglichkeit zu spielen nicht empirisch feststellbar ist, sondern zur „ursprünglichen Verständnishelle“ des Menschen gehört. Am einfachsten ist das noch beim Kind zu erklären, für das Spielen „der reine Vollzug des Daseins“ bedeutet.⁶³¹ Auf diesem Abstraktionsniveau wird nicht zwischen freiem und regelgeleitetem Spiel unterschieden, was eine Inkludierung von Second Life erleichtert.

Huizinga geht einen Schritt weiter. Seine Beschreibung geht bereits explizit auf nötige Regeln ein, die „unbedingt bindend“⁶³² sind. Auch Second Life verfügt über Regeln, die aber sehr allgemeiner Art sind und durch selbstgesetzte in bestimmten Territorien (SIMs) ersetzt werden können – selbst wenn diese den allgemeinen völlig konträr sind. Wesentlich ist das Faktum, dass es auch in Second Life nicht ohne klare Vorgaben geht. Der Unterschied ist jedoch die fehlende, mit den Regeln mitgelieferte Narrativität. Die Regeln in Second Life laden nicht zum Spielen ein, geben keinen Spielverlauf vor und beinhalten Toleranzgrenzen. Aber wenn etwas rein technisch nicht möglich ist (z.B. kann Fliegen verboten sein), handelt es sich um eine fixe Regel, die nicht umgangen werden kann.

des Vorläufigen“ tragen. Die Frage nach der Brauchbarkeit einfacher Ergebnispräsentationen in einem derart komplexen Umfeld bleibt unbeantwortet.

Fritz, 2008, S. VII f.

⁶³⁰ Eichler, 1979, S. 38.

⁶³¹ Fink, 1960, S. 16, 9.

⁶³² Huizinga, 1939/2006²⁰, S. 37.

Das von ihm postulierte Gefühl der Andersartigkeit während des Spiels und auch das Heraustreten aus dem Leben treffen auf Second Life zu. Dass viele Gewohnheiten aus dem täglichen Leben in Second Life übertragen werden tut dem keinen Abbruch. Einschränkungen gibt es bei der Zeit. Für Huizinga ist diese vorgegeben, bei einer digitalen Welt wie Second Life gibt es diese Zeit in Form von rundenbasiertem Spiel nicht. Second Life ist persistent und kann an jedem Tag der Woche, 24 Stunden/Tag, gespielt werden. Der eingegrenzte Raum ist zwar ein sehr großer (knapp 2.000 km²), aber er kann definitiv nicht überschritten werden. Alles spielt sich ausnahmslos auf dieser Fläche ab. Mit diesen Einschränkungen kann Huizingas Spieltheorie problemlos angewandt werden:

„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‘.“⁶³³

Offen bleibt die Wiederholbarkeit. Die kann es im Sinne Huizingas in Second Life nicht geben. Wenn es zu einer Wiederholung in Second Life kommt, dann in der Variante der Freude am Effekt, der zur Wiederholung animiert. Hier trifft sich die digitale Welt mit dem Vorgang einer Theateraufführung, die aufgrund ihres transitiven Wesens weder angehalten, noch als Kopie (z.B. Videoaufzeichnung) wiederholt werden kann. Davon unberührt bleibt die prinzipielle Möglichkeit, in Second Life in einem Rollenspiel jede Situation zu wiederholen – entsprechendes Einverständnis der Teilnehmer vorausgesetzt.⁶³⁴

Für die Computerspielforschung hat das Werk Roger Caillios besondere Bedeutung. Seine „Meta-Einteilung“⁶³⁵ in Agon, Alea, Mimicry und Ilnix in den beiden Spielweisen Paidia und Ludus nimmt Computerspielkategorien vorweg. Wie Julian Kücklich dazu anmerkt, könne es, gerade auch bei digitalen Spielen, zu einem Wechsel von Ludus zu Paidia kommen, zumal die Grenzen fließend sind. Paidia, als unbändiges Spiel, als Spiel, das seinen Sinn im Ausleben des Spieltriebs hat, ist geschaffen für die Subsumierung von Second Life. Hier wird um des Spielens willen

⁶³³ Huizinga, 1939/2006²⁰, S. 37.

Zur Fläche von Second Life:

Vgl. Second Life Grid Survey - Region Database (o.E.), Online unter URL: <http://gridsurvey.com/> [Stand: 18.07.2012].

⁶³⁴ Vgl. Oerter, 1999, 15-17.

⁶³⁵ Sterbenz, 2011, S. 71.

gespielt. Es geht um den Prozess/Verlauf und nicht um ein definiertes Ende, das erreicht werden soll. Der Schwerpunkt liegt in den Gruppen Mimicry (Verkleidung) und Ilnix (Rausch).⁶³⁶ Dennoch ist Vorsicht angebracht. Denn für Caillois ist die Gefahr, sich im Spiel zu verlieren, evident. Er plädiert daher für die Trennung von Maske und Rausch eine Art Domestizierung der Gesellschaft:

„Eine fatale Situation jedoch wird dadurch geschaffen, daß die Verstellung durch sich selbst zum Erzeuger des Rausches und die Verdopplung zur Quelle der Panik wird. Einen anderen vorzutäuschen, entfremdet und macht ortlos. Eine Maske zu tragen, berauscht und befreit. Deshalb ist auf diesem gefährlichen Gebiet, auf dem die Wahrnehmung schwankt, die Verbindung von Maske und Trance besonders bedenklich. Sie ruft derartige Exzesse hervor, sie führt zu solchen Paroxysmen, daß die reale Welt vorübergehend in dem halluzinierten Bewußtsein des Besessenen vollkommen ausgelöscht ist.“⁶³⁷

Für alle Computerspiele (und Second Life soll jetzt an dieser Stelle dazugezählt werden) gilt die angestrebte Immersion und ein daraus folgender Flow-Effekt als nicht ungefährlich, kann es dabei doch zu einer „Verschmelzung von Handeln und Bewußtsein“ (wie an anderer Stelle dieser Arbeit beschrieben) kommen. Die Gefahr der Spielsucht liegt hier nahe, die aber gerade für Residents in Second Life keine besonders große darstellt.⁶³⁸

Im Zusammenhang von Second Life und Brian Sutton-Smiths Dialektik des Spiels ist der Aspekt der Umkehrung von Situationen relevant. Die Darstellung von Konflikten im Spiel erfolgt in Gegensätzen, die wiederum – und das ist ein wesentlicher Punkt – reversibel sein müssen. Nachfolgende Umkehrungen nach Sutton-Smith entsprechen den Möglichkeiten, die Second Life bietet:

- Die Haltung gegenüber der Umwelt (Objekte) wird umgekehrt in ein Wie-sie-sein-Könnte.
- Die soziale Kontrolle wird umgekehrt – für neue Beziehungsmuster.
- Demokratisches Verhalten kehrt die Einseitigkeit, wie sie im alltäglichen Leben vorkommt, um (d.h. klein kann auch vor groß kommen).
- Rollen- und Identitätsumkehrungen
- Regelumkehrung und Regelabänderung

⁶³⁶ Vgl. Kücklich nach Sterbenz, 2011, S. 73.

⁶³⁷ Caillois, 1982, S. 85.

⁶³⁸ Sutton-Smith, 1978, S. 44.

- Verschiebung von Erwartungen und Strukturen: Die im Leben vorgeschriebenen Handlungsverläufe können vom Spiel negiert werden („spielerisches Handeln“).

Was nicht auf Second Life zutrifft, sind die Umkehrungen vom korrekten zum Falschspiel, sowie die von Sieg oder Niederlage. Diese Gegensatzpaare haben in der soziokulturellen Interaktion im Rahmen hierarchischer Gesellschaftskonstruktionen Bedeutung, sind aber von geringer Bedeutung in Second Life.⁶³⁹

Durch den hohen Anteil von Handlungen, die dem ersten Leben entnommen wurden, kann gerade Second Life als eine „Spiel-Lern-Verschränkung“ angesehen werden. Eine ideale Voraussetzung, um die von Gert Eichler formulierte „Auseinandersetzung mit der Umwelt“ zu bewältigen, deren Wirklichkeitsaneignung durch „*Exploration* und *Wiederholung* (Übung)“ erfolgt.⁶⁴⁰ Stepina schließt hier mit seiner These an, dass Spielen stets im konkreten Leben stattfindet und Selbstreflexivität vermittelt.⁶⁴¹ Second Life ist Spielen in einem zweiten Leben. Es ist nicht *das* Leben, das jeder führt oder führen muss, sondern eines, das freiwillig in einem dem Leben ähnlichen sozialen Umfeld stattfindet. Handlungsweisen können ausprobiert werden und natürlich führt das zu einem flexibleren Umgang miteinander.

Das Spiel in Second Life ist Handeln in einer konkreten sozialen Situation. Rolf Oerter hat drei Kennzeichen für das Spiel herausgearbeitet: die Handlung als Selbstzweck, die Konstruktion der Realität, sowie Wiederholung und Ritual. Die Handlung als Selbstzweck meint bei ihm den Wegfall von konkreten Handlungsergebnissen oder auch Handlungsfolgen. Das trifft auf das Leben in Second Life teilweise zu. Als Resident, der keine primär wirtschaftlichen Interessen verfolgt, kann ein Leben ohne Blick auf die Handlungsfolgen leben. Für ihn ist das der Normalzustand. Bei einem Shopbetreiber, einem Designer oder einem Immobilienentwickler sieht die Lage anders aus. Hier bleibt zwar die

⁶³⁹ Sutton-Smith, 1978, S. 56.

Vgl. Sutton-Smith, 1978, S. 52-56.

⁶⁴⁰ Eichler, 1979, S. 136.

⁶⁴¹ Sowie die Selbstzwecklichkeit niemals Zwecklosigkeit im Spiel bedeuten kann. Vgl. Stepina, 2004, S. 326-327.

Handlungsumgebung die gleiche, es ist aber kein Spiel mehr, das diese betreiben, sondern Arbeit.

Wenn Oerter von der Schaffung einer eigenen Realität durch das Spiel spricht, geht Second Life weiter. Hier wird die gesamte Umgebung für das Spiel geschaffen. Die sich darin entwickelnde Realität ist eine vorher noch nie dagewese Möglichkeit eines individuellen Wirklichkeitsentwurfs. Oerter expliziert am Verhalten von Kindern, wie „*lebensnotwendig* und *konstitutiv*“ Spielen für sie ist, weil sie im Spiel Realität neu schaffen, was einer Nachschaffung des real Erlebten darstellt und sie erkennen, dass Realität ein Konstrukt der Akteure darstellt. Die Spieltätigkeit selbst ist der Auslöser für die Phantasie und schafft die Rahmenbedingungen dafür, neue Verhaltensmuster risikolos auszuprobieren. Second Life nimmt in diesem Kontext den real gewordenen Tagtraum ein. Für Oerter sublimiert der erwachsene Mensch das Spiel etwa durch sein Trachten, Ideen „in der ‘objektiven’ sozialen Realität“ zu verwirklichen. Diese Realität wird in ihrem Kern in Second Life gespiegelt und ermöglicht den spielerischen Umgang damit, was Second Life zu einer Spielwiese für Erwachsene werden lässt.

Über die Möglichkeit der Wiederholung wurde an dieser Stelle schon geschrieben. Wenn in Second Life Rollenspiele gespielt werden, stellt sich der Effekt der Wiederholung, der unterschiedliche Rolleninterpretationen fordert, ein. Rein ergebnisorientierte Wiederholung, wie es im Glücksspiel vorliegt, gibt es in Second Life nicht.

Selbstverständlich wird das Leben in Second Life auch von Ritualen geprägt. Begrüßung, Verabschiedung, Hochzeiten, Protestveranstaltungen, Musikevents und vieles mehr beinhalten die gleichen rituellen Handlungen wie im ersten Leben. Oerters Feststellung, dass es paradox ist, im Spiel solche Handlungen zu setzen, das durch die Handlungsfreiheit nicht notwendig wäre, und wieder einschränkt, zielt auf den Handlungsrahmen, dem man sich selbst gibt, dessen Aufgabe es ist, Sicherheit zu geben. Der Resident in Second Life kann dadurch leicht von der Alltagsrealität in die vom Spiel erschaffene wechseln. Er geht nicht verloren in der Unendlichkeit der Möglichkeiten, weil Handlungen ihn an bekanntes Verhalten erinnern und ein Eingliedern ermöglicht.⁶⁴² Hier klingt schon an, was weiter unten mittels der Rahmentheorie Goffmans näher ausgeführt werden wird.

⁶⁴² Oerter, 1999, S. 13.

Vgl. Oerter, 1999, S. 3, 9, 15, 304-309.

5.2 Das Computerspiel

Um Second Life in die Evolution des Computerspiels einordnen zu können, ist es zunächst notwendig, nach den Wesenszügen des Computerspiels zu fragen, um in einem zweiten Schritt Second Life nach Übereinstimmungen und Divergenzen zu prüfen. Dabei scheint die Frage, ob Second Life ein Computerspiel ist, auf den ersten Blick verwunderlich, wird es doch auf dem Computer gespielt. Aber was wird gespielt? Es gibt vordergründig keinen Wettbewerb, kein Ziel, keine Vorgaben, selbst die Verhaltensregeln werden nicht so eng ausgelegt, dass ein überschreiten unmittelbar mit der Beendigung der Teilnahme an Second Life verbunden wäre. Die Antwort liegt in der Breite der Möglichkeiten, was das Computerspiel heute ausmacht.

5.2.1 Begriffe Computerspiel und Videospiel

Der Begriff Computerspiel wurde und wird in der noch relativ kurzen Befassung der Wissenschaft mit digitalen Spielen kontrovers diskutiert und in Abgrenzung zu ihm weitere Begriffe wie Videospiel, Onlinespiel, Bildschirmspiel oder auch Konsolenspiel eingebracht. So sollen Computerspiele strategischer sein als solche, die man auf einer Konsole oder einem Arcade-Automaten spielt.⁶⁴³ Eine solche Diskussion ist in Zeiten der plattformübergreifenden Spiele hinfällig, d.h. die Spiele werden für den PC, Apple/Mac und für unterschiedliche Konsolen parallel (mit gelegentlichen zeitlichen Verzögerungen) angeboten und ein weiterer Versuch, sie neben der verwendeten Technik als Unterscheidungsmerkmal zu differenzieren, ist wenig zielführend.⁶⁴⁴ Daraus folgend werden in dieser Arbeit die Begriffe Computerspiel und Videospiel alternierend und generalisierend für jede Form von digitalem Spiel verwendet.

⁶⁴³ Vgl. Carr/Buckingham/Burn u.a, 2008, S. 5.

⁶⁴⁴ Ein Beispiel: Der Disney Animationsfilm *Merida – Legende der Highlands*, der Mitte 2012 in die Kinos kam, wurde zeitgleich als Computerspiel für die PS3, Xbox 360, PC, Apple/Mac, Wii und NDS veröffentlicht.

5.2.2 Geschichte des Computerspiels – ein Überblick

5.2.2.1 The Beginning & The Rising

Mechanische (Geldspielautomaten) und elektromechanische Spieleautomaten (z.B. Flipper, Lightgun-Spiele) können als unmittelbare Vorläufer des Computerspiels angesehen werden. Der Computer kam 1958 erstmals zum Einsatz und sollte Besucher eines Atomkraftwerks mit einem Spiel unterhalten. William A. Higinbotham und sein Kollege Robert V. Dvorak realisierten in drei Wochen das Spiel *Tennis for Two* auf einem Computer in Verbindung mit einem Oszillographen. Das Spiel erregte aber kein Aufsehen und es dauerte bis ins Jahr 1961, ehe Steve Russel, ein Student am Massachusetts Institute of Technology (MIT), mit dem neu installierten PDP-1⁶⁴⁵ seine Idee eines interaktiven Computerspiels umzusetzen begann. 1962 war es soweit und *Spaceware!*, ein Weltraumspiel, in dem zwei Raumschiffe gegeneinander kämpfen, war fertiggestellt. Digital Equipment, der Hersteller des PDP, war begeistert und legte das Spiel jedem neuen Gerät bei. Womit *Spaceware!* das erste Computerspiel war, das einer breiteren Öffentlichkeit bekannt wurde.⁶⁴⁶

Als der Vater des Computerspiels wird aber Ralph H. Baer genannt. Der deutschstämmige Amerikaner arbeitete für Sanders Associates, einem Unternehmen der Rüstungsindustrie. Nach einigen Jahren der Entwicklung präsentierte er 1968 den Vorläufer des Spiels *Pong*, ein Tischtennispiel am Fernseher. Obwohl sich Baer die Idee patentieren ließ, löste sein Arbeitgeber die Entwicklungsabteilung auf. Davon unbeeindruckt arbeitet er am Prototyp weiter und 1972 kam das Spiel unter dem Titel *Odyssey* über den Hersteller Magnavox, für 100,- US-Dollar in den Handel. Als Rechner diente eine Konsole, womit die Magnavox *Odyssey* zugleich ist erste Spielkonsole in der Geschichte der Computerspiele war.

⁶⁴⁵ Am Beginn der Entwicklung vom Großrechner zum Microcomputer/Personal Computer steht der PDP-1 von Digital Equipment Corporation (1960). Aufgebaut auf einem Transistor, der schneller, kleiner und billiger ist als die Vakuumröhren. Mit dem PDP-1 kann erstmals in Echtzeit gearbeitet werden und er besitzt mit einem Bildschirm, einer Light Pen und weiteren Ein- und Ausgabegeräten mehrere Schnittstellen (Interfaces) für den Benutzer. Im Zusammenhang mit dieser Arbeit ist das Faktum interessant, dass mit dem angeschlossenen Fernschreiber erstmals Daten über das Telefonnetz übertragen wurden und man Rechenzeiten von Computern, die teuer waren, kaufen konnte. Dieser Vorgang bekommt die Bezeichnung Time-Sharing-System und steht für die Vernetzung von kleineren Rechnern mit einem großen Zentralrechner. Verbunden damit ist auch die hierarchische Architektur des Top-Down.

Vgl. Zemanek, 1991. S. 245-252.

Vgl. Wurster, 2002, S. 107-132.

⁶⁴⁶ Vgl. Funke, Alexander: Die Geschichte der Videospiele. Games aktuell Sonderheft, 2009, S. 4-41.

Vgl. Kent, 2001, S. 16-19.

Vgl. Wirsig, 2003, S. 427-428, 456.

Den ersten großen kommerziellen Erfolg feiert Nolan Bushnell mit seinem Spiel *Pong*. Von *Spacewar!* inspiriert sucht er nach einer Möglichkeit Münzspielautomaten und Computerspiele zu kombinieren. Nach dem Misserfolg von *Computer Space*, einer Weiterentwicklung von *Spaceware!*, beauftragt er einen Mitarbeiter (Al Alcorn), ein Ping-Pong-Spiel zu entwickeln. Die Ähnlichkeiten zu *Odyssey* waren so groß, dass es zu Rechtsstreitigkeiten mit Magnavox kam (1972).

Noch im gleichen Jahr wird ein Pong-Automat aufgestellt und der amerikanische Spielautomatenhersteller Atari geht in die Massenproduktion dieses Arcade-Automaten.

Mit dem kommerziellen Erfolg und der raschen technischen Entwicklung (Verkleinerung der Hardware, Chiptechnologie) wird das Interesse am Computerspiel sowohl in der Industrie, als auch im akademischen Umfeld immer größer. Die Spielhallen erfreuen sich großer Beliebtheit und immer neue Spiele (unterschiedliche Shooter, U-Bootspiele) tragen zur Popularität bei. An den Universitäten experimentieren Studenten mit Sportspielen, Labyrinth-Spielen, textbasierten Abenteuerspielen und Strategie-Spielen.⁶⁴⁷

Den Weg aus den Universitäten fand das Computerspiel mit der Entwicklung des Apple II im Jahr 1977. Die geringe Abmessung und der vergleichsweise moderate Preis öffneten dem Computer die Türen in die Haushalte. Zusätzlich war der Apple II mit Lautsprechern, Farbbildschirm, hochauflösender Grafik und einer Spielsteuerung (Game Paddle) ausgestattet.⁶⁴⁸ Mit dem Apple II kam es zu einer umfassenderen Teilung des Marktes in Arcade-Automaten (Atari, Midway, Williams, Namco), die in öffentlichen Spielhallen aufgestellt waren, Konsolen (Atari VCS) für den Heimfernseher und dem Computer (Apple/Mac, Commodore, Sinclair ZX, Amstrad, Acorn). Zeitgleich setzte ein großer wirtschaftlicher Erfolg ein,⁶⁴⁹ der als „Golden Age“ (Kent) vor allem für die Arcade-Hallen, aber generell für Computerspielbranche

⁶⁴⁷ Vgl. Funke, Alexander: Die Geschichte der Videospiele. Games aktuell Sonderheft, 2009, S. 9-12. Vgl. Kent, 2001, S. 21-22.

Vgl. Wirsig, 2003, S. 338-339, 366-367.

Vgl. Forster/Freundorfer, 2003, S. 8.

⁶⁴⁸ Wozniak/Smith, 2007. S. 191.

⁶⁴⁹ Alleine in den USA sollen 1982 gemäß einer Studie 1,5 Millionen Arcade-Automaten im Einsatz gewesen sein. Im Jahr davor, 1981, sollen die Amerikaner 20 Milliarden Vierteldollar-Münzen in Videospieldautomaten geworfen haben und insgesamt 75.000 Mann-Jahre spielend verbracht haben. Vgl. Kent, 2001, S. 152.

gilt. Über Video-/ Computerspiele wird in den Medien berichtet, diskutiert und teilweise werden sie auch verboten.⁶⁵⁰ Die Entwickler und Programmierer werden wie Stars behandelt und können ein Leben wie Stars führen:

“In Silicon Valley in the late 1970s and early `80s, the closest thing to being a rock star was working for Atari.”⁶⁵¹

In diese Zeit fallen so bekannte Spieltitel wie *Space Invaders* (Vorläufer der First-Person Shooter), *Pac-Man* (die Figur wurde der erste Held der Computerspielbranche),⁶⁵² *Donkey Kong* (in dem auch die Geburtsstunde von Mario,

⁶⁵⁰ Computerspiele wurden Gegenstand der öffentlichen Wahrnehmung und Diskussion. Einerseits reagierte die Politik mit Spielverboten (auf den Philippinen, 1981) oder mit der Einschränkung der Öffnungszeiten (Babylon oder Oakland in den USA), andererseits wurde Spielen an Orten möglich, die bisher undenkbar waren. Kleine Arcadehallen eröffneten im Hilton Hotel, Rye Town, New York (1981), in Casinos in Nevada aber auch in großen Touristeneinrichtungen auf Hawaii.

Vgl. Kent, 2001, S. 152, 167.

Die populäre Freizeitunterhaltung spiegelt sich in ihrer Aktualität auch im Film wieder. Walt Disney drehte den Film *Tron* (1983), in dem es zur Verschmelzung von Mensch und Computer kommt. Ein übermächtiges Programm (MCP – Master Control Program) zieht den Programmierer Flynn, der es hacken möchte, in seinen virtuellen Raum und hält ihn dort gefangen. Als User schaffte er es gemeinsam mit dem Programm TRON das MCP, das sich aufschwingt, zuerst ihre Erschaffer und anschließend die Menschheit zu unterwerfen, von innen heraus zu vernichten. Eine faszinierende Geschichte, die visuell als Meilenstein im Bereich des Animationsfilms gilt.

Im Film *WarGames* (dt. *Kriegsspiele*, 1983) beginnt der jugendliche Hacker David A. Lightman zufällig ein Spiel (Thermonuklearer Weltkrieg) mit dem bzw. gegen das Computersystem der U.S.-Streitkräfte (genannt Josua₅), das in letzter Sekunde, bevor reale nukleare Interkontinentalraketen abgeschossen werden, beendet wird.

In *Sag niemals nie* (Org. *Never say never again*, 1983), mit Sean Connery in der Titelrolle als James Bond, lädt sich der Titelheld zu einer Benefizveranstaltung des Bösewichts Maximilian Largo (Klaus-Maria Brandauer) selbst ein. Die weitläufigen Räumlichkeiten der Veranstaltung erinnern mit ihren neobarocken Elementen an einen Palast oder ein Palais, das als Casino genutzt wird. Statt Roulette-, Baccara- oder Pokertischen stehen jedoch ausschließlich Atari-Arcade-Automaten im großen Saal und die betuchten Gäste verspielen dort ihr Geld für einen guten Zweck.

Höhepunkt dieser Szene ist das Duell zwischen Bond und Largo an einem Tisch mit Verzierungen im Empirestil, der von seinen Ausmaßen ein umgebauter Roulettetisch sein könnte. Sie spielen gegeneinander das Computerspiel *Domination*. Bond auf der einen Seite und Largo auf der anderen blicken auf einen in der Mitte des Tisches eingeblendeten, holografisch dargestellten Erdball. Der Computer wählt anschließend ein beliebiges Land aus, zeigt die Form des Landes an und markiert darin bestimmte Regionen, die von beiden Spielern mittels im Tisch montierter Controller anvisiert und mit einem Laserstrahl getroffen werden müssen. Ziel ist „die alleinige Herrschaft um die Welt“.

Vgl. *Sag niemals nie*, 20th Century Fox Home Entertainment, DVD, 1983/2006.

Szene mit den Atari-Arcade-Automaten ab Minute 65, das Duell zwischen Bond und Largo ab Minute 67.

Vgl. Kent, 2001, S. 129, 152, 226.

Vgl. Bischoff, 1984².

Vgl. Funke, Alexander: Die Geschichte der Videospiele. Games aktuell Sonderheft, 2009, S. 14-17.

⁶⁵¹ Um die Kreativität der Mitarbeiter zu erhalten, sorgte Atari für freie Verköstigung während der Arbeitszeit und Party-Wochenenden am Strand von Californien: „that featured naked hot-tube parties, fat doobies, food fights, broken coffee tables and locked doores ripped out of their frames.“

Fisher, Adam: Hot-Tube Time Machine. Atari’s all-star game designers aim for a sequel. *Time*, 27.02.2012, S. 44.

⁶⁵² Ein kleiner roter Punkt, der durch ein Labyrinth laufend, möglichst viele Punkte auffressen und sich zusätzlich gegen vier Geister wehren musste. Pac Man wurde ein weltweiter Erfolg und zählt heute zu den meistkopierten Spielen der Welt. In den USA bekam er eine eigne Cartoon-Serie auf ABC.

dem Klempner mit Schnauzbart, schlug - damals nur Mitspieler unter dem Namen Jumpman, sollte er in Folge neben Lara Croft und Pac-Man einer der ikonischen Figuren der Branche werden)⁶⁵³ oder dem Jump & Run *Pitfall!*. Auch Rollenspiele, obgleich grafisch eingeschränkt, erfreuten sich steigender Beliebtheit (*Wizardry*, *Ultima*) oder auch das Adventure *King's Quest*, das erstmals den Spielern nicht mehr rein textlich sondern mit Grafik das Spielen vor Augen führt. Die Entwickler hatten von IBM die Vorgabe, die neuesten technischen und grafischen Möglichkeiten auszureizen. Das Ergebnis war ein Avatar, der durch die Grafik, also durch die Geschichte, gehen konnte.⁶⁵⁴

5.2.2.2 The Fall, the Rebirth & Up to now

Nach dem wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Höhenflug folgte 1983 der Great Video-game Crash oder kurz The Fall. Ein Rückgang bei Arcade-Umsätzen, qualitativ minderwertige Spiele für die Konsole Atari VCS 2600 von Third-Party-Entwicklern, technisch nicht ausgereifte neue Konsolen (z.B. Vectrex von General Consumer Electronics oder die Entex Adventure Vision von Entex), sowie das von Atari selbst überhastet veröffentlichte Spiel *E.T.*, zum gleichnamigen Kinofilm von Steven Spielberg, brachten eine gesamte Branche zum Stillstand. Das Spiel, mit dem der Marktzusammenbruch in Verbindung gebracht wird, *E.T.*, wurde posthum der Titel des schlechtesten Videospieles aller Zeiten verliehen:⁶⁵⁵

Vgl. Wirsig, 2003, S. 347-348.

Vgl. o.V.: Pac Man auf ABC 1982 – 1984 (28.09.2007), Online unter URL: <http://www.youtube.com/watch?v=6jbMe6g471I> [Stand: 24.02.2012].

⁶⁵³ Im Mittelpunkt von Super Mario oder Mario Brothers stand von Anbeginn (1981) der kleine Installateur Mario (damals noch ein Tischler von Beruf und mit dem Namen Jump-man), der als Protagonist im Spiel von Donkey Kong erstmals auftauchte. Mit der beruflichen Umorientierung bekam er auch einen Bruder (Luigi) zur Seite gestellt und als Mario Brothers sorgten beide für von Tieren befreite Abwasserkanäle auf unterschiedlichen Spielfeldern.

Vgl. Wirsig, 2003, S. 292-293.

⁶⁵⁴ Vgl. Funke, Alexander: Die Geschichte der Videospiele. Games aktuell Sonderheft, 2009, S. 19-22. Vgl. Wirsig, 2003, S. 133-134, 254-256, 347-348, 360-361, 424-425, 475-478, 498.

Vgl. Kent, 2001, S. 152, 219, 230.

⁶⁵⁵ Um heute noch einen Eindruck davon zu bekommen, warum das Videospiel *E.T.* den Titel des schlechtesten Videospieles aller Zeiten erhielt, lohnt ein Blick auf YouTube, wo sich historisches Material findet:

Der originale Atari-Werbespot zu *E.T.*: Atari 2600 - ET the Video Game (05.07.2006), Online unter URL: <http://www.youtube.com/watch?v=VakiwDmJ-II> [Stand: 13.02.2012].

E.T. im Spielverlauf: *E.T.* Atari (18.04.2007), Online unter URL: <http://www.youtube.com/watch?v=R2o3mlg5AxQ> [Stand: 13.02.2012].

“The game’s graphics were primitive, even by Atari 2600 standards, and E.T. spent most of the game falling into holes.”⁶⁵⁶

Mit dem Wegbrechen der Bedeutung von Arcade-Automaten und Spielkonsolen am Spielmarkt nehmen Computer die Vermittleraufgabe für Spieler ein. Neben Apple sind es der Atari ST, Amiga und vor allem der Commodore 64 (C64), von dem weit mehr als 30 Millionen Stück verkauft werden und der für leistbare Spielfreude zu Hause steht.⁶⁵⁷

In den folgenden Jahren entstehen auf Basis der verbesserten Computerhardware Spiele wie *M.U.L.E.*, das erste, rundenbasierte, Wirtschafts-Simulationsspiel, die *Quest* Reihe (*Space Quest*, *Police Quest*) wird für alle Systeme adaptiert, *Little Computer People*, ein Vorläufer der *SIMS*, mit gestaltbarem Haus und Inneneinrichtung und *Super Mario Bros.* starten ihren Siegeszug. Es kommt zur Ausbildung der Genres wie Action, Abenteuer, Simulation und ihrer Mischformen (wie im Spiel *Pirates!* umgesetzt). Dazu werden die Spiele zusehends komplexer, was vor allem auf Rollenspiele zutrifft. Ein Klassiker des Genres ist *Dungeon Master*, das aus der Ego-Perspektive und komplett in Echtzeit (also nicht mehr rundenbasiert) gespielt wird. Ausgestattet mit einem umfangreichen Magiesystem muss der Spieler schnell entscheiden und die Benutzeroberfläche mit all seinen Möglichkeiten gut kennen.⁶⁵⁸

1989 kommt mit Nintendos Game Boy wieder Bewegung in den Konsolenmarkt. Das mobile Gerät startet von Beginn an mit eigenen und beliebten Arcade-Titeln, die auf diese Plattform migriert werden. Wie schon beim Atari VCS verfügt das Gerät über einen Schlitz für Spielmodule. Mit dem Erfolg des Game Boy hängt ein Spiel ganz eng zusammen: *Super Mario*. Noch heute gilt dieses Spiel als Maßstab in Sachen Leveldesign und Ideen.

Humorvolle Betrachtung des „schlechtesten Videospieles“ der Welt: o.V.: Worst Video Games Ever – ET (06.08.2006), Online unter URL: <http://www.youtube.com/watch?v=2DTJLG3usQo> [Stand: 13.02.2012].

o.V.: E.T. ATARI Video Game IRATE Gamer Review Part 2 (04.08.2008), Online unter URL: <http://www.youtube.com/watch?v=yJraw-GYI3I&feature=mvfst> [Stand: 13.02.2012].

⁶⁵⁶ Kent, 2001, S. 239.

⁶⁵⁷ Fisher, Adam: Hot-Tube Time Machine. Atari’s all-star game designers aim for a sequel. Time, 27.02.2012, S. 44.

Vgl. Kent, 2001, S. 219-222.

Vgl. Funke, Alexander: Die Geschichte der Videospiele. Games aktuell Sonderheft, 2009, S. 21-24.

⁶⁵⁸ Vgl. Funke, Alexander: Die Geschichte der Videospiele. Games aktuell Sonderheft, 2009, S. 20-29. Vgl. Wirsig, 2003, S. 333-334.

Mit dem Game Boy werden neue Gruppen von Spielern angesprochen, die leicht verständliche Spiele (wie den Klassiker Tetris), schnell und zwischendurch spielen möchten. Ein Konzept, das sich zwei Jahrzehnte später mit den Casual Games bzw. Social Games wiederholen sollte.⁶⁵⁹

Dennoch dominiert über die gesamte zweite Hälfte der 1980er Jahre und in die 1990er Jahre hinein der Heimcomputer mit seinen Möglichkeiten den Markt. Seine Technik wird von Entwicklern ausgereizt. Ein Beispiel aus der Zeit ist *Wing Commander* (1990), ein Science Fiction Strategie- und Actionspiel, in dem man sich als Pilot eines Kampfraumschiffes durch die Galaxy schießt, um sich in der Hierarchie der Föderation hochzuarbeiten. Einfacher in den Anforderungen ist das Adventure von LucasFilm Games (heute LucasArts) *The secret of monkey island* (1990). Maßstäbe setzt es in Sachen komplexer Rätsel und Humor. Im Mittelpunkt steht Guybrush Threepwood, ein junger Mann, der Pirat werden möchte.

Beide Spiele dienen als Vorlage für Ableger mit ähnlichen Titeln und Inhalten (*Wing Commander Prophecy*, *Wing Commander Armada*, *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge* und weitere).⁶⁶⁰

Mit den 90er Jahren heißen die technologischen Katalysatoren 3D, Massenspeicher und der Einsatz des Internets für Onlinespiele. Zusätzlich etabliert sich die Spielkonsole endgültig wieder auf dem Markt. Der massive und teure Technikbedarf der Computer machen Konsolen zur interessanten Alternative.

Die CD-ROM eröffnet umfangreiche und in Grafik und Sound noch nie erlebte Möglichkeiten, die den Begriff der Multimedialität sinngebend für sich vereinnamen.⁶⁶¹ Referenzspiele werden der als Actionspiel gestaltete Flugsimulator

⁶⁵⁹ Vgl. Funke, Alexander: Die Geschichte der Videospiele. Games aktuell Sonderheft, 2009, S. 26.

Vgl. Wirsig, 2003, S. 292-293, 458-461.

⁶⁶⁰ Vgl. Funke, Alexander: Die Geschichte der Videospiele. Games aktuell Sonderheft, 2009, S. 24-29.

Vgl. Wirsig, 2003, S. 314-317, 496-497.

⁶⁶¹ So umfangreich die Beschreibungsmöglichkeit ist, was Multimedialität sein mag, lässt sich in der Literatur übereinstimmend, aber auch sehr allgemein folgende Definition als gültig festhalten: Der Computer schuf „eine mehrere Sinne ansprechende Informationsumgebung [...] zum Zwecke der Präsentation und Perzeption“ (Müller).

Der Computer ist Mittel zum Zweck der Kommunikation eines Menschen, bzw. vieler Menschen, mit anderen Menschen. Dafür kam es zu einer Verbindung des Computers mit den Anwendungsbereichen Kommunikation und Medien – vorausgesetzt einer möglichen Umwandelbarkeit von Information in digitale Daten.

Wesentliche Merkmale der Multimedialität:

Star Wars: Rebel Assault (1993) und das *Adventure Myst* (1993). *Myst* gilt in seiner ästhetischen Erscheinung als Maßstabsetzend. Auch das Gameplay (die Spielbarkeit, d.h. die Spielweise)⁶⁶² ist überaus ungewöhnlich, denn der Spieler muss

1. Die Trennung von Information und Darstellung (die Digitalisierung ermöglicht eine abstrakte Form) und
2. die Vernetzung von Informationsquellen sind notwendig (zur räumlich ungebundenen Lagerung und Beförderung) (Henning).

Die Einbeziehung aller fünf Sinne teilt Henning in die Bereiche der klassischen Sinne, der Wahrnehmungsebene und der Medienobjekte. Zusammengefasst in einer Tabelle (vom Verfasser erstellt) lässt sich Multimedialität wie folgt bestimmen:

1. klassischer Sinn	2. Wahrnehmungsebene	3. Medienobjekte einer Produktion
Sehen	Text	Zeichen, Schrift
	Grafik	Licht, Farbe
	Bewegung	Animation + Video
Fühlen	Bewegung	Animation + Video
	Kraft, Beschleunigung, Temperatur	erst in Ansätzen und als Vision
Hören	Audio	Ton + Klang
Riechen	Chemie	erst in Ansätzen und als Vision
Schmecken	Chemie	erst in Ansätzen und als Vision

Abbildung 6: Multimedialität: Sinne, Wahrnehmungsebene und Medienobjekte

Zur Unterscheidung von Monomedial und Multimedial (Audio, Video und Interaktivität) der medialen Angebote (Holzinger):

	mono...	multi...
Medium	monomedial: Buch, Bildschirm	multimedial: Audio, Video und Interaktivität (Tastatur, Maus, Touchpad, Touchscreen, ...)
Codierung	monocodal: nur Text, nur Bilder	multicodal: Text mit Bildern, Text mit Musik
Sinnesmodalität	monomodal: nur visuell, nur auditiv	multimodal: auditiv, visuell und haptisch

Abbildung 7: Möglichkeiten medialer Angebote

Multimedialität benötigt neben entsprechender Software auch geeignete Hardware (von der Soundkarte bis zu Eingabe- und Ausgabegeräte wie z.B. grafikfähige Bildschirme). Ein historisch wichtiges Eingabegerät ist die Audio-Compact Disc (CD), die den Computer in der Version der CD-ROM (ROM = Read only memory) erstmals zu einem Multimediageräte machte.

Müller, 2007⁶, S. 584.

Henning, 2007, S. 19-20.

Abbildung 5 erstellt durch den Verfasser nach: Henning, 2007, S. 19-20.

Abbildung 6 modifiziert übernommen aus: Holzinger, 2000, S. 16.

⁶⁶² „Als Gameplay bezeichnet man die Ereignisse, welche sich aus der Anwendung der Regeln auf die Spielwelt und die Aktionen der Spieler ergeben.“ (Ipos). Sterbenz verwendet für den Begriff Gameplay

den Beginn der Spiels erst finden. Eine Vielzahl von Gegenständen auf einer Insel (kleine Türme, Bücher, Schalter, Gebäude) scheinen Bedeutung zu haben und müssen erforscht werden, will man weiterkommen. Dunkle Gänge müssen begangen, geheimnisvolle Aufzüge benutzt und immer neue, meist leere Räume müssen durchsucht werden. Aus der Ego-Perspektive wird eine überaus gespenstische Landschaft durchschritten, begleitet von einem sehr eigenen Sound.⁶⁶³

3D wird zum Zauberwort. Kaum ein Spiel wird mehr in 2D produziert. Als Technik wird Rendering verwendet: Ein berechnetes Gitternetzmodell, bestehend aus einer Vielzahl von Polygonen, für Figuren und Gegenstände aller Art, belegt mit Grafiken. Dadurch entsteht „ein realitätsnahes, dreidimensionales Bild“. Zu den ersten durchschlagenden Erfolgen in 3D gehören die Shooter *Wolfenstein 3D* (1992), *Doom* (1993), in dem der Spieler gegen Zombies und Monster bestehen muss und *Duke Nukem 3D* (1996), mit einem blonden Helden, der voller zynischem Humor Monster und Aliens vernichtet.⁶⁶⁴

Zusätzlich erhalten Spiele Zwischensequenzen, die von Schauspielern gespielte Kurzfilme sind, und die Effekte werden zunehmend den in Filmen ähnlich. Zum Einsatz kommen sie in großen und teuren Produktionen wie das Echtzeit-Strategiespiel *Command & Conquer* (1995). Zur Kultfigur steigt Lara Croft auf, die

als beschreibendes Equivalent das Wort Spielweise. Zu recht verweist er darauf, dass Gameplay in Verbindung mit den Regeln steht, aber selbst „nicht mit den Regeln gleichgesetzt wird“. Das Gameplay entwickelt sich im Rahmen der Regeln.

Ipos (Hrsg.), 2008, S. 215.

Sterbenz, 2011, S. 9.

⁶⁶³ Vgl. Funke, Alexander: Die Geschichte der Videospiele. Games aktuell Sonderheft, 2009, S. 30-35.

Vgl. Wirsig, 2003, S. 322-325, 439-442.

Was die Faszination von MYST ausgemacht hat, lässt sich auf Let's Play nachvollziehen:

o.V.: Let's Play realMYST - Part 1 of 34 (03.07.2009), Online unter URL:

<http://www.youtube.com/watch?v=lnEs01M8jBUd> [27.02.2012].

⁶⁶⁴ *Wolfenstein 3D*, *Doom* und *Duke Nukem 3D* schafften es, aufgrund der dargestellten Gewalt als „indiziertes Spiel“ gekennzeichnet zu werden. Damit war eine Abgabe an Personen unter 18 Jahren verboten.

Es fing an mit *Wolfenstein 3D*, dessen Wirkung auf die Spieler – aber auch der Erfolg – neben dem neuartigen 3D-Effekt vor allem den Schockmomenten zu verdanken hatte, den tote Gegner (Menschen oder Aliens) machten, die nun erstmals blutend liegen blieben: „In previous games, when players shot enemies, the injured targets fell and disappeared. In *Wolfenstein 3D*, enemies fell and bled on the floor.“ (Kent).

Kent, 2001, S. 458.

Vgl. Wirsig, 2003, S. 8-9, 134-135, 140, 387-388.

sich in der Computerspiel-Serie *Tomb Raider*, als Archäologin in 3D durch unterschiedliche Abenteuer kämpft (1994).⁶⁶⁵

Der Markt beginnt sich insgesamt zu verbreitern. Bereits 1994 wird die PlayStation von Sony vorgestellt, die den Konsolenmarkt für sich vereinnahmt wird.

Mitbewerber Sega, noch in den 1990er Jahren gemeinsam mit Nintendo Marktführer, wird mit seinem Produkt Saturn, als technisch veraltet, verdrängt.

Um das Jahr 2000 dominiert die PlayStation II den Konsolenmarkt und Windows hat den PC-Spiele-Markt übernommen. Apple/Mac spielt nur mehr eine marginale Rolle.

Das bringt für die Entwickler und die Vertrieber von Spielen den Vorteil überschaubarer technischer Voraussetzungen und ermöglicht große, sehr teure Produktionen wie *Metal Gear Solid*, ein Action und Stealth (Schleich-)Game für die PlayStation (1998) und den PC (2000). Oder das Echtzeitstrategiespiel *Starcraft* (1998) mit Mehrspielermodus.

Das Online-Rollenspiel kommt mit *Ultima Online* (1997), Sonys *EverQuest* (1999) und vor allem *World of Warcraft* (2004)⁶⁶⁶ in Schwung. Sie prägen und popularisieren das Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG). Die Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiele sind nur über das Internet spielbar und oft

⁶⁶⁵ Studios wie LucasArts oder Industrial Light and Magic arbeiten im Film- und im Gamesbusiness und verwenden die gleiche Technik. Die Ergebnisse werden sich in ihrer hochwertigen, optischen Erscheinung dadurch immer ähnlicher. Chris Bergler, New York University: Beide Unternehmen „verwenden dieselben Werkzeuge und Computermodelle, um Spezialeffekte in den Filmen und in den Games zu erzeugen“.

Bergler zitiert nach: Leyrer, Georg: Die bunte Popkultur des 21. Jahrhunderts, in: Kurier vom 03. Oktober 2010, S. 41.

Vgl. Kent, 2001, S. 458.

Vgl. Wirsig, 2003, S. 97-100, 464-467.

Vgl. Funke, Alexander: Die Geschichte der Videospiele. Games aktuell Sonderheft, 2009, S. 33.

⁶⁶⁶ World of Warcraft, seit 2004 am Markt, ist das populärste Online-Rollenspiel und gehört mit seinen weit mehr als 10 Millionen zahlenden Spielern zu den herausragenden Beispielen, was das Genre der Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG) oder auch Massen-Multiplayer-Online-Rollenspiele, betrifft. Bei World of Warcraft (kurz WoW) ist der Name Programm: Im Mittelpunkt steht die Kriegskunst in einer Fantasiewelt, die zeitlich im Mittelalter angesiedelt ist und Azeroth heißt. Der Spieler muss Aufgaben (Quests) lösen, die Erfahrungspunkte, (virtuelles Geld) oder Gegenstände (Items) einbringen, die er im weiteren Verlauf des Spiels brauchen kann. Um in einen höheren Level aufzusteigen, sind vor allem die Erfahrungspunkte wichtig. Als Avatare bieten sich neben Menschen u.a. auch Fabelwesen wie Gnome und Zwerge oder auch böse Orcs und Untote an.

Der soziale Aspekt bei WoW besteht darin, vieles im Spiel nicht selber erledigen zu können, weshalb ein Zusammenschluss in Gruppen (Gilden) unumgänglich ist. Gemeinsame Feldzüge formen dann die Gruppe, üben aber auf den einzelnen auch Druck aus.

Die offizielle Website vom WoW-Betreiber Blizzard: World of Warcraft, URL:

<http://eu.battle.net/wow/de/> [Stand: 13.10.2012].

Details zum Spiel: o.V.: World of Warcraft Spielguide (o.E.), Online unter URL:

<http://eu.battle.net/wow/de/game/> [Stand: 09.10.2012].

Vgl. Wager, Benedikt: World of Warcraft. Azeroth für Anfänger, in: Gamers.at. Das österreichische PC-Spielemagazin, 21/2009, S. 16-25.

kostenpflichtig.⁶⁶⁷ Second Life beginnt 2003 ebenfalls als kostenpflichtiges Onlinespiel. Linden Lab ändert jedoch im September 2005 seinen Businessplan mit der Einführung von kostenlosen Basisaccounts, was einen beispiellosen Anstieg von Spielern begünstigt.

Es folgen erfolgreiche Spiele in unterschiedlichen Genres, mit einer Vielzahl von Fortsetzungen, die das Dilemma der Branche aufzeigen: *Half-Life* (Ego-Shooter, 1998), *Anno* (Aufbauspiel, 1998), *Counter Strike* (Online-Taktik-Shooter, 1999), *Die Sims* (Aufbauspiel, 2000), *Splinter Cell* (Stealth-Genre, 2002), *Call of Duty* (Ego-Shooter, 2003), *Halo 2* (Ego-Shooter, 2004), *Resident Evil* (Survival Horror, 2005), *Microsoft Flight Simulator X* (Sport/Training, 2006), *Assassin´s Creed* (Action, 2007), *Bioshock* (Ego-Shooter, 2007), *Grand Theft Auto IV* (Action-Adventure, 2008), *Uncharted 2* (Action-Adventure, 2009), *Mass Effect 2* (Action-Rollenspiel, 2010), *Dead Space 2* (Shooter, 2011).⁶⁶⁸

Die letzten Entwicklungen kommen durch spektakuläre visuelle Effekte mit Motion Capture-Technik,⁶⁶⁹ die einen Realismus ermöglicht, der dem Film vergleichbar ist

⁶⁶⁷ Seit einigen Jahren werden vermehrt kostenfreie Online-Rollen-Spiele angeboten. Die Betreiber verlangen keine monatliche Gebühr sondern finanzieren sich durch den Verkauf von Items oder beteiligen sich am Umsatz virtueller Güter und Dienstleistungen.

Vgl. Gamers Free Play, URL: <http://free2play.gamers.at/> [16.03.2012].

Vgl. Pfeiffer, Alexander: MMORPGs 4 free?, in: Gamers.at. Das österreichische PC-Spielemagazin, 12/2008, S. 24.

Vgl. Funke, Alexander: Die Geschichte der Videospiele. Games aktuell Sonderheft, 2009, S. 30-33.

Vgl. Wirsig, 2003, S. 478.

⁶⁶⁸ Über die Akzeptanz von Games bei Spielern und im Verkauf informiert seit 1999

gamerankings.com. Aufgesplittet in Plattformen werden die besten und die schlechtesten Spiele aufgelistet.

Gamerankingscom, URL: <http://www.gamerankings.com/> [Stand: 29.02.2012].

Vgl. Gieselmann, Hartmut: 100 Meisterwerke. Die besten Spiele für PS2, PS3, PSP, DS, Wii, Xbox 360 sowie PC, in: c't medien. Spielkonsolen, 1/2009, S. 49-121.

⁶⁶⁹ Es lässt sich anhand der Motion Capture-Technik zeigen, wie Game und Film oder Film und Game visuell einander ähnlicher werden. Mit der Motion Capture-Technik werden die aufgenommenen Bewegungsabläufe auf computergenerierte Figuren übertragen. Zwei Beispiele: In den Games der Sportreihe FIFA werden Stars zu perfekt aussehenden Avataren, die von ihren Originalen kaum zu unterscheiden sind und zusätzlich erfreut ein realistischer 3D-Rasen die Gamer.

Im Action-Adventure *Assassin´s Creed II* werden die Kampfszenen von einem Schauspieler vorab gespielt und aufgenommen.

Referenzkinofilme sind *Matrix* (Trilogie, 1999-2003), *Der Herr der Ringe* (Trilogie, 2001-2003), *Avatar* von James Cameron (2009), die Fortsetzung von *Tron* (*Tron Legacy*, 2010) oder auch *Tim und Struppi* (*Das Geheimnis der Einhorn*, 2011).

Den Stand der aktuellen MC-Technik zeigt der Trailer *The Making-of KARA* von Quantic Dream (u.a. *Heavy Rain*). Schauspielerinnen werden mit dem neuen „full-performance capture“-Verfahren aufgenommen, d.h. 65 Kameras nehmen jede Bewegung und Geste auf, die zusammen mit der Stimme unterschiedslos zusammengeführt werden. Realismus auf diesem Niveau kann nur für Großproduktionen verwendet werden. In diesem Fall steht Sony Computer Entertainment dahinter.

(Referenzwerk: *Heavy Rain*,⁶⁷⁰ 2010) - was auf die ähnlich Produktionsweise von Film und Game verweist⁶⁷¹ - und visuell aufwendige Sequenzen (Computer Generated (CG)-Cutszenes)⁶⁷², die von den Entwicklern produziert und als Videodatei im Spiel integriert werden.

Neben der visuellen Erscheinung wird die Darstellung auch physikalisch realistischer. Formel-1-Rennautos im Game *F1 2011* zeichnen sich durch realistisches Fahrverhalten aus, indem der Spieler deutlich merkt, wie sich in Kurven „das Gewicht des Wagens verlagert“. Technische Neuerungen im Regelwerk der Formel 1 wurden ebenfalls berücksichtigt: DRS (Drag Reduction System) erlaubt durch das Flachstellen

Details über den Einsatz der gezeigten Möglichkeiten in einem der kommenden Spiele sind nicht bekannt.

Vgl. Richter, 2008, S. 135, 203, 205-208.

Vgl. Amon, Alexander: FIFA 12. Der König im Exil ... PES 2012. ... gegen des Kaisers neue Kleider., in: Gamers.at. Das Österreichische PC-Spielemagazin, 36/2011, S. 47.

Vgl. o.V.: FIFA 12: Video von den Motion-Capture-Aufnahmen (09.08.2011), Online unter URL: http://www.gamezone.de/news_detail.asp?nid=101043, [Stand: 05.03.2012].

Vgl. o.V.: The Gadget Show: Assassins Creed 2 Motion Capture (14.10.2009), URL: <http://www.youtube.com/watch?v=lxJrhynIN8> [Stand: 05.03.2012].

Vgl. Zsolt, Wilhelm: Making of „Kara“ zeigt Videospiele-Entwicklung von morgen (22.03.2012), Online unter URL: <http://derstandard.at/1332323518656/Video-Making-of-Kara-zeigt-Videospiel-Entwicklung-von-morgen> [Stand: 03.04.2012].

Vgl. Zsolt, Wilhelm: "Heavy Rain"-Studio beeindruckt mit neuer Spiel-Technologie (08.03.2012), Online unter URL: <http://derstandard.at/1330390719269/PS3-Heavy-Rain-Studio-beeindruckt-mit-neuer-Spiel-Technologie> [Stand: 03.04.2012].

Vgl. Quantic Dream's "Kara": Behind the Scenes (21.03.2012), Online unter URL: http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=mSnFN8Ja58s [Stand: 03.04.2012].

⁶⁷⁰ Für einen Eindruck empfiehlt sich die offizielle Website des Spiels:

Heavy Rain, URL: <http://www.heavyrainps3.com> [Stand: 01.03.2012].

Der Versuch die Entscheidungsstrukturen von Heavy Rain als interaktive Spielgeschichte zu erzählen, in der der Leser die Entscheidungen des Protagonisten Ethan Mars bestimmt hat Oliver Klatt vorgenommen.

Vgl. Klatt, Oliver: Heavy Rain, in: GEE. Love for Games, 52/2010, S. 30-34.

⁶⁷¹ Neben einer gemeinsamen technischen Basis beschäftigen sich Spielentwickler in ihren Studios mit ähnlichen Aufgaben und sind mit ähnlichen Kosten konfrontiert. Dazu Steven Poole: „Just as a film is a collaborative effort between many different specialists-director, cinematographer, actors, composer, set designer, costumier, dolly grip, best boy and so forth-so videogame ´studios` today employ concept designers, animators, 3D artists, tool developers, programmers, composers, writers, character designers and a host of other experts in relatively hermetic fields. The first stage in development of a videogame at British designers Core, for example, consists of the writing of several hundred pages of a ´Game Design Document`, which is rather like a (nonlinear) script for a film: the game's characters are introduced through drawings and verbal sketches; the gameplay concept is elaborated; and example situations are described. A top game will now take around two years to develop, with a budget of anything up to tens of millions of dollars - which is Hollywood blockbuster money. And the rewards can be equally impressive.“

Poole, Steven: Trigger Happy. Videogame and the Entertainment Revolution. 2007, S. 133-134. Trigger Happier (20.11.2007), Online unter URL: <http://stevenpoole.net/blog/trigger-happier/> [Stand: 13.10.2012].

⁶⁷² Dass Cutszenes (Cut-Scenes) für den Verlauf des Spiels nicht unproblematisch sind, merkt Jesper Juul an. Für ihn handelt es sich dabei um ein „non-game element“, das den Spieler vom eigentlichen, nämlich dem Spielen, abhält. Er anerkennt aber die Wichtigkeit der Cutszenes als Informationsgeber für den Spieler.

Vgl. Juul, 2005, S. 135.

des Heckspoilers zeitliche begrenzte Geschwindigkeitserhöhungen und KERS (Kinetic Energy Recovery System) erhöht den Speed bei der Fahrt aus den Kurven.⁶⁷³

Wie oben angedeutet, ersparen Verbesserungen dieser Art der Branche jedoch schon seit einigen Jahren nicht den Vorwurf fehlender neuer Inhalte und fehlender Kreativität beim Gameplay. Statt neuer Ideen werden erfolgreiche Titel weiterentwickelt und mit neuer Versionsnummer veröffentlicht.⁶⁷⁴

David Cage, Gamedesigner und Leiter des Entwicklungsstudios Quantic Dream: "In den letzten 20 Jahren hat sich bei Videospiele nicht viel getan. Die meisten haben keinen tieferen Sinn und sagen nichts aus. Gewalt ist meist ihr einziges Motto".⁶⁷⁵

Und tatsächlich kommen neue Impulse für den Spielmarkt in den letzten Jahren über neue Eingabegeräte (Wii, Kinect oder Move)⁶⁷⁶, die Maus und Tastatur durch Bewegungscontroller und Gesten ersetzen sollen. Speziell für diese Geräte

⁶⁷³ Posch, Johannes: F1 2011. Wenn der Berg nicht zum Propheten kommt ..., in: Gamers.at. Das Österreichische PC-Spielemagazin, 36/2011, S. 41.

⁶⁷⁴ Marc Hofer: „Kein Risiko eingehen, Altbewährtes fortsetzen“ (2007).

Nadja Iglar: „Innovation ist bei Videospiele derzeit Mangelware, viele Games sind oft nur Varianten bewährter Spielkonzepte.“ Der „Ruf nach mehr intellektuellem Tiefgang für Spiele [wird] immer lauter“ (2009).

Marc Hofer in der Süddeutschen Zeitung: „Computerspiele werden immer realer - und immer langweiliger. Weil es kaum frische Ideen für Spielkonzepte gibt, setzen die Hersteller vor allem auf Grafikleistung und verlieren dabei den Spieler aus den Augen.“ Die ökonomisch fundierte Erklärung liefert Chris Taylor, Gamedesigner: „Spiele zu produzieren kostet viel Geld. Da will niemand was riskieren. Erst wenn Firmen genug mit ihren Spielen verdient haben, könnten sie sich an innovative Titel wagen.“ Und Ed Barton, Analyst bei Screen Digest: „Wundervolle, innovative Titel werden von den Konsumenten ignoriert, während altbekannte Titel mit nur minimalen Verbesserungen einen Verkaufserfolg liefern“.

Chris Taylor und Ed Barton zitiert nach Marc Hofer.

Hofer, Marc: Nichts Neues, nirgends (20.04.2007), Online unter URL:

<http://www.sueddeutsche.de/digital/zukunft-der-computerspiele-nichts-neues-nirgends-1.833893> [Stand: 01.03.2012].

Iglar, Nadja: Mehr Herz und Hirn für Videospiele (21.08.2009), Online unter URL: <http://www.fuzo-archiv.at/artikel/1624676v2> [Stand: 01.03.2012].

⁶⁷⁵ David Cate zitiert nach:

Iglar, Nadja: Mehr Herz und Hirn für Videospiele (21.08.2009), Online unter URL: <http://www.fuzo-archiv.at/artikel/1624676v2> [Stand: 01.03.2012].

⁶⁷⁶ Die drei führenden Hardwarehersteller versuchen, mit neuen Controllerkonzepten Spielen für Jedermann interessant zu gestalten. Microsoft mit seinem System Kinect, Sony mit Move sowie Nintendo mit seiner Wii, aktivieren den Spieler vor dem Bildschirm und nehmen ihm Tastatur und Maus weg. Kabellose Bewegungs-/Navigationscontroller (Wii, Move) und Gesten (Kinect) genügen, um Veränderungen im Spiel zu bewirken. Die Möglichkeiten scheinen unbegrenzt und Tests lassen Großes hoffen. Bislang wurde aber noch kein Spiel veröffentlicht, das diese wirklich ausloten kann. Wirtschaftlich besonders erfolgreich ist die Nintendo Wii mit ihren einfachen, kurzen im Mehrspielermodus verwendbaren Unterhaltungsspielen (z.B. Wii Sports).

Vgl. Gogolin, Heiko: Umschwung, in: GEE. Love for Games, 55/2010, S. 49-50.

Vgl. Grohé, Moses: Fass mich nicht an, in: GEE. Love for Games, 55/2010, S. 51-52.

Vgl. Scherz, Florian: Kinect for Windows. Selbst entwickeln mit Kinect, in: Gamers.at. Das Österreichische PC-Spielemagazin, 36/2011, S. 12.

entwickelte Spiele werden auch Active Games genannt. Der Einsatz von Gesten- und Bewegungskontrollern soll und wird auf neue und bestehende Spiele ausgeweitet. Daneben gibt es eine Wiederentdeckung von einfachen Spielen unter der Bezeichnung Social Games, die im Browser schnell und zwischendurch gespielt werden können (z.B. *FarmVille*). Zusätzlich wird intensiv auch mobil gespielt via Apps (also ohne dezidiertes Spielkonsolen) am Smartphone oder Tablet (z.B. *Doodle Jump*).⁶⁷⁷

Wo jedoch neue Ideen für Games entwickelt werden, sind Independentstudios wie thatgamecompany, deren Spiele neue Genres eröffnen, für die es Bezeichnungen wie Non-Game oder Emotional-Game gibt. Diese sind für die weitere Verortung von Second Life als Computerspiel von besonderer Bedeutung und werden anschließend diskutiert.

5.2.2.3 Exkurs: The new arcade & zurück zum Faustkeil

Aufwendige und komplexe Spiele stehen für stationäre Spielkonsolen und PCs zur Verfügung. Eine Tendenz zur kurzen einfachen Spielen lässt sich für Smartphones und Tablets erkennen.

In den letzten Jahren ist der Markt der Hardwareanbieter konstant geblieben. Ein überschaubarer Kreis bietet (mit Ausnahme bei den Smartphones) geeignete Geräte an:

⁶⁷⁷ Die Attraktivität solcher Spiele ist an den Teilnehmerzahlen ablesbar. *FarmVille*, als Spiel auf Facebook platziert, verzeichnet 2012 immerhin noch 28.400.000 monatliche Nutzer (2009 waren es 67 Millionen).

FarmVille, ein Farm-Simulationsspiel, fordert den Spieler durch seine Einfachheit in der Bedienung und einer in Echtzeit ablaufenden Entwicklung, zur permanenten Aktivität auf. Die als „Farmholiker“ (Pumhösl) bezeichneten Hobbyfarmer verbringen viel Arbeits- und Freizeit auf ihrer virtuellen Landwirtschaft: „Ab Stufe 24 habe ich aufgehört. Zu zeitintensiv. Ich habe jedesmal eine halbe Stunde (Arbeitszeit, Anm. d. Verf.) gebraucht, um meine Farm zu betreuen“. Oder: "Am Schluss habe ich meinen Tagesrhythmus den Erntearbeiten untergeordnet, nicht mehr umgekehrt." Die Echtzeit des Spiels gibt vor, wann was gemacht werden muss.

Pumhösel, Alois: Die Welt will Erdbeermilch. Facebook-Spiel „Farmville“: Die nächste Pandemie, in: Der Standard vom 28./29. November 2009, S. 24.

Vgl. Nutzerzahlen von FarmVille:

AppData (01.03.2012), Online unter URL: <http://www.appdata.com/apps/facebook/102452128776-farmville> [Stand: 01.03. 2012].

Nussbaumer, Niki: Unsere kleine virtuelle Farm, in: Kurier, Mein Sonntag Kurier vom 29. November 2009, S. 4-5.

- Personal Computer (Windows, Linux) und Apple/Mac
- stationäre Konsole: Sony PlayStation 2 + 3, Microsoft Xbox 360, Nintendo Wii
- mobile Konsole: Nintendo DS (und Varianten), Sony PSP + PSV, Apple iPod Touch (keine ausschließliche Spielkonsole)
- Mobiltelefon/Smartphone
- Tablets: Apple, Samsung

Mit dem Spielen auf den mobilen Devices Smartphone und Tablets ist eine neue Kundengruppe, die Gelegenheitsspieler, erschlossen worden. Sie wollen ohne lange Anleitung, möglichst intuitiv rasche Ergebnisse erzielen. Die Spiele dazu werden Casual Games bzw. Social Games bezeichnet und können als App auf das Gerät heruntergeladen werden.

Das Spielen auf dem Mobilgerät wird nicht zuletzt deshalb als das neue Arcade-Spielen bezeichnet. „In 1982 playing a video game meant a trip to the arcade with a fistful of quarters. In 2012 playing a video game increasingly means turning on an iPad. The 99¢ download has become the new quarter drop [...]“. Bestätigt wird das von Owen Rubin, einem Atari-Entwickler, der Anfang der 1980er Jahre das „Golden-Age“ mitgestaltete: „The iPad and the iPhone – they’re the new Arcade“.⁶⁷⁸

Die Vereinfachung mag ein Schritt zurück sein, der von Andreas Rosenfelder als „wohlkalkulierte Rückkehr zum Archaischen“ bezeichnet wird. Die Wii mit ihrer kindlichen Darstellung der Figuren, die einer „grafische[n] Komplexität von Lego-Männchen“ entspricht, der simplen Anwendung und dem Bewegungscontroller, der so gut in der Hand liegt wie ein „Faustkeil im Paläolithikum“ - dabei genauso „universell“ einsetzbar“ ist - rücken vor allem eines in den Mittelpunkt: das intuitive Spielerlebnis.⁶⁷⁹

5.2.3 Computerspielforschung

⁶⁷⁸ Fisher, Adam: Hot-Tube Time Machine. Atari’s all-star game designers aim for a sequel, in: Time, 27.02.2012, S. 44.

Als prototypisches Beispiel dient *Angry Bird*, von Rovio 1999 veröffentlicht, wurde es bislang, über alle Plattformen hinweg, über 500 Millionen Mal heruntergeladen.

⁶⁷⁹ Rosenfelder, Andreas: Spieler, zur Sonne, zur Freiheit, in: c’t medien. Spielkonsolen, 1/2009, S. 10.

Das Computer- bzw. Videospiel als noch junge Spielform hängt eng mit der Entwicklung ihrer Plattformen zusammen und kann im Verhältnis dementsprechend auf keine sehr lange Geschichte zurückblicken. Das digitale Spiel rückt erst in den 90er Jahren des 20. Jahrhunderts verstärkt in das Blickfeld der Spielforscher. Es bildet sich der junge interdisziplinäre Forschungszweig der Ludologie heraus. In einer um die Jahrtausendwende intensiv geführten Diskussion mit den Narratologen, die das Computerspiel primär als Text interpretieren, verwendet man Alternativ in der Folge den neutralen Begriff der Game Studies.

5.2.3.1 Spiel ≠ Game

Das Spiel wird gesellschaftlich als Teil der eigenen Entwicklung primär in der Kindheit verortet und damit indirekt abgewertet. Zusätzlich wird Spiel im Sprachgebrauch in unterschiedlichen Zusammenhängen verwendet (vom Kartenspiel bis zum Spiel der Natur und des Lebens), die eine eigenständige Beurteilung zumindest erschweren. Andererseits zeigt die Omnipräsenz des Wortes Spiel in der Alltagssprache seine offensichtliche Bedeutung für das Leben.

Die Problematik liegt im Wort Spiel selbst begründet. Dieses kann im Deutschen – unabhängig von den inhaltlichen Bedingungen – für viele Dinge stehen. Die Beschäftigung mit dem Computerspiel erzwingt jedoch eine klare Bedeutungsunterscheidung des Wortes Spiel in unterschiedlichen Sprachen. Huizinga hat schon in *Homo Ludens* die semantischen Differenzen von Spiel im Verständnis unterschiedlicher Völker, Regionen und Sprachen der Welt behandelt.⁶⁸⁰ Der für diese Arbeit wesentliche Unterschied liegt in einem Aspekt der Alltagssprache und meint die Denotation von Spiel im Deutschen im Gegensatz zur englischen Übersetzung in Game und Play. Play wird dem (kindlichen), unabhängigen, kreativen Spiel zugeschrieben. Game steht im Gegensatz dazu für ein von Regeln geleitetes Spielen.

⁶⁸⁰ Huizinga hat Spiel in seiner Entwicklung im Griechischen, im Sanskrit, im Chinesischen, im Japanischen, in romanischen und germanischen Sprachen untersucht. Seine Ergebnisse zeigen, dass es nicht nur Kulturen gibt, in denen es für den Begriff Spiel im heutigen Verständnis gar kein Equivalent gibt und andererseits es Sprachen gibt, im Besonderen Englisch, in dem es zwei Wörter (play und game) dafür gibt.
Vgl. Huizinga, 1939/2006²⁰, S. 37-56.

Lexikalisch lässt sich diese Unterscheidung treffen, dennoch stößt sie an Grenzen. Wie Gonzalo Frasca mit Verweis auf Daniel Vidart aufzeigt, gibt es sehr wohl Play-Varianten, die definierte Regeln haben. Sein Beispiel: wenn ein Kind beschließt, einen Piloten zu spielen und sich daran hält. Selbstverständlich kann das Kind das jederzeit ändern. Aber bis dahin gilt die Regel, es wird Pilot gespielt und nicht etwa Arzt. Das führt Frasca zu den Ergebnissen von Andre Lalande, für den sich Play und Game nicht durch das Vorhandensein von Regeln definiert, sondern durch das Ergebnis des Spiels. Während Games Resultate liefern, die Gewinner und Verlierer bzw. Sieg oder Niederlage heißen, gibt es solche im Play nicht.⁶⁸¹

Auch Jesper Juul, einer der bedeutendsten Ludologen der Zeit, fühlt sich in der unpräzisen sprachlichen Situation unwohl. Er verweist zurecht auf die Problematik, dass es neben der Tatsache, dass weder im Französischen, noch Spanischen diese Zweiteilung zu finden ist, auch die grammatikalische Eigenheit von Game und Play das sprachliche Problem nicht einfacher macht, denn Play und Game können sowohl hauptwörtlich, als auch als Zeitwort verwendet werden. Was bleibt, ist die Unmöglichkeit, auf rein sprachlicher Ebene den Begriffen beizukommen,⁶⁸² aber dafür exakt zu wissen, was ein Computerspiel u.a. auszeichnet: die Regeln.⁶⁸³

„To clarify, the focus here is on the set of games that we can describe as rule-based game.“⁶⁸⁴

In der deutschsprachigen Computerspielforschung finden sich vergleichbare Ansätze – d.h. Games als Untermenge von Play zu betrachten:

Friedrich Krotz:

„Computerspiele sind [...] aus einer theoretischen Perspektive einerseits als *Computerspiele* Spiele, andererseits sind sie als *Computerspiele* eine besondere Klasse von Spielen, die eben mit Hilfe des Computers stattfinden. Als *Computerspiele* sind sie Teil des komplexen Begriffsfelds 'Spiel'.“⁶⁸⁵

⁶⁸¹ Frasca, Gonzalo: Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative (1999), Online unter URL: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> [Stand: 02.03.2012].

⁶⁸² Juul hat festgestellt, dass umgangssprachlich Games als Untermenge von Play verwendet wird („see games as subset of play“).

Vgl. Juul, 2005, S. 28-29.

⁶⁸³ Vgl. Juul, 2005, S. 28-29.

⁶⁸⁴ Juul, 2005, S. 29.

⁶⁸⁵ Krotz, 2008, S. 27.

Carsten Wunsch und Bastian Jenderek:

„Wir werden Computerspiele im Folgenden als eine spezielle Form von ‘Spiel’ betrachten.“⁶⁸⁶

Weshalb sich eine weitere Diskussion über das Begriffspaar an dieser Stelle erübrigt.

5.2.3.2 Was ein Computerspiel ausmacht und der Diskurs darüber

Der britische Schriftsteller und Regisseur Clive Barker, der auch an Computer-Games mitgearbeitet hat, beschreibt das ideale Game als eines, das Theater, Literatur und das freie Spiel der Entscheidung in sich vereint:

„[...] a game that has the drama of theater and the narrative complexity and emotional impact of a novel, but still has all the things a game gives you: making your own path, never being the same game twice.“⁶⁸⁷

Was macht das Wesen des Computerspiels nun aus? Wie kann eine Definition von Computerspiel formuliert sein?

Jesper Juul nennt folgende Merkmale: Computerspiele sind regelbasierend; liefern unterschiedliche, aber exakt beschreibbare Ergebnisse; die Ergebnisse können positiv wie negativ sein; Herausforderungen, Konflikte und Interaktivität fordern zum Spiel auf, das bei Einsatz des Spielers Ergebnisse liefert („the game contract“); das Spiel kann Auswirkungen haben auf das „real-life“ oder auch nicht – das ist Vereinbarungssache.⁶⁸⁸

Ein Computerspiel ist für Juul:

„A game is a rule-based formal system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels attached to the outcome, and the consequences of the activity are optional and negotiable.“⁶⁸⁹

⁶⁸⁶ Wunsch/Jenderek, 2008, S. 44.

⁶⁸⁷ Clive Parker zitiert nach:

Semel, Paul: Clive Barker Interview (o.E.), Online unter URL:

http://www.svenlib.sandy.ru/clivebarker/inter%5C00_dec_game.htm [Stand: 13.10.2012].

⁶⁸⁸ Juul, Jesper: The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness (11/2003), Online unter URL: <http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/> [Stand: 05.03.2012].

⁶⁸⁹ Juul, Jesper: The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness (11/2003), Online unter URL: <http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/> [Stand: 05.03.2012].

Die Ausführungen von Juul waren und sind prägend für das gesamte Forschungsgebiet. Die Frage jedoch, ob damit die Definition für Games formuliert wurde, muss verneint werden. David Buckingham referiert auf Juul und nennt das Simulationsspiel *Die Sims* als Beispiel, das aus der Definition fällt, weil es keine Ergebnisse liefert.⁶⁹⁰ In Berufung auf Huizinga und Caillos fehlt ihm auch die Dimension der Unabhängigkeit vom „ordinary life“. Der Versuch seinerseits, das Computerspiel zu definieren, endet in einer Aufzählung von Merkmalen, die der Diversität des Untersuchungsgegenstandes entsprechen. Zu einer finalen Formulierung kommt er jedoch nicht und bezweifelt auch den Wert einer solchen – sollte es sie überhaupt geben. Er sieht mehr Erfolg in der Beschreibung von Genres als im Versuch, das Computerspiel insgesamt in eine Erklärung bringen zu wollen.⁶⁹¹

Salen/Zimmerman argumentieren zwar nicht gegen die Richtigkeit der Definition von Juul, sehen aber das Problem ganz allgemein im Versuch einer Definition, weil diese immer Schwächen und Mängel aufweisen und Ausnahmen zulassen muss.⁶⁹² Darum stellt sich für sie, wie auch für Buckingham, nicht die Frage, wie eine Definition aussehen könnte, sondern wie eine solche nutzbringend eingesetzt werden kann. Der beste Einsatz einer Definition ist die Möglichkeit, sie als Basis für einen Diskurs zu verwenden. Damit bleibt die Frage, worum es bei/in Games eigentlich geht, lebendig. Das Resultat kann dann helfen die eigene, vorgefasste Meinung, zu überdenken.⁶⁹³

⁶⁹⁰ Ergänzend kann an dieser Stelle noch das Aufbausimulation *Minecraft* genannt werden. 2009 in einer Betaversion veröffentlicht erlebt der Spieler aus der Ego-Perspektive eine Welt aus Würfeln, die er nach eigenen Vorstellungen verändern und verbauen kann. Das Spiel kommt ohne klar definiertes Ziel aus: „Minecraft is a game about placing blocks to build anything you can imagine.“ Und als Herausforderung stellen sich dem Spieler computergesteuerte Zombies (sogenannte NPC, none player- character): „At night monsters come out, make sure to build a shelter before that happens.“ Zitiert nach:

Minecraft, URL: <https://minecraft.net/> [Stand: 13.10.2012].

Vgl. Minecraft Wiki (06.10.2012), Online unter URL: <http://de.minecraftwiki.net/wiki/Hauptseite> [Stand: 12.10.2012].

⁶⁹¹ Buckingham, 2008, S. 10.

⁶⁹² Fragen, die behandelt werden und die laufend neue Aspekte zum Thema Games aufwerfen, können sein: Geschichtsschreibung von Games, Game Design, Computer Game-Based Learning, kognitive Effekte von Games, der Einsatz von künstlicher Intelligenz in Games, Erzählstrukturen in Games, Games und Leben, Games und Gender usw. Damit sei wieder auf das umfassende Gebiet der Game Studies rekurriert.

⁶⁹³ Salen/Zimmerman: „There may never be a definitive answer to the question, ‘What is a game?’ but that’s perfectly all right with us. Definitions are concepts that do work [...] in using definitions to refashion our preconceptions of games, we can open up new spaces to see what games are, what they should be, and what they might become.“

Salen/Zimmerman, 2006, S. 80.

5.2.3.3 Ludologie vs. Narratologie – wenn zwei sich streiten ...

Wie schon festgehalten, erreichte die Computerspielforschung in der Frage, was ein Game ausmacht, Ende des 20ten Jahrhunderts mit dem Streit zwischen Ludologen und Narratologen einen ersten Höhepunkt.

Die Begriff der Ludologie wird Gonzalo Frasca (1999) zugeschrieben, der sich in einem wesentlichen Artikel dem akademischen Diskurs der Ludologen mit den Narratologen widmet (*Ludology meets Narratology*). Tatsächlich taucht der Begriff, nach Recherchen von Jesper Juul schon 1996 im USENET (siehe Kapitel 3) auf und wird das erste Mal 1982 von Mihály Csíkszentmihályi in seinem Artikel *Does being human matter? On some interpretive problems of comparative ludology* verwendet.⁶⁹⁴

Im Zentrum des Richtungsstreits der Ludologen mit den Narratologen steht die Frage nach den geeigneten Untersuchungsmethoden, um das Computerspiel zu analysieren. Dabei verwehren sich die Ludologen gegen ein Instrumentarium, das aus der Literaturanalyse übernommen wurde und das Spiel als Text betrachtet. Für Narratologen steht Text für ein Generalkonzept von Kommunikation zur Sinnkonstruktion. Diesem Verständnis folgend werden auch Theater, Film oder ein Spiel wie Schach als Erzählform - weil Kommunikation - aufgefasst. Eine wesentliche Vertreterin dieser Gedankenrichtung war Janet H. Murray mit ihrem Werk *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace* (1997). Sie vertritt die These, dass neue Medien auch neue Erzählweisen hervorbringen:

„While linear formats like novels, plays, and stories are becoming more multiform and participatory, the new electronic environments have been developing narrative formats of their own.“⁶⁹⁵

Dem kann sich auch das Computerspiel nicht entziehen, denn das Computerspiel basiert auf geschriebenen Geschichten:

⁶⁹⁴ Frasca, Gonzalo: Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative (1999), Online unter URL: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> [Stand: 02.03.2012].

Mihály, Csíkszentmihályi: Does being human matter? On some interpretive problems of comparative ludology. In: Behavioral and Brain Sciences, Vol. 5, No. 1, 1982.

⁶⁹⁵ Murray, 1999², S. 51.

„The largest commercial success and the greatest creative effort in digital narrative have so far been in the area of computer games.“⁶⁹⁶

Detailliert und sehr fundiert arbeitet Britta Neitzel in ihrer Dissertation über narrative Strukturen in Computerspielen. Sie anerkennt den prinzipiellen Unterschied zwischen Spielen und Erzählen: „Wo erzählt wird, wird nicht gespielt, und wo gespielt wird, wird nicht erzählt“. Und weiter: „Eine Erzählung erzählt eine Handlung, im Spiel jedoch werden Handlungen ausgeführt. Erst wenn das Spiel zu Ende ist, kann von ihm erzählt werden.“⁶⁹⁷ Damit ist die Unterschiedlichkeit aber nicht endgültig besiegelt. Neitzel denkt das Erzählen weiter, um in Verweis auf Wittgenstein die Sprache selbst als Sprachspiel zu bezeichnen und damit als sprachliche Handlung. Das Erzählen wird zum performativen Akt, die Erzählung ist die Struktur dafür.

Unter den Ludologen ist es besonders Jesper Juul, der sich gegen Murrays Ideen ausspricht und eine eigenständige „theory of games“, unabhängig von Narratologie oder Dramaturgie fordert.⁶⁹⁸

⁶⁹⁶ Murray, 1999², S. 51.

⁶⁹⁷ Neitzel, 2000, S. 9.

Einen interessanten Aspekt in die Diskussion zwischen Narratologen und Ludologen bringt Mela Kocher ein, die einen ludologischen Typenkreis entwickelt hat, der hilft, ludologische und narratologische Zugänge zu unterscheiden.

Vgl. Kocher, 2006, S. 33.

⁶⁹⁸ „[...] we need a separate theory of games. We need a theory that isn't just interactive bits and pieces tacked on to narratology or dramaturgy.“

Juul, Jesper: What computer games can and can't do (08/2000), Online unter URL: <http://www.jesperjuul.net/text/wcgacad.html> [Stand: 02.03.2012].

„That computer games and narratives are very different phenomena and, as a consequence, any combination of the two, like in "interactive fiction", or "interactive storytelling" faces enormous problems. [...] But computer games are not narratives. Obviously many computer games do include narration or narrative elements in some form.“

Jesper Juul hält in einer Tabelle die wesentlichen Unterschiede fest:

Narratives	Computer games
Fixed sequence	Flexible sequence
Variable speed (usually compressed)	Fixed speed
Story/discourse	Program/material
Past	Present
Needs human or anthropomorphic actors	Can be abstract
Narrative desire	Desire for understanding and performance
Consume once	Play many times

Abbildung 8: Verhältnis von Narrativität und Computerspiel

Er führt technische Herausforderungen an, die es schwer machen, komplett immersive Umgebungen herzustellen, um dem Spieler eine „well formed story“ bieten zu können. Auch bezweifelt er, dass die Spielerfahrung in einer gut erzählten Geschichte interessanter sein kann.⁶⁹⁹ Darum wendet er sich gegen ein Hineininterpretieren von Bedeutung und Erfahrung in Computerspiele: „Any game can potentially be *read* as an alegory of something else, but some readings will be more convincing than others.“⁷⁰⁰ Er billigt aber zu, „computer games contain narrative elements“ und „games and narratives share some structural traits“. Dennoch bleibt er bei seiner prinzipiellen Verneinung der Gleichsetzung von Narration und Game, weil es für den Spieler nur ein Jetzt geben kann und kein Vorher oder Nachher wie in einer Erzählung. Interaktivität und Erzählung zur gleichen Zeit sind nicht möglich, weil es keine „continuously interactive story“ gibt. Der Spieler ist, im Gegensatz zum Leser, ein Subjekt, das einerseits außerhalb des Spiels steht und andererseits aktiv eine Rolle im Spiel übernimmt.⁷⁰¹

Frasca kommt in seiner Untersuchung der Differenzen zwischen ludologischem und narratologischem Ansatz zu einer wesensbestimmenden Unterscheidung: Ludus

Juul, Jesper: A Clash between Game and Narrative (11.2008), Online unter URL: http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html [Stand: 02.03.2012].
Abbildung modifiziert entnommen: Juul, Jesper: A Clash between Game and Narrative (11.2008), Online unter URL: http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html [Stand: 02.03.2012].

⁶⁹⁹ „Jante Murray’s book *Hamlet on the Holodeck* (1997) describes the similar utopia of a holodeck – a completely immersive and transparent environment in which a user/player can engage in a well formed story. While this is in itself an overwhelming technical challenge, the logical problem is that there is no compelling argument demonstrating that a well formed ‘narrative’ would be a more interesting player experience.“

Juul, 2005, S. 16.

⁷⁰⁰ Juul zeigt am Spiel Tetris, wie seiner Meinung nach Murray mit ihrer Interpretation falsch liegt: „Jean Murray has famously read Tetris like this: ‘a perfect enactment of the overtasked lives of Americans in the 1990s-of the constant bombardment of tasks that demand our attention and that we must somehow fit into our overcrowded scheduls an clear off our desks in order to make room for the next onslaught’ (1997, 144). When we consider that Tetris is a Russian game, Murray’s reading does not say that Tetris intended as a comment on American lives or that Tetris is a comment on American lives, but only that it is possible to make this allegorical reading. Any game can potentially be read as an allegory of something else, but some readings will be more convincing than others.“

Juul, 2005, S. 133.

⁷⁰¹ „There is an inherent conflict between the now of the interaction and the past or ‘prior’ of the narrative. You can’t have narration and interactivity at the same time; there is no such thing as a continuously interactive story. [...] The relations between reader/story and player/game are completely different - the player inhabits a twilight zone where he/she is both an empirical subject outside the game and undertakes a role inside the game.“

Juul, Jesper: Games Telling stories? A brief note on games and narratives, in: *GameStudies*. The international journal of computer game research, Vol. 1, No. 1. (01.07.2001), Online unter URL: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> [Stand: 02.03.2012].

steht für eine Menge von Handlungsentscheidungen/Möglichkeiten, Narrativ hingegen steht für eine Kette von Ereignissen. Zur ganzheitlichen Betrachtung von Spielen haben beide Positionen ihre Berechtigung. Sie ergänzen einander eher als einander zu ersetzen.⁷⁰²

5.2.3.4 ... freut sich der Dritte: Game Studies

*“Video games are a new art form.
That is one reason why now is
the right time for game studies.”*
James Paul Gee⁷⁰³

Aus dem Streit zwischen Narratologen und Ludologen entstand eine beide Seiten inkludierende, wissenschaftliche Richtung, die sich unter dem Begriff der Game Studies inhaltlich umfassend und transdisziplinär mit dem Phänomen der Computerspiele beschäftigt.

Espen Aarseth verortet den Beginn der Games Studies im Jahr 2001. Aufbauend auf eine Vielzahl verschiedener akademischer Forschungsrichtungen, die sich mit dem Spiel in seiner Vielfalt schon bisher beschäftigt haben,⁷⁰⁴ kommt mit dem Beginn des neuen Jahrtausends die Dachmarke Game Studies hinzu, die unter sich vereint, was bislang versprengt erarbeitet wurde. Aus seiner Sicht lässt sich das Untersuchungsgebiet in sechs Teilgebiete splitten, die ihrerseits aber noch unterteilt und ergänzt werden können und müssen:

- „Game Ontology (Ludology)
- Game Criticism & History
- Serious Games (Learning Games, Persuasive Games, Advergaming)
- Game Sociology, Economics, and Ethnography
- Game Design Theory

⁷⁰² „Thus, we cannot claim that ludus and narrative are equivalent, because the first is a set of possibilities, while the second is a set of chained actions.“

Frasca, Gonzalo: Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative (1999), Online unter URL: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> [Stand: 02.03.2012].

⁷⁰³ Gee, James Paul: Why Game Studies Now? Video Games: A New Art Form, in: Games and Culture, Vol. 1, No. 1, 2006, S. 58, Online unter URL: <http://free.ebooks6.com/Why-Game-Studies-Now-Video-Games-A-New-Art-Form-download-w6958.pdf> [02.12.2012].

⁷⁰⁴ Aarseth zählt zu den traditionellen Forschungsrichtungen u.a.: Game Theory (Teilgebiet der Mathematik und Wirtschaftswissenschaften), Play Research (das Spiel von Kindern), Gaming and Simulation (Spiele für Lernzwecke erforschen), u.w.
Vgl. Aarseth, 2006, S. 17.

- Game Computer Science (AI, Visualization, Content Management, etc.)⁷⁰⁵

Die Unterschiedlichkeit der Bereiche machen es nicht leicht, „den Begriff Game Studies in einer fokussierten, alles umfassenden und produktiven Art und Weise zu nutzen“. ⁷⁰⁶ Dennoch wäre es für die Spiele, die Spieler, die Industrie und die Entwickler ein großer Vorteil, könnte man alle Wissenschaftsdisziplinen zusammenbringen, die sich mit den angeführten Bereichen der Game Studies beschäftigen. Die Hürde stellt die Komplexität des Spiels selbst dar, die eine Art künstlerischer Akt ist. James Paul Gee:

„This proactive production by players of story elements, a visual-motoric-auditorydecision-making symphony, and a unique real-virtual story produces a new form of performance art coproduced by players and game designers.“⁷⁰⁷

Den Versuch der Fokussierung unternimmt Danny Kringiel, der unter dem Eindruck der Weiterentwicklung der Computerspiele die von Aarseth getroffene Einteilung adaptiert und folgende Game Studies Schwerpunkte setzt:

- „Ludologie
- Narrativistische Ansätze
- Cyberdrama
- Filmanalytische Ansätze
- Game-Architektur
- Lernbezogene Ansätze“⁷⁰⁸

Er verspricht sich davon ein, wenn auch nicht vollständiges, doch zumindest „ganzheitlicheres“ Bild des Computerspiels auf Basis der gegenwärtig dominanten Teilbereiche zu erhalten.⁷⁰⁹

⁷⁰⁵ Vgl. Aarseth, 2006, S. 17-18.

⁷⁰⁶ Vgl. Aarseth, 2006, S. 18.

⁷⁰⁷ Für Gee ist das der Grund, sich mit Games Studies zu beschäftigen. Es müssen Analyseinstrumente entwickelt werden, die die Komplexität des Computerspiels fassen können: „We have as yet no useful tools for analyzing the elements that make up this art form. But it is a form that has the potential to integrate pleasure, learning, reflection, and expanded living in ways that we expect from art.“

Gee, James Paul: Why Game Studies Now? Video Games: A New Art Form, in: Games and Culture, Vol. 1, No. 1, 2006, S. 61, Online unter URL: <http://free.ebooks6.com/Why-Game-Studies-Now-Video-Games-A-New-Art-Form-download-w6958.pdf> [02.12.2012].

⁷⁰⁸ Kringiel, 2009, S. 26.

⁷⁰⁹ Auch Kringiel ist sich der Tatsache bewusst, mit seinen Schwerpunkten der Game Studies, nur den gegenwärtigen Stand der Diskussion zu reflektieren. Was eine zukünftige Veränderung inkludiert. So ist sein Punkt „Filmanalytische Ansätze“ ein nicht umstrittener. Sterbenz weist in seiner Arbeit auf die Problematik der Anwendung von filmanalytischen Methoden bei Games hin, die sich primär durch die Spielweise definieren, d.h. durch die aktive Teilnahme am Geschehen.

Kringiel, 2009, S. 26.

Vgl. Sterbenz, 2011, S. 11.

Diese Arbeit versucht in den nächsten Kapiteln, die Frage zu beantworten, welche Merkmale, Gestaltungsmittel, Genreeigenschaften und Regelstrukturen eines Computerspiels in Second Life zu finden sind.

5.2.4 Second Life ein Computerspiel?

Ist Second Life ein Computerspiel, ja oder nein? In einem, wie es Danny Kringiel formuliert, „vorwissenschaftlichen Sinn“,⁷¹⁰ ist es problemlos möglich, Second Life als Computerspiel zu bezeichnen. Die dafür herangezogenen Parameter wie Berichterstattung in einschlägigen Medien, Verwendung von Internet, Computer und Software treffen auf Second Life zu. Damit wurde aber natürlich nur die Oberfläche betrachtet. Um die Frage fundiert beantworten zu können, ist es notwendig, einen Anschluss vom allgemeinen Spielbegriff zum Computerspiel zu definieren. Die dafür notwendige Formulierung sollte möglichst allgemein und doch spezifisch genug sein. Im darauffolgenden Schritt kann Second Life einer Computerspielanalyse unterzogen werden und damit einhergehend sind Genrefragen zu behandeln, die erklären können, was Second Life nun tatsächlich ist und nicht ist.

5.2.4.1 Spiel -> Computerspiel -> Second Life

Wie im Abschnitt Spiel ≠ Game geschrieben, sehen Carsten Wunsch und Bastian Jenderek das Computerspiel als „eine spezielle Form von ‘Spiel‘“.⁷¹¹

Sie konkretisieren in ihrer Arbeit den Ansatz Oerters: Spiel ist Handlung und „damit charakterisiert durch Intentionalität und Gegenstandsbezug“. Den Begriff des Spiels selbst leiten sie von Huizinga ab. In ihrer Ausführung setzten sie vier Merkmale für Spiel, die sich mit denen des Computerspiels allgemein decken. Ihre Anschlussmerkmale von Spiel zu Computerspiel sind (a) formale Merkmale, (b) inhaltliche und (c) strukturelle Merkmale sowie (d) Merkmale des Spielerlebnisses:

a.) Das Spiel ist zweckfrei und intrinsisch motiviert.

⁷¹⁰ Kringiel, 2009, S. 29.

⁷¹¹ Wunsch/Jenderek, 2008, S. 44.

- b.) Die Spielhandlung hat ihren eignen „Realitätsrahmen“ und lehnt sich an „vorhandene Lebenswelten“ an.
- c.) Das Spiel besteht aus „Wiederholungen von Handlungen bzw. Handlungsklassen“ (Rituale) und erlaubt die Wiederholung.
- d.) Das Spiel als Handlung bietet subjektive „Erlebensweisen“ wie das „Flow-Erleben“ und den kontrollierten Kontrollverlust.⁷¹²

Spezifisch prägend und ergänzend für das Computerspiel ist die Wahl der Plattform, auf der gespielt wird und die ihre Eigengesetzlichkeit hat (Computer, mobile oder stationäre Spielkonsole, Tablet oder Smartphone), sowie die Art des Spiels, also das Genre, die zusammen das Spielerlebnis formen.

Das führt zur einer sehr allgemeinen Game-Theorie, die dennoch die wichtigsten Elemente des Spiels, ihre technische Vermittlung und das Spielerlebnis beinhaltet: Ein Computerspiel ist ein Spiel, „bei dem der Spielende durch technisch vermittelte Simulation und Regelüberwachung (,Spilleitung´) eine ´Stimulation` erfährt und die

⁷¹² Im Detail formulieren Carsten Wünsch und Bastian Jenderek:

- a.) Formale Merkmale: „Zweckfreiheit“: Das Spiel verfolgt nur seinen eigenen Zweck. Im erfolgreichen Vollzug liegt der Nutzen. Jeder weitere, darüber hinaus reichende wäre dann „Pflicht oder Arbeit“ (z.B. im Profisport) (S.45). „Intrinsische Motivation“: Der Spieler spielt „aus freien Stücken“, auch wenn ein Anreiz von außen kommt. Intrinsische Motivation kann externe Motivation ausblenden (S. 45).
- b.) Inhaltliche Merkmale: „Wechsel des Realitätsbezuges“: Die Spielhandlung hat ihren eignen „Realitätsrahmen“. Der kann abstrakt (z.B. Regeln), symbolisch oder konkret (z.B. ein Ball, ein Schwert) sein. Im Spiel zeigt sich eine neue Realität, die natürlich nur eine der „Einbildung“ ist. Die Regeln des normalen Lebens haben nur eingeschränkt Wirkung (S. 45). Wichtig ist die Möglichkeit, das Spiel beenden und neu beginnen zu können. „Anlehnung an vorhandene Lebenswelten“: Der Realitätsrahmen muss sich „an der Lebenswelt des Spielers orientieren“. Andernfalls kann dem Spiel keine Bedeutung durch die Spieler beigemessen werden und eine Interpretation wäre schwierig. Ein solcher Bezug ist z.B. das Spielgeld bei Monopoly (S. 45).
- c.) Strukturelle Merkmale: „Ritual“: Das Spiel besteht aus „Wiederholungen von Handlungen bzw. Handlungsklassen“. Die Anzahl der Optionen, die Abfolgen und möglichen Kombinationen sind durch den Realitätsrahmen begrenzt, der nur eingeschränkt komplex sein kann (S. 46). Ebenso ist die Anzahl der Regeln an die Funktionsfähigkeit der „Spiele-Realität“ gebunden. „Wiederholbarkeit / Reproduzierbarkeit“: Der Realitätsrahmen und die Spielregeln verhelfen zu Wiederholung, Abbruch, Fortsetzung und/oder Neustart eines Spiels (S. 46).
- d.) Merkmale des Spiel-Erlebens: Das Spiel als Handlung bietet subjektive „Erlebensweisen“. Die zwei wichtigsten: „Flusserleben“: „Flow-Erleben“ – der Spieler ist sich des anderen Realitätsrahmens nicht mehr bewusst (S. 46). „Kontrollierter Kontrollverlust“ ist eine „spezifische Form des „Unterhaltungserlebens“. Spieler hat es mit zwei Realitätsebenen zu tun. Einerseits die real sichtbare (Spielbrett, Spielkonsole), andererseits die Spielrealität „mit ihren eigenen Regeln“. Die Regeln verursachen einen Kontrollverlust, der aber mit der Beendigung des Spiels wieder aufgehoben wird. Damit ist sein Kontrollverlust kontrolliert (S. 46).

Kommunikation innerhalb der Simulation, also die Interaktion mit dem Spielgeschehen und den Spielpartnern, ebenfalls technisch vermittelt erfolgt.“⁷¹³

Könnte auf Basis dieser Game-Theorie Second Life als Computerspiel angesehen werden? Ja, denn die formalen Kriterien für ein Spiel finden sich erfüllt: Jeder, der sich in Second Life aufhält, macht dies aus Unterhaltungszwecken (abgesehen von Entwicklern, Unternehmern und Spielern, die Geld verdienen möchten), also freiwillig und intrinsisch motiviert; eingebettet ist das Spiel in einem „Realitätsrahmen“, der sich an „vorhandene[n] Lebenswelten“ orientiert, dabei aber frei genug ist in der individuellen Gestaltung.⁷¹⁴

Für Regeln stehen in Second Life die Big Six. Sie sind allerdings keine konstitutiven, sondern regulative Regeln. Sie ermöglichen also nicht erst das Spiel, sondern sie „beziehen sich auf Handlungen [...], die unabhängig von ihnen existieren“.⁷¹⁵ Die Regelüberwachung übernimmt statt dem Programm der Resident selbst für a.) sein persönliches Verhalten und b.) das Verhalten anderer Mitspieler (und eventueller Meldung von Regelverstößen Einzelner an den Betreiber Linden).⁷¹⁶

Die Handlungsentscheidungen der Spieler sorgen für das Gameplay. Sie sind, gestalten, formulieren und reformulieren eine/ihre eigene, individuelle Spielmechanik und treiben durch ihre Freiheit das Spiel an. Hier gibt es Parallelen mit Open World Games wie das Rollenspiel *Finalfantasy XII* (2007), das dem Spieler die Welt zur Erkundung freigibt, ohne auf weitere „Zufallsbegegnungen“ zu stoßen.⁷¹⁷ Weitere Open World Games sind u.a. *Grand Theft Auto IV* (2008) oder *Mafia II* (2010).⁷¹⁸ Ihr besonderes Merkmal ist es, das nicht in eingeschränkten Gebieten gespielt, sondern den Spielern die Möglichkeit geboten wird, sich „völlig ungehindert durch eine Welt“

⁷¹³ Wünsch/Jenderek, 2008, S 47.

⁷¹⁴ Wünsch/Jenderek, 2008, S 45.

⁷¹⁵ Neitzel, 2008, S. 66-67.

⁷¹⁶ Die Macht dieser Selbstorganisation ist nicht zu unterschätzen, wie ein Fall von Kindesmissbrauch in Second Life gezeigt hat (wird an anderer Stelle ausführlicher behandelt). Hier spielt auch die Verzahnung von In- und Out-World eine Rolle. Was in Second Life passiert, wird nach außen getragen und Linden hat kein Interesse an schlechten Pressemeldungen über Second Life.

⁷¹⁷ Scherz, Florian: Rollenspiele-Evolution. Teil 4: Die Wiederauferstehung, in: Gamers.at. Das österreichische PC-Spielemagazin, 34/2011, S. 15.

⁷¹⁸ Vgl. Langhammer, Martin: grand theft auto IV., in: Gamers.at. Das österreichische PC-Spielemagazin, 17/2009, S. 58.

Vgl. Graf, Michael: Mafia 2, in: GamesStar, Nr. 10/2009, S. 22.

bewegen zu können.⁷¹⁹ Verbunden mit der Möglichkeit, alternative Lösungswege zu wählen, heben sie das Gefühl der Freiheit und nähern es den Möglichkeiten der freien Entfaltung wie in Second Life an. Second Life bietet eine Open World-Umgebung, der „Königsdziplin“ in Rollenspielen, die den Avatar nicht in eine Welt mit klar abgegrenzter (Level)Umgebung schickt.⁷²⁰ Diese Eigenschaft findet sich in ihrer radikalsten Form in den Sandbox-Games, auf die weiter unten noch eingegangen wird.

Die Persistenz von Second Life macht es beliebig spielbar. Der Aus- wie Einstieg ist jederzeit möglich. Und durch die Kommunikationsmöglichkeiten, der Wandlungsfähigkeit des Avatars, der gewählten Gemeinschaft und Umgebung findet Immersion „kognitiv“ (Thimm/Klement)⁷²¹ statt, die einen Flow-Effekt begünstigt.

Die Kommunikation mit Spielpartnern ist die soziale Basis von Second Life. Ihre Vermittlung findet technisch statt (IM, Gesten und Voice Chat).

In der oben getroffenen Definition von Computerspiel auf Basis eines allgemeinen Spielbegriffs, lässt sich Second Life als ein dem Computerspiel ähnliches Spiel bezeichnen. Im nächsten Schritt ist zu analysieren, welche Genremerkmale in Second Life zu finden sind und wofür Second Life eingesetzt wird.

5.2.4.2 Rollenspiel, MUD und Simulation

Im Anschluss an die pragmatische Genreeinteilung, die Laird und van Lent („action, role playing, adventure, strategy, simulation, sports and racing“) und Sterbenz („Actionspiele, Abenteuerspiele, Rollenspiele, Strategiespiele, Simulationsspiele, Sportspiele, Rennspiele, Denk- und Puzzelspiele“) getroffen haben, fällt Second Life augenscheinlich in die Genres Rollenspiel und Simulation.⁷²²

⁷¹⁹ Weber, Sebastian: Offene Spielwelten gegen abschnittsweises Abenteuer, in: PC Games Special Sonderheft. Die ganze Welt der Rollenspiele, 02/2008, S. 40.

⁷²⁰ Kogel, Dennis: Entscheidungen in Spielen (13.01.2012), Online unter URL: http://www.makinggames.de/index.php/magazin/1538_entscheidungen_in_spielen [Stand: 16.03.2012].

⁷²¹ Thimm/Klement, 2010, S. 197.

⁷²² Vgl. Ipos (Hrsg.), 2008, S. 47-54.
Vgl. Sterbenz, 2011, S. 34-41.

Der Entwicklung des Rollenspiels am Computer geht das Interesse an textbasierten Adventure-Spielen voraus. Ein wesentliches Jahr war 1974, in dem das Pen-and-Paper Spiel *Dungeons & Dragons* (D&D), sowie das Computerspiel *pedit5* veröffentlicht wurde. In D&D schlüpft jeder Spieler in einen selbst erschaffenen Charakter, der nach Vorgaben gestaltet werden kann und „führt ihn durch ein Abenteuer“⁷²³. In *pedit5* wurde der Charakter durch Verliese geschickt, die er nach Schätzen durchsuchen und dabei ihn behindernde Monster beseitigen musste. Beide Spiele setzten den Standard für nachfolgende Titel wie *Rouge* (1980, erstes Grafik-Rollenspiel) und *Ultima* (1980, erster Teil der erfolgreichsten Rollenspiel-Serie).⁷²⁴

In einem Naheverhältnis zu den oben genannten Spielen entstanden sogenannte MUDs (Multi User Dungeon)⁷²⁵ – textbasierte (und seltener grafikbasierte) Rollenspiele,⁷²⁶ die durch den geringen Bedarf an Bandbreite von Anfang an online gespielt werden konnten. Im Vergleich könnte man sagen, ein „MUD kann [...] als Rollenspiel mit allen erforderlichen Kriterien angesehen werden. Der Grundlegende Unterschied besteht darin, dass [...] die Rolle des menschlichen Spielleiters vom Computer übernommen wird, weshalb für die Spieler nur eingeschränkte Handlungsoptionen zur Verfügung stehen“.⁷²⁷

Nach ersten Versuchen gilt vor allem das namensgebende MUD1 von Richard Bartle und Roy Trushaw aus dem Jahr 1979 als richtungsweisend, zumal sich auch Mitspieler über ein Modem außerhalb der Universität einwählen konnten. Inspiriert wurde es vom Tabletop-Spiel *Dungeons & Dragons*.⁷²⁸ MUDs lassen sich beschreiben als Textwelt, in der die Spieler in Echtzeit spielen, das Geschehen wird

⁷²³ Scherz, Florian: Rollenspiel-Evolution. Der Aufstieg und die goldene Ära, in: Gamers.at. Das österreichische PC-Spielemagazin, 31/2010/2011, S. 22.

⁷²⁴ Vgl. Schönlein, Christian: Die Geburt des Rollenspiels, in: PC Games Special Sonderheft. Die ganze Welt der Rollenspiele, 02/2008, S. 10, 12.

Vgl. Wirsig, 2003, S. 475.

⁷²⁵ MUD steht wahlweise für Multi User Dungeon, Multi User Domain, Multi User Dimension. MUD als Akronym und Oberbezeichnung hat sich in der Literatur durchgesetzt.

Vgl. Wirsig, 2003, S. 342-343.

Vgl. Leyde, 2007, S. 151.

Vgl. Jenderek, 2008, S. 313.

⁷²⁶ Grafikorientierte MUDs gibt es zwar, diese sind jedoch in der Minderzahl.

Vgl. Leyde, 2007, S. 151.

⁷²⁷ Jenderek, 2008, S. 317.

⁷²⁸ Vgl. Wirsig, 2003, S. 342-343.

Vgl. Leyde, 2007, S. 151.

in Textform bekannt gegeben und die Spieler schreiben auf, was „ihre Spielfigur unternehmen soll“. Die Spieldauer kann sich, wenn gewünscht, da nicht immer ein Ende vorgeben ist, über Jahre erstrecken.⁷²⁹ Inhaltlich schöpfen Rollenspiele und MUDs aus den gleichen Quellen: Fantasy, Science-Fiction und Horror. Basis dafür sind Bücher (wie *Der Herr der Ringe*) und Filme.⁷³⁰

Die Durchdringung der privaten Haushalte mit Internetanschlüssen (siehe Kapitel 3) brachte eine enorme Popularisierung beider, die sich in steigenden Teilnehmerzahlen ausdrückten. Aus den Role Playing Games, die als Einzelspieler oder im Mehrspielermodus gespielt werden konnten (auf einem Computer oder über ein Netzwerk bzw. über das Internet mit mehreren Computern), wurde das Online-Rollenspiel „für jedermann“ (Götzl/Ipos), wofür der Begriff des Massive(ly) Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG) steht. Also die Beteiligung von vielen tausend Mitspielern, „or potentially even millions“ (Prensky) auf der ganzen Welt.⁷³¹ Je nach Ausprägung des Rollenspiels wird auch das Akronym MMOG (Massive(ly) Multiplayer Online Game) verwendet.⁷³² Die bekanntesten MMORPG waren und sind *Ultima Online* (1997), *EverQuest* (1999), *Counter Strike* (1999, eine Modifikation des Spiels *Half-Life*), *Warcraft 3* (2002) und der Branchenführer *World of Warcraft* (2004).⁷³³

Rollenspiele können aber auch für Simulationen verwendet werden, die nichts mit üblichen Inhalten (Fantasy, Science-Fiction und Horror) zu tun haben. Sie können in der Aus- und Weiterbildung eingesetzt werden, die Verfahren zur Personalauswahl erweitern, für therapeutische Zwecke eingesetzt werden, der soziologischen Forschung oder als Erotikinstrument (visuelle Stimulierung) dienen.⁷³⁴

Die Erweiterung der Einsatzmöglichkeiten trifft auch auf MUDs zu. In seinem sehr umfassenden Paper *A classification of MUDs* zeichnet Martin Ceegan die

⁷²⁹ Jenderek, 2008, S. 313.

⁷³⁰ Vgl: Wichter, 2007, S. 60-63.

⁷³¹ Xaver Götzl zitiert nach: Ipos (Hrsg.), 2008, S. 46.

Prensky, 2005, S. 117.

⁷³² Angemerkt sei, dass die Schreibweise von Massive(ly) Multiplayer Online Roleplaying Game differiert (z.B. ... Role Playing ...).

Vgl. Seifert/Jöckel, 2008, S. 297.

Vgl. Malliet/Meyer, 2005, S. 43.

Vgl. Prensky, 2005, S. 117.

⁷³³ Vgl. Ipos, 2008, S. 44-47.

⁷³⁴ Vgl. Ipos, 2008, S. 40.

geschichtliche Entwicklung nach und zeigt detailliert, welche Typen von MUDs sich über die Jahre entwickelt haben und wie ihre Klassifikation aussehen könnte.⁷³⁵

Für die vorliegende Arbeit sind die TinyMUDs von Bedeutung. Sie waren die ersten MUDs, in denen es erlaubt war, Räume eigenständig anzulegen und Objekte zu erzeugen.

James Aspnes programmierte 1988 das erste TinyMUD, in dem nicht typische Adventure-Aufgaben zu lösen und Punkte dafür zu gewinnen waren, sondern es die Möglichkeit gab, sich in einem egalitären Umfeld zu bewegen. Dieser Wechsel in der Spielidee, der zufällig passierte, führte zu unterschiedlichen Arten des interaktiven Miteinander und war für neue Spieler, denen es nicht primär um das Gewinnen geht, interessant. Was TinyMUD im Verhältnis zu anderen MUDs war und ist, formuliert Amy Bruckman: „In the case of TinyMUD, the technology *is* a social system“. Und weiter: „It is therefore remarkable that the social changes TinyMUD caused were not intended by its founder.“ Sie zitiert aus einem Schriftwechsel mit Aspnes: „Aspnes writes that ‘this approach attracted people who liked everybody being equal’. Somewhat accidental features of the artifact combined with a process of *self-selection* to create a community with a strong, shared set of values.“⁷³⁶

Das „Soziale“ entsteht durch das gemeinsame Schaffen von Literatur, die auch kollektiv konsumiert wird durch soziale Interaktion. Sherry Turkel: „As players participate in MUDs, they become authors not only of text, but also of themselves, constructing selves through social interaction“.

Das Erschaffen des digitalen Charakters in einem MUD ist für Turkel wie das Schaffen eines „parallel life“. Denn die Intensität des Spielens, die sich einstellende Routine wird „part of their players’ everyday lives“.⁷³⁷

⁷³⁵ Die Weiterentwicklungen brachten eine Vielzahl unterschiedlicher MUD-Softwareversionen und neue Namen (z.B. MUSE, MUSH, MOO) mit sich. Im Detail wird hier aber nicht darauf eingegangen. Keegan, Martin: A classification of MUDs (2003), Online unter URL: http://mk.ucant.org/info/classification_muds.html [Stand: 15.03.2012].

Vgl. Bruckman, Amy: Identity Workshop: Emergent Social and Psychological Phenomena in Text-Based Virtual Reality (04.1992), Online unter URL: <http://www.cc.gatech.edu/~asb/papers/old-papers.html#IW> [Stand: 15.03.2012].

⁷³⁶ Bruckman, Amy: Identity Workshop: Emergent Social and Psychological Phenomena in Text-Based Virtual Reality (04.1992), Online unter URL: <http://www.cc.gatech.edu/~asb/papers/old-papers.html#IW> [Stand: 15.03.2012].

⁷³⁷ Turkle, 2005, S. 270.

Die Genrefrage von Second Life lässt sich damit noch nicht klären, weil neben dem Rollenspiel und den MUDs noch ein weiterer Vorläufer zu nennen ist: das Simulationsspiel. Das Genre der Simulationsspiele ist sehr breit und lässt sich grob in die Bereiche Lebenssimulation, Flugsimulation, Kriegssimulationen (U-Boote, Panzer), Wirtschaftssimulationen, Aufbausimulationen und Gott-Simulationen einteilen. Daneben gibt es noch Nischen wie Bagger-, Kran-, U-Bahn- oder Bus-Simulationen.⁷³⁸

Das erste Simulationsspiel war die Wirtschaftssimulation *The Sumer Game*, 1969, das auf einem PDP-8⁷³⁹ gespielt wurde. Der große Meilenstein aber dieses Subgenres war *M.U.L.E.* Ziel war es, eine Kolonie am Leben zu erhalten und dafür Ressourcen abzubauen, deren Wert von Angebot und Nachfrage bestimmt wurde. Die bekanntesten Vertreter der Wirtschaftssimulation integrierten, wie auch allgemein in Genres üblich, Elemente weiterer Subgenres. Man kann also z.B. *Die SIMS* als bekannteste Aufbausimulation auch als Lebenssimulation betrachten.

Die Gott-Simulation zeichnet sich dadurch aus, dass eine sprichwörtliche Hand im Spiel als Stellvertreter des Spielers agiert. Die Titel *Populous* (1989) und *Black & White* (2001) waren genrebildend. Wie in diesen Spielen agiert wird, beschreibt der Werbeslogan „The world is what you make it“ sehr treffend.⁷⁴⁰

⁷³⁸ Vgl. Posch, Johannes/Schachinger, Silvia/Scherz, Florian: Simulation-Evolution: Teil 1, in: Gamers.at. Das Österreichische PC-Spielemagazin, 20/2009, S. 20.

Vgl. Schachinger, Silvia/Scherz, Florian: Simulation-Evolution: Teil 2, in: Gamers.at. Das Österreichische PC-Spielemagazin, 21/2009, S. 26.

⁷³⁹ Die Entwicklung vom Großrechner zum Microcomputer bzw. Personal Computer bis hin zum Kleinrechner oder Minicomputer ermöglichte die technische Entwicklung der integrierten Schaltkreise (IC - integrated circuit), bei denen die Bauelemente „(Transistoren, Dioden, Widerstände) auf ein Siliziumplättchen (Chip) aufgebracht sind“ (Claus/Schwill). Der PDP-8 ist der erste Rechner, der einen integrierten elektronischen Schaltkreis verwendet. Als Erfinder werden der Intel-Gründer Robert Noyce und Jack Kilby von Texas Instruments genannt, die unabhängig voneinander in den Jahren 1958 und 1959 den Chip erfanden. Der Chip ist billiger in der Produktion, schneller in der Arbeitsweise und kleiner als ähnliche Produkte (z.B. Lötplatten). Der PDP-8 war mit einem Preis von 18.000 Dollar eine Sensation. Aber auch der Umstand, dass er durch geringere Wärmeentwicklung keinen eigenen Raum mit Kühlung mehr brauchte und daher direkt am Arbeitsplatz stehen konnte. Als Ein- und Ausgabegerät diente der Fernschreiber mit Lochstreifen. Das erweiterte die Einsatzgebiete enorm und beeinflusste auch das Verständnis im Umgang mit Computern: Der Rechner ist dort zu finden, wo Aufgaben bearbeitet und gelöst werden müssen.

Claus/Schwill, 2006⁴, S. 321.

Vgl. Zemanek, 1991. S. 245-252.

Vgl. Wurster, 2002, S. 107-132.

⁷⁴⁰ Vgl. Black & White Early Gameplay Presentation (20.12.2007), Online unter URL: <http://www.youtube.com/watch?v=HMdOyUp5Rvk&feature=related> [Stand: 16.03.2012].

Flug- und Kriegssimulationen gehören zu den Klassikern. Der Flugsimulator wurde um 1980 erstmals angeboten und vor allem durch den Einsatz auf dem Apple II zu einem großen Erfolg. Die Übernahme der Lizenz durch Microsoft ermöglichte später das Spielen auf dem PC. Technische Weiterentwicklungen machten es möglich, immer mehr Flugzeugtypen fliegen zu können, immer mehr Flughäfen ansteuern zu können und fotorealistic Cockpits dem Spieler zu bieten. Flugrouten und Flugpläne um die ganze Welt wurden möglich, an denen eine breite Community an Spielern arbeitet.⁷⁴¹

Ähnlichkeiten mit Second Life hat die Aufbau- und Lebenssimulation *Die Sims*. Sie zählt zu den erfolgreichsten Computerspielserien, die jemals auf den Markt gekommen sind. 1989 gestartet als Städtebausimulation *Sim City*, bei der es um die geschickte Entwicklung einer Stadt (von Straßen- über den Häuserbau bis zur Verwaltung) ging, vollzog sich durch die Veröffentlichung von *Die Sims* im Jahr 2000 der Schwenk zur Lebenssimulation (oder auch Aufbauspiel). Ein Sim lässt sich durch Persönlichkeitscharakteristika, Kleidung, Geschlecht und körperliche Erscheinung erschaffen, jedoch ist der Einfluss auf den Spielverlauf durch den Spieler nur mit Einschränkungen möglich.⁷⁴²

Auch für *Die Sims* ist es Spielern möglich, eigene Gegenstände herzustellen und diese an Mitspieler weiterzugeben.⁷⁴³ Gespielt wird auf unterschiedlichen Plattformen (PC und diverse Konsolen).

Mit dem (Online-)Rollenspiel in 3D, der sozialen Interaktion wie in einem TinyMUD zur Erschaffung einer neuen Gemeinschaft bildet das Simulationsspiel (in der Variante der Aufbau- und Lebenssimulation) den dritten Vorläufer für Second Life. Damit sind die Ausgangspunkte für eine mögliche Genreeinordnung abgesteckt.

⁷⁴¹ Vgl. Posch, Johannes/Schachinger, Silvia/Scherz, Florian: Simulation-Evolution: Teil 1, in: Gamers.at. Das Österreichische PC-Spielemagazin, 20/2009, S. 20-25.

Vgl. Schachinger/ Silvia, Scherz/ Florian: Simulation-Evolution: Teil 2, in: Gamers.at. Das Österreichische PC-Spielemagazin, 21/2009, S. 26-31.

Zum Thema Communities für den Flugsimulator:

Vgl. Microsoft Flugsimulator (2009), Online unter URL:

<http://www.microsoft.com/Products/Games/FSInsider/community/Pages/default.aspx>, [Stand: 16.03.2012].

⁷⁴² Vgl. Matschijewsky, Daniel: Die Sims 3, in: GameStar, 5/2008, S. 22-33.

Vgl. Wirsig, 2003, S. 412-418.

⁷⁴³ Websites die den Die Sims-Spielern mit Gegenständen aller Art das Spiel zu erweitern helfen und dabei Community-Bildung betreiben:

Vgl. The Sims Resource, URL: <http://www.thesimsresource.com/> [Stand: 16.03.2012].

Vgl. Mod the Sims, URL: <http://www.modthesims.info/> [Stand: 16.03.2012].

Second Life verbindet Eigenschaften aller drei in sich: Second Life ist durch die freie Gestaltung des Avatars ein Rollenspiel (vom Aussehen bis zur Entwicklung von Fähigkeiten ohne dafür spielimmanent aufgefordert zu werden) und bietet seinerseits einer Vielzahl von dezitierten Rollenspielgruppen die Möglichkeit zur Entfaltung.⁷⁴⁴ Eine Gemeinsamkeit ergibt sich mit dem Rollenspiel, das als Open-World Game angelegt sein kann. Ein solches Open-World Game zeichnet sich durch ein nichtlineares Gameplay aus, also durch Freiheit in der individuellen Spielgestaltung ohne die Verfolgung einer vorgegebenen Spielentwicklung in einer eingegrenzten Umgebung.

Die Gemeinschaftsbildung durch Interaktion, die Realisierung einer fantasievollen Umgebung, sowie einer ins reale Leben hineinreichenden Wirtschaft verbindet Second Life mit seinen Vorläufern.

5.2.4.3 Serious und Educational Games⁷⁴⁵

Der nächste Analyseschritt wird die Möglichkeiten ausloten, ob Second Life als Serious bzw. Educational Game bezeichnet werden könnte. Beide werden im pädagogischen Umfeld unter dem Schlagwort Game based Learning (oder Play-based learning) diskutiert und stehen für den Weg, Spiel mit Lernen zu verbinden.

Spiele erlangen die gewünschte lernfördernde Wirkung wenn es im Mittelpunkt nicht die reine Unterhaltung steht, sondern es darüber hinaus Zwecke und Ziele gibt. Lernfördernde Merkmale sind z.B. eine starke Handlungsorientierung, die autonom vollzogen wird. So können Lerninhalte autonom gesteuert werden, eine

⁷⁴⁴ Auf der offiziellen Second Life Website finden sich 131 unterschiedliche Rollenspielgruppen, die sich in die Bereiche Historical (27), Urban/Noir (25), Fantasy (24), Vampire (21), Sci-Fi (19), Steampunk (10) und Pirates (5) gliedern.

Vgl. o.V.: Second Life Role-playing Communities (o.E.), Online unter URL: <http://secondlife.com/destinations/roleplay> [Stand: 23.03.2012].

⁷⁴⁵ Teile dieses Abschnitts wurden einer Artikelserie entnommen, die der Verfasser für das Magazin *OCG Journal*, der Österreichischen Computer Gesellschaft geschrieben hat.

Vgl. Lemmel-Seedorf, Rupert: Game Based Learning. Computerspiele im Unterricht, in: *OCG Journal*, 1/2010, S. 11-13.

Vgl. Lemmel-Seedorf, Rupert: Game Based Learning. Computerspiele im Unterricht. Teil II, in: *OCG Journal*, 2/2010, S. 16-17.

Vgl. Lemmel-Seedorf, Rupert: Wir spielen, also lernen wir. Game Based Learning: Teil 3 – Computerspiele als Lernmedien in Unternehmen, in: *OCG Journal*, 3/2010, S. 18-19.

Rahmenhandlung erlaubt unterschiedliche Settings (unter welchen Gesichtspunkten wird ein Spiel gespielt?) und die Wiederholung/Einübung von Wissensinhalten. Nicht zuletzt gibt es ein Gratifikationssystem, das Leistung belohnt.

Die Einsatzbereiche solcher Spiele sind mannigfaltig: Im Regelschulbetrieb, an Universitäten und Volkshochschulen und im beruflichen Umfeld zur Schulung und/oder der Auswahl von Mitarbeitern.⁷⁴⁶

⁷⁴⁶ Zum Thema Spielen und Schule arbeitet in Österreich die Donau-Universität Krems maßgeblich. In einem vom Autor geführten Interview per E-Mail (2010) mit Prof. Michael Wagner, damals Donau-Universität Krems, unterstreicht Wagner die Möglichkeiten des Computerspiels in einer modernen Didaktik: „Die Vermittlung von Spielkompetenz im Sinne einer ‘Gaming Literacy’ ist eine der zentralen Aufgaben der Schule von morgen.“ Als Vorbild kann das Quest to Learn-Institut von Katie Salen in den USA angesehen werden, das die bereits mehr als zwei Jahrzehnte dauernde Diskussion über den Einsatz von Computerspielen im Unterricht am Konsequenteften umsetzt und einen spielbasierten Lehrplan anbietet.

Einige Beispiele zum Einsatz von Games zur Mitarbeiterschulung:

Die Fastfoodkette McDonald’s möchte mit dem Spiel eSmart die Einarbeitungszeit für neue Mitarbeiter auf die Hälfte verkürzen. Spielinhalt sind die einzelnen Handgriffe für die Zubereitung der Speisen. Ausprobiert wird diese spielerische Ausbildung in Japan, wo jede Filiale zwei Nintendo DS Spielkonsolen zur Verfügung gestellt bekommen hat.

HP bietet mit der Website LIVE Community (vormals GET-IT City) allen Weiterbildungsinteressenten die Möglichkeit Trainings zur Entwicklung der eigenen Geschäftsfähigkeiten zu absolvieren und zugleich IT-Wissen zu erweitern.

Der Kosmetikweltkonzern L’Oréal lädt auf eine Reise zum Kennenlernen des Unternehmens ein. Dabei muss der Spieler herausfinden, ob er die Fähigkeiten zur Mitarbeit hat. Das Spiel heißt *Reveal* und richtet sich in der gesamten Aufmachung (Figurenzeichnung, Musik, grafische Ausgestaltung) vor allem an junge Interessenten, die sich in den Bereichen Verkauf, Marketing, Finanzen, Forschung und Entwicklung, Ablaufplanung und Logistik bewähren müssen. Besonderes Augenmerk wird dabei auf Teamfähigkeit und Networking gelegt.

Nicht nur große Unternehmen setzen Spiele in unterschiedlichen Bereichen ein. Marlies Auer, Trainerin beim bfi Oberösterreich, verwendet für den Bereich Selbstbewusstseins- / Präsentationstraining das Karaoke-Spiel Singstar „sehr erfolgreich“. Jugendliche fördert sie mit der Wirtschaftssimulation *Sim City*, die Managementfähigkeiten fördert. Fast so wie im echten Leben. Vgl. Schrammel, 2008, S. 117.

Vgl. Swertz, 2008, S. 127.

Vgl. Hefner, 2009, S. 133.

Vgl. Wagner, Michael/Mitgutsch, Konstantin: Didaktische Szenarien des Digital Game Based Learning. Donau Universität Krems, 2008.

Online unter URL: http://issuu.com/michaelgwagner/docs/2008_wagner_mitgutsch_endbericht_dsdgbl [Stand: 16.11.2012].

Vgl. Felicia, 2009.

Vgl. Die Schule von Katie Salen „Quest to Learn“ (Inhalte werden durch Spielen vermittelt):

Quest to Learn, URL: www.q2l.org [Stand: 01.03.2012].

Vgl. Das Spielinstitut von Katie Salen:

Institute of Play, URL: www.instituteofplay.org/ [Stand: 01.03.2012].

L’Oréal beschreibt das Spiel in Eigendefinition: „It relies on an entertaining, realistic and didactic scenario, with enigmas to be resolved, hidden clues to be found and a network of participants to be created“.

L’Oréal Reveal: Rules (o.E.), Online unter URL: <http://www.reveal-thegame.com/rules.aspx> [Stand: 01.03.2012].

L’Oréal Reveal: Registration (o.E.), Online unter URL: www.reveal-thegame.com [Stand: 01.03.2012].

McDonalds:
o.V. Daddel-Training: McDonald’s bildet Mitarbeiter mit Nintendo DS aus (23.03.2010), Online unter URL: <http://www.techfieber.de/2010/03/23/daddel-training-mcdonalds-bildet-mitarbeiter-mit-nintendo-ds-aus/> [Stand: 01.03.2012].

HP Life: Life Community. Empowering entrepreneurs everywhere (vormals: www.get-it-city.net/) (2010), URL: www.becomelife.org [Stand: 01.03.2012].

Je nach Einsatzgebiet unterscheiden sich die Begriffe der Serious Games und Educational Games. Ulrich Wechselberger führt dafür das Lernziel in die Diskussion ein. Für Serious Games wäre das Erreichen der Lernziele mit Bedacht auf den „Ernst des Lebens“ zu legen, weil die verwendeten Spiele Authentizität betonen und einem äußeren Zweck dienen. Hingegen versuchen Educational Games „ein Gleichgewicht zwischen Lernziel und Spiel(en) zu erhalten“.⁷⁴⁷ Eine weitergehende Unterscheidung der Begriffe Serious Game und Educational Game in ihrer Abgrenzung zu Online Game und Simulations hat Sara de Freitas vorgenommen. Sie definiert Educational Games mit:

„applications using the characteristics of video and computer games to create engaging and immersive learning experiences for delivering specified learning goals, outcomes and experiences.“

Bei der Beschreibung von Serious Games greift sie auf eine bestehende zurück, die der von Wechselberger entspricht: „education (in its various forms) is the primary goal, rather than entertainment“.⁷⁴⁸

Second Life wird von Bildungseinrichtungen wie Universitäten (z.B. University of Delaware, The University of Australia) und Einrichtungen des öffentlichen Lebens (z.B. der National Health Service, Großbritannien) genutzt, um Vorlesungen oder Treffen abzuhalten. Diese Repräsentationen dienen auch zur Selbstdarstellung und Weitergabe von Informationen über die jeweilige Einrichtung.⁷⁴⁹

Auer, Marlies: Die Zitate entstammen einem vom Autor geführten Interview per E-Mail 2010.

⁷⁴⁷ Wechselberger, 2009, S. 147.

⁷⁴⁸ Freitas, Sara de: Learning in Immersive worlds. A review of game-based learning, 2006, S. 10, Online unter URL:

http://www.jisc.ac.uk/media/documents/programmes/elearninginnovation/gamingreport_v3.pdf [Stand: 27.03.2012].

⁷⁴⁹ Vgl. University of Delaware, URL:

<http://maps.secondlife.com/secondlife/University%20of%20Delaware/55/147/26> [Stand: 26.03.2012].

Vgl. The University of Western Australia, URL:

<http://maps.secondlife.com/secondlife/University%20of%20WA/118/15/28> [Stand: 29.11.2012].

Vgl. National Health Service (NHL), URL:

<http://maps.secondlife.com/secondlife/National%20Health%20Service/132/121/26> [Stand: 26.03.2012].

Der Grund, warum 2008 mehr als 100 Universitäten⁷⁵⁰ aus aller Welt in Second Life aktiv waren, ist neben Vorlesungen, Treffen und Veranstaltungen (z.B. Ausstellungen) aller Art, die Möglichkeit, Gegenstände zu erstellen, also aktiv an der Ausgestaltung der Wissensvermittlung mitzuarbeiten:

“For example, instructors or students might build a virtual re-creation of an important historical venue (e.g., a working recreation of Pavlov’s lab), or a large-scale model of the brain and nervous system, or an ‘avatar-sized’ operant chamber.”⁷⁵¹

Second Life wird vor allem als Setting verwendet, als virtueller Campus. Second Life kommt damit als Working World oder Training World zum Einsatz, kann aber nicht alle Möglichkeiten anbieten, die explizite Welten dieser Art auszeichnet.⁷⁵² Darauf weist Sara de Freitas schon in ihrer Studie *Serious Virtual Worlds* hin, indem sie die Möglichkeiten für den Bereich Educational in Second Life als „Medium“ einstuft. In ihrer Liste der Merkmale für die Auswahl einer passenden virtuellen Welt für die optimale Gestaltung von Lehr- und Lernumgebungen geht sie Fragen nach wie Lernkontrolle, kollaboratives Lernen und Einsatz von user generated content. Für Freitas stellt Second Life in seiner Nutzungsart primär eine „Social World“ dar, deren visuelle Erscheinung nach Young einem „teaching in video-game-like realms“ entspricht.⁷⁵³

Ähnlich nutzt die Universität Bielefeld Second Life. Sie verwendet das Metaversum als Kommunikationsraum über die mittels E-Learning Inhalte vermittelt werden.⁷⁵⁴ Damit scheint bei diesen Beispielen eine Engführung mit den Begriffen der Serious Games und Educational Games als nicht angebracht.

⁷⁵⁰ Baker, Suzanne C./Wentz, Ryan K./Woods, Madison M.: Technology and Teaching. Using Virtual Worlds in Education: Second Life as an Educational Tool, in: Teaching of Psychology, 36/2009, S 61, Online unter URL: <http://edtc6325teamone2ndlfe.pbworks.com/f/VitruaWorldsSLI+.pdf> [Stand: 26.03.2012].

⁷⁵¹ Baker, Suzanne C./Wentz, Ryan K./Woods, Madison M.: Technology and Teaching. Using Virtual Worlds in Education: Second Life as an Educational Tool, in: Teaching of Psychology, 36/2009, S 61, Online unter URL: <http://edtc6325teamone2ndlfe.pbworks.com/f/VitruaWorldsSLI+.pdf> [Stand: 26.03.2012].

⁷⁵² Young, Jeffrey R.: After Frustrations in Second Life Colleges Look to New Virtual Worlds (14.02.2010), in: The Chronicle of Higher Education, Online unter URL: <http://chronicle.com/article/After-Frustrations-in-Second/64137/> [Stand: 26.03.2012].

⁷⁵³ Freitas, Sara de: *Serious Virtual Worlds. A scoping study* (03.11.2008), Online unter URL: <http://www.jisc.ac.uk/publications/reports/2008/seriousvirtualworldsreport.aspx> [Stand: 26.03.2012]. Young, Jeffrey R.: After Frustrations in Second Life Colleges Look to New Virtual Worlds (14.02.2010), in: The Chronicle of Higher Education, Online unter URL: <http://chronicle.com/article/After-Frustrations-in-Second/64137/> [Stand: 26.03.2012].

⁷⁵⁴ Vgl. E-Learning 3D - Universität Bielefeld (o.E.), Online unter URL: <http://www.e-learning3d.de/> [Stand: 26.03.2012].

Komplexer wird die Angelegenheit sobald, z.B. beim Spracherwerb, wobei der Avatar nicht einfach eine Vorlesung oder Übung besucht, sondern sich in einer Umgebung bewegt, die seine Sprachkompetenz fordert und schult. Mit anderen Worten: Sobald die Lernumgebung nicht nur Raumgeber, sondern erlebbarer Teil des Lernprozesses ist, wird Second Life zum immersiven Serious-/Educational Game.

Das Lernprojekt „Exkursion nach Etopia“ von Ellen Trude, Innovationsmagagerin der Bayer AG, hat das Ziel, mittels einer Schnitzeljagd die Insel Etopia und die darauf befindlichen Möglichkeiten zur alternativen Energiegewinnung kennenzulernen. Die Teilnehmer diskutieren darüber hinaus über Wert und Mehrwert der Möglichkeiten, mit Second Life Lernen „erlebbar zu machen“.⁷⁵⁵

Erfahrungsberichte/Studien liegen auch schon für die Nutzung von Second Life zu therapeutischen und Ausbildungszwecken vor: Das Projekt „Virtual Hallucinations“ dient dem Verständnis, wie Schizophrene Menschen die Welt erfahren. „Brigadoon“ bietet 12 Menschen, die unter Autismus leiden die Möglichkeit, soziale Kompetenzen in einer sicheren und risikofreien Umgebung einzuüben. „Live2Give“ ermöglicht bewegungseingeschränkten Menschen, ihre Kommunikations- und Interaktionsmöglichkeiten auszubauen.⁷⁵⁶

Virtual Ability Island ist eine SIM, die in Zusammenarbeit von The Alliance Library System und der Virtual Ability, Inc. entstanden ist. Sie dient der Information und als

⁷⁵⁵ Trude, Ellen: Etopia: Exkursion in ein virtuelles ökologisches Dorf, in: Weiterbildung im virtuellen Raum. Arbeitskreis E-Learning in Virtuellen Welten, Projektbericht 2/2009, 2009, S. 4, Online unter URL: <http://www.avameo.de/index.php/2010/10/08/arbeitskreis-e-learning-in-virtuellen-welten-legt-2-arbeitsbericht-vor/> [Stand: 27.03.2012].

Vgl. Würtz, Tobias: 7.AK: Ellen Trude: Exkursion nach Etopia (12.10.2009), Online unter URL: <http://www.avameo.de/index.php/2009/10/12/7-ak-ellen-trude-exkursion-nach-etopia/#more-7802> [Stand: 27.03.2012].

⁷⁵⁶ Vgl. Freitas, Sara de: Learning in Immersive worlds. A review of game-based learning, 2006, S. 50-51, Online unter URL: http://www.jisc.ac.uk/media/documents/programmes/elearninginnovation/gamingreport_v3.pdf [Stand: 27.03.2012].

Vgl. o.V.: Second Life, Virtual Hallucinations (o.E.), Online unter URL: <http://secondlife.com/destination/virtual-hallucinations> [Stand: 27.03.2012].

Vgl. Lester, John: Brigadoon (09.01.2005), Online unter URL: http://braintalk.blogs.com/brigadoon/2005/01/about_brigadoon.html [Stand: 27.03.2012].

Vgl. o.V.: SLHealthy, Live2Give (23.06.2008), Online unter URL: <http://slhealthy.wetpaint.com/page/Live2Give> [Stand: 27.03.2012]. – die Live2Give SIM ist nicht mehr erreichbar.

Lernstätte für Menschen mit körperlichen Einschränkungen und chronischen Krankheiten.⁷⁵⁷

Für das schulische und universitäre Umfeld wurde „Campus: Second Life“ initiiert.

Anne Beamish, University of Texas:

„My students [...] worked together in real time and addressed a variety of issues, including economic structure, social architecture, building density, and traffic patterns. *Second Life* gave my students a laboratory for testing their ideas that just isn't readily available anywhere else.“⁷⁵⁸

Für Freitas steht fest, dass sich durch die Interaktion zwischen den einzelnen Teilnehmern in Second Life neue Möglichkeiten für das Lernen ergeben, die jenseits der bisher benutzten Klassenzimmer (physikalisch wie konzeptionell) liegen. Darum gilt für Second Life

„Learning through exploration is one of the strengths of game-based learning, allowing learners and learner groups time and scope for exploring environments freely.“⁷⁵⁹

Second Life kann und wird zu Lern- und Lehrzwecken genutzt und durch eigene Aktivität wird es als Serious und/oder Educational Game erfahren. Wirkung erzielt Second Life durch die soziale Präsenz der Teilnehmer als Avatar, was einen hohen Grad an Immersion bietet.⁷⁶⁰ Die wieder „unterstützt das Lernen und die Aufmerksamkeit“ (Rückel).

Gelernt wird in unterschiedlichen Veranstaltungsformen: Bar Camps, Open Space, Kongresse, Podiumsdiskussionen. Aber auch in Rollenspielen und verschiedenen

⁷⁵⁷ Virtual Ability Island, Online unter URL:

<http://maps.secondlife.com/secondlife/Virtual%20Ability/128/129/23> [Stand: 28.03.2012].

⁷⁵⁸ Anne Beamish zitiert nach: Freitas, Sara de: Learning in Immersive worlds. A review of game-based learning, 2006, S. 51, Online unter URL:

http://www.jisc.ac.uk/media/documents/programmes/elearninginnovation/gamingreport_v3.pdf [Stand: 27.03.2012].

Vgl. o.V.: Second Life Education (05.04.2011), Online unter URL: <http://secondlife.com/education> [Stand: 27.03.2012].

⁷⁵⁹ Freitas, Sara de: Learning in Immersive worlds. A review of game-based learning, 2006, S. 52, Online unter URL:

http://www.jisc.ac.uk/media/documents/programmes/elearninginnovation/gamingreport_v3.pdf [Stand: 27.03.2012].

⁷⁶⁰ Vgl. Nattland, Axel: Lernen in Second Life: Welten verbinden – Welten erfinden, in: Online Tutoring Journal. Das Magazin für Teletutoren und teletutoriell betreutes Lernen, Nr. 3/2008, Online unter URL: <http://www.online-tutoring-journal.de/ausgabejuli08/nattland1.htm> [Stand: 28.03.2012].

Szenarien für Verhaltenstraining und Teamarbeit. Die Selbstlernszenarien für den Einzelnen oder eine ganze Gruppe scheinen unbegrenzt möglich.⁷⁶¹

5.2.4.4 Second Life als Sandbox Game

Die bereits angesprochene Open-World-Umgebung in Second Life ist bei genauer Betrachtung eine radikale Variante dieser Spieleigenschaft, für die der Begriff Sandbox-Game Verwendung findet. Das besondere daran ist, dass der Spieler selbst die Geschichte schreibt. Er verfolgt keinen vorgegebenen Verlauf und erfüllt Missionen oder löst Quests, sondern er bestimmt, wohin er geht, fährt und was er macht: „What makes the stories in sandbox games special is [...] they are created and directed largely by the player's decisions“.⁷⁶² Die Radikalität liegt nun darin, dass „Sandbox in seiner ursprünglichen Art“ heißt „ohne Mission, ohne Ziel, ohne Weg“ zu sein. Kurz: „Dein Platz, deine Sachen, mach, was du willst“. Als bekanntestes Spiel mit diesen Eigenschaften wird Garrys Mod bezeichnet.⁷⁶³

Neil Sorens weist darauf hin, dass auch ein Sandbox-Game eine Basis braucht, die Entscheidungen des Spielers erst ermöglichen. Es ist aus seiner Sicht notwendig, Ziele für den Spieler zu definieren, um eine – wie auch immer dann geartete – dramatische Struktur in das Spiel zu bringen. Steve Breslin bringt es auf den Punkt, wenn er argumentiert, dass Sandbox-Games sogar mehr “top-level design“ benötigen und nicht weniger.⁷⁶⁴

⁷⁶¹ o.A.: "Game Based Learning - Wie lernt man in Second Life und anderen virtuellen Welten?" Interview mit Matthias Rückel, in: Online Tutoring Journal. Das Magazin für Teletutoren und teletutoriell betreutes Lernen, 3/2008, Online unter URL: <http://www.online-tutoring-journal.de/ausgabejuli08/interview1.htm> [Stand: 28.03.2012].

⁷⁶² Sorens, Neil: Stories From The Sandbox (14.02.2008), Online unter URL: http://www.gamasutra.com/view/feature/3539/stories_from_the_sandbox.php [Stand: 28.03.2012].

⁷⁶³ Larsonis: Let's Play Garrys Mod #001 (04.01.2012), Online unter URL: <http://www.youtube.com/watch?v=D1f1j0yuMBs&feature=related> [Stand: 23.03.2012].
Siehe auch die offizielle Website von Garrys Mod: <http://garrysmod.com/> [Stand: 23.03.2012].
Vgl. o.A.: 50 Greatest Game Design Innovations: 15 Sandbox modes (01.11.2007), Online unter URL: <http://www.edge-online.com/features/50-greatest-game-design-innovations?page=2> [Stand: 23.03.2012].

⁷⁶⁴ Breslin, Steve: The History and Theory of Sandbox Gameplay (16.07.2009), Online unter URL: http://www.gamasutra.com/view/feature/4081/the_history_and_theory_of_sandbox_.php [Stand: 14.03.2012].

Vgl. Sorens, Neil: Stories From The Sandbox (14.02.2008), Online unter URL: http://www.gamasutra.com/view/feature/3539/stories_from_the_sandbox.php [Stand: 28.03.2012].

Nicht weniger wichtig erscheint ihm die Notwendigkeit, dem Spielcharakter menschliche Eigenschaften („human qualities“) zuzuschreiben, um die emotionale Bindung des Spielers zu erhöhen.⁷⁶⁵

In *Second Life* agiert hinter jedem Avatar ein Mensch. Die Forderung an Sandbox-Games, die NPCs (Non Player Character / Nicht-Spieler-Charakter) möglichst realistisch zu gestalten, ihm menschliche Züge angedeuten zu lassen, um dem Spieler das Spiel zu verkaufen, ist in *Second Life* von vornherein gegeben.⁷⁶⁶

Die Umsetzung dieser Forderungen in Sandbox Games sind sehr aufwendig, weil das Spiel nicht auf korrekte Antworten wartet, sondern Antworten nach ihrer Brauchbarkeit bewerten und belohnen muss. Die Welt dahinter hat komplex zu sein, da sonst der Spaß am Spielen verloren ginge: „Sand by itself is not much fun. Automated, complex, and perhaps most of all, *directed* responsiveness is essential to sandbox play, and the more complex and responsive the world, the more interesting the sandbox“. Somit bleibt ein Sandbox-Spiel für Steve Breslin eine vom Designer entworfene Freiheit im Spiel, die ihre Grenzen hat.⁷⁶⁷

Für die Sandbox-Games war der Flight-Simulator von SubLogik (1979) einer der ersten Vertreter, weil nichts anderes gemacht wurde, als zu fliegen. *SimCity* 1989 begründete das Genre der Aufbausimulation und etablierte die Idee der Open-World-Games. Der Begriff der Sandbox-Games kam rund um die Veröffentlichung der Spiele *The Sims* (2000) und *Grand Theft Auto III* (2002) auf. Sandbox war aber nicht die Möglichkeit zur völligen Freiheit, sondern eine Einladung, die umgebende Welt zu erkunden. Zusätzlich ermöglichte 3D neue Perspektiven auf das Spiel.⁷⁶⁸

Ob und in welchem Ausmaß ein Spiel als Sandbox-Spiel angesehen wird, entscheidet der Gamedesigner. Zusätzlich gibt es für viele Spiele die Möglichkeit, sie

⁷⁶⁵ Vgl. Sorens, Neil: Stories From The Sandbox (14.02.2008), Online unter URL: http://www.gamasutra.com/view/feature/3539/stories_from_the_sandbox.php [Stand: 28.03.2012].

⁷⁶⁶ Breslin, Steve: The History and Theory of Sandbox Gameplay (16.07.2009), Online unter URL: http://www.gamasutra.com/view/feature/4081/the_history_and_theory_of_sandbox_.php [Stand: 14.03.2012].

⁷⁶⁷ Breslin, Steve: The History and Theory of Sandbox Gameplay (16.07.2009), Online unter URL: http://www.gamasutra.com/view/feature/4081/the_history_and_theory_of_sandbox_.php [Stand: 14.03.2012].

⁷⁶⁸ Breslin, Steve: The History and Theory of Sandbox Gameplay (16.07.2009), Online unter URL: http://www.gamasutra.com/view/feature/4081/the_history_and_theory_of_sandbox_.php [Stand: 14.03.2012].

Vgl. Wirsig, 2003, S. 173-173, 198-199, 412-415.

zu modifizieren, d.h. Inhalte herzustellen oder das Spiel umzugestalten, dass es anders (neue Level und Missionen) gespielt werden kann.⁷⁶⁹ Dem Designer wie dem Modder fällt dabei die Rolle des Weltgestalters zu. Second Life ist ein gutes Beispiel für die Möglichkeiten einer Weltgestaltung. Der Spieler bestimmt das Ambiente, in dem er sich bewegen möchte als Designer für Kleidung, Ersteller von Bauten und Gestalter von Umgebungen.

Demnach könnte Second Life als das ultimative Sandbox Game bezeichnet werden. Breslin bezeichnete es als "pure sandbox" Game, dem es aber an einem mangelt: „a lack of interest, from a lack of what we have been calling 'framework': a lack of direction.“ Das führt seiner Ansicht nach dazu, dass Second Life der Spielantrieb („game-worthy interest“) fehlt und das Spiel langweilig werden kann.⁷⁷⁰

Für den Verlauf dieser Arbeit ist die Erkenntnis entscheidend, mit Second Life das ultimative Sand-Box Spiel zu haben, das seine Aufmerksamkeit aber auf andere Weise erwirbt als mit vorgegebenen narrativen Leitblanken, die zu einem Spielziel führen.

5.2.4.5 Second Life im Kontext von Non-Games, Emotion-Games und dem Computerspiel als Initiationsritus

Unabhängig von der Spielanlage Sandbox, die Mission, Ziel und Weg (kurz die Linearität in Games) in unterschiedlichen Graden und zu unterschiedlichen Zeiten in einem Spiel verschwinden lässt, gibt es eine weitere Strömung in der Gamesentwicklung, die ebenfalls auf Freiheit in der Spielgestaltung setzen und vor allem eines möchten: im Gamer durch Kreativität völlig neue Emotionen erwecken.

Der Begriff Non-Game wird von Satoru Iwata, Präsident von Nintendo, im Rahmen seiner Keynote auf der Game Developers Conference in San Francisco 2005 in die

⁷⁶⁹ Zur Modifikation von Spielen werden Editoren eingesetzt. Die umgebauten Spiele werden Mods (Modifikation) genannt. Die bekannteste Modifikation ist der Shooter Counterstrike der aus Half Life entstand.

Vgl. Wirsig, 2003, S. 312-313.

Vgl. o.A.: Pearson: Game Development (2010), Online unter URL:

http://wps.prenhall.com/bp_gamedev_1/54/14051/3597066.cw/index.html [Stand: 29.03.2012].

⁷⁷⁰ Breslin, Steve: The History and Theory of Sandbox Gameplay (16.07.2009), Online unter URL: http://www.gamasutra.com/view/feature/4081/the_history_and_theory_of_sandbox_.php [Stand: 14.03.2012].

Diskussion eingebracht.⁷⁷¹ Er verwendet ihn im Zusammenhang mit den Nintendo-Spielen *Animal Crossing*, *Nintendogs* und *Electroplankton*. Alle drei verfolgen den Ansatz: „a form of entertainment that really doesn't have a winner, or even a real conclusion“ und das Spiel bietet einen unbeschränkten/unbeherrschten („unrestrained“) Weg der Aktionen.⁷⁷² In *Animal Crossing* lebt der Spieler in einer kleinen Stadt mit Tieren. Dort ist er Hausbesitzer, der mit Arbeit den Tag verbringt. Für die geleistete Arbeit bekommt er Geld, um den Hauskredit abzuzahlen und diverse Hausgegenstände zu kaufen. Die tierischen Mitspieler sind allesamt NPCs. Das Spiel offeriert eine kindergerechte Form der Lebenssimulation. Im Mittelpunkt von *Nintendogs* stehen Hunde, die der Spieler aufziehen und abrichten muss. Wie ausgefeilt das Gamedesign hinter *Nintendogs* ist, und wie wenig das auffällt, hat Daniel Cook beschrieben.⁷⁷³ Der Hund/die Hunde oder auch die Katzen (in der Variante *Nintendogs + Cats*) werden als Mitglieder der Familie dem Kind näher gebracht. Es muss sich um die Tiere kümmern (Füttern, Spaziergehen, Abrichten, Spielen, Einkauf von Tierbedarf und Accessoires) wie mit einem echten Tier. Selbst Sprechen mit dem Tier mittels eingebautem Mikrofon im Nintendo DS ist möglich (Sitz, Platz etc.). Die Funktion StreetPass erlaubt den Austausch mit anderen Spielern, denen man (zufällig) begegnet. Die Konsolen tauschen Informationen, die in den jeweiligen Halteprofilen notiert sind, automatisch durch einfaches Vorbeigehen aus. Mit den Tieren der andern Spieler kann dann das eigene Tier spielen.

Während sich die beiden genannten Spiele großer Beliebtheit erfreuen, wurde vor allem *Electroplankton* kontrovers diskutiert. Ein Blick auf die Stellungnahmen der Gamer auf amazon.de zeigt die ganze Bandbreite von Begeisterung bis

⁷⁷¹ Das die Idee der Non-Games älter ist, beschreibt Francisco Queiroza mit den Spielen *I Robot* (das Malen mit Polygonen wird innerhalb des Spiels ermöglicht, 1983) sowie *Psychodelia* (1984) und *Colourscape* (1985).

Vgl. Queiroz, Francisco: Insular. Critical Appraisal. The Surrey Institute of Art & Design. Final Project 2005, Online unter URL:

http://gamecareerguide.com/education/theses/20051202/chico_criticalappraisal.pdf [Stand: 30.03.2012].

⁷⁷² Satoru Iwatas Keynote zitiert nach:

Casamassina, Matt: GDC 2005: Iwata Keynote Transcript (10.03.2005), Online unter URL: <http://cube.ign.com/articles/595/595089p1.html> [Stand: 30.03.2012].

⁷⁷³ Vgl. Cook, Daniel: *Nintendogs: The case of the non-game that barked like a game* (11.06.2005), Online unter URL: <http://www.lostgarden.com/search?q=NINTENDOGS-CASE-OF-NON-GAME> [Stand: 30.03.2012].

Ablehnung.⁷⁷⁴ Im Spiel, in dem Musik und Kunst zusammenfallen, geht es darum, mit 10 unterschiedlichen Planktonarten zu spielen. Sobald die Spieler das Plankton berühren, bewegen sie sich und geben dazu einen Ton von sich. Nintendo: „Toy with Tracy plankton and listen to their music as they swim along drawn lines. Players clap their hands or use their voices to lead a microscopic synchronized swimming team of Nanocarp.“⁷⁷⁵

Wie muss ein Spiel aussehen, das dem Spieler das Gefühl gibt, Liebe zu geben? Von Fragen wie dieser gehen die Entwickler von thatgamecompany aus, bevor sie über das Gameplay nachdenken.⁷⁷⁶ Das Ergebnis sind Computerspiele, die kein bestehendes Genre bedienen, sondern durch ihre Eigenart Vorläufer für ein noch nicht benanntes und im Detail definiertes Genre stehen. Mit den Spielen *fIOW* (2007), *Flower* (2009) und *Journey* (2012) ist ihnen das Vorhaben geglückt und Kellee Santiago, Gründerin von thatgamecompany, nennt ihre Softwareprodukte „Emotional-Game[s]“. Der Grund, warum sie Spiele machen, in denen der Spieler wie ein sanft vom Wind getriebenes Blütenblatt durch die Welt fliegt (*Flower*), Wind und Wetter trotzt, Farben erlebt, Blumen berührt, die ihrerseits Blütenblätter erzeugen und (fast nebenbei) ganze Landstriche zum Erblühen gebracht werden, sind neue Gefühlswelten, die durchlebt werden können. Untermalt von meditativer Musik wurzelt *Flower* in der Überzeugung, dass die Mainstream Games heute zu keiner wirklichen Erneuerung fähig sind. Santiago: "Technisch gesehen gibt es nicht mehr viele Veränderungen, und den Leuten geht es immer mehr um den Unterhaltungswert, sie wollen mit Spielen etwas anderes erleben, sie fragen sich, was bekomme ich emotional heraus, was ist die Geschichte."⁷⁷⁷ In *Flower* erfährt der Spieler Unsicherheit beim Start in eine graue, unwirtliche Umwelt bis zur Freude des Erschaffens von Leben, Licht und Farbe.⁷⁷⁸ Er erfährt die Einzigartigkeit und die

⁷⁷⁴ Einige Stellungnahmen zum Spiel: „Multimedia kann auch schön sein“, „Interaktive Chillout Lounge“, „Gut zum Chillen, zum Zeitvertreib zu wenig“, „Zu wenig fuers Geld...“, „Sammler-Muss“, „Gute Idee aber...“.
o.V. Electroplankton (2006), Online unter URL: http://www.amazon.de/product-reviews/B000FCKTPE/ref=dp_top_cm_cr_acr_txt?ie=UTF8&showViewpoints=1 [Stand: 30.03.2012].

⁷⁷⁵ o.A. <http://www.nintendo.com/games/detail/db2f8da6-2e1b-48cb-b142-a90899e8a1a8> [Stand: 30.03.2012].

⁷⁷⁶ Vgl. Klatt, Oliver: „Das ganze Leben zeigen“, in: GEE. Love for Games, 47/2009, S. 50.

⁷⁷⁷ Kellee Santiago zitiert nach:

Igler, Nadja: Mehr Herz und Hirn für Videospiele (21.08.2009), Online unter URL: <http://www.fuzo-archiv.at/artikel/1624676v2> [Stand: 01.03.2012].

⁷⁷⁸ Vgl. o.V.: thatgamecompany: *Flower* (o.E.), Online unter URL: <http://thatgamecompany.com/games/flower/> [Stand: 30.03.2012].

Emotionalität des Moments. Es geht um Präsenz in seiner unwiederbringlichen, weil vergänglichen Form. Alles, was der Spieler in das Spiel an Interaktion einbringt, wird in gefühlsauslösende, poetische, Momente verwandelt.

Was Spiele wie *Flower* aber auch das inhaltlich völlig andersgeartete *Nintendodogs* verbindet, ist der Wunsch des Menschen nach einem erfüllteren Leben.

Erfahrungen, die die Entwickler von *Flower* in großen Städten (Los Angeles, Shang Hai) gemacht haben, bringen sie als Kontrast von rastloser Stadt und ruhiger, gelassener Natur in das Spiel ein.⁷⁷⁹

Für die Entwicklung von *Nintendodogs* spielte ebenfalls die Stadt, speziell das Wohnen in Japan, mit ihren spezifischen Lebensbedingungen eine Rolle. Daniel Cook: „Every child dreams about owning a dog, yet very few ever will. There are actually dog renting services that let you walk a dog just for a little while so you can capture the thrill of pet ownership.“⁷⁸⁰ Damit macht der Spieler eine neue Spielerfahrung, die das Leben der Menschen außerhalb des Spiels berührt.

Erfahrung und Gefühl. Gefühl durch Erfahrung. Über *Journey* von thatgamecompany wird geschrieben, dass es ein Spiel sei, das Erinnerungen im Spieler auslöste, "that last for years".⁷⁸¹ Die stumme Reise durch eine Wüste zu einem Gebirgsmassiv, die der Spieler in eine Robe gewickelt unternimmt, ist gekennzeichnet von einer grafischen Schönheit, einem „ebenso atemberaubenden Soundtrack, [...] der auf die Aktionen reagiert und sich fließend ändert“. Wie auch bei *fIOW* und *Flower* gibt es keine vordefinierten Missionsziele, „stattdessen steht die eigentliche, individuelle Spielerfahrung im Vordergrund“. Und weiter: "Journey feiert die Wehmut des Lebens,

Vgl. Playstation: *Flower* (2011), Online unter URL: <http://www.youtube.com/watch?v=nJam5Auwj1E> [Stand: 30.03.2012].

Vgl. o.A.: *Flower*TM - Developer Diary (02.02.2009), Online unter URL:

http://www.youtube.com/watch?v=-FPfRHaXI7E&feature=list_related&playnext=1&list=SP3230803FD42876E0 [Stand: 30.03.2012].

⁷⁷⁹ Vgl. o.A.: *Flower*TM - Developer Diary (02.02.2009), Online unter URL:

http://www.youtube.com/watch?v=-FPfRHaXI7E&feature=list_related&playnext=1&list=SP3230803FD42876E0 [Stand: 30.03.2012].

⁷⁸⁰ Cook, Daniel: *Nintendogs: The case of the non-game that barked like a game* (11.06.2005), Online unter URL: <http://www.lostgarden.com/search?q=NINTENDOGS-CASE-OF-NON-GAME> [Stand: 30.03.2012].

⁷⁸¹ Clements, Ryan: *Journey Review. We walk until this path is done, in wind and sand and setting sun* (01.03.2012), Online unter URL: <http://ps3.ign.com/articles/121/1219641p1.html> [Stand: 02.04.2012].

es erschreckt einen mit dem Unerwarteten und entwaffnet einen auf berauschende, unvergessliche Weise" (Zsolt zitiert an dieser Stelle Clements).⁷⁸²

Hier findet Second Life seinen Anschluss. Das Erfahren des Lebens in seiner Einzigartigkeit, auch weil enthoben aller physischen Zwänge und einiger gesellschaftlichen Vorgaben, Erwartungen und Einforderungen, ermöglicht ein Spielgefühl, das in seiner emotionalen Tiefe bedeutend ist. Fehlende Narrativität lässt Situationen entstehen, die nur in völliger Entscheidungsfreiheit möglich sind, daher unberechen- und unvorhersehbar. Selbst wenn Games – wie *GTA IV* - Freiheit im Gameplay bieten, bleiben sie doch eine durchprogrammierte Welt, die die Entscheidungswege irgendwann limitiert. Second Life bietet die ultimative Freiheit, weil sie aus dem Umgang miteinander entsteht, getragen von den Emotionen der Spieler, die so unterschiedlich sind wie die Stimmung der Spieler selbst. Second Life kann demnach von seiner Erfahrungsdichte und seinen Möglichkeiten den Emotional-Games zugerechnet werden.

Einen ähnlichen Weg beschreiten die Spiele von Tale of Tales. Im Mittelpunkt ihres 2008 veröffentlichten Spiels *The Graveyard* steht eine sehr alte Frau, die der Spieler auf ihrem Weg durch einen Friedhof lenkt. Dabei ist das Gameplay auf ein Minimum reduziert bzw. wird von den Machern nicht als solches bezeichnet: Nicht die Aktion zählt, sondern das Sein. Der Spieler übernimmt einen Part im Spiel, anstatt ein Spiel zu spielen: „the performance we expect of the user is a theatrical one, not one based on a sportive challenge.“⁷⁸³ Der ironische Bruch im Spiel mit dem Tod wird von den Machern, Auriea Harvey und Michaël Samyn, bewusst eingesetzt. Wenn der Tod der Spielfigur in einem üblichen Game nur ein temporärer Zustand aufgrund ungeschickten Verhaltens des Spielers ist, geht es in *The Graveyard* darum, den Tod konkret zu thematisieren durch deinen eigenen, bevorstehenden Tod und eine Umgebung von bereits Gestorbenen. Tale of Tales geht es um die Erfahrung und Erforschung von Gefühlen und ihren Widersprüchen: „Unsere Spiele sind für uns kein Mittel, um Emotionen auszudrücken – sie sind Werkzeug, um die eigenen Emotionen zu erforschen“ (Samyn). Dieser Ansatz geht für den Spieleentwickler

⁷⁸² Zsolt, Wilhelm: Journey: Ein Spiel, das "Jahre in Erinnerung bleiben wird" (13.03.2012), Online unter URL: <http://derstandard.at/1331207203227/Testberichte-Journey-Ein-Spiel-das-Jahre-in-Erinnerung-bleiben-wird> [Stand: 30.03.2012].

⁷⁸³ o.A.: Tale of Tales: The Graveyard post mortem (o.E.), Online unter URL: <http://tale-of-tales.com/blog/the-graveyard-post-mortem/> [Stand: 02.04.2012].

Aleksey Luchin von Ice-Pick Lodge soweit, ihn als Initiation zu bezeichnen: Das Computerspiel als Initiation, „das dich in sehr kurzer Zeit verändert“. Näher erklärt wird das von seinem Kollegen Nikolay Dybowskiy: „Der Mensch, der sich vom Stuhl erhebt, nachdem er eines unserer Spiele gespielt hat, muss ein anderer sein als der, der sich einige Stunden zuvor an den Bildschirm gesetzt hat.“ Und weiter: „Unser Ziel ist es, eine Transformation auszulösen und den Spieler zu einem neuen, besseren Menschen zu machen.“⁷⁸⁴ Das entspricht natürlich mehr dem Wunschdenken über Herstellbarkeit von Initiationswirkung, aber es ist klar, was gemeint ist: Veränderung von Einstellungen mittels durchlebter Emotion im Vollzug des Spielens. Ob damit neben einem möglichen temporären auch ein dauerhafter Übertritt von einem Seinszustand in einen anderen möglich ist, bleibt offen. Was das Spiel aber erzeugen kann, sind Gedankenanstöße, die tief und nachhaltig sein können.

Das trifft auf Second Life zu und selbst der Begriff der Initiation kann gebraucht werden, denn bis zum Ende von Teen Second Life, der Variante von Second Life für alle unter 18 Jahren, gab es eine als „REZuation` party“ bezeichnete Veranstaltung für alle Mitglieder, die von Linden Lab in das Main Grid migriert wurden. Ein Art Verabschiedung für immer, weil es diesen Avataren nach dem Übertritt nicht mehr möglich war, in die Welt des Teen Grid zurückzuwechseln.⁷⁸⁵

Ein weiteres Beispiel sind Aufnahmezerimonien von neuen Mitgliedern in Rollenspielgruppen. Second Life ist also auf jeden Fall mehr als nur ein Spiegel der eigenen Emotionen, was im kommenden Abschnitt weiter behandelt wird.

Eine weitere Gemeinsamkeit ist das offensichtliche Fehlen linearer Narration. Hier wird nichts (vor)erzählt, sondern erlebt bzw. gelebt. Michaël Samyn erklärt das mit dem Fehlen der Linearität im täglichen Leben, die für ihn gleichgesetzt wird mit "real-time". Bei seinen Games geht es nicht um sequenzielles Abarbeiten, denn das tägliche Leben besteht eben nicht aus einem klaren Verlauf der Ereignisse, sondern wir alle stehen permanent vor einer Vielzahl von Möglichkeiten, Motivationen und Gründen. Und selbst Nichtstun „presents us with a myriad of ways in which we can do nothing. [...] The nonlinear nature of the moment is very familiar to us. It is an

⁷⁸⁴ Michaël Samyn, Aleksey Luchin und Nikolay Dybowskiy zitiert nach: Klatt, Oliver: „Das ganze Leben zeigen“, in: GEE. Love for Games, 47/2009, S. 50.

⁷⁸⁵ Guest, 2007, S. 242-243.

essential part of life.“⁷⁸⁶ Fehlende Linearität der Ereignisse ist der Schlüssel zur Narrativität von Second Life. Träger dieser Entwicklung sind die Residents von Second Life. Sie gestalten durch ihre Kommunikationsprozesse den Verlauf von Second Life, ohne dafür Vorgaben zu brauchen. Es werden Lebensbilder und Entwürfe ersprochen, verhandelt, dargestellt. Sie brauchen dafür keine spielimmanente Vorgeschichte. Sie wird vielmehr mitgebracht und/oder grundlegend neu erfunden. Diese Erkenntnis leitet in den Abschnitt 5.3 über, der die Theatralität in Second Life untersucht.

5.2.5 Second Life und die Genrefrage als Parallelitätsmodell

Die vorangegangene Diskussion hat gezeigt, dass man von *dem* Second Life nicht sprechen kann. Die Plattform bietet eine Vielzahl unterschiedlicher Spiel-, Einsatz- und Erfahrungsmöglichkeiten, deren Spielanteil unterschiedlich hoch ist. Darum ist es problematisch zu behaupten, dass Second Life kein Game ist. Spiel in Second Life kommt in unterschiedlichen Quantitäten in diversen Einsatzmöglichkeiten vor. Umso schwieriger ist es nun die Frage nach dem passenden Genre zu beantworten, zumal es weder in der Fanliteratur, in Beratungsbüchern, unter Spielentwicklern, noch in der akademischen Diskussion eine einheitliche Genreeinteilung gibt.⁷⁸⁷ Die Anzahl der Computerspiel-Genres ist deshalb nicht verbindlich benennbar und eine taxative Aufzählung kaum machbar. Mark J. P. Wolf nennt in „Genre and the video game“ 42 unterschiedliche Genres, für deren Unterscheidungsmerkmale er u.a. die Spielerfahrung, kurz- und langfristige Spielziele sowie Spielcharaktere und Steuerelemente heranzieht. Trotz der umfassenden und mit Beispielen gut argumentierten Distinktion hält auch er fest, dass jedes Genre durch Weiterentwicklung Sub-Genres erzeugt, die schwer verfolg- und aufschlüsselbar sind.⁷⁸⁸ Was bleibt, ist Unübersichtlichkeit. Die Unübersichtlichkeit kann aber auch

⁷⁸⁶ Samyn, Michaël: The Contradiction Of Linearity (07.10.2010), Online unter URL: http://www.gamasutra.com/view/feature/6161/the_contradiction_of_linearity.php [Stand: 02.04.2012].

⁷⁸⁷ Vgl. Sterbenz, 2011.

⁷⁸⁸ Mark J.P. Wolf unterteilt die Genres in: „Abstract, Adaption, Adventure, Artificial Life, Board Games, Capturing, Card Games, Catching, Chase, Collection, Combat, Demo, Diagnostic, Dodging, Driving, Educational, Escape, Fighting, Flying, Gambling, Interactive Movie, Management Simulation, Maze, Obstacle Course, Pencil-and-Paper Games, Pinball, Platform, Programming Games, Puzzle, Quiz, Racing, Rhythm and Dance, Role-Playing, Shooting, Simulation, Sports, Strategy, Table-Top Games, Target, Text Adventure, Training Simulation, and Utility.“
Wolf, 2005, S. 194-195.

positiv bewertet werden. Das Verwischen von Genregrenzen macht Spiele attraktiv und weckt Interesse daran – was die Industrie (und deren Marketingabteilungen) wieder freut. Daraus folgt: Die benannte Vielfalt steht für ökonomischen Vorteil.

Eine grobe Struktur lässt sich aber erstellen. Einen pragmatischen Vorschlag liefern Laird/Lent: „action, role playing, adventure, strategy, simulation, sports, and racing“.⁷⁸⁹ Sehr ähnliche Einteilungen finden sich beim größten österreichischen Gamemagazin (Gamers.at) oder beim größten deutschen (GameStar).⁷⁹⁰

Eine richtungsweisende Arbeit in diesem Bereich hat Benjamni Sterbenz verfasst, der in einer umfassenden Analyse zu folgendem Ergebnis kommt: In Massenmedien und Sachbüchern finden sich nach Abzug aller Überschneidungen folgende acht Genres als übergreifend akzeptiert: Actionspiele, Abenteuerspiele, Rollenspiele, Strategiespiele, Simulationsspiele, Sportspiele, Rennspiele, Denk- und Puzzelspiele.⁷⁹¹

Davon kaum unterschieden arbeiten Spieleentwickler für und in den Genres Schießspiele, Kampfspiele, Plattformspiele, Horrorspiele, Rennspiele, Abenteuerspiele, Rollenspiele, Strategiespiele und Simulationsspiele. Eine innere Teilung ergibt sich durch die Merkmale Reaktionsvermögen und schnelles Handeln, denen die ersten fünf Spielgenres zuzuordnen sind und Spiele, bei denen vor allem Denkaufgaben und bedachtes Handeln im Vordergrund stehen, sind den darauffolgenden vier Spielgenres eigen.⁷⁹²

Wo Sonderfälle einzuordnen sind, wie Active Games (gespielt mit Kinect, Move und der Wii), die Social oder Casual Games (siehe FarmVille oben), sowie den Serious Games bzw. Educational Games, die im pädagogischen Umfeld unter dem

⁷⁸⁹ Laird/Lent, 2005, S. 205.

⁷⁹⁰ Gamers.at teilt in seinem Jahresrückblick 2011 und seinen Ausblick 2012 in folgende Genres ein: Shooter, Action, Adventure, Rollenspiel/MMO, Simulation/Strategie, Sport/Rennspiel.

GameStar teilt ein in Action, Adventure, Rollen, Sport und Strategie. Anschließend wird das Genre unterteilt in Subgenres wie das Beispiel Action zeigt: 3rd-Person-Shooter, Action-Adventure, Action-Simulation, Beat 'em up, Ego-Shooter, Geschicklichkeitsspiel, Jump&Run, Multiplayer-Shooter, Musikspiel, Taktik-Shooter, Weltraum-Action.

Vgl. Scherz, Florian: Highlights 2011, in: Gamers.at. Das österreichische PC-Spielemagazin, 39/2011, S. 12-19.

Vgl. o.A.: Gamestar: PC-Spieldatenbank (o.E.), Online unter URL: <http://www.gamestar.de/spiele/action/genre-265.html> [Stand: 01.03.2012].

⁷⁹¹ Vgl. Sterbenz, 2011, S. 27-41.

⁷⁹² Vgl. Sterbenz, 2011, S. 43-67.

Schlagwort Game based Learning (oder Play-based learning) diskutiert werden, bleibt offen.⁷⁹³ Entsprechend ihrer inhaltlichen Schwerpunkte könnten sie als Subgenre einer der großen Kategorien zugeordnet werden, weil ihre Benennung durch die Wahl des Eingabegeräts und der Aktivität erfolgt, sowie durch den Zeitpunkt des Spielens.

Für diese Arbeit ist die von Sterbenz getroffene Einteilung der Genre-Begriffe der Massenmedien und Sachbüchern ausreichend, weshalb auf eine weitere Auseinandersetzung mit Genretheorien nicht weiter eingegangen wird.

Wo aber nun Second Life einzugliedern? Gibt es das passende Genre, dem Second Life (als Subgenre) angeschlossen werden kann oder bildet es ein eigenes? In der Literatur findet man zur Beantwortung dieser Frage unterschiedliche Vorschläge: „Massively Multiplayer Online Social Game“ (MMOSG, Lindner/Gillespie), „Massively Multiplayer Online Playing Game“ (MMOPG, Götzl/Pfeifer/Primus), „Wirtschafts- und Gesellschaftssimulation in 3D“ (Stöcker), „Synthetische Welt“ (Schmidt) oder „Social World“ (Meadows).⁷⁹⁴ Die Begriffe MMOSG und MMOPG – also sozial und intuitives Spiel (play) – treffen am ehesten zu, greifen jedoch auch gemeinsam nicht so weit wie nötig, denn Second Life ist wesentlich vielschichtiger.

Eine umfassende Bewertung und Klassifikation von Second Life benötigt ein Zusammenführen von möglichen Verwendungen in einen Zusammenhang. Dafür hat der Verfasser ein Parallelitätsmodell in Form einer Matrix erstellt, die die Aktivitäten in Über-Kategorien einteilt und nach Spielanteil gewichtet. Um mit dem Begriff des Spiels umgehen zu können, wird die im angelsächsischen Raum getroffene Unterscheidung zwischen Play und Game durch die Dreiteilung regelgeleitet – assoziativ – kein Spiel substituiert und erweitert. Regelgeleitet meint klare Vorgaben

⁷⁹³ Game Based Learning (Play-based learning) soll die Erwartungshaltung einer Generation treffen, die mit digitalen Spielen aufgewachsen ist und sich intensiv in sozialen Netzwerken (z.B. Facebook, schülerVZ) aufhält. Ihre geänderte Motivationslage, ihre Bedürfnisse und Präferenzen sind mit traditionellen Lernaktivitäten schwer zu erreichen.

Vgl. Schrammel, 2008, S. 117.

Vgl. Swertz, 2008, S. 127.

⁷⁹⁴ Vgl. Lindner/Gillespie, 2007, S. 361.

Vgl. Xaver Götzl, Alexander Pfeiffer, Thomas Primus zitiert nach: Ipos, 2008, S. 52.

Vgl. Stöcker, 2007, S. 39.

Vgl. Schmidt, 2006, S. 46.

Vgl. Meadows, 2008, S. 34.

für Aktion und Reaktion; assoziativ meint ein intrinsisches Verständnis der Regeln, die keine Festschreibung benötigt, das Spiel neigt hier zum Play, zum nicht regelgeleiteten Spiel; kein Spiel meint die Verwendung von Second Life als Infrastruktur Plattform, ohne auf das Rollenspiel näher einzugehen. Diese Parameter bilden die X-Achse, die als Basis die Plattform Second Life mit ihren eigenen Verhaltensregeln und den Community Standards⁷⁹⁵ ist.

Auf der Y-Achse wird die Rolle der Residents als aktive (mit a bezeichnet) oder passive Teilnehmer (mit b bezeichnet) eingetragen, die durch ihren unterschiedlichen Spielanteil auch unterschiedlich positioniert sein können.

Die Überkategorien sind

- Rollenspiele
- Sportspiele
- (Alltags)Kulturveranstaltungen
- Bildung

Das Rollenspiel inkludiert die Möglichkeit, an dezidiert bezeichneten Rollenspielen teilzunehmen. Voraussetzung dafür sind meist passende Kleider/Kostüme, sowie die Akzeptanz eigener Spielregeln.

Somit kann sich der Interakteur jeweils als Teilnehmer aktiv in das Geschehen einbringen, was als regelgeleitet anzusehen ist (Eigenregeln des Rollenspiels oder behaviorale Regeln des Umgangs) oder als passiver Zuschauer. Der Spieler fällt als Zuschauer zwar nicht aus der Rolle, weil er sichtbar bleibt, sein Verhalten tendiert aber dazu, kein Spiel zu sein.

Second Life kann als Plattform für Sportspiele genutzt werden. Besonderer Beliebtheit erfreuen sich Schwertkämpfe. Mit dem Kauf notwendiger Ausrüstungsgegenstände erwirbt der Kämpfer zugleich erweiterte Bewegungsmöglichkeiten.

⁷⁹⁵ Vgl. die Community Standards bestehend aus den Big Six und Policies and Policing: o.V.: Second Life Community Standards (o.E.), Online unter URL: <http://secondlife.com/corporate/cs.php> [Stand: 21.03.2012].

Beim Sportspiel geht es primär um die aktive Teilnahme. Die Regelleitung ergibt sich aus gegenseitigen Vereinbarungen. Als Zuschauer erschließt sich das Spiel nur durch die Regelkenntnis, was ein assoziatives Spiel ergibt. Die Passivität ist damit eine relative.

Der Begriff der Kulturveranstaltung meint einerseits den Besuch von Ausstellungen, Konzerten, Museen, Bars, Tanzlokalen, Partys und vieles mehr. Mit Kultur ist hier aber das prinzipielle Miteinander gemeint, das der Verfasser als Normalzustand in Second Life bezeichnet: Die übliche Auftritts- und Interaktionsform der Resident miteinander. Erlebbar am gesamten Main Grid. Die Teilnahme setzt assoziatives Spiel voraus, also keine dezitierten, sondern behaviorale Regeln des Umgangs. Hier treffen sich Teilnehmer und Zuschauer auf einer Spielebene.

Wie schon beschrieben nutzen Bildungseinrichtungen wie Universitäten Second Life als Infrastruktur für ihren digitalen Campus. Der Aspekt des (Rollen)Spiels wird dabei nur am Rande eingesetzt, Wissensvermittlung steht im Vordergrund. Das Auftreten ist seriös und auch in diesem Fall treffen sich Teilnehmer und Zuschauer auf einer Spielebene.

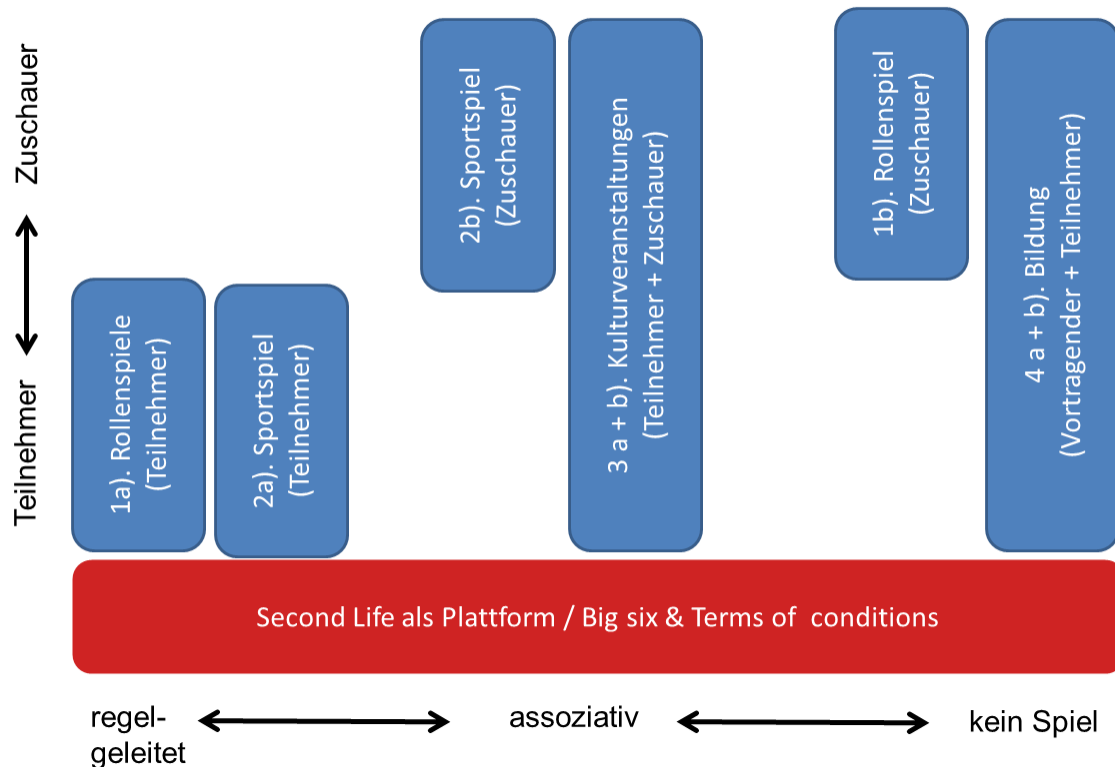


Abbildung 9: Parallelitätsmodell: Spielerische und nicht-spielerische Aktivitäten in Second Life⁷⁹⁶

In die Über-Kategorien fallen keine Aktivitäten, die zum reinen Gelderwerb ausgeübt werden (z.B. Immobilienentwicklung), weil damit der Spielcharakter verloren geht – und das in einem entscheidenderen Ausmaß, als es im Bildungsbereich der Fall ist, weil die Idee von Second Life als Plattform des sozialen Austausches umgangen wird.

Die in Second Life praktizierten Möglichkeiten des Spiels lassen sich durch ihre Vielfalt nicht einfach mit MMOSG, MMOPG oder als Gesellschaftsimulation, als Social World, beschreiben, vielmehr ist Second Life das alles parallel und zusammen. Second Life ist Rollenspiel, Simulation, Sandbox-Game, Emotion-Game und Non-Game. Die Vielfalt zu vereinen, funktioniert nur im Übersteigen der einzelnen Disziplinen mittels Ausklammerung von singularen Aspekten hin zur Betrachtung der Gemeinsamkeiten. Second Life ist durch seine Multioptionalität ein Meta-Game, das viele Möglichkeiten des Spielens (game bis play) und Interagierens

⁷⁹⁶ Abbildung 8 erstellt durch den Verfasser.

zulässt, die Reflektion über die eigene Rolle im Spiel fördert und Metakommunikation, d.h. das verbale und nonverbale Vereinbarung, was und wie gespielt werden soll, einsetzt, um Regeln variabel festzulegen.⁷⁹⁷ Zusätzlich wird auch der Rollenwechsel in-game ermöglicht, ein Heraustreten aus der Rolle (was hier die automatische Übernahme einer anderen Rolle meint), ohne damit zwangsweise den Spielfluss insgesamt zu zerstören.

Als Meta-Game ist Second Life keinem Genre und/oder Subgenre exklusiv zuzuordnen und entzieht sich der einfachen Klassifikation. Die Behauptung, Second Life sei kein Game, muss zurückgewiesen werden. Second Life ist mehr als *ein* Game. Es ist viele und entspricht in seiner Struktur der gesellschaftlichen Diversität, die der einzelne Resident im Leben jenseits von Second Life erlebt.

5.3 Second Life als theatrales Spiel

Im Mittelpunkt dieses Abschnitts stehen die Fragen nach Aspekten der Theatralität in Second Life und ob Second Life insgesamt als theatrales Schau-Spiel bezeichnet werden kann.

Startpunkt für dieses Kapitel ist die von Helmuth Plessner konstatierte Expressivität, die jedem Menschen eigen ist, die ihn, naturgegeben, zum Schau-Spieler macht. Dafür ist seine besondere Position verantwortlich, die ihn zwischen „Natur und Gott“ stellt, mit der Fähigkeit, „Sich-selber-präsent-Sein“ zu können. Wenn die Natur kein Selbst hat, Gott vollkommen Selbst ist, versteht es der Mensch, sich – und anderen – sein Selbst zu präsentieren im Sich-von-Sich zu unterscheiden.⁷⁹⁸ Plessner nennt diese Fähigkeit Exzentrizität (ex-zentrisch), die das Leben und die Organisation des Lebens bestimmt. Der Mensch kann zwischen Köper/Leib-Sein und Körper-Haben unterscheiden und er ist in der Lage, „sich von sich zu distanzieren“ (Wulf). Obgleich er an den Körper und die Seele gebunden ist, die eine Brechung der Zentriertheit nicht zulässt, kann er doch aus ihr heraus ex-zentrisch agieren. Die Möglichkeit, sich selbst als Handelnden zu erfahren, impliziert das Verlangen, das Eigenbild, wie das Bild, das man vermittelt, gestalten zu wollen. Hans-Georg Soeffner: „Dem Beobachter, auch dem, der wir selbst sind, scheinen wir immer schon in einer Rolle

⁷⁹⁷ Vgl. Oerter, 2002⁵, S. 227-228.

⁷⁹⁸ Plessner, 1948/2003, S. 416-417.

entgegenzutreten.“ Soeffner geht noch weiter, indem er feststellt, dass neben der aktuell verkörperten Rolle kein „sichtbares Anderes“ existiert, „sondern nur andere, im ‚Augenblick‘ nicht aktualisierte Rollen“. Das bedeutet, dass der Mensch sich permanent in einer Rolle befindet, die er sich und/oder anderen vorspielt. Dabei kann er sich zusehen und ist befähigt einen Rollenwechsel vorzunehmen.⁷⁹⁹

Die Voraussetzung dafür ist seine „leibhafte[...] Existenz“ und seine Einbindung in die Gesellschaft, die ihn umgibt. Die Teilnahme an ihr nötigt ihm Körperbeherrschung durch Sprache, Handlung und Gestalten ab, ermöglicht aber den Weg zu sich selbst. „Selbstdeutung und Selbsterfahrung“ sind nur durch Reziprozität mit der Außenwelt möglich. Gemeinsam sind sie für die „Inkorporation“, die „Existenz als Körper im Körper“ verantwortlich. Sie sind die Basis für den Menschen als Person. Oder anders ausgedrückt: Die Fähigkeit zur Selbstschau, die Tieren fehlt, macht den Menschen zum Menschen. Ausdruck ist seine inhärente Imitationsfähigkeit: der Fähigkeit von sich abzusehen und „sich in ein anderes versetzen zu können“.⁸⁰⁰

5.3.1 Leben und Theatralität

„Die neuen Medien tragen so wesentlich zur Theatralisierung unserer Alltagswelt bei, indem sie nur noch den Zugang zu einer inszenierten Wirklichkeit offenhalten.“
Fischer-Lichte⁸⁰¹

Den Beginn der Nahführung von Leben und Theatralität verortet Fischer-Lichte „um die Wende vom 19. zum 20. Jahrhundert“. Gekennzeichnet durch einen sukzessiven Verfall der gegensätzlichen Begriffe Sein, Wahrheit, Wirklichkeit, Authentizität und der „negativ besetzten Schein, Simulation, Simulakrum“. Vorangetrieben wurde eine solche Entwicklung durch Medien, deren bislang letzte Variante ihre volle Kraft darin demonstriert, eine Medienwirklichkeit zu erzeugen, die die Lebenswelt immer mehr „absorbiert“.

Es entsteht ein Erfahrungsraum, in dem sich „die traditionell als Gegensatz zum Schein erfahrene und definierte Wirklichkeit aufgelöst hat“. Dieser medial vermittelte

⁷⁹⁹ Soeffner, 2004, S. 237.

Vgl. Wulf, 2004, S. 47-52.

Vgl. Girtler, 1979, S. 261.

⁸⁰⁰ Plessner, 1961/1983, S. 176, 196-197.

Vgl. Plessner, 1965/1983, S. 292.

⁸⁰¹ Fischer-Lichte, 2004a, S. 8.

Zugang lässt sich als prinzipiell „inszenierte Wirklichkeit“ beschreiben, dessen inhärente Wirkung die „Theatralisierung unserer heutigen Lebenswelt“ ist.⁸⁰² Das hat dazu geführt, dass der Theatralitätsbegriff, der den „Aufführungscharakter kultureller Handlungen“ (Fischer-Lichte) meint, zu einem Leitbegriff in der soziologischen Forschung wurde, den Brandstetter als „interdisziplinäres Diskurselement“ bezeichnet.⁸⁰³ Dazu kommt noch die seit „einer Reihe von Jahren geradezu inflatorischen Verwendung“ von theatralen Begriffen wie „Inszenierung, Performanz/Perfomance/Performativität, Image, Event oder visual culture“.⁸⁰⁴ Willems/Jurga verweisen an anderer Stelle darauf, dass der Theatralitätsbegriff zur Analyse gesellschaftlicher Vorgänge natürlich Grenzen hat, die ihn nicht zu einem „Wundermittel“ machen.⁸⁰⁵ Dennoch ist Theatralität für Willems ein „analytisch spezifisch“ leistungsfähiger, ein „konzeptuell-theoretisch“ integrativer und anschlussfähiger „Schlüssel- und Leitbegriff“, der als grundbegrifflicher und perspektivischer Rahmen genutzt werden kann.⁸⁰⁶

In welcher Form tritt Theatralität im alltäglichen Verhalten des Menschen auf? Theatralität haben oder Theatral sind Phänomene wie Mode, Benehmen, Imagepflege, Begräbniszeremonien, Hinrichtungen, Liebeserklärungen oder Medieninszenierungen.⁸⁰⁷ Damit ist aber nicht gesagt, dass alles Handeln des Menschen per se als Schauspiel oder Theater zu werten ist. Die exakte begriffliche Fassung ist über das Selbstverständnis der Theaterwissenschaft als Aufführungswissenschaft zu führen.⁸⁰⁸

5.3.2 Der Begriff der Theatralität

Der Begriff der Theatralität darf nicht mit dem Attribut theatralisch (übertriebene Darstellungsweise) oder alltagssprachlichen Begriffen wie Theaterhaftigkeit und Theaterähnlichkeit gleichgesetzt werden. Während theatralisch noch als Teilbereich

⁸⁰² Fischer-Lichte, 2004a, S. 8.

⁸⁰³ Fischer-Lichte, 2004a, S. 10.

Brandstetter, 2004a, S. 28

⁸⁰⁴ Willems, 2009, S. 13.

⁸⁰⁵ Willems/Jurga, 1998, S. 11.

⁸⁰⁶ Willems, 2009, S. 14.

⁸⁰⁷ Vgl. Willems/Jurga, 1998, S. 10.

⁸⁰⁸ Vgl. Fischer-Lichte, 2010, S. 248.

der Theatralität gelten kann, referieren die beiden anderen Begriffe in ihrer Unbestimmtheit auf einen Theaterbegriff, der seinerseits auf eine allgemeingültige Definition wartet. Was bleibt, wäre der Verweis auf die Geschichte der Theaterbegriffe insgesamt, was sich jedoch als wenig hilfreich erweist, da die Anzahl der Theaterbegriffe ebenso wie die Zahl der Versuche zur Formulierung einer konzisen und gemeinhin akzeptierten Definition eine noch (lange) nicht abgeschlossene Diskussion darstellt.⁸⁰⁹

Für Theatralität gilt: Kultur erhält eine theatrale Dimension, sobald „etwas oder jemand bewusst exponiert oder angeschaut wird“.⁸¹⁰ Damit lässt sich erklären, weshalb auf das Vokabular des Theaters zurückgegriffen wird, um gesellschaftliche Ereignisse zu charakterisieren. Das hat die Theaterwissenschaft aber insgesamt in die Position einer allgemeinen Kulturwissenschaft gedrängt, in der sie sich eigentlich nicht sehen möchte.⁸¹¹ Der Fragenkatalog zur Theatralität wurde vor allem in den 80er und 90er Jahren des vergangenen Jahrhunderts um die Aspekte der Spektakelkultur, der Inszenierungsgesellschaft und Medienkultur erweitert. Begründet mit der Unentrinnbarkeit aus künstlich geschaffenen (Medien-)Umwelten. Die sich daraus ergebende Theoriedebatte hat zu einer Fülle von Theatralitätsdefinitionen geführt, die sich nach Warstat in drei große Bereiche teilen lassen. Theatralität als:

1. anthropologische Kategorie zur „Konzeptualisierung des menschlichen Seins“
2. ästhetische Kategorie zur Beschreibung der Qualität von Kunstwerken und künstlerischen Praktiken
3. eine die beiden vorangegangenen Punkte verbindende Perspektive.⁸¹²

Dass die „Zahl der Theatralitätskonzepte und –modelle unüberschaubar“ ist,⁸¹³ hat seinen Ursprung in unterschiedlichen Theaterbegriffen als ihre Basis. Für Andreas Kotte lassen sich zwei wesentliche inhaltliche Diskussionsströmungen um den Begriff der Theatralität festmachen: Einerseits wird Theatralität rekurrend auf Roland

⁸⁰⁹ Vgl. Brandstetter, 2004a, S. 31-32.

Vgl. Warstat, 2005, S. 358.

⁸¹⁰ Warstat, 2005, S. 358.

⁸¹¹ Vgl. Fischer-Lichte, 2010, S. 12, 248.

⁸¹² Warstat, 2005, S. 358-359.

⁸¹³ Kotte, 2005, S. 272.

Barthes Formel von „Theater – Text = Theatralität“ diskutiert und andererseits als „weiter“ Theaterbegriff, in dem Theatralität „*Eigenschaften* von Verhalten als *theatra*“ erklärt.⁸¹⁴ In diesen erweiterten Theaterbegriff fällt für ihn auch das Konzept von Erika Fischer-Lichte, die mit Aspekten arbeitet, die auch zur Bestimmung von Theater herangezogen werden können.⁸¹⁵

Für den weiteren Verlauf wird auf jene Theatralitätsdefinitionen eingegangen, die den Untersuchungsgegenstand Second Life zugänglich und analysierbar machen: Erving Goffman, der für die erste Kategorie der Theatralitätsforschung steht, und Erika Fischer-Lichte als Vertreterin der Theatralität als ästhetische Kategorie, deren Definition aber darüber hinausweist. Während der Soziologe Goffman Alltagsphänomene mittels einer Theatermetaphorik, die sich am traditionellen Theater orientiert,⁸¹⁶ beschreibbar macht, nimmt Erika Fischer-Lichtes Konzept den entgegengesetzten Ausgangspunkt und geht vom Kunsttheater aus. Ihre Deutungsmittel weisen zwar über das Kunsttheater hinaus, bleiben aber letztlich dieser Ebene der Interaktion verhaftet, ohne „soziokulturelle Hintergründe und Voraussetzungen“ zu erfassen.⁸¹⁷ Als Bindeglied zwischen Goffman und Fischer-Lichte kann Milton Singer gelten. Sein Begriff der „cultural performances“ bezeichnet Alltagsgeschehnisse wie „weddings, temple festivals, recitations, plays, dances, musical concerts“⁸¹⁸, die als Manifestation einer Gesellschaft ihr Selbstverständnis und ihr Selbstbild nach innen (den Mitgliedern) und nach außen präsentiert wird.⁸¹⁹ Auf Singer wird in weiterer Folge aber nicht eingegangen. Im Nachfolgenden gilt es, den Begriff der Theatralität als anthropologische/soziologische Kategorie aus der Sicht Goffmans und den weiten Theaterbegriff von Fischer-Lichte darzustellen. Beide sind in einem nächsten Schritt mit der Theatralität in Second Life abzugleichen um die Frage zu klären, ob wir es in Second Life mit einer Form von Theater zu tun haben.

⁸¹⁴ Kotte, 2005, S. 272-273, 275.

⁸¹⁵ Vgl. Kotte, 2005, S. 275.

⁸¹⁶ Goffmans Theaterverständnis ist traditionell und ist mit Theaterformen, wie sie seit den 60er Jahren des 20ten Jahrhunderts entwickelt wurden nicht vereinbar oder gleichzusetzen.

⁸¹⁷ Willems, 2009, S. 16.

⁸¹⁸ Milton Singer zitiert nach: Fischer-Lichte, 2010, S. 219.

⁸¹⁹ Vgl. Fischer-Lichte, 2010, S. 220.

5.3.3 Theatralität als anthropologische Kategorie: Erving Goffman

Die theoretische Basis hat Hellmuth Plessner gelegt, der die Persönlichkeit des Menschen als das Ergebnis von Darstellungstechniken sieht, die unabhängig vom Willen zu Tage treten. Die einflussreichste Arbeit auf diesem Gebiet stammt von Erving Goffman. Sein „bahnbrechendes Erstlingswerk“⁸²⁰ *Wir spielen alle Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag* (Org. *The Presentation of Self in Everyday Life*, 1959),⁸²¹ zeigt, wie sich das Verhalten des Menschen mit Begriffen aus der Welt des Theaters beschreiben lässt. Er ist sich jedoch bewusst, dass es sich dabei nur um eine „Entlehnung“ handelt, zugleich jedoch arbeitet der Schauspieler auf der Bühne mit „der gleichen Technik“, wie der Mensch im Alltagsleben. Die Verwendung einer gemeinsamen Terminologie, bei aller auch von ihm benannter Differenz, liegt für ihn deshalb nahe.⁸²² Die Grundaxiome sind für ihn die Annahme, dass der Mensch – weshalb auch immer – ein Bedürfnis nach sozialen Kontakten und Gesellschaft hat und dieses sich in zweifacher Form auswirkt: einem Bedürfnis nach einem Publikum, „vor dem man sein zur Schau getragenes Selbst ausprobieren kann“ und „dem Verlangen nach Ensemblegenossen“ zur „verschwörerischen Vertraulichkeit und der Entspannung hinter der Bühne“.⁸²³

Goffman wird als Vertreter des Symbolischen Interaktionismus bezeichnet, zu dem auch Georg Herbert Meads und John Deweys zählen. Ihnen gemeinsam sind folgende Grundannahmen:

1. Die Bedeutung von Dingen, die sie für einen Menschen haben, leiten sein Handeln. Die Bedeutung entsteht durch subjektive Wahrnehmung und ihre Interpretation.
2. Wahrnehmung und Interpretation haben ihren Ursprung in der Interaktion.
3. Einmal gewonnene Deutungen werden laufend neu interpretiert. Sie sind nicht stabil und damit nicht von Dauer.⁸²⁴

⁸²⁰ Willems, 2009, S. 76.

⁸²¹ Goffman, 1959/2008⁶.

⁸²² Goffman, 1959/2008⁶, S. 232.

Zur Differenz von Schauspieler und Selbstdarstellung im Alltag siehe Goffman, 1959/2008⁶, S. 3-4, 232-233.

⁸²³ Goffman, 1959/2008⁶, S. 187.

⁸²⁴ Vgl. Weymann, 2001, S. 98.

Daraus lässt sich die Methodologie ableiten, die auf die Teilnahme an der Interaktion und dem Hineinversetzen in die subjektiven Perspektiven der Handelnden abzielt.

Ausgangspunkt ist dieser Handelnde, der durch seine Aktivität eine Lebenswelt konstituiert, in der Interaktion entsteht: „Jeder Mensch lebt in einer Welt sozialer Begegnungen, die ihn in direkten oder indirekten Kontakt mit anderen Leuten bringt“.⁸²⁵ Zur Informationsgewinnung werden signifikante Symbole herangezogen (Gesten, Worte und Zeichen), die in der Alltagskultur verankert sind. Um diese nun richtig interpretieren zu können, ist die Fähigkeit notwendig, sich in die Rolle des anderen versetzen zu können. Mead arbeitet dafür mit dem Begriff des „role-taking“, der Rollen- bzw. Perspektivenübernahme. Er teilt die Struktur des Ich in „I“, als „Subjekt-Ich“ und „Me“ als „Objekt-Ich“. Ersteres nennt er den Urheber aller Gedanken und Handlungen und zweiteres übernimmt die Bewertung der Wahrnehmungen unter Berücksichtigung des „Subjekt-Ich“. Wird jemand begrüßt, gilt dieser Gruß dem „Subjekt-Ich“ während das „Objekt-Ich“ Tonfall und andere Zeichen bewertet. Die Ausbildung des „Subjekt-Ich“ erfolgt in der Kindheit. Im Spiel erlernt das Kind sich in die Rolle eines anderen (Vater, Mutter, Polizist) zu versetzen und so dessen Perspektive einzunehmen (siehe dazu auch Jean Piaget). Rollenspiele dieser Art lassen das „Subjekt-Ich“ reifen und damit die Fähigkeit, sich selbst beobachten zu können.⁸²⁶ Goffman übernimmt diese Ansicht von Mead und entwickelt sie weiter zu einer dreigliedrigen Identitätstypologie: der sozialen und der persönlichen Identität sowie der Ich-Identität.⁸²⁷ In *Wir alle spielen Theater* geht er aber „stillschweigend“ von einer Zweiteilung aus: Dem Darsteller, „als ein geplagter

⁸²⁵ Goffman, 1967/1996⁴, S. 10.

⁸²⁶ Mead zitiert nach Geulen, 2001, S. 128-129.

Vgl. Weymann, 2001, S. 98-100.

Vgl. Raab, 2008, S. 61-62.

Kinder sind zum „sozialen Perspektivenwechsel“ fähig und können „im Spiel die Rolle einer anderen Person“ übernehmen. Entscheidend ist das Alter des Kindes. Piaget setzt die ersten Entwicklungsschritte der Kinder, eine andere Person zu spielen, relativ früh (ab dem 2. bzw. 3. Jahr) an. Zum „sozialen Perspektivenwechsel“ sind sie ab dem 7. Jahr fähig. Bei Kleinkindern führt Piaget das auf einen Mangel der Unterscheidungsfähigkeit von Realität und Fantasie zurück. Das Kind wechselt von der Welt der eigenen Illusionen in die der Wirklichkeit, ohne das jeweilige Verhältnis zur äußeren Realität zu kennen. Das Handeln ist kein reflektiertes, sondern ein intuitives.

Von besonderer Bedeutung ist der Zusammenhang von Symbolspiel („es zentriert sich selbst“ ohne klare Vorstellung über die äußere Realität und sein Verhältnis zu ihm) und Nachahmung. Schon das Baby mimt darin „vertraute Handlungen“ (Schlafen, Essen). Später werden Handlungszusammenhänge dargestellt: Puppen und Stofftiere werden schlafen gelegt oder Dinge symbolisieren z.B. ein Glas, aus dem getrunken wird. Das „Spiel mit Symbolen“ hat dabei die Aufgabe, „erlebte Szenen nochmals durchzuexerzieren und dabei emotional wie kognitiv zu verarbeiten“.

Kesselring, 1988, S. 106-107, 125, 192-193.

⁸²⁷ Vgl. Raab, 2008, S. 76-79.

Erzeuger von Eindrücken“, der ein Schauspiel inszeniert, wird als Figur betrachtet, „dessen Geist, Stärke und andere positive Eigenschaften“ sich „durch die Darstellung“ offenbaren.⁸²⁸

Goffmans Schwerpunkt liegt aber nicht nur auf der Frage der Identität, sondern er zielt zugleich auf die Situation:

„Das Ich ist [...] keine halb hinter den Ereignissen verborgene Entität, sondern eine veränderliche Formel, mit der man sich auf die Ereignisse einläßt. Genau wie die augenblickliche Situation den offiziellen Schleicher vorschreibt, hinter dem wir uns verbergen, so sorgt sie auch dafür, daß wir an bestimmten Stellen in bestimmter Weise durchscheinen, und die Kultur selbst schreibt vor, für was für eine Art von Wesen wir uns zu halten haben, um auf diese Weise durchscheinen lassen zu können.“⁸²⁹

Für den Menschen findet das Leben in einer sozialen Situation bzw. als soziale Interaktion statt. Eine solche ist gegeben, sobald „ein Individuum in die Wirkzone eines anderen gelangt“.⁸³⁰

Gekennzeichnet ist dieses Aufeinandertreffen durch Deutungen des Auftretens und Erwartungen an das gegenseitige Verhalten. Im Gegenzug zwingt es den Menschen, sein Selbst als Handelnder zu überdenken. Für Goffman verfolgt der Mensch stets „eine bestimmte Strategie im Verhalten“, die „ein Muster verbaler und nonverbaler Handlungen“ sind, die er selbst und die Teilnehmer positiv einschätzen. Er entwirft damit ein Image, ein Selbstbild, das eine Konstruktion darstellt und je nach Übereinstimmung mit der Reaktion der Teilnehmer mit positiven oder negativen Gefühlen bedacht wird. Ein positives Image kann die Persönlichkeit des Trägers stärken, ein negatives bewirkt das Gegenteil.⁸³¹

Goffman untersucht Situationen, in denen das Selbst zum Darsteller wird, ein Image produziert: „Es geht hier also nicht um Menschen und ihrer Situationen, sondern eher um Situationen und ihre Menschen“.⁸³² Er verwendet dafür das sprachliche Inventar des Theaters. Wohlwissend, dass sich eine Engführung von Bühne und Welt mit vorsicht zu gebrauchen ist, versichert er sich der Toleranz seiner Leser, die dieses

⁸²⁸ Goffman, 1959/2008⁶, S. 230.

⁸²⁹ Goffman, 1974/1980, S. 617.

⁸³⁰ Goffman zitiert nach: Raab, 2008, S. 61.

Vgl. Raab, 2008, S. 76.

⁸³¹ Goffman, 1967/1996⁴, S. 10.

⁸³² Goffman, 1967/1996⁴, S. 9.

Vgl. Raab, 2008, S. 69-70.

„rhetorische Manöver“ verstehen werden, geht es ihm doch nur um die „Struktur sozialer Begegnungen“ zu erläutern.⁸³³

Die „Performance“ nennt er die Darstellung/den Auftritt bzw. die Leistung eines Teilnehmers mit dem Ziel, andere zu beeinflussen. Die anderen Teilnehmer stellen ebenfalls etwas dar und werden „Publikum, Zuschauer oder Partner“ genannt. Die Rolle ist in diesem Zusammenhang das „vorherbestimmte Handlungsmuster“, das sich im Laufe der Darstellung entwickelt.⁸³⁴

In *Wir alle spielen Theater* subsumiert er seine Vorstellungen über ein Leben als Schauspieler in den Kapiteln „Darstellungen“, „Das Ensemble“, „Ort und ortsbestimmtes Verhalten“, „Sonderrollen“, „Kommunikation außerhalb der Rolle“ und „Die Technik der Eindrucksmanipulation“. Die wesentlichen Punkte sind:

Der Spieler einer Rolle fordert den Zuschauer auf, den hervorgerufenen Eindruck als wahr zu akzeptieren. Diese Prämisse steht für den eigenen Glauben an die dargestellte Rolle. Ein Glaube jedoch, der durch viele Störungen gebrochen werden kann (eigene Täuschung oder zynische Distanz zur Rolle). Dennoch folgt der Mensch einer „natürlichen Entwicklung“ und spielt – hier beruft sich Goffman auf Robert Ezra Park – im sozialen Umfeld stets eine theatrale Rolle, die, wenn sie der eigenen Vorstellung entspricht, als „Maske unser wahres Selbst“ (Park) ist. „Wir kommen als Individuen zur Welt, bauen einen Charakter auf und werden Personen“ (Park). Und Person kommt von Maske und Rolle.⁸³⁵

Das Gesamtverhalten eines Darstellers vor einer Zuschauergruppe nennt Goffman also „Darstellung“. Ein Teil dieser Darstellung, der sich durch in vorbestimmter Art in regelmäßiger Verwendung findet, nennt er Fassade. Diese lässt sich in unterschiedliche Komponenten („Bühnenbild, Erscheinung und Verhalten“) und durch Requisiten, die in unterschiedlichen „sozialen Fassaden“ (z.B. Kleidung) eingesetzt werden, einteilen.⁸³⁶ In der dramatischen Gestaltung der Rolle gelingen vor allem die Tätigkeiten, die die Fähigkeiten des Darstellers „während der Interaktion“ gut illustrieren. Gemeint ist eine bühnenwirksame Sichtbarmachung der Leistung für den

⁸³³ Goffman, 1959/2008⁶, S. 232-233.

⁸³⁴ Goffman, 1959/2008⁶, S. 18.

⁸³⁵ Robert Ezra Park zitiert nach: Goffman, 1959/2008⁶, S. 21.

Vgl. Goffman, 1959/2008⁶, S. 19-23.

Vgl. Hillmann, 2007⁵, S. 673-674

⁸³⁶ Goffman, 1959/2008⁶, S. 23, 30.

Zuschauer.⁸³⁷ Dabei kann der Aspekt der Idealisierung von Bedeutung sein. Er steht für die Tendenz, im Sozialisierungsprozess gesellschaftliche Werte zu verkörpern, die anerkannt sind. Dafür werden Handlungen unterlassen oder auch verborgen, für die es keine Übereinstimmung gibt und andere, die allgemein anerkannte in einem stärkeren Maße verkörpern, als der Darsteller sie sonst in seinem Verhalten zeigt.⁸³⁸ Das prinzipielle Einverständnis des Publikums, Zeichen zu deuten, ist fundamentale Voraussetzung für die Darstellung. Die Gefahr besteht in der Missdeutung von Zeichen, die „das Publikum gegen seinen Willen aus der Teilnahme an der Interaktion“ herausreißt. In Frage gestellt wird gleichzeitig der „anerkannte Entwurf und die Realität“ alleine durch Unfähigkeit (gewollt oder ungewollt), übermotivierte oder mangelnde Teilnahme an der Interaktion einen falschen Ton (in der Musik), durch falsches Benehmen oder durch „mangelhafte Inszenierung“ (das Bühnenbild entspricht nicht den Vorstellungen des Publikums). Der Darsteller kann aber auch damit rechnen, dass das Publikum einen Fehler ausnahmsweise toleriert. Dennoch kann die Rolle nur durch innere Disziplin durchgehalten werden.⁸³⁹

Der Zuschauer hat ein Gefühl dafür, was echt und was unecht ist. Der Schauspieler läuft daher Gefahr, dass ein einmal erweckter falscher Eindruck, auf „seinen gesamten Status“ abfährt und alle seine Handlungsbereiche „zweifelhaft erscheinen“. Dabei geht es immer um eine ausreichende oder nicht ausreichende „Übereinstimmung mit der Realität“, sowie der Aufrechterhaltung eines geschaffenen Eindrucks.⁸⁴⁰

Will der Schauspieler sich der Ehrfurcht seiner Zuschauer versichern, darf er keine Nähe zu ihnen zeigen. Vertrautheit verunmöglicht Distanz, die zur Mystifikation notwendig ist. Er ist daher gut beraten, darauf zu achten, niemanden zu nahe zu kommen, nur so kann das Publikum seine eigenen Vorstellungen um die Person entwickeln und ihm gutschreiben. Der Schauspieler hat seinerseits darauf zu achten, das Publikum nicht merken zu lassen, dass hinter dem Mysterium, kein Mysterium steckt.⁸⁴¹

⁸³⁷ Goffman, 1959/2008⁶, S. 31.

⁸³⁸ Vgl. Goffman, 1959/2008⁶, S. 35, 40, 46.

⁸³⁹ Goffman, 1959/2008⁶, S. 49, 52, 54.

⁸⁴⁰ Goffman, 1959/2008⁶, S. 60-61.

Vgl. Goffman, 1959/2008⁶, S. 55, 62.

⁸⁴¹ Vgl. Goffman, 1959/2008⁶, S. 62-65.

Die Frage, ob eine Darstellung wahr oder falsch ist, kann nicht generalisierend beantwortet werden. Attribute wie „Alter, Geschlecht, geographische Herkunft“ und sozialer Status können auf verschiedene Art und Weise ausgedrückt werden und „durch eine komplexe kulturelle Konfiguration richtiger Verhaltensweisen ausgeschmückt werden“. Jemand bestimmter zu sein, heißt nicht nur über die Attribute zu verfügen, sondern auch „die Regeln für Verhalten und Erscheinung einzuhalten“, die seitens einer kulturellen Gruppe von ihm erwartet werden. Unabhängig davon, wie gut diese Darstellung erfolgt, sie muss gespielt werden.⁸⁴²

Das Ensemble oder auch Team ist eine Gruppe von Personen, „die gemeinsam eine Rolle aufbauen“. Mitglieder des Ensembles stehen in einer besonderen Beziehung zueinander und haben folgende Regeln zu beachten: Jeder muss sich auf das gute, ensembledienliche Benehmen der anderen verlassen können. Der den Zuschauern vermittelte Eindruck muss jedoch nicht untereinander (also hinter der Bühne) gehalten werden. Die gespielte Fassade gilt nur dem Publikum, nicht aber den eingeweihten Ensemblemitgliedern. Es herrscht eine Atmosphäre der Vertraulichkeit, „eine Art von Intimität ohne Wärme“. Sie sind jedoch nur solange ein Ensemble, solange sie gemeinsam mittels „dramaturgischer Operation“ einen „Eindruck aufrechterhalten“. Andernfalls sind sie nur eine Clique, bestehend aus Personen, die nur für zwangloses Vergnügen zusammenkommen.⁸⁴³

Ziel ist es, sowohl für den Einzeldarsteller, wie auch für das Ensemble eine Situation zu definieren und sie als „Sicht der Realität“ darzustellen. Das bedingt eine Verschwiegenheit der Mitglieder und die Übereinkunft, Meinungsverschiedenheiten nicht in Anwesenheit des Publikums auszutragen. Damit Ensemblemitglieder aber ihre Rolle spielen können, müssen sie auch über die Einstellung, die als Identität vertreten werden soll, informiert werden. Gemachte Fehler werden nicht vor dem Publikum kritisiert, um die vermittelte Realität nicht zu durchbrechen. Um überhaupt Fehler zu minimieren, werden Ensemblemitglieder mit besonderer Sorgfalt ausgewählt und besonders schwierige Personen, die ein „darstellerisches Risiko“ darstellen, bleiben unberücksichtigt.⁸⁴⁴

⁸⁴² Goffman, 1959/2008⁶, S. 69-70.

⁸⁴³ Goffman, 1959/2008⁶, S. 75, 78, 79.

⁸⁴⁴ Goffman, 1959/2008⁶, S. 80, 85.

Auch die Zuschauer sind eine Art Ensemble, das eine Unterscheidung, wer nun Zuschauer und wer Schauspieler ist, verwischen kann. Entscheidend bleibt, wer den „Rahmen der Interaktion“ aufbaut und wieviel zum Schauspiel beiträgt. In jedem Ensemble gibt es einen Regisseur, der für die gesamte Leistung verantwortlich ist. Er ist für die Leitung, die Einweisung und nötigenfalls Bestrafung zuständig (z.B. ein Schiedsrichter, ein Pfarrer, ein Gastgeber). Ebenso verfügen Gruppen/Ensembles bisweilen über einen Star, einen Hauptdarsteller, auf den sich die meisten Blicke richten. Um diesen herum können sich kleine Gruppen von Darstellern bilden. Ihre Unterscheidung wird als „dramatische Dominanz“ bezeichnet. Diese steht im Widerstreit zur „Regiedominanz“. Führungsfiguren müssen jedoch nicht immer mit Macht ausgestattet sein, sondern können auch dazu dienen, „die Macht hinter der Macht“, also „hinter der Fassade“, nicht zeigen zu müssen. Die Führungsfigur ist damit formell autorisiert und mit „dramatischer Dominanz“ ausgestattet, die „Regiedominanz“ führt aber jemand im Hintergrund.⁸⁴⁵

Das Ensemble ist demnach eine Gruppe von Darstellern, die zur Aufrechterhaltung einer bestimmten Situation zusammenarbeitet. Ihre Interaktionen werden abgestimmt gespielt und mit großem, internem Zusammenhalt glaubhaft vermittelt. Geheimnisse bewahren zu können, zählt zu den wichtigsten Eigenschaften eines Ensemblemitglieds und zeichnet es als solches aus.⁸⁴⁶

Als Ort (oder auch eine Region) wird ein klar definiertes Umfeld angenommen. Goffman nennt diese Vorder- und Hinterbühne und wird durch ein Zeichenrepertoire (z.B. ein Bühnenbild als Teil der Fassade) sichtbar gemacht. Das Verhalten der Schauspieler unterscheidet sich fundamental auf den beiden Bühnen. Auf der Hinterbühne werden die Inhalte erarbeitet und Requisiten aufbewahrt. Hier werden die Masken abgenommen und die Schauspieler können aus der Rolle fallen. Damit das möglich ist, muss die Sicherheit gegeben sein, dass kein Zuschauer diesen Bereich betritt. Wie weit die Hinterbühne jedoch von der Vorderbühne räumlich getrennt liegt, ist davon nicht abhängig.

Die Hinterbühne hat dramaturgischen Wert, weil er die Illusion für den Zuschauer aufrechterhält. Die Darsteller nicht in der verkörperten Rolle zu sehen, zerstört den

⁸⁴⁵ Goffman, 1959/2008⁶, S. 86, 93, 94.

⁸⁴⁶ Vgl. Goffman, 1959/2008⁶, S. 96-97.

Eindruck bzw. die Illusion, die als Ziel der Ensemblearbeit aufrechterhalten werden soll.

Orte der Aufführung behalten oft ihre Atmosphäre, selbst wenn sie nicht bespielt werden. Dekorationen und Requisiten bestimmen den Bühnencharakter (z.B. Kirche, Klasse).

Goffman führt neben Vorder- und Hinterbühne, oder auch Vorder- und Hinterregion, zusätzlich eine Außenregion ein. Aus diesem Bereich kommen Personen, die weder zum Ensemble der Schauspieler, noch zum Publikum gehören. Die Herausforderung für die Schauspieler liegt nun daran, mit dem Außenseiter, also die Person, die überraschend in einer Szene erscheint, ohne dass diese für ihn bestimmt wäre, umzugehen, weil diese die Illusion zerstört und peinliche Situationen entstehen. Ihn zu ignorieren oder hinauszubitten, sind probate Mittel dagegen.⁸⁴⁷

Als Rollen wurden Darsteller, Zuschauer und Außenseiter definiert. Sie unterscheiden sich durch ihre Funktion, den Ort ihres Auftretens und den Stand der Informationen über das Schauspiel. Daneben gibt es noch Sonderrollen, die „unter falscher Maske“ eindringen. Goffman nennt den „Denunzianten“, der sich Informationen auf der Hinterbühne verschafft, um diese dann dem Publikum zu verraten. Der „Claqueur“ tarnt sich als Zuschauer, ist jedoch ein dem Schauspielerensemble verbundener Darsteller. „Kontrolleure“ besitzen Wissen über die Hinterbühne und nutzen dieses, um die Rechtmäßigkeit auf der Vorderbühne sicherzustellen. Der „professionelle Einkäufer“ ist Spion im Dienste der Konkurrenz. Der „Zwischenträger“ oder „Vermittler“ steht zwischen beiden Seiten und trägt Geheimnisse im Auftrag beider Seiten weiter.⁸⁴⁸

Eine Sonderrolle nimmt auch die „Unperson“, wie z.B. ein Dienstbote, ein. Die Unperson ist weder Darsteller, noch Zuschauer und wird behandelt, als sei sie nicht da. Zu dieser Gruppe zählen oft auch alte und kranke Menschen. Der Umgang mit ihnen zeichnet sich oftmals durch „Subordination und Respektmangel“ aus.⁸⁴⁹

⁸⁴⁷ Vgl. Goffman, 1959/2008⁶, S. 100-128.

⁸⁴⁸ Goffman, 1959/2008⁶, S. 133, 134, 135, 136.

⁸⁴⁹ Goffman, 1959/2008⁶, S. 138, 139.

Weiteres gibt es den „Wartungsspezialisten“ (Architekten für das Bühnenbild; Friseure für die Fassade), der die Voraussetzungen für ein Schauspiel liefert. Der „Ausbildungsspezialist“ sorgt für den Unterricht der Schauspieler.⁸⁵⁰ Der „Vertraute“ ist der Ansprechpartner des Schauspielers, dem offen alles über die Darstellung gesagt werden kann. Er genießt Wertschätzung und agiert nicht als Professionist, sondern als Freund. Der „Kollege“ spielt die gleiche Rolle aber vor einem gleichartigen Publikum und ist Teil der „Schicksalsgemeinschaft“.⁸⁵¹ Der „Überläufer“ berichtet dem Publikum, welches Stück gespielt wird und rechtfertigt sein Verhalten mit moralischen Gründen: „es sei besser, den Idealen einer Rolle treu zu bleiben als den Darstellern, die sie zu Unrecht spielen“.⁸⁵²

Wenn Ensembles in Interaktion treten, ist es das oberste Ziel, den erweckten Eindruck als wahr erscheinen zu lassen und diesen Eindruck durchzuhalten. Es wird jedoch auch abseits der Rolle kommuniziert, etwa wenn ein Ensemble hinter der Bühne über das Publikum spricht (positiv oder negativ). Es kann gelobt oder auch verspottet werden. Dabei ist Variante des Karikierens, das „parodistische Rollenspiel“ beliebt.⁸⁵³ Der Zweck dieser Kommunikation ist die Festigung des Ensembles, die Stärkung der Moral durch Einschwörung auf das Gegenüber.

Die „Ensemble-Verschwörung“ ist hingegen eine Art der Kommunikation vor dem Publikum, die jedoch die erzeugte Illusion nicht gefährdet.⁸⁵⁴ Es ist ein Kommunikationssystem, das nur den Schauspielern zugänglich ist und dem Publikum nicht auffällt (das können Stichwörter oder sonstige Zeichen sein). Die „herabsetzende Verschwörung“ hingegen dient der „geheimen Herabsetzung des Publikums“. Zeichen dafür sind übertriebener Enthusiasmus, der zum Vergnügen der Ensemblemitglieder, vorgebracht wird.⁸⁵⁵

Die Verschwörung dient also insgesamt zur Distanznahme von den Interaktionsbedingungen, die als zwingend empfunden werden. Eine weitere Möglichkeit ist „Neugruppierung“. Damit ist eine Art, aus der Rolle zu fallen gemeint,

⁸⁵⁰ Goffman, 1959/2008⁶, S. 140, 144.

⁸⁵¹ Goffman, 1959/2008⁶, S. 145, 146.

⁸⁵² Goffman, 1959/2008⁶, S. 150, 151.

⁸⁵³ Goffman, 1959/2008⁶, S. 159.

⁸⁵⁴ Goffman, 1959/2008⁶, S. 161.

⁸⁵⁵ Goffman, 1959/2008⁶, S. 170.

die Gespräche zulässt, die in der Rolle nicht möglich wären. Abgebaute Barrieren, gelüftete Masken bieten die Möglichkeit des Informationsaustausches bzw. von Verhandlungen (die auch ein zeitlich begrenzter Verrat sein können), und kommen oft in ungezwungener Situationen zustande.⁸⁵⁶

Zwischenfälle wie nicht beabsichtigte oder nicht passende Gesten oder Außenseiter führen im Interaktionsprozess zu ungewollten Zwischenfällen. Eine peinliche Reaktion darauf ist von beiden Ensembles eine übliche Reaktion. Probate Verteidigungsmaßnahmen der Ensemblemitglieder zur Rettung der eigenen Vorstellung, sowie Schutzmaßnahmen der Zuschauer und Außenseiter, die Vorstellung zu retten, können gelernt werden.⁸⁵⁷

Die „Dramatische Loyalität“ besteht in der gegenseitigen Bewahrung ensembleinterner Geheimnisse. Die Vorderbühne darf nicht zur Selbstdarstellung und als Schauplatz zur Opposition gegen das Ensemble genutzt werden. Nebenrollen müssen akzeptiert und mit Begeisterung gespielt werden. Die Loyalität gegenüber dem Ensemble muss über private Befindlichkeiten gestellt werden. Eine starke Gruppensolidarität ist dafür eine Basis. Eine weitere ist der Widerstand gegen Gefühlsbindungen mit dem Publikum.⁸⁵⁸

Die „Dramaturgische Disziplin“ bedeutet für den Schauspieler, sich in seine Rolle zu versenken, zugleich aber darf er sich von ihr nicht mitreißen lassen. Andernfalls würde der seiner Aufgabe, eine erfolgreiche Vorstellung abzuliefern, nicht gerecht. Die Disziplin zeigt sich in Textsicherheit, dem Vermeiden von ungewollten Gesten oder sonstigen Fehlern. Er ist wach und kann auf Unvorhergesehenes reagieren und dennoch bleibt er im Spiel und hält die Illusion aufrecht.⁸⁵⁹

Die „Dramaturgische Sorgfalt“ zeigt sich in der Auswahl der Ensemblemitglieder. Dafür gilt: Je kleiner das Ensemble ist, desto größer ist die Chance auf Fehler und/oder Verrat. Weiters ist auf die Informationsquellen zu achten, die dem Publikum oder

⁸⁵⁶ Goffman, 1959/2008⁶, S. 173.

Vgl. Goffman, 1959/2008⁶, S. 173-182.

⁸⁵⁷ Vgl. Goffman, 1959/2008⁶, S. 191-193.

⁸⁵⁸ Goffman, 1959/2008⁶, S. 196.

Vgl. Goffman, 1959/2008⁶, S. 193-196.

⁸⁵⁹ Goffman, 1959/2008⁶, S. 196.

Vgl. Goffman, 1959/2008⁶, S. 196-198.

dem anderen Ensemble zugänglich sind. Je weniger das Publikum weiß, desto größer ist die Möglichkeit, es in der unmittelbaren Interaktion im eigenen Sinn zu beeinflussen. Die Mitglieder müssen ihre Rollen diszipliniert und selbstbewusst spielen, dabei nicht am Textbuch hängen, um flexibel auf Interaktionsstörungen reagieren zu können. Damit zählen „Loyalität“, „Disziplin“ und „Sorgfalt“ zu den drei wesentlichen Merkmalen einer erfolgreichen Ensemblearbeit.⁸⁶⁰

Zu den Schutzmaßnahmen zählt auch die Annahme, dass taktvolles Verhalten seitens der Zuschauer erwartet werden kann: nicht die Hinterbühne betreten, das „Übersehen“ eines Illusionsbruchs und das Verhalten seitens der Zuschauer, den Schauspieler zu schützen. Die Hinweise des Publikums darauf müssen vom Schauspieler aber auch erkannt und angenommen werden.⁸⁶¹

5.3.3.1 Goffman und Second Life

Die Grundannahme Goffmans, dass der Mensch die Gesellschaft sucht, um sein Selbst auszuprobieren und es zur Schau zu stellen, trifft auf Second Life explizit zu, wie auch das Bedürfnis des Menschen, sich mit anderen zu beraten, Vertraulichkeit zu pflegen und entspannende Gemeinsamkeit anzustreben.

Die Interaktion als Prozess direkter Kommunikation, d.h. als Informationsaustausch zwischen (zumindest) zwei Menschen anhand unterschiedlicher Signale, lässt darauf schließen, dass die Kommunikation mit einem technischen Gerät, wie z.B. dem Computer, keine Interaktion darstellt. Nicht nur im Lichte der Vielzahl weiterer Definitionen von Interaktion kann dennoch im Fall von Second Life auf Goffman verwiesen werden, ohne seine Vorstellung als nicht anwendbar zu bezeichnen. Gerade durch den Vermittler namens Avatar steht der Mensch einem Menschen gegenüber. Die Kommunikation erfolgt zwar über eine technische Infrastruktur, die Internet und Computer heißen, sowie einer in materiellen Software, doch der eigentliche Interaktionsprozess findet ausschließlich zwischen Menschen statt (auch

⁸⁶⁰ Goffman, 1959/2008⁶, S. 198.

Vgl. Goffman, 1959/2008⁶, S. 198-207.

⁸⁶¹ Goffman, 1959/2008⁶, S. 210.

Vgl. Goffman, 1959/2008⁶, S. 209-210.

weil davon ausgegangen werden kann, dass keine Non Player Character in Second Life spielbestimmend eingesetzt werden). Somit werden in weiterer Folge die Spieler nicht nur Residents, sondern alternierend auch Interakteure genannt.⁸⁶²

Der Glaube an die eigene Rolle ist bestimmend für Second Life. Der Begriff der Rolle ist hier soziologisch und theatral bestimmbar. Die Rolle ist eine gesellschaftlich zugewiesene oder mittels Übereinkunft angenommene Position innerhalb einer Gemeinschaft.⁸⁶³ Repräsentiert wird sie jedoch im theatralen Sinn als Darstellung einer Figur mit Wirkungsabsicht, die bewusst eingesetzte Mittel und Strategien erkennen lässt.⁸⁶⁴ Der Rollenbegriff in Second Life kann nur in dieser Dualität erfahren und begriffen werden.

Da es zwingend keine physiologischen und Sicherheitsbedürfnisse gibt, kann sich der Interakteur vollständig (im Ordnungsschema von Maslow) der dritten Ebene („Bedürfnis nach Liebe, Zuneigung, Zugehörigkeit und Geborgenheit“) aufwärts widmen.⁸⁶⁵ Bei der Ausformung der Rolle wird auf äußerliche Merkmale besonderen Wert gelegt. Die Übernahme dieser Rolle, wie sie Goffman in Bezug auf Park beschreibt, ereignet sich in Second Life jedoch nicht. Hier bleibt alles im Bereich des Spiels mit der Maske. Die Darstellung des Avatars ist Ausdruck der eigenen Wünsche und der Fantasie des Erstellers, in bewusster Distanz zur realen Verfügbarkeit. Es mag Ansporn zur Realisierung sein (z.B. ein makelloser Körper)

⁸⁶² Vgl. Goffman, 1967/1996⁴.

Zur Vielzahl von Definitionen von Interaktion vgl. Hillmann, 2007⁵, S. 387.

Die computervermittelte Interaktion beinhaltet das komplexe Problem, mit technisch vermittelten Repräsentationen zu arbeiten, die für Goffman keine Interaktionsmöglichkeit darstellen. Dieses Problem hat auch Brenda Laurel formuliert: „How can people participate as agents within representational contexts?“. Entscheidend ist für sie aber, ob eine Erfahrung gemacht werden kann mittels der Repräsentation oder nicht. Darum hat sie ihre Definition mit folgenden Variablen, erweitert: Die Variablen „frequency“ (gibt die Anzahl der Möglichen Interaktionen an), „range“ (wie groß die Auswahl der Möglichkeiten ist) und „significance“ (welche Auswirkungen die Auswahl hat) ergänzt sie mit der Frage nach dem Gefühl der Anteilnahme am Spielverlauf. Erst die Benennung dieses Gefühls nimmt der Definition von Interaktion die Beliebigkeit. „It enables you to *act within a representation* that is important.“

Laurel, 1993, S. 20-21.

⁸⁶³ Vgl. Buchhofer, 2011⁵, S. 581.

⁸⁶⁴ Vgl. Haß, 2005, S. 278.

⁸⁶⁵ Maslow zitiert nach Hillmann, 2007⁵, S. 77.

Vgl. Hillmann, 2007⁵, S. 77-78.

oder die Wirklichkeit abbilden, in den meisten Fällen ist es aber nur die individuelle Version idealtypischer Gestaltungsideen.⁸⁶⁶

Die Idealisierung des Verhaltens trifft nicht nur auf den Menschen in der Alltagsrealität zu, sondern gilt im besonderen Maße für Second Life. Die Anonymität der zweiten Identität, die für den Betrachter die erste Realität in der Interaktion darstellt, lässt körperliche Behinderungen verschwinden und Unsicherheiten im Auftreten vergessen.⁸⁶⁷ Folgerichtig kann jeder Interakteur sich genau so geben, wie er meint, von den anderen gerne gesehen/erfahren zu werden. Das Publikum in Second Life, ebenfalls Interakteure, geben ihrerseits das erwartbare Feedback durch ihre Reaktion auf Aussehen und Verhalten des Darstellers. Die Gefahr, missverstanden zu werden, bleibt natürlich auch in Second Life erhalten. Damit verbundene Verunsicherungen können durch Veränderungen im Aussehen und Neuwahl des Aufenthaltsortes abgefangen werden.

Die von Goffman konstatierte Distanz als Notwendigkeit zur Mystifikation der eigenen Person gegenüber den Zuschauern lässt sich so nicht auf Second Life übertragen. Sein Beispiel entnimmt er der Geschäftsleitung, die in einen Rollenkonflikt (Status konfligiert mit Rollenanforderungen) vermeiden möchte und deshalb zur Equidistanz gegenüber allen gezwungen ist, die bis zum regelmäßigen Austausch des Publikums führen kann. Eine solche Anforderung ist in Second Life in speziellen Rollenspielgruppen und von Leitern von Unternehmen vorstellbar. Auch dort hat der Leiter seine Position im Verhältnis zu den Zuschauern ihrer Person (also die anderen Interakteure der Gruppe) zu definieren und muss sich bemühen, die vorgestellte Rolle durchzuhalten.

⁸⁶⁶ Robbie Cooper hat in seiner Arbeit Avatare und ihre Ersteller im Bild festgehalten. Die Erklärung für das Aussehen ihrer elektronischen Stellvertreter gibt Einblicke in die unterschiedlichen Motivationen für die Ausgestaltung. Sinnfällig nennt er sein Buch *Alter Ego*. Vgl. Cooper, 2007.

⁸⁶⁷ Ein Beispiel dafür ist der Avatar Wilde Cunningham. Wilde wird von neun Menschen, die alle an zerebraler Lähmung leiden, gespielt. Mary Boucher, Mitglied der Gruppe: „It is indeed a second life for us! We can fly and walk and run and drive and basically experience everything life has to offer. It allows us to fulfil some dreams and meet really cool people we would not otherwise have meet.“ Und die Gruppe sagt durch Wilde: „Second Life gives us the voice we´ve always wanted to have. [...] Like a door I´ve been banging on was finally opened; or like being born for the first time“. Mary Boucher zitiert nach: Cooper, 2007, (o.S.). Wilde zitiert nach: Guest, 2007, S. 49.

Von besonderem Interesse ist die Frage, ob jemand in seinem Spiel er selbst ist oder nicht. Wie oben schon erwähnt, stellt gerade Second Life die Möglichkeiten zur Verfügung, im visuellen Eindruck die Alltagsrealität zu negieren und durch Maskerade die und entsprechende Kongruenz von Aussehen und Verhalten überzeugend zu wirken. Letztlich ist es in Second Life aber egal, wer sich hinter dem Avatar verbirgt. Die Frage nach der wahren Identität stellt sich in der Regel nicht. Zugeschriebene Attribute stehen für das Aussehen und das Verhalten in der Rolle. Goffman weist zu recht auf die Notwendigkeit hin, dass es für den Schauspieler notwendig ist, sein Verhalten auf den innehabenden Status und der gewählten Rolle abzustimmen. Dafür sind Vorwissen und Rahmen entscheidende Faktoren, die die Spieler wie auch die Mitspieler kennen.⁸⁶⁸ Nicht anders stellt sich das Spiel in Second Life dar. Deckungsgleiches Verhalten resultiert aus der Erfüllung von Erwartungen an Status und Rolle des Interakteurs. Findet in Second Life eine Hochzeit statt, wird (so nichts anderes vereinbart) dem Anlass entsprechend feierliche Kleidung und ein zurückhaltendes/feierliches Verhalten erwartet.⁸⁶⁹

⁸⁶⁸ Was hier angesprochen wird hat Goffman in seiner Rahmen-Analyse dargelegt. Mit ihr schafft er ein Modell für den Menschen um sich Situation und Ereignisse erklären zu können. Den Ausgang bildet der fragende Mensch („Was geht hier eigentlich vor?“, S. 16), der zur Beantwortung Erfahrungen heranzieht, die oftmals nicht reflektiert werden. Rahmen sind demnach eine besondere Form „der Organisation von Erfahrung“ (S. 19) und Sinngeber. Goffman nennt die Zusammenfassung der Erfahrung einer Kultur „primärer Rahmen“ (S. 31). Primär deshalb, weil er „einen sonst sinnlosen Aspekt der Szene zu etwas Sinnvollem macht“ (S. 31). Er ist für den Angehörigen einer Kultur ein Interpretationsschema, das eine „unbeschränkte Anzahl konkreter Vorkommnisse, die im Rahmen definiert sind“ (S. 31) identifizierbar und benennbar macht. Der primäre Rahmen stellt mit seinen Deutungsmustern „Hauptbestandteil von [...] Kulturen“ (S. 37) dar; er macht ihre „Kosmologie“, „ihr[...] System von Vorstellungen“ (S. 37) verstehbar.

Die Rahmen lassen sich in natürliche (ohne Handelnde, „rein physikalisch“, S. 31) und soziale Rahmen einteilen. Zweitere „liefern einen Verständigungshintergrund für Ereignisse, an denen Wille, Ziel und steuerndes Eingreifen einer Intelligenz, eines Lebewesen, in erster Linie des Menschen, beteiligt sind“ (S. 32). Zur Unterscheidung der beiden Varianten nennt Goffman bloßes Ereignis für den natürlichen und Handlung für den sozialen Rahmen.

Zum Kontext der Rahmen-Analyse gehören auch die wichtigen Begriffe der „Modulation“ und das „Täuschungsmanöver“ (Raab, S. 91). Modulationen dienen dazu, den primären Rahmen so zu verändern, dass alle Beteiligten „zur gleichen Sicht dessen kommen [...], was in einer sozialen Situation vor sich geht“ (Raab, S. 91). Goffman erklärt das anhand der Beispiele „Tun-als-ob, Wettkampf, Zeremonie, Sonderausführung, In-anderen-Zusammenhang-Stellen“ (S. 60). Diese „grundlegende Art der Transformation eines Stückes Handlung“ stellt zugleich eine Art „der Anfälligkeit des Handelns“ dar (S. 98). Die Täuschung steht ebenfalls dafür, hat jedoch die Wirkung, das Menschen „zu einer falschen Vorstellung von dem gebracht werden, was vor sich geht“ (S. 98). Die Täuschung erfolgt böswillig, mit „hinterhältiger Absicht“ und kann zur „Verfälschung eines Teils der Welt“ führen (S. 98).

Goffman, 1974/1980, S. 16, 19, 31, 32, 37, 60, 98.

Raab, 2008, S. 91.

Vgl. Goffman, 1974/1980, S. 31, 37.

⁸⁶⁹ Vgl. Boellstorff, 2008, S. 15-16.

Der von Goffman beschriebene Teamgedanke ist in Second Life in Gruppen, die z.B. für ein Unternehmen arbeiten, auffindbar. Zu den Unternehmen müssen aber auch Rollenspielgruppen und der einzelne Interakteur, das Einpersonen-Ensemble – gezählt werden. Goffman verwendet für diese Form des gemeinsamen Spiels den Begriff der Clique, der sich für Second Life verwenden lässt. Wo immer kein gemeinsames Ziel verfolgt wird, kein gemeinsam erarbeiteter Eindruck erhalten bleiben muss, geht das Spiel in Second Life über ein zwangloses Zusammenkommen nicht hinaus. Der Begriff der Clique beschreibt das.

In Analogie der Einteilung in Vorderbühne und Hinterbühne bei Goffman gibt es in Second Life ein Kommunikationssystem, das ein differentes Verhalten auf beiden Bühnen zulässt. Dazu kann zwischen dem öffentlichen Chat und dem persönlich adressierten Instant Message (IM) Service gewechselt werden. Im Chat kann jeder, der sich in einem Umkreis von 20 m, aufhält mitreden und mithören (also mitlesen, wenn vom Voice-Chat abgesehen wird). Will der Interakteur aber nur mit einer Person sprechen, nutzt er Instant Message, ohne die anderen zu stören. Der dramaturgische Wert dieser Möglichkeit ist bedeutend, fehlt doch jeder Hinweis an die umstehenden Interakteure, dass hier auf der Hinterbühne gesprochen wird. Die Illusion bleibt bestehen, die Kommunikation läuft parallel auf mehreren Kanälen.

Die Gestaltung einer Parzelle oder Region (auch Sim oder Simulator) obliegt den Besitzern. Sofern sie nicht von diesen verändert werden, bleiben sie aufgrund der Persistenz von Second Life erhalten. Dass sie durch entsprechende Landschaftsgestaltung und Bebauung als Bühne benutzt werden, liegt nahe. Auch sie haben exakt jenes Aussehen und vermitteln genau jenen Eindruck, der gewünscht ist.

Die Gefahr, die es durch das Eindringen von Personen gibt, die Goffman als Außenseiter beschreibt, ist in Second Life nicht möglich. Denn das einzelne Grundstück ist in seiner Betretbarkeit kontrollierbar und ganze Regionen können gesperrt werden. Peinliche Situationen sind daher mit technischen Mitteln

verhinderbar. Störenfriede (Griefer) sind natürlich an Orten, die öffentlich zugänglich sind, möglich und entsprechen erfahrbarer Realität.

Mit der Technik der Eindrucksmanipulation meint Goffman die Fähigkeit, als Ensemble probat auf mögliche Störungen zu reagieren. Dazu zählt die „Dramatische Loyalität“, die sich in Rollenspielgruppen findet: Es zählt das Spielen gemäß den vereinbarten Regeln, die Loyalität gegenüber der Gruppe und die Unterordnung unter das Spielziel. Ebenso ist der Umgang in Bildungseinrichtungen in Second Life im Verhalten streng organisiert. Als offizielle Vertreter einer Universität oder Volkshochschule gelten keine Ausnahmeregeln im Benehmen und im Agieren. Für sie alle gelten die Voraussetzungen für eine gelungene Vorstellung: „Loyalität, Disziplin und Sorgfalt“.⁸⁷⁰ Sie gelten uneingeschränkt auch für den Spielerfolg in Second Life. Der wirtschaftliche Erfolg hängt von der inneren Disziplin der Gruppe und ihrer Fähigkeit zur Arbeit mit Respekt und Vertrauen. Im Gegenzug kann davon ausgegangen werden, dass sich alle Interakteure an die in der Alltagsrealität gültigen Normen und Regeln des Zusammenlebens auch in Second Life halten.

Goffmans Untersuchung stellt öffentliches Verhalten vor, für das es, wie gezeigt wurde, equivalentes Verhalten in Second Life gibt, weil sich das Verhalten der Alltagsrealität in Second Life gespiegelt findet. Die Vielzahl von Details in Second Life lassen sich mit Goffman interpretieren und verweisen auf die Annahme, dass es sich im zweiten Leben um eine Variante des ersten, der Alltagsrealität, handelt. Verbindungsglied ist dafür die Rolle, die der Mensch in der faktischen Realität zwischen den Polen Identifikation und Distanzierung spielt. Zweiteres zeigt über die Rolle hinaus und ermöglicht „einen Spielraum von Freiheit und Manövrierfähigkeit“, der auch von gesellschaftlichen Erwartungen befreit. Wo die Identifikation die Sozialisation vorantreibt/ermöglicht, stellt die Distanzierung „individuelles, quasi ‘privates’ Bewußtsein“ dar.⁸⁷¹ (Siehe dazu die Dualität der Rolle als soziale und theatrale weiter oben). Mit Verweis auf Richard Sennett spricht Hitzler vom „Doppelgängertum“ des Menschen, der seine soziale (öffentliche) Rolle spielt und auch seine Individualität ausleben kann. Der Interakteur in Second Life spielt, unabhängig von seinem Status, ebenfalls mehrere Rollen. Diese können im Einklang

⁸⁷⁰ Goffman, 1959/2008⁶, S. 193, 208.

⁸⁷¹ Hitzler, 1998, S. 103-104.

mit den Erwartungen stehen oder – und das geht besonders in Second Life sehr einfach – eben nicht.

Second Life kann also, mit einigen Einschränkungen, als Leben in soziologisch denotierter Interaktionstheatralität nach Goffman bezeichnet werden: Mit dem Menschen im Mittelpunkt, der sich in Form seines Avatars in bewusster Weise inszeniert und diese Darstellung durchzuhalten versucht, im Widerspiel mit den anderen Menschen/Avataren, die das gleiche tun. Die Rollenübernahme ermöglicht ihm, sich selbst zu sehen und zu erkennen, weil es technisch bedingt zu keiner vollständigen Verschmelzung von Mensch und Repräsentation kommt. Diese Erfahrung macht den schau-spielenden Menschen aus. Voraussetzung dafür ist auch die Annahme von „kollektiv geteilten Zeichen- und Symbolsystemen“. Im Spiel, „indem der vorgibt [...] Dies oder Jenes zu sein“, schafft der Spieler für sich wie für die Beteiligten dann Wirklichkeit.⁸⁷² Die ist nie falsch, weil selbst eine bewusst als falsch entworfene Wirklichkeit ein Image abgibt, das Wirkung zeigt und so Wirklichkeit bestimmt – unterstützt von verwendeten Requisiten als Teil der Fassade. Second Life bietet die Bühne für diese Fassade und das Spielen mit ihr macht den Interakteur allen anderen verständlich.

5.3.4 Aspekte der Theatralität: Erika Fischer-Lichte und Second Life

Den Begriff der Theatralität hat Erika Fischer-Lichte für den Diskurs auf Seite der Theaterwissenschaft nachhaltig geprägt. Fischer-Lichte arbeitet mit einem Theatralitätsbegriff, der sich als ästhetische Kategorie begreift, zugleich aber darüber hinausgeht. Im Zentrum ihrer Überlegungen zur Theatralität steht der Aufführungs- oder Performancebegriff der „unlöslich“ mit „Inszenierung, Körperlichkeit und Wahrnehmung“ verbunden ist.⁸⁷³ Konkret benennt sie die Bereiche „Performance“, „Inszenierung“, „Korporalität“ und „Wahrnehmung“ als die vier Aspekte, die das Wesen der Theatralität ausmachen.⁸⁷⁴ Ein Zusammentreffen aller vier Bereiche macht es möglich, von Theatralität zu sprechen. Abgeleitet wird er für Fischer-Lichte aus allgemeinen kulturgeschichtlich relevanten Faktoren wie „Wahrnehmung, Körperverwendung und Bedeutungsproduktion“. Diese Faktoren sind es auch, die

⁸⁷² Hitzler, S. 95.

⁸⁷³ Fischer-Lichte, 2004a, S. 10.

⁸⁷⁴ Fischer-Lichte, 1998, S. 86.

„eine Beziehung zwischen Theater und theatralen Prozessen außerhalb des Theaters“ herstellen.⁸⁷⁵ Kurz: „Der Begriff der Theatralität meint in diesem Sinn den Aufführungscharakter kultureller Handlungen“ allgemein.⁸⁷⁶

5.3.4.1 Performance / Aufführung / Darstellung

Performance versteht sich als „Vorgang einer Darstellung durch Körper und Stimme vor körperlich anwesenden Zuschauern“. Verbunden mit einem Zusammenspiel „aller beteiligten Faktoren“.⁸⁷⁷ Die Performance-Beschreibung deckt sich mit der allgemeinen Beschreibung ihres Aufführungsbegriffs, den sie mit der „Ko-Präsenz von Akteuren und Zuschauern“ als ihr Zusammentreffen zur gleichen Zeit, am gleichen Ort, beschreibt.⁸⁷⁸ Gemeinsam realisieren sie die Aufführung. Dieser Vorgang wird auch performativ genannt. Performativität bezieht sich jedoch „stärker auf Potenziale der Wirklichkeitskonstituierung und der Selbstreferentialität“, worauf an dieser Stelle aber nicht weiter eingegangen wird.⁸⁷⁹

Für den synonym verwendeten Performance-Begriff für Aufführung ist die gegenseitige Verantwortung für den Prozess ein wesentlicher Punkt.⁸⁸⁰ Denn nur die Konfrontation und Interaktion lässt einen sozialen Prozeß beginnen („autopoietische Feedbackschleife“)⁸⁸¹, der unterschiedliche Beziehungen zueinander ermöglicht. Das Ergebnis sind „Mit-Erzeuger“, die den Verlauf der Aufführung mitbestimmen (ohne ihn „alleine bestimmen zu können“).⁸⁸² Untrennbar damit verbundenen ist der Begriff der „Mit-Verantwortung“. Unter diesem Gesichtspunkt wird für Fischer-Lichte die „Manipulationsthese“ von Aufführungen fragwürdig. Aufführung ist auch der Teil, der Gegenwart erzeugt – im Gegensatz zur Inszenierung.⁸⁸³

Den Begriff des Performativen hat der Philosoph John L. Austin geprägt. In seinem Werk *How to do things with words* beschreibt er seine Sprechakttheorie, in der er

⁸⁷⁵ Fischer-Lichte, 1998, S. 86.

Vgl. Kotte, 2005, S. 275.

⁸⁷⁶ Fischer-Lichte, 2004a, S. 10.

⁸⁷⁷ Fischer-Lichte, 1998, S. 86.

⁸⁷⁸ Fischer-Lichte, 2004b, S. 47.

⁸⁷⁹ Warstat, 2005, S. 363.

⁸⁸⁰ Vgl. dazu den Beitrag von Sandra Umathum zur Synonymität des Performance-Begriffs mit dem der Aufführung:

Vgl. Umathum, 2005, S. 231-234.

⁸⁸¹ Fischer-Lichte, 2010, S. 26.

⁸⁸² Fischer-Lichte, 2010, S. 28.

⁸⁸³ Fischer-Lichte, 2004a, S. 13.

festhält, dass Äußerungen (Teilklassen davon sind die Sätze) nicht nur Sachverhalte wiedergeben, sondern in der Lage sind, diese auch herzustellen. Er bringt das Beispiel einer Heirat, in der das Ja-Wort nicht nur berichtet, sondern vielmehr den Sachverhalt vollzieht. Solche Äußerungen bzw. Sätze nennt Austin „performativ“, sich berufend auf „to perform“, vollziehen – Handlungen vollziehen. Ohne auf die weitere Diskussion zwischen explizit und implizit performative Äußerungen einzugehen, ist die prinzipielle Feststellung von „etwas sagen“ heißt „etwas tun“ für diese Arbeit wesentlich.⁸⁸⁴ Sie beschreibt das Wesen des Performativen, indem sie Selbstbezüglich über einen verhandelten Sachverhalt berichtet und sie stellt Wirklichkeit her, d.h. sie setzen Taten und damit Handlungen. Hat Austin auch als Philosoph gearbeitet, weisen seine Erkenntnisse durch unmittelbar in den Aufführungsbereich. Der Zusammenhang mit dem Theater besteht durch das Erstellen bzw. Herstellen von Erfahrungswelten mittels des Wortes als Erzeuger dieser Welten und Wirklichkeiten. Die Sprechhandlung als „Transformation der Künstlerin und der Zuschauer“.⁸⁸⁵ Ein Ansatz, der aber nicht unumstritten im Diskurs des Performativen ist.⁸⁸⁶ Für die Theaterwissenschaft hat vor allem Judith Butler den Ansatz Austins fruchtbar gemacht. In ihrem Essay *Performative Acts and Gender*

⁸⁸⁴ Austin, 1955/1989², S. 29-30, 35, 52.

⁸⁸⁵ Fischer-Lichter, 2004b, S. 34.

⁸⁸⁶ Der Sprachwissenschaftler Ekkehard König entwickelt seine Theorie neben Austin und Butler aus Noam Chomskys vergleichendem Ansatz von Kompetenz (Wissen über die Kombinatorik der Sprache) und Performanz (Aufmerksamkeit, körperliche Verfassung). König formuliert einen engen, aber für ihn allgemein gültigen Ansatz für den Begriff des Performativen. Er steht für symbolische Praktiken, die „wirklichkeitskonstruierende Kraft“ (S. 63) besitzen, sowie einer „Oberfläche“ statt einer „Tiefenstruktur“ (S. 52), d.h. er teilt den Primat der Aufführung gegenüber dem Text. Der Unterschied zu Fischer-Lichte besteht in einer „Akzentverlagerung“ (S. 52): Die Verschiebung der Aufmerksamkeit von Tiefenstruktur (Text) zur Oberfläche (Aufführung) ist das Entscheidende in der Performativität an sich und nicht – wie von Fischer-Lichte propagiert – die Bedingungen, die für eine Aufführung konstitutiv sind (mediale Bedingungen, Materialität, Bedeutung, Ereignis/Erfahrung).

Die Kritik an der Theaterwissenschaft, den Begriff der Performativität betreffend, ist fachspezifisch bedingt. Königs Zugang ist ein sprachwissenschaftlicher, der jedoch die Erkenntnisse der Theaterwissenschaft durchaus anerkennt (die Oberflächenstruktur erhält eine Aufwertung gegenüber der Tiefenstruktur) und in seine Theorie des Performativen einfließen lässt.

Dass die Bereiche Sprachwissenschaft und Theaterwissenschaft zwar zu ähnlichen Ergebnissen kommen können, aber sich einer grundverschiedenen Terminologie bedienen, zeigt Klaus W. Hempfer. Der Philologe unterteilt das Theoriefeld des Performativen in drei „Kerntheorien“: das Theatermodell (wofür für ihn der Begriff „performance“ steht), das Modell der generativen Grammatik („Performanz“) und das der sprachphilosophischen Sprechaktttheorie („Performativität“) (S. 13). In einem Versuch entwirft er die Möglichkeit, „theatrale Kommunikation“ auch auf das „linguistische Performanzkonzept“ (S. 26) anzuwenden, sofern theatrale Kommunikation sich spezifisch medial strukturiert in einer Aufführungssituation wieder findet: Kopräsenz von Schauspieler und Zuschauer (als „Simultaneitätsrelation zwischen Produktion und Rezeption“)(S. 25) die, aus einer Handlung eine Aufführung der Handlung machen. Damit lässt sich der Begriff „der Performativen von Sprechakten“ (S. 26) auf das Theater übertragen.

König, 2011, S. 52, 63.

Hempfer, 2011, S. 13, 25, 26.

Vgl. Fischer-Lichte, 2010, S. 24-25.

Constitution: An Essay in Phenomenology and Feminist Theory benennt sie, scheinbar im Gegensatz zu Austin, die körperlichen Akte als performative Akte, denen sie nicht-referenziellen Charakter zuordnet. Der Grund dafür liegt in ihrer Meinung begründet, dass im performativen Akt keine vorgegebene Identität des Handelnden hervorgebracht wird, sondern die Akte diese erst erzeugen. Fischer-Lichte verweist in diesem Zusammenhang aber auf die Übereinstimmung mit Austin hin. Fischer-Lichte folgert aus der Arbeit von Butler, dass Handlungen den Körper „individuell, geschlechtlich, ethnisch, kulturell“ erst hervorbringen. Dieser Sachverhalt findet sich in ihrer Lesart bei Austin in den Begriffen „'wirklichkeitskonstruierende' und 'selbstreferentiell'“ wieder.⁸⁸⁷ Aufführungen / Performances sind demnach als performativ zu bezeichnen, wenn damit „der Vollzug von Handlungen“, ihre Selbstreferentialität sowie „wirklichkeitskonstituierender Charakter“ gemeint sind.⁸⁸⁸

In *Second Life* ist die Grundvoraussetzung für Aufführungen, die „Ko-Präsenz von Akteuren und Zuschauern“, gegeben. Die Differenzierung in Akteur und Zuschauer bedeutet Handelnder und Sehender. Der Akteur ist – im Gegensatz zum Schauspieler auf der Theaterbühne – ganz allgemein eine Person, die aktiv vor einer anderen Person etwas tut. Das ist nicht notwendigerweise ein Schauspiel. Es kann, ganz allgemein, als „sich durch den Raum bewegen, Gesten ausführen, Objekte manipulieren, sprechen und singen“ sein.⁸⁸⁹ Dem gegenüber ist der Zuschauende ein Beobachtender, auf den ersten Blick passiv Rezipierender. Auch der ist gegeben, wenn man davon ausgehen kann, dass das Auftreten eines Avatars in *Second Life* immer mit einer besonderen Absicht verbunden ist. Die minimale Aktivität ist das Beobachten anderer, das als Handlung gewertet wird, bis hin zur aktiven Teilnahme am Geschehen. Max Herrmann betont in diesem Zusammenhang die Notwendigkeit des Zusammenspiels von Darstellern und Zuschauern als konstitutives Element für eine Aufführung mit ihrer eigenen Wirklichkeit als soziales Spiel. Gemeinsam schaffen sie diese Form von Spiel, indem sie „Alle Teilnehmer sind – Teilnehmer und Zuschauer“.⁸⁹⁰ Das entspricht der Situation in *Second Life*, weshalb die Teilnehmer,

⁸⁸⁷ Fischer-Lichte, 2005, S. 237.

Vgl. Butler, Judith: *Performative Acts and Gender Constitution: An Essay in Phenomenology and Feminist Theory*, in: *Theatre Journal*, No. 4/1988, S. 521.

Online unter URL: <http://links.jstor.org/sici?sici=0192-2882%28198812%2940%3A4%3C519%3APAAGCA%3E2.0.CO%3B2-C> [Stand: 20.04.2012].

⁸⁸⁸ Fischer-Lichte, 2003a, S. 15.

⁸⁸⁹ Fischer-Lichte, 2010, S. 25.

⁸⁹⁰ Max Herrmann zitiert nach: Fischer-Lichte, 2003b, S. 38.

die Residents, als Interakteure bezeichnet werden. Was und wie immer sich eine Situation entwickelt, kann nicht vorausgesagt werden. Der Wechselwirkungsprozess zwischen den Interakteuren entspricht der Eigendynamik der Situation, die der mentalen Verfassung ihrer Teilnehmer und der Umgebung geschuldet ist. Zusätzlich kommt bei der computervermittelten Situation der Aufführung die Komponente der Technikbeherrschung hinzu. Das Steuern eines Avatars muss gelernt werden und kann einen Kommunikationsprozess empfindlich stören bzw. ihn gänzlich zum Erliegen bringen. Das zeigt die Fragilität solcher Aufführungen, die letztlich soziale Prozesse sind: das Miteinander Einzelner oder ganzer Gruppen, die verschiedenartige Beziehungen eingehen.

Auch für Second Life gilt die Anzweiflung der Manipulationsthese, wie sie Fischer-Lichte für den Aufführungsbegriff formuliert hat. Der gemeinsame Entstehungsprozess macht alle Beteiligten zu Handelnden und damit verantwortlich für das Ergebnis. Manipulation als Erfolg der einen Seite gegenüber der anderen, dem Publikum, ist hinfällig.

Was als besondere Medialität des Theater begriffen wird (Ko-Präsenz), ist in Second Life also gegeben und zugleich setzen Akteure und Zuschauer durch ihr Auftreten die Darstellung und Schaustellung des Selbst einen Kommunikations- und Handlungsprozess in Gang. Dass dabei die Rolle von Akteur und Zuschauer wechselt, mitunter auch gänzlich durchlässig wird, hat Plessner schon angemerkt, wenn er vom Alltag spricht, in dem der Zuschauer ein Virtueller seiner selbst ist und dabei zugleich die "Welt in Szene" setzt.⁸⁹¹ Die Performance in Second Life ist ein Beispiel für Interaktionstheatralität, die den Menschen in Form seines Avatars als Zentrum aller Handlungen und Aktionen sieht. Ihr Miteinander erzeugt die Aufführung.

Die Flüchtigkeit, oder auch Materialität der Aufführung, lässt sich, neben dem Spiel selbst, am Ort der Aufführung festmachen. So wie die Aufführung im Theater „kein fixier- und tradierbares materielles Artefakt“ besitzt, ist auch die Begegnung in Second Life flüchtig.⁸⁹² Nichts was war, ist in gleicher Weise wieder herstellbar. Das betrifft paradoxerweise auch die feststehenden Räume, in denen die Aufführung

⁸⁹¹ Plessner, 1948/2003, S. 411.

⁸⁹² Fischer-Lichte, 2010, S. 32.

stattfindet. Denn gemeint ist mit ihnen nicht ihre architektonische Gegebenheit, sondern ihre Verwendung im Spiel. Als solche sind sie transitiv und vergänglich. Das Grundstück, die gesamte SIM, mag unverändert bleiben, das Spiel darauf eignet sich diesen Raum im spezifischer Weise an, deutet ihn und mit dem Ende der Interaktion bleibt davon nur der Eindruck, die Erinnerung und eine Facette mehr in der Beurteilung räumlicher Gestaltungsmöglichkeit.

5.3.4.2 Inszenierung

Die Unterscheidung von Inszenierung und der oben besprochenen Aufführung ist von fundamentaler Bedeutung. Für Fischer-Lichte ist Inszenierung ein „intentionaler Prozeß“, eine „Erzeugungsstrategie“ der Aufführung. Hier wird festgehalten, was, wann und wo zu geschehen hat. Sie ist der intentionale Teil einer Aufführung, der die Wirkung auf die Zuschauenden lenkt und bestimmt, aber die Aufführung selbst nicht ist. Die Inszenierung legt fest, wie „die Materialität der Aufführung performativ hervorgebracht werden soll“.⁸⁹³ Was sie jedoch nicht kann, ist den Verlauf unabänderbar zu fixieren und als Kontrollinstanz zu fungieren. Das legt nahe, dass es an den Beteiligten liegt, die Grenzen der Inszenierung und die Wahrnehmung darauf festzulegen. Das hat den Vorteil, dass Platz bleibt für nicht Geplantes, nicht Vorgegebenes und relativiert den Gegensatz von authentisch und inszeniert. Der Begriff wird als Kategorie und Diskurslement sowohl in der ästhetischen (von künstlerischer Arbeit auf der Bühne bis zur Werbung), als auch der anthropologischen Theatralität verwendet. Das Ergebnis ist eine „ästhetisierte Wirklichkeit“ in der Kunst, Politik oder auch Landschaftsplanung.⁸⁹⁴ Die Inszenierung wählt Materialien und Personen aus, arrangiert und strukturiert diese, setzt sie in Beziehung für den Moment ihrer Erscheinung. Die Inszenierung ist die Idee, die Vorstellung, die in das Arrangement einfließt. Hier ist ein Verweis auf Plessner wieder angebracht, der den Mensch nur im Moment der Inszenierung sich und den Mitmenschen gegenüber treten lässt.⁸⁹⁵ Für Ilser ist die Inszenierung - und ist sie

⁸⁹³ Fischer-Lichte, 2004a, S. 14, 16.

⁸⁹⁴ Fischer-Lichte, 1998, S. 87.

⁸⁹⁵ So ist die „*conditio humana*“, „die Abständigkeit des Menschen von sich selbst“ zu begreifen. Um sich selbst „mit den Augen eines anderen“ begreifen zu können tritt der Mensch „sich selbst [...] gegenüber“ (Fischer-Lichte).

Fischer-Lichte bezieht sich auf Plessner in: Fischer-Lichte, 1998, S. 87.

auch wieder nicht - eine unaufhebbare „Dopplung“, ein Art „menschliche[...] Selbstausslegung“. Inszenierung zeigt „die eigene Andersheit des Menschen“ und gibt ihm die Möglichkeit „mit sich selbst zusammengeschlossen“ (Iser) zu sein.⁸⁹⁶ Der seine Umwelt und sich selbst verändernde, transformierende Mensch ist Zeichen der Gegenwartskultur, wie im Teil über Web 2.0/Social Software festgehalten wurde. Die Selbstinszenierung von Menschen und Marken (in der Wirtschaft) propagieren Lebens(um)welten, die einen Kampf um die Aufmerksamkeitsökonomie der Mitmenschen austragen. Eine solche Wirklichkeitserfahrung wird als eine prinzipiell theatrale Wirklichkeit wahrgenommen.⁸⁹⁷

Durch die systembedingte Verwendung von Maske und Kostüm im Spiel in einer digitalen Szenerie erzeugt der Interakteur mit seinem Avatar für sich und für jeden anderen Interakteur per se theatrale Wirklichkeit. Hier kann von einer Dopplung der theatralen Wirklichkeit gesprochen werden. Zur inszenierten Wirklichkeit Outworld kommt die inszenierte Wirklichkeit Inworld. Denn eine nicht-inszenierte, nicht theatrale Variante von Second Life gibt es nicht. So wird die theatrale Inszenierung Outworld projiziert in eine schon per se theatrale Inszenierung Inworld. Damit kommt eine weitere Dimension in Second Life hinzu, die die Frage nach der Wirklichkeit auf die Wirkungsebene reduziert.⁸⁹⁸

Ein Versuch, die optische Erscheinung mit seinen Farben, Formen und den Bewegungen ganz wesentlich zu verfremden, ist machbar. Durch das Einblenden der Gitterstruktur, dem Wire Frame, wird der Aufbau von Second Life sichtbar gemacht. Ohne die sinngebende Farbe wird die auf die reine Form reduzierte Welt schwerer nahbar für den Interakteur. Die unendliche Menge von Verstreungen und Kreuzungspunkten zeigen nackte Struktur, deren Bedeutung nur mehr eingeschränkt erkennbar ist. In diesem Fall kann die Theatralität schwinden, was direkt auf den vierten Punkt der Aspekte der Theatralität, die Wahrnehmung, rekurriert. Hier aber, im Zusammenhang mit Inszenierung kommt es zu einer Störung der Interaktion, was zum möglichen Ende der Theatralität führt. Der Chat lässt sich noch fortführen, weil

⁸⁹⁶ Wolfgang Iser zitiert nach: Fischer-Lichte, 1998, S. 87, 88.

⁸⁹⁷ Vgl. Fischer-Lichte, 1998, S. 88-89.

⁸⁹⁸ Hier spielt die Feststellung Luhmanns eine Rolle, dass Wissen über die Welt prinzipiell ein medial vermitteltes Wissen ist sowie Baudrillards Ersetzung des „alten Realitätsprinzips“ durch ein „Simulationsprinzip“.

Bezug auf Luhmann und Zitat Baudrillard nach: Rehberg, 2001, S. 86.

das Chat-Fenster eingeblendet werden kann, aber wie das Gegenüber aussieht, wird nur mehr spekulierbar. Ein Miteinander durch Zeichen und Gesten gleicht einem Verwirrspiel.⁸⁹⁹

Wenn es um Inszenierung in Second Life geht, ist die Gestaltung von besonderer Bedeutung. Der Aspekt des Aussehens der Avatare wird an vielen Stellen dieser Arbeit besprochen, hier soll es um ihre Inszenierung, also ihre In-Szene-Setzung gehen und das in Zusammenhang mit dem Setting, das – wie das Spiel insgesamt – per se inszenatorisch ist. Denn selbst bei möglichst genauer Wiedergabe eines Bauwerks (z.B. der Dresdner Zwinger), bleibt es durch die Eigenart der Computervermittlung ein Setting bzw. eine Szenerie.

Die Anzahl der von den Interakteuren gestalteten Szenerien in Second Life ist nicht benennbar. Linden stellt zur Einteilung der Destinations, also der besuchbaren Orte, einen Guide zur Verfügung, in dem sich zumindest all jene Orte eingetragen finden, die bestimmte Kriterien wie Außergewöhnlichkeit und Einzigartigkeit aufweisen.⁹⁰⁰ Im Destination Guide befinden sich 47 Kategorien, wovon neun über Subkategorien verfügen. Die verwendeten Kriterien zur Kategorisierung weisen leider keine Einheitlichkeit auf: Es wird nach Alter (z.B. Adults only), Art des Ortes (z.B. Bars, Castle/Ruins), möglicher Aktivität (z.B. Discussions & Communities, Sailing & Boating) oder ganz allgemein als Favoritenverzeichnis (z.B. Popular Places) unterschieden.⁹⁰¹ Was sich als Gemeinsamkeit sagen lässt, ist das Bemühen der Landowner, einen Ort zu schaffen, der zum Erkunden einlädt. Destinationen, die primär der reinen Unterhaltung dienen, wie etwas Tanzlokale, Bars und Musikperformances, laden durch verschiedenartiges Aussehen zum Immer-wieder-Kommen ein. Für alle Destinationen gilt, dass sie voneinander unabhängig sind in Gestaltung und inhaltlicher Ausrichtung. Sie sind selbstreferentiell und autonom. Dass es in unmittelbarer Nachbarschaft, d.h. auf der benachbarten Parzelle oder der

⁸⁹⁹ Natürlich können aus Effektgründen Gegenstände oder Häuser ganz oder teilweise auf Farbe und Texturen verzichten. Davon unberührt bleibt aber der Resident mit seinem Avatar, weil die prinzipielle Darstellung des Wire Frame eine individuelle ist, die am jeweiligen Viewer vorgenommen wird und nicht übermittelt werden kann.

⁹⁰⁰ Vgl. Linden, Jeremy: About the Second Life Destination Guide (07.02.2012), Online unter URL: <http://community.secondlife.com/t5/English-Knowledge-Base/About-the-Second-Life-Destination-Guide/ta-p/700059> [Stand: 30.08.2012].

⁹⁰¹ Vgl. Second Life: Destination Guide (o.E.), Online unter URL: <http://secondlife.com/destinations/> [Stand: 30.08.2012].

gleichen Region, noch weitere gibt, ist kein hinreichender Grund, sich einander anzugleichen (auch wenn das sinnvollerweise immer wieder gemacht wird).

5.3.4.2.1 „Et in Arcadia ego“⁹⁰²

Schafft sich der Interakteur mit seiner Destination ein Utopia oder ein neues Arkadien?

Es wird ein Idealzustand angestrebt, im Sinne von vorstellungsideal. Der eigenen Intention folgend wird enthoben physikalischer und ökonomischer Gesetzmäßigkeiten konstruiert. Die Staatutopie von Platon (*Der Staat*) oder die Sozialutopien wie die von Morus (*Utopia*), Bacon (*Nova Atlantis*) oder Campanella (*Der Sonnenstaat*) werden nicht benötigt. Da es keine existentiellen Bedürfnisse gibt, gibt es auch keine Notwendigkeit, sich idealtypisch zu organisieren. Der Argrarstaat, den Morus in sein „wahrhaft goldenes Büchlein von der besten Staatsverfassung“ skizziert, ist ebenso obsolet wie der Versuch Bacons, mit der Beherrschung der Natur soziale Probleme zu lösen. Der Mensch als besitzloses Wesen, das alleine auf staatliche Zuwendung hoffen muss, wie die Solarier im Sonnenstaat von Campanella, gibt keine probate Vorlage für ein Zusammenleben in Second Life.⁹⁰³ Vielmehr tragen die Räume in Second Life alle Zeichen eines umgedeuteten Arkadiens. In Tom Stoppards Drama *Arkadien* lässt der Autor Lady Croom, eine Mitdreißigerin, über die Gartenanlage des großen Herrensitzes in Derbyshire sagen: „Aber Sidley Park ist doch schon wie gemalt, und obendrein ein besonders entzückendes Gemälde. Die Hänge sind sanft und grün. Die Bäume gesellig gruppiert in Abständen, die jeden aufs beste zur Wirkung kommen lassen. Das silberne Bächlein ein geschlängelttes Band, das in Serpentina dem See sich entwindet, friedlich umfaßt von Wiesen, worauf Schafe in passender Anzahl geschmackvoll arrangiert stehen – kurzum, es ist Natur, wie Gott sie gewollt hat, und ich kann mit dem Maler ausrufen ‘Et in Arcadia ego!’ - ‘Hier bin ich in Arkadien’“. ⁹⁰⁴ Stoppards Drama spielt auf zwei Zeitebenen, der Gegenwart und dem frühen 19. Jahrhundert. Was Lady Croom über die englische Gartenanlage sagt, sagt sie im

⁹⁰² Stoppard, 1993, S. 24.

⁹⁰³ Morus, 1992, S. 7.

Vgl. Viereck/Mayerhofer/Kohut, 2010, S. 42-43.

⁹⁰⁴ Stoppard, 1993, S. 24.

Jahr 1809. Und tatsächlich lässt sich eine auf das wesentliche abzielende Schilderung, wie ein paradiesischer Garten angelegt sein soll, kaum besser formulieren. Arkadien steht für einen verloren gegangenen „glücklichen Urzustand[...] der Menschheit“, ein Goldenes Zeitalter, eine Art Paradies. Das Wunschbild geht zurück auf das Epos *Werke und Tage* von Hesiod (ca. 700 v.Chr.), in dem er die Zeit vor Zeus (der die Ordnung brachte), Chronos (der die Zeit brachte), sowie vor dem unheilbringenden Raub des Feuers durch Prometheus (mit der darauf folgenden Erscheinung Pandoras im Auftrag von Zeus), beschreibt.⁹⁰⁵ Die Idee wirkte durch die Jahrhunderte unverändert und bekam durch Theokrit (ca. 3. Jh. v. Chr.) die Ergänzung der „erfüllten Liebe“, um bei Vergil in seinem Werk *Bucolica* (41-37 v. Chr.) eine entscheidende Erweiterung zu erfahren: die Hirten bekamen einen „mythischen Anstrich“ und der Ort der Handlung war Arkadien, wo Götter und Menschen in Eintracht lebten, immerwährender Friede herrschte und die Natur in der Jahreszeit des Frühlings verharrt. Was die Menschen sorgte war alleine die Liebe. In Arkadien konnte jeder seine Sorgen loswerden: ob Götter, Hirten oder die Natur, alle hörten dem leidvoll Liebenden zu.⁹⁰⁶ Dem Topos folgten Horaz, Ovid, Petrarca, Boccaccio und Torquato Tasso, der mit seinem Schäferspiel *Aminta* 1573 ein Werk schuf, das großen Einfluss auf die europäische Literatur hatte (siehe Goethes Drama *Torquato Tasso*, in dem er den Dichter Torquato im Kampf gegen eine Welt zeigt, die er nur als künstliches Konstrukt ertragen kann, die das Goldene Zeitalter schon lange hinter sich hat und die ihn letztlich vernichtet).⁹⁰⁷ Die Motivik macht in der Nachfolge

⁹⁰⁵ Frenzel, 1999⁵, S. 27.

Vgl. Frenzel, 1999⁵, S. 27-28.

Vgl. Lamer, 1976⁸, S. 594-595.

⁹⁰⁶ Frenzel, 1999⁵, S. 28-29.

Vgl. Frenzel, 1999⁵, S. 27-28.

⁹⁰⁷ Vgl. Frenzel, 1999⁵, S. 27-37.

Vgl. Loos, 1968, S. 160-163.

Aus Goethes *Tasso* spricht die Kraft eines emotional Zerrissenen in einem von Anspielungen auf Vergil reichen Szenario: Die Prinzessin „kränzt die Herme Vergils“:

„[...]“

PRINZESSIN: Mein Bruder ist gefällig, daß er uns
In diesen Tagen schon aufs Land gebracht,
Wir können unser sein und stundenlang
Uns in die goldne Zeit der Dichter träumen.

[...]

TASSO: Er ist mein Fürst! [...]
Nun muß schweigen lernen wenn er spricht,
Und tun wenn er gebietet, mögen auch
Verstand und Herz ihm lebhaft widersprechen.

[...]

TASSO: Die goldne Zeit wohin ist sie geflohn?
Nach der sich jedes Herz vergebens sehnt!“

Goethe, 1998b, S. 73-74, 98-99, 100.

von Aminta entscheidende Wandlungen durch. Das in seinem Handlungsspielraum begrenzte Schäferspiel wurde durch die Hinzunahme nicht-pastoraler Handlungselemente wie die Abenteuermotivik erweitert. In eine andere Richtung bewegte sich die Deutung Arkadiens ab der Mitte des 17. Jahrhunderts, das nun für ein verlorengegangenes Glück (die Tugend) des Menschen stand, getragen von der fast leidenschaftslosen Liebe. Die dafür verwendeten poetischen Formen waren die Ekloge (diente auch als Bezeichnung für Hirtengedicht; verwendet wurde auch der Begriff der Bukolik) und die Anakreontik, der vor allem erzieherische Bedeutung zugemessen wurden: „unschuldigen Freuden“ ohne Sinnlichkeit und tugendhafte Grundsätze bestimmten das „Wirklichkeit gewordene Goldene Zeitalter“. Arkadien verschwand in der Folge hinter das Bedeutungsfeld des Goldenen Zeitalters, das als Zukunftshoffnung behandelt wurde, und wandelte sich zusehends in die Motivik „vom edlen Wilden“, der durch sein Eindringen für ein außerhalb des unmittelbaren Lebensraum stehenden alternativen Lebensführung stand.⁹⁰⁸

Für die hier angestrebte Nahführung von pastoraler Dichtung in Arkadischer Landschaft mit der Inszenierung in *Second Life* ist Aminta das Schlüsselwerk. In Aminta, auf der Insel Belvedere nahe Ferrara uraufgeführt, finden sich Dramatis Personae auf der Bühne, die mit sich selbst hadern, uneinig sind und eine bisher nicht gekannte Gefühlsbetontheit zeigen. Amor in Hirtentracht übernimmt die Rolle des Spielleiters und Lenkers in einer idealisierten Umgebung, einer Kunstwelt aus Liebe, Gefühlsverwirrungen und Kritik an der Gesellschaft bei Hof. Durch die namentliche Trennung des Spiels als parallelwelt zum Hof konnte Tasso Anspielungen anbringen, die für den Autor nicht gefährlich waren und das Publikum konnte seine eigene Situation durch das Spiel erkennen.⁹⁰⁹

Der Inhalt von Aminta⁹¹⁰ ist für diese Arbeit nicht so wesentlich, vielmehr ist es der Rahmen und die Eigenart des Schäferspiels, die es mit *Second Life* vergleichbar machen.

⁹⁰⁸ Frenzel, 1999⁵, S. 34-35, 37.

Vgl. Frenzel, 1999⁵, S. 32, 34-35, 36-37.

Vgl. Raudszus, 1994, S. 507-509.

⁹⁰⁹ Vgl. Kindermann, 1959, S. 57-64.

Vgl. Schlütter, 1994, S. 129-130.

⁹¹⁰ Der Inhalt dieses Schäferspiels, das eine „dialogisierte Pastoralichtung“ (Schlütter) darstellt, und in engem klassischen Dramenideal verfasst wurde, lässt sich kurz darstellen: Aminta hat sich durch einen Pfeil Amors in Silvia verliebt, die aber gefühllos nichts von ihm wissen will. Ihre jeweils vertrauten Daphne (von Silvia) und Thyrsis (von Aminta) tun ihr Bestes, die beiden zu vereinen. Auch ein Satyr, der Silvia vergewaltigen wollte und den Aminta in die Flucht schlug, konnte Silvia nicht erweichen. Als die Nachricht eintrifft, dass Silvia bei der Jagd einem Rudel Wölfe zum Opfer gefallen sei, möchte sich Aminta endgültig umbringen. Sie hat aber überlebt und erfährt nun, dass Aminta sich

Der Chor in Aminta singt im ersten Akt, am Ende der zweiten Szene ein beschreibendes Loblied auf Arcadien:

„O golden-schönes Alter,
Nicht, weil Milch die Flüsse
Da flossen und der Honig troff von Wäldern,
Ganz ohne Mühewalter
Der Acker trug Genüsse
Und giftlos strich die Schlange über Feldern;
Nicht, weil nie Wolkendräuen
Ein finstres Zelt bereitet,
Nein – ewiges Erfreuen –
Der Frühling sich ins ständigen Erneuen
Lachend vor Himmelsheiterkeit gebreitet,
Auch kein fremder Besucher
Krieg oder Waren brachte an das Ufer.
[...]
Auf Seelen prägte, die zu freiem Weben
Von der Natur bestellt –
Weil da noch galt – Erlaubt ist, was gefällt.“⁹¹¹

Und was der Chor besingt, gilt im Zusammenspiel mit der Darstellung des Schäfers für den Interakteur in Second Life.

Der Interakteur kann durch die Sorglosigkeit seiner Existenz gleich dem Schäfer ein Leben in Muße führen. Zugleich ist er – und das wird im nachfolgenden Kapitel über das *Theatrum Mundi* noch ausführlich dargelegt, in einer göttgleichen Situation. Seine Deutung als Gott durch die Analogie des Wortes Hirte verdankt es der christlichen Verwendung, das auf die Bedeutung als Beiwort von Herrscher in Babylonien und Assyrien verweist.⁹¹² Allerdings leitet der Hirte als Avatar nicht seine Glaubensgemeinschaft, sondern primär sich selbst.

Das Leben in Second Life dreht sich wie in Arcadien um die Liebe. Es herrscht eine erotische Grundstimmung, die sich durch die zur Schaustellung der körperlichen Merkmale bei Mann und Frau überdeutlich darstellt. Darauf wird an anderer Stelle genauer eingegangen. Hier soll festgehalten werden, dass sich in Second Life zwar nicht alles, aber sehr viel um die Liebe (als sehr weitgefassten Begriff) dreht. Das reicht von Wortspielen über einen gemeinsamen Tanz, der durch die Verwendung

das Leben nimmt, um nun ihrerseits an Selbstmord zu denken, hat sie sich doch im Angesicht seines Todes ihre Liebe zu ihm erkannt. Aminta überlebt den Sturz vom Felsen und der gemeinsamen Liebe steht nichts mehr im Weg.

Schlütter, 1994, S. 129.

Vgl. Loos, 1968, S. 164.

⁹¹¹ Tasso, 1968, S. 55, 57.

⁹¹² Vgl. Bauer, 2001, S. 311-312.

von Scripts sehr erotisch sein kann, bis hin zum Liebesakt mit zusätzlich gekauften Geschlechtsteilen auf dafür animierten Betten.⁹¹³

Hilft die Maske dem Hirten, verpönte oder amouröse Gedanken zu formulieren, dient sie als Inszenierungsinstrument dem Avatar. Die Maske hilft der ästhetischen Präsentation einer idealen Biografie und Verhalten wie Wünsche zu codifizieren. Der Hirte und der Avatar machen das gleiche (sprechen aus, was sie ohne Maske nicht aussprechen würden), mit gleichen Mitteln. Beide sind rein und unversehrt wie die Nymphen im Ensemble der Darsteller. Ihre Unschuld ist im Schäferspiel per se vorhanden. Die der Avatare ebenso, denn ihre Autobiografie kennt keine lebensgeschichtlichen Beschwerden und existenzielle Narben, was sie unvorbelastet jeden Moment im zweiten Leben als im Idealzustand erleben lässt.

Das Spiel der Avatare ist trotz aller Freiheit durch die Erfahrung aus der Alltagsrealität in ihrem Verhalten gerahmt.⁹¹⁴ Ihr Spiel läuft in dieser Erwartungshaltung ab, dabei aber – natürlich im Unterschied zum Theaterstück – ohne textliche Fixierung. Dennoch, von der Rahmung ausgehend ist ein unbeschränktes Verhalten zwar denkbar, aber nur eingeschränkt möglich. Ein Verstoß dagegen kann Ablehnung evozieren. Kann deswegen, weil es eine Frage der Anwesenden und deren Interessen ist, ob Verhalten als akzeptabel oder inakzeptabel angenommen wird. Dennoch bleibt es ein Spiel, das zwischen Schein und Sein changiert und den Avatar nur ansatzweise erfassen lässt, dessen Persönlichkeit sich als divers und mannigfaltig erweist. Darum gilt auch für Second Life der Satz des Chors in Aminta: Erlaubt ist, was gefällt!

Die Natur in Arkadien ist der Fluchtraum vor dem Leben in Zwängen, wie in Aminta vorgeführt. Diese Natur ist der Ort der Liebe und das klare „Gegenstück von Hof und Stadt“.⁹¹⁵ Das Gegenstück hat jedoch Grenzen: die Welt jenseits des Bühnenausschnitts oder des Bilderramens. Der von der Natur, oder wie im Fall des Gartens, vom Menschen gestaltete Bereich ist bewusst enden wollend. Dahinter liegt unzivilisiertes Leben in Menschenform, wie auch in seiner tierischen Variante. Die

⁹¹³ Die hier angesprochenen Räume können mit dem Foucaultschen Begriff der „andersartigen Räume“ bezeichnet werden können. Siehe dazu den Punkt Raum in dieser Arbeit. Foucault, 1967/2006, S. 321.

⁹¹⁴ Selbstverständlich leitet auch das Wunschdenken und die gewählte Maske das Verhalten. Jedoch ist das Verhalten stets der umgebenden Situation angepasst.

⁹¹⁵ Strosetzki, 2008, S. 161.

Funktion des Gegenstückes ist aber notwendig, gibt es doch nur so eine Abgrenzung zur arkadische Natürlichkeit. Sie ist das Gegenteil vom unnatürlichen Verhalten in der Zivilisation von Hof und Stadt, wie auch das der unzivilisierten Wildheit in den Wäldern, den Naturgewalten. Arkadien ist die künstliche Natürlichkeit in Sprache, Konstruktion, Umgangsform und Sitten.⁹¹⁶ Die Natur in Second Life ist eine gestaltete. Die Wildheit hat, so sie nicht von einem Resident geformt wurde, keine soziale Bedeutung, sie wird jedoch anders gedeutet. Heißt Wildheit auch Unkontrollierbarkeit mit dem Effekt der Unüberwindbarkeit, bedeutet Wildheit in diesem Sinn die unüberwindbaren Grenzen des Main Grid. Darüber gibt es kein Hinaus. Wenn die Unbekanntheit des Waldes und die Wildheit der nicht sichtbaren Tiere in Arkadien dem Betrachter ein schauriges Wohlgefühl vermitteln, regt das die Fragen nach dem dahinter an und betrifft– wie in Second Life - die ersten wie die letzten Dinge. Arkadien ist und bleibt die Kugel der überschaubaren, weil konstruierten Natur, die von Menschenhand gestaltet und von Gott so gewollt interpretiert wird. Second Life ist ebenfalls von Menschenhand gestaltet und in der Wahrnehmung ein sicherer Platz. Was sich hinter den Grenzen des Grid befindet, ist hingegen nicht sagbar. So spielen die Interakteure Wirklichkeit in einer selbstgeschaffenen, aber mit Grenzen versehenen, arakdisch gestalteten Idylle, die eine Fantasiewelt darstellt, gefüllt mit Wunschbildern, die der ökonomischen, physikalischen und sozialen Normen trotzen. Second Life ist das inszenierte Ideal des Lebens, befeuert von der Sehnsucht der Interakteure, denkbare Variabilitäten der Idylle zu realisieren.⁹¹⁷

5.3.4.2.2 ... improvisierend bespielt

Das Spiel in Second Life ist eines in einer digitalen Utopie mit Verweisen auf die Alltagsrealität. Die Utopie kann als Fluchtraum verstanden werden, auf jeden Fall aber ist Second Life ein Spielraum, der improvisierend bespielt wird. Dieses Spiel wird von den Interakteuren auch als Improvisation wahrgenommen. Der Rahmen gibt Verhaltenserwartungen vor, der mit extemporiertem Spiel gefüllt wird. Der Ablauf in seiner grundsätzlichen Verfasstheit des Changierens wird mittels Verfremdung und

⁹¹⁶ Vgl. Strosetzki, 2008, S. 161-174.

⁹¹⁷ Wie an anderer Stelle schon vermerkt, beeinflusst das Wissen um die Rahmenbedingungen die Rezeption.

Täuschung unterstützend dargestellt. In diesem Sinn läuft das Spiel in Second Life nach den Regeln des improvisierenden Theaters ab. Es erlaubt ein Hier-und-Jetzt geleitet von der Spontaneität der Spieler. Überraschung bleibt gewahrt und macht das Spiel miteinander spannend. Ein jeder Intrekteur ist somit gezwungen, aus sich heraus zu agieren, um eine Situation gestaltend zu beeinflussen. Die Improvisation ist dabei kein Ausdruck von fehlenden Vorgaben, sondern schlicht die kommunikative Grundsituation. Weder bewusst herbeigeführt, noch durch kreative Einzelleistungen hergestellt. Unterstützt durch die Maske kann jeder Interakteur am Spiel problemlos teilnehmen und Schwellenängste können leicht überwunden werden. Das Improvisationsspiel in Second Life ist ein willkürliches Spiel um des Spiel willens, und in diesem Sinn unterscheidet es sich von einer künstlerischen Improvisation, der eine „zugrundeliegende ästhetische Gestaltungsabsicht und Kunstfertigkeit“ (Weiler) vorausgeht. Das Spiel in Second Life entspringt dem Impuls der Situation. Die vermittelte Lebendigkeit ist in ihrer Direktheit verlaufsdeterminierend, aber nicht vorhersehbar. Die Erwartungshaltung leitet die Improvisation. Als Erfahrungselement bleibt die Unmittelbarkeit erhalten in einem Spiel, in dem Produktion und Aufführung gleichzeitig geschehen. Improvisation als Voraussetzung für die Entstehung von Emergenzen ist im Improvisationstheater ebenso zu finden wie in Second Life. Unvorhersehbarkeit als Wesen und Ausdruck von Lebendigkeit. Das Spiel bleibt ereignishaft, unverfügbar und unterliegt nur der individuellen Gestaltung.⁹¹⁸

5.3.4.3 Korporalität

Die Aufführung zeigt den Körper stets in zweifacher Weise: als phänomenalen Leib und als semiotischen Körper. Der phänomenale Leib des Akteurs (Schauspieler, Politiker, Priester, Tänzer) erscheint immer als leibliches „In-der-Welt-Sein“. Die davon ausgehende Ausstrahlung wird von den anderen Teilnehmern oder Zuschauern ebenso „leiblich“ gespürt. Der „phänomenale Leib“ ist der existenzielle Grund für die Aufführung – unabhängig, ob es sich dabei um die Alltagswelt oder um kulturelle Aufführungen geht. Ohne Körperlichkeit ist Aufführung nicht erforschbar.

⁹¹⁸ Weiler, 2005, S. 145.

Vgl. Weiler, 2005, S. 144-146.

Vgl. Nickel, 1992³, S. 429.

Sind es doch die phänomenalen Leiber, die im Zusammenspiel die Aufführung hervorbringen – und nicht die Konzepte, Ideen und Vorstellungen.⁹¹⁹

Neben dem phänomenalen Leib wird auch der semiotische Leib transportiert – ersteres ist ohne zweiteres möglich, umgekehrt jedoch nicht. Dennoch sind beide „unlösbar miteinander verknüpft“. Der semiotische Leib steht für „die Prozesse der Verkörperung“ und gemeinsam stellen sie die „Verkörperung“ dar. Der Schauspieler bringt seinen „phänomenalen Leib“ auf „spezifische Weise“ hervor und zugleich eine dramatische Figur. Nicht anders verhält es sich z.B. mit einem Politiker, der seinen Leib und gleichzeitig seine Rolle hervorbringt. Die stets neue Hervorbringung des phänomenalen Leibes mit „zugleich spezifischen Bedeutungen“ wird gemeinsam als „Präsenz“ erfahren.⁹²⁰

Die Verkörperung, auch Embodiment, verlangt einen neuen Forschungsansatz. Diesen lieferte Thomas Csórdas, der Verkörperung/Embodiment grundlegend neu dachte und in Abkehr von der dualistischen Sichtweise der Trennung von Geist und Körper, den Menschen als verkörperten Geist, als „embodied mind“, definierte. Der Geist wird nicht länger als eine vom Körper getrennt Entität betrachtet, sondern „lässt sich nur als verkörpert denken“. Der Schauspieler bringt seinen phänomenalen Leib hervor, der als Präsenz erfahren wird und „zugleich ist er eine dramatische Figur“. Präsenz und Figur sind nur durch den Verkörperungsprozess denkbar und bestehen jenseits diesem nicht. Für den Zuschauenden eröffnet sich damit die Möglichkeit, sich selbst als „embodied mind zu erfahren und zu erleben“.⁹²¹

Soll nun der Aufführungscharakter einer kulturellen Handlung untersucht werden, ist sie ohne Berücksichtigung von „Leiblichkeit/Körperlichkeit“ nicht möglich.⁹²² Damit stoßen wir auf eine Hürde, denn der durch das Internet realisierte Raum ist körperlos. Die Kommunikation darin läuft nicht über physikalische Körper, sondern über Stellvertreter. Anfänglich in rein schriftlicher Form als Textmitteilungen, folgte mit den technischen Möglichkeiten (siehe Kapitel 3 und 4) die Verwendung eines Avatars,

⁹¹⁹ Fischer-Lichte, 2004a, S. 19.

⁹²⁰ Fischer-Lichte, 2004a, S. 20-21.

⁹²¹ Fischer-Lichte, 2004a, S. 21-22.

Der Präsenz-Begriff hängt mit „embodied mind“ zusammen.

Vgl. Fischer-Lichte, 2010, S. 46-48.

⁹²² Fischer-Lichte, 2004a, S. 19.

einer Körperrepräsentation.⁹²³ Er ist die Verkörperung des Interakteurs und sein digitales Embodiment. Über seine Form identifiziert sich der Interakteur mit ihm. Das ist von besonderer Bedeutung, denn die Selbstreferenzialität wird in diesem Fall auf eine Entität jenseits der eigenen phänomenalen Körperlichkeit bezogen. Was die Übereinstimmung von Vorstellung und tatsächlichem Aussehen des Avatars beeinflusst.

Die in den Kommunikationsprozess eingebundenen Avatare in Second Life unterscheiden sich durch ihre Zugehörigkeit zu einem Geschlecht (wenn wir von der Minderheit der Tier- und Roboter-Avatare absehen) und strukturieren damit ihren sozialen Prozess, bevor noch ein Wort, eine Textzeile, ausgetauscht wurde. Der Austausch in Schriftform ist der übliche Weg des Austausches. Daneben werden die Kleidung und die Körperzeichen (Gesten) als Informationsbasis herangezogen. Dementsprechend unterscheiden sich die Konstituenten der Kommunikation in Second Life nicht von jenen in der Alltagsrealität.⁹²⁴ Die dennoch vorhandenen „Informationslücken“ durch die „kanalreduzierte Kommunikationssituation“ werden durch die Gestaltung des Nickname und entsprechendes Verhalten verkleinert.⁹²⁵ Von besonderer Bedeutung ist jedoch die Gestaltung des Avatars. Sein Aussehen zielt nicht auf ein Verschwinden in der Gruppe ab, sondern auf das bewusste Herausstreichen von Individualität, die als Anknüpfungspunkt für Interaktion fungiert. Dass die Gestaltungsmotive dabei gesellschaftlich relevanten Idealen folgt, ist kein Argument gegen Individualität. Wie Sabine Misoch in ihrer Arbeit über Verkörperungen im virtuellen Raum festgestellt hat, bietet gerade Second Life einen „hohen Grad an selbst zu gestaltender Variabilität“, die dazu genutzt werden kann, Kommunikation zu fördern oder aber auch zu hindern. Selbst dieses Hindern ist ein kommunikativer Akt, der bewusst gesetzt wird.⁹²⁶

Die Tatsache, dass jeder Avatar für einen Interakteur steht, und dieser Avatar das Wunschaussehen seines Besitzers trägt, machen ihn zu einer individuellen Manifestation des Selbst und kann als Verkörperung, Embodiment, des Interakteurs

⁹²³ Es soll jetzt davon abgesehen werden, dass der Begriff des Avatars auch für Nicknames verwendet werden kann.

⁹²⁴ Vgl. Misoch, Sabine: Avatare als Verkörperungen im virtuellen Raum, in: Merz. Zeitschrift für Medienpädagogik. 6/2007, S. 73-75.

⁹²⁵ Vgl. Misoch, Sabine: Avatare als Verkörperungen im virtuellen Raum, in: Merz. Zeitschrift für Medienpädagogik. 6/2007, S. 75.

⁹²⁶ Vgl. Misoch, Sabine: Avatare als Verkörperungen im virtuellen Raum, in: Merz. Zeitschrift für Medienpädagogik. 6/2007, S. 76.

bezeichnet werden. So kommt dem Aussehen eine besondere Stellung in der Kommunikation zu. Dabei zeigt sich, dass sich 95% ein menschliches Aussehen geben und einem der beiden Geschlechter eindeutig zugeordnet werden können. Die Möglichkeit des Gender-Switch wird zwar genutzt, eine „Dekonstruktion von Geschlechterdifferenzen“ kann jedoch nicht festgestellt werden. Im Gegenteil: Die Übernahme stereotypen Aussehens, das mediengeprägte Körperbilder widerspiegelt, zeigt sich vor allem in entsprechenden weiblichen wie männlichen Körperproportionen. Die Männer haben einen athletischen Körperbau, vorzugsweise eine Kurzhaarfrisur und keinen Bart. Die weiblichen Avatare sind schlank (90%) und groß, haben schmale Hüften und eine ausgeprägte Oberweite. Die Haare werden lang getragen. Gemeinsam ist ihnen ein Alter zwischen 18 (das Alter, ab dem Second Life uneingeschränkt gespielt werden kann) und 30 Jahren.⁹²⁷

Cornelia Eck kommt in ihrer Studie zu einem ähnlichen Ergebnis: Attraktivität, Einzigartigkeit und Coolness sind die drei bedeutendsten Gestaltungsmotive für Avatare. Sie zielen auf den von Misoch und Yee beschriebenen Effekt: „facial and behavioral mimicry can make us more likeable and persuasive“ (Yee).⁹²⁸

Mit dem gewählten Aussehen geht die Hoffnung einer gesteigerten Wahrnehmung durch andere und damit die Einbindung in soziale Interaktionen einher. Es liegt die Annahme nahe, dass der attraktive Avatar zu einem „verstärkten Prozess der Selbstoffenbarung (self-disclosure)“ neigt und es ein Zusammenhang zwischen physischer „attraktivität des Avatars“, seiner Kommunikativität und „selbstoffenbarem Verhalten“ besteht.⁹²⁹

Der digitale Raum, der sowohl unbetretbar als auch körperlos ist, wird durch Avatare als Körperrepräsentationen belebt. Die Verbindung zur Alltagsrealität wird durch die

⁹²⁷ Vgl. Misoch, Sabine: Avatare als Verkörperungen im virtuellen Raum, in: Merz. Zeitschrift für Medienpädagogik. 6/2007, S. 78.

Vgl. Misoch, Sabine: Avatare als Verkörperungen im virtuellen Raum, in: Merz. Zeitschrift für Medienpädagogik. 6/2007, S. 77-81.

⁹²⁸ Yee, Nick: The Proteus effect. Behavioral modification via transformations of digital self-representation, Stanford University, Diss., 2007, S. IV, Online unter URL: <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001569.php> [Stand: 17.04.2012]. Vgl. Eck, 2011, S. 231-232.

⁹²⁹ Misoch, Sabine: Avatare als Verkörperungen im virtuellen Raum, in: Merz. Zeitschrift für Medienpädagogik. 6/2007, S. 81.

Vgl. Yee, Nick: The Proteus effect. Behavioral modification via transformations of digital self-representation, Stanford University, Diss., 2007, S. IV, Online unter URL: <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001569.php> [Stand: 17.04.2012].

Übernahme stereotyper Schönheitsideale und sozialer, behavioraler Interaktion bewerkstelligt. Die Übernahme realweltlichen Verhaltens zeigt sich nicht nur im Ästhetischen und in der Interaktion, sondern auch in den Reflexen, speziell bei nicht beeinflussbaren Wahrnehmungsreaktionen. Eine explorative Analyse von Blickdaten geht der Frage nach, wie der Interakteur durch seinen Avatar Second Life erforscht an Hand von gewählten Suchstrategien, Elementen der Orientierung und Wahrnehmung von Werbung.⁹³⁰ Eine Erkenntnis ist, dass der Interakteur Verhaltensweisen der Alltagsrealität in die digitale Welt mitnimmt und erwartet, dass Probleme/Aufgaben in Second Life in gleicher Weise, mit den gleichen Strategien, zu lösen sind. Das gilt beispielsweise für die Orientierung in Einrichtungen wie einem Kino. Wenn eine Location wie in der Alltagsrealität aussieht, dann wird erwartet (Erwartungskonformität), dass sie auch so funktioniert (d.h. wo finde ich was?). Die Eye-Tracking-Daten belegen, dass Werbung in Second Life wenig Beachtung findet. Trotz kurzer Fixierung bleiben keine Werbebotschaften präsent. Besonders wahrnehmungsrelevant sind andere Avatare, vor allem aber der eigene. Laut Walter war es besonders auffällig, „dass die Probanden ihren eigenen Avatar [...] bei der Nutzung erstaunlich häufig mit den Augen fixierten“.⁹³¹ Erklärt wird das mit den räumlichen Gegebenheiten in Second Life, die zur Orientierung die Position des eigenen Avatars benötigt. Die dafür gewählte Perspektive zeigte den Avatar in seiner Erscheinung und nicht aus einer First-Person-Sicht. Das bedeutet, die Interakteure „tauchen selbst meist nicht ganz in die virtuelle Umgebung ein, sondern ´führen` ihren Avatar hindurch“.⁹³² Damit soll aber nicht gesagt werden, dass der Avatar nur ein Stellvertreter ist. Vielmehr kommt es aufgrund der nach eigenen Vorstellungen geleiteten Gestaltungsmöglichkeiten und dem Spielerlebnissen mit dem Avatar zu einer intensiven Identifikation. Hindurchleiten meint die Form der Bewegung von einem zum anderen Punkt, gleich einem Geleiten seiner Selbst.

Die Eye-Tracking Tests haben auch gezeigt, dass der Interakteur, wie in der Alltagsrealität, unbewusst sofort auf andere Menschen reagiert (z.B. wenn ein solcher im oben genannten Kino vorgeführt wurde) und das gleiche Verhalten bei Avataren zeigt. Der unbewussten Reaktion folgt eine bewusste Entscheidung, wie reagiert werden soll. Wesentlich jedoch ist die Erkenntnis, dass diese Form des

⁹³⁰ Walter, 2009.

⁹³¹ Walter, 2009, S. 31.

⁹³² Walter, 2009, S. 32.

instinktiven Handelns in digitalen Welten wie Second Life genauso stattfindet wie in der Alltagsrealität.⁹³³

Wenn also von Korporalität/Embodiment gesprochen wird, dann deshalb, weil der Avatar durch seine individuelle Erscheinung, die der Vorstellung des Interakteurs entspricht, und einem Verhalten, das von Reflexion und wenig kontrollierbarer Reaktion geprägt ist, als lebensechten Repräsentanten seiner selbst positioniert wird. Seine Präsenz muss dennoch differenziert zur Präsenz des Schauspielers auf der Bühne gesehen werden. Präsenz kann nach Fischer-Lichte in drei Stufen unterteilt werden. Das „schwache Konzept“ von Präsenz meint die ledigliche Anwesenheit eines Körpers im Raum. Das „starke Konzept“ steht für die Fähigkeit des Schauspielers, die Aufmerksamkeit der Zuschauer auf sich zu ziehen; im Gegenzug spüren die Zuschauer „auf intensive Weise“ die Gegenwart des Schauspielers. Das wieder ermöglicht es dem Schauspieler, sich ebenso stark „als gegenwärtig zu fühlen“.⁹³⁴

Gesteigert kann diese Stufe noch werden, wenn es dem Schauspieler/Performer durch seine Verkörperungsprozesse gelingt, Energien zu erzeugen, die auf den Zuschauer überspringen. Kraftquelle und Ausgangspunkt ist der phänomenale Leib des Schauspielers. Die Energie im Raum veranlasst den Zuschauer, selbst Energie hervorzubringen, die im Raum mit der des Schauspielers zirkuliert. Beide, Schauspieler und Zuschauer, erfahren einander nun auf besondere Weise gegenwärtig. Die Energie des Schauspielers lässt ihn seinen Körper energetisch hervorbringen und er tritt als „*embodied mind* in Erscheinung“. Die Zuschauer ihrerseits, ebenfalls von der zirkulierenden Energie ergriffen, erleben sich ebenfalls als Embodied Mind. Die Energie ist zur „transformatorischen Kraft“ geworden, zur „Lebens-Kraft“.⁹³⁵ Fischer-Lichte nennt diese Stufe das „radikale Konzept von Präsenz“⁹³⁶.

Die Energie erklärt auch die Flüchtigkeit oder Materialität einer Aufführung: Gemeinsam wird sie von Schauspielern und Zuschauern aufgebracht, kann von beiden „leiblich gespürt werden“, und in der Wechselwirkung ist sie ein Konstituent für die Aufführung.⁹³⁷

⁹³³ Vgl. Walter, 2009, S. 31-33.

⁹³⁴ Fischer-Lichte, 2010, S. 47.

⁹³⁵ Fischer-Lichte, 2010, S. 47.

⁹³⁶ Fischer-Lichte, 2010, S. 47-48.

⁹³⁷ Fischer-Lichte, 2010, S. 48.

Erfahrung in Second Life macht der Interakteur mit seinem Avatar zumindest im „schwachen Konzept der Präsenz“. Seine bloße Anwesenheit reicht dafür. Das starke Konzept in Second Life zu erfahren, ist nach der Meinung des Verfassers nur in Rollenspielen möglich, die mit einer entsprechenden Hierarchisierung der Avatare arbeiten. Die Steigerung des starken Konzeptes zum radikalen, miterlebten Energieaustausch und transformatorischer Kraft, ist für den Interakteur zumindest theoretisch möglich. Voraussetzung dafür ist eine vollständige Ausblendung der Umwelt und immersive Versenkung in das Spiel. Ob dieser Zustand wirklich zu erreichen ist, in einer Umwelt wie Second Life, bleibt eine noch zu entscheidende Frage.

5.3.4.4 Wahrnehmung

Das oben Beschriebene spielt bereits in diesen Teil der Konstituenten für Theatralität hinein: in den Bereich der Wahrnehmung. Es dokumentiert auch die enge Verflechtung von Performance, Inszenierung, Korporalität und Wahrnehmung. Eine Aufführung wird als Vorgang wahrgenommen, der zugleich eine Bedeutung für uns hat. Eine Trennung dieser beiden ist schwer möglich, weil im Moment der Wahrnehmung dem Wahrgenommenen eine Bedeutung beigelegt wird. Diese Bedeutungsbeilegung hat neben der intellektuellen Komponente auch eine somatische. Das Spüren leiblicher Gegenwart und „Bedeutungsattribution“ für Wahrgenommenes ereignen sich gleichzeitig. Ein phänomenaler Leib wirkt auf den anderen ein: „im Akt des Spürens, im emotionalen Affiziertsein und im Akt der Bedeutungssetzung“.⁹³⁸

Die Intensität der Berührung kann zu einem vollkommenen Aufgehen in der Darbietung führen, oder aber auch die Aufmerksamkeit auf sie, „als Wahrnehmenden“, lenken. Der Wahrnehmende sieht sich und spürt sich als Wahrnehmender und die damit verbundenen Veränderungen im Körper (siehe Embodied Mind). Hier schließt die Performance an, die von der leiblichen Ko-Präsenz von Schauspieler und Zuschauer ausgeht und auf das im Punkt Korporalität bereits angesprochene Problem der fehlenden phänomenalen Leiblichkeit.⁹³⁹ Herbert Willems bringt diese Herausforderung mit dem Unterschied von

⁹³⁸ Fischer-Lichte, 2004a, S. 22.

⁹³⁹ Fischer-Lichte, 2004a, S. 23.

„Interaktionstheatralität“ und „Medientheatralität“ auf den Punkt.⁹⁴⁰

Interaktionstheatralität ist für ihn die Theatralität des Theaters übertragen auf „sozio-kulturelle[...] Kontexte“⁹⁴¹ wie Sportveranstaltungen, Konzerte oder die Politik.

Prägend ist dabei die Face-to-Face Interaktion, d.h. also ohne Stellvertreter. Die Medientheatralität hingegen zeichnet sich durch die Mittelbarkeit der Darsteller aus sowie die prinzipielle Unbegrenztheit der Vermittlung („anonymes Wahrnehmungskollektiv“). Die Live-Übertragung definiert damit die Ko-Präsenz der Teilnehmer neu und damit auch die Art der Wahrnehmung, die von Anonymität bis zu „(Euphorie)Gemeinschaftlichkeit und Intimität von ‘Events’“ reicht.⁹⁴² Jedes Medium (Fernsehen, Radio, Internet) für sich formt die Bedingungen der Performance, Inszenierung und Rezeption. Die Rückmeldung der Zuschauer funktioniert ebenfalls entsprechend dem Medium unterschiedlich. Von Bedeutung sind Meinungsforschung und Einschaltquoten. Sie geben Auskunft über die Akzeptanz der Aufführung. Die Korporalität wird durch die Art der Vermittlung hervorgebracht. Im Radio erfolgt die Reduktion etwa auf die Stimme oder im Internet anfänglich auf den Text. Heute lässt das Internet hingegen neue „Körperinszenierungen und Körperaufführungen“ zu. Der Körper kann instrumentalisiert und beliebig manipuliert werden. Die Korporalität erhält eine von materiellen Zwängen befreite „Fiktionalisierung“.⁹⁴³ Die Materialität des Theaters, ausgedrückt in der Flüchtigkeit einer Aufführung ist klar unterschiedlich zur beliebigen Wiederholbarkeit der Medientheatralität. Die Transitorität geht verloren und mit ihr ein „Wirklichkeits-, Wert- und Erlebnisverstärker“. Den Verlust benennt Willems mit „Enttheatralisierung“.⁹⁴⁴

Was bedeutet das nun für die Wahrnehmung? Selbst im traditionellen Theater ist der Begriff der Wahrnehmung bezüglich seiner Anwendung auf das Publikum nicht einfach handhabbar, weil der Status des Zuschauers („verstehender Adressat einer Mitteilung“ oder „zufälliger Rezipient“, „nachforschender Beobachter“ u.s.w.) nicht geklärt ist. Von besonderer Bedeutung sind der strategische (selbstverhüllende) Beobachter, der „Eindrücke unterlaufen oder zerstören“ möchte, dabei Informationen für sein Ziel (welches auch immer) sammelt und der nicht-strategische Beobachter, dem es um die Partizipation am Geschehen geht. Schon mit dieser Zweiteilung wird

⁹⁴⁰ Willems, 2009, S. 88.

⁹⁴¹ Willems, 2009, S. 88.

⁹⁴² Willems, 2009, S. 88.

⁹⁴³ Willems, 2009, S. 89.

⁹⁴⁴ Willems, 2009, S. 90.

der nicht näher definierte Begriff des Publikums konturlos. Willems plädiert in diesem Sinne von unterschiedlichen „Publika und Publikumstypen“ zu sprechen. Dass sich für das Theater dennoch die Situation einfacher darstellt, hängt mit der Tatsache zusammen, dass sich das Publikum in einem Theater selbst als solches sieht. Im Gegensatz dazu richtet sich beispielsweise Werbung im Fernsehen an ein unbekanntes Publikum, das nur via Marktforschung erkennbar wird, d.h. auf der anderen Seite des Informationskanals befindet sich ein „künstliches` Publikum“, dass sich über die eigene Rolle nicht automatisch bescheid weiß. Ein weiterer Punkt ist die faktische – und reale – Möglichkeit, am Publikumsinteresse vorbei zu senden. Während im Theater durch die Reaktion des Publikums dem Schauspieler direkt vermittelt wird, wie die Performanz empfunden wird (Klatschen bis zum Verlassen des Raumes), können mediale Performanzen, vor allem wenn sie sich an ein sehr großes Publikum wenden, Gefahr laufen, nicht verstanden zu werden.⁹⁴⁵

Das zur Vermeidung einer solchen Situation eingesetzte Mittel wurde in dieser Arbeit bereits genannt: die Rahmung. Es gilt also, dem Publikum klar zu machen, welche Bedeutung welche Handlung hat. Dafür müssen Rahmen verwendet werden, die vom Publikum richtig interpretiert werden. Die intendierten Sinnstrukturen sollen klar und verständlich sein trotz der Möglichkeit des individuellen Modellierens des Wahrgenommenen in seiner Bedeutung entsprechend persönlichen Wissens über die Rahmung und individueller Sozialisation.⁹⁴⁶

Für die Interaktionstheatralität ist die Ko-Präsenz von Schauspieler und Zuschauer notwendig. Willems operiert mit einem Substitut im Bereich der Medientheatralität und nennt dafür die „Live-Übertragung“. Dem kann auch Fischer-Lichte etwas abgewinnen, die „Inszenierungsstrategien“ ortet, die beim Zuschauer „Präsenz-Effekte“ auslösen, und dem leiblichen Erspüren gleich oder zumindest ähnlich sind.⁹⁴⁷ Die Erfahrungen, die jeder Interakteur in Second Life machen kann, sind von dieser Art. Die Präsenz der Avatare ist medial vermittelt, die Wahrnehmung ist aber keine, wie sie etwa das Fernsehen vermittelt. Dafür sind folgende Gründe ausschlaggebend: Der Spieler ist mit einem persönlich gestalteten Abbild in einer

⁹⁴⁵ Willems, 2009, S. 95-96.

⁹⁴⁶ Vgl. Goffman, 1974/1980, S. 390-398.

Vgl. Willems, 2009, S. 96-99.

⁹⁴⁷ Willems, 2009, S. 88.

Fischer-Lichte, 2004a, S. 23.

digitalen Umgebung, in der es um aktive Teilnahme am sozialen Leben geht. Die Gestaltung des Avatars ist auf Wirkung ausgelegt, die Einträge im eigenen Profil sollen die Kommunikation anregen (wer bin ich, was mag ich, was habe ich zuletzt gemacht). Auf jede Aktion folgt in der Gruppe oder auch im Gespräch zu zweit, eine Reaktion, die nicht maschinengeneriert ist. Die unmittelbare Reaktion in Verbindung mit optisch aufreizenden/anziehend gestalteten Avataren ergeben zusammen mit dem Wissen des Interakteurs, dass ein realer Gesprächspartner gegenüber steht eine Intensität in der Wahrnehmung, die immersiv wirkt. Mit anderen Worten: Stunden vor dem Computer zu verbringen und es nicht zu bemerken, ein schlechtes Gefühl zu haben, weil er abgeschaltet werden muss, heißt einen Präsenz-Effekt verspürt zu haben, der der Erfahrung von Embodied Mind sehr nahe kommt.

5.3.5 Raum

Das Thema Raum durchzieht die gesamte Arbeit. An dieser Stelle sollen die Aspekte von Raum, die für diese Arbeit relevant sind, kurz zusammengefasst und weitergeführt werden.

Wenn vom Begriff des Raumes gesprochen wird, ist eine Trennung in unterschiedliche Wissenschaftsdisziplinen notwendig. Stephan Günzel unterscheidet hier „Anwendungsfelder“, die in der Frage nach dem Raum zwar die gleichen Wurzeln aufweisen können, in ihrer fachlichen Ausprägung aber zu unterschiedlichen Ergebnissen führen.⁹⁴⁸ So ist es einsichtig, dass der politische Raum ungleich dem technischen oder touristischen Raum aufzufassen ist. Thematisch beschäftigt sich die vorliegende Arbeit mit vermittelten Raumbegriffen die ökonomischer, sozialer oder medialer Natur sein können.

Die in Kapitel 2 behandelten Themen Industrialisierung und Globalisierung folgen der Argumentation, zunehmend in einem Zeitalter der Raumbeherrschung zu leben. Alle technischen Entwicklungen (Dampfmaschine, Eisenbahn, Automobil, Funk, Radio, Fernsehen und der Computer) hatten unmittelbaren Einfluss auf die Raum-Zeit-Erfahrung des Menschen (siehe dazu David Harvey, der von einer Verdichtung der Zeit, einer „space-time compression“⁹⁴⁹ spricht), wirken tendenziell entterritorialisierend. Selbst historisch gewachsene, nationalstaatliche Grenzen

⁹⁴⁸ Günzel, 2010, S. XI.

⁹⁴⁹ David Harvey zitiert nach: Osterhammel/Petersson, 2006, S. 12.

scheinen ihre Bedeutung verloren zu haben. Auch wenn das realpolitisch natürlich nicht zutrifft, ist die jeweilige Perspektive entscheidend: Ein weltweit agierendes Unternehmen kann staatliche Grenzen durchlässig machen (z.B. in der Produktion). Ausdruck sind soziale Beziehungen rund um den Erdball. Damit ist Raum ein „gedachter, gemachter, zugerichteter, angeeigneter oder unter Nutzen- und Nutzungsaspekten wahrgenommener Raum“, kurz ein „*hergestellter* Raum“. ⁹⁵⁰

Kapitel 3 beleuchtet die mit dem Computer und deren Vernetzung eingeleitete weitere Phase der Globalisierung. Das herkömmliche Raum-Zeit-Muster wird nun vollends aufgehoben, weil der Raum verschwindet („oben/unten, hier/dort, nah/fern, Anfang/Ende“ haben keine Bedeutung mehr) ⁹⁵¹ und die Zeit selbst zeitlos wird. ⁹⁵² Nach Manuel Castells installiert sich mit dem Verschwinden des physisch messbaren Raums ein „Raum der Ströme“. ⁹⁵³ Weltwirtschaft/Globalisierung, Vernetzung und flexible Organisationen, Informationstechnologie und „die Erzeugung und Wahrnehmung von Vorstellungsbildern in unserer Gesellschaft“ sind die Kräfte hinter dem Raum der Ströme. ⁹⁵⁴ Diese Ströme finden nicht hintereinander statt, sondern zeitgleich und stellen den Raum als „materielle Organisation von Formen gesellschaftlicher Praxis“ dar. ⁹⁵⁵ Die Kräfte sind die Grundlage für die „dominanten Prozesse und Funktionen“ der Informationsgesellschaft. ⁹⁵⁶ Wichtig ist dabei, dass der Raum der Ströme keine „Fotokopie der Gesellschaft“, sondern vielmehr die Gesellschaft selbst ist. ⁹⁵⁷

Die Strom der Räume ist jedoch nicht ausschließlich ein Prozess der Enträumlichung, sondern ruft auch die gegenläufige Bewegung der Verräumlichung hervor, die mit Vergemeinschaftungsprozessen beschrieben werden kann. Es kommt zu einem Leben „im Dazwischen“, das sich in einem zugleich von „Hier-und-Dort-Sein“ auszeichnet. ⁹⁵⁸ Das beschreibt die Notwendigkeit der variablen Gestaltung von Verräumlichungsprozessen „*in*“ und vor allem „*durch* Raum und Zeit“ aufgrund der

⁹⁵⁰ Ahrens, 2001, S. 15.

⁹⁵¹ Ahrens, 2001, S. 15.

⁹⁵² Vgl. Castells, 2004, S. 520.

⁹⁵³ Castells, 2004, S. 431.

⁹⁵⁴ Castells zitiert nach: Ahrens, 2001, S. 104.

⁹⁵⁵ Castells, 2004, S. 467.

⁹⁵⁶ Castells, 2004, S. 467.

⁹⁵⁷ Castells, 2004, S. 466.

⁹⁵⁸ Ahrens, 2001, S. 169-170.

gesteigerten „Wählbarkeit von Lokalitäten“.⁹⁵⁹ Die medial vermittelten Räume des Internets zeigen das sehr deutlich. Die Welt wird als so groß wie ein Stecknadelkopf empfunden (Negroponte) und vermittelt die Möglichkeit universeller Verbundenheit in Echtzeit.⁹⁶⁰

Wie an anderer Stelle beschrieben verabschiedet sich die Dimension des Raums zu Gunsten der Zeit, deren Parameter „gleichzeitig/ungleichzeitig, gegenwärtig/nicht-gegenwärtig“ sind.⁹⁶¹ Es gibt nur mehr „Start und Ziel“.⁹⁶² Paul Virilio schreibt über Medien, die Kommunikation unmittelbar machen, dass „die Ankunft die Abfahrt“ ersetzt. „Alles kommt an, ohne dass es nötig ist, von irgendwo wegzufahren“.⁹⁶³ Die Welt nimmt die Form einer Benutzeroberfläche, eines Interfaces, an. Das Interface ist nicht der „Rahmen für Konversation, sondern ist vielmehr eine zentrale Komponente davon“.⁹⁶⁴ Der erzeugte Raum ist der Inhalt, nicht der Kontext.⁹⁶⁵ Der Raum wird zu einem „Welt-Innenraum“,⁹⁶⁶ der über keinen Standort mehr verfügt und gleichförmig erscheint. Die Ausgestaltung dieses Raums entspricht den individuellen Wünschen und Vorstellungen des Nutzers.⁹⁶⁷ Die solcherart entstehenden „Wahrnehmungs- und Handlungsräume“⁹⁶⁸ haben aber einen bedeutenden Mangel: den der „Glaubwürdigkeit und Verbindlichkeit“.⁹⁶⁹ Darum kommt es parallel zu einer „Ausdifferenzierung unterschiedlicher Authentizitätsebenen“, sowie von Vergemeinschaftungsprozessen im lokalen Umfeld.⁹⁷⁰ Zu Hilfe genommen werden Webtools, die regionale Aktivitäten vernetzen oder zur Aktivität vor Ort einladen.⁹⁷¹

⁹⁵⁹ Ahrens, 2001, S. 177.

⁹⁶⁰ Vgl. Negroponte, 1995³, S. 13.

⁹⁶¹ Ahrens, 2001, S. 180.

⁹⁶² Ahrens, 2001, S. 181.

⁹⁶³ Virilio, 1984/2006, S. 264.

⁹⁶⁴ Johnson, 1999, S. 88.

⁹⁶⁵ Vgl. Johnson, 1999, S. 87-88.

⁹⁶⁶ Götz Großklaus zitiert nach: Ahrens, 2001, S. 181.

⁹⁶⁷ Vgl. dazu Rainer Kuhlen im Abschnitt über Hypertext.

⁹⁶⁸ Ahrens, 2001, S. 183.

⁹⁶⁹ Ahrens, 2001, S. 188.

⁹⁷⁰ Ahrens, 2001, S. 189.

⁹⁷¹ Ein Beispiel für eine Website, die Netzaktivisten (z.B. Blogger) einer Region vernetzen möchte, ist Outside.in. In der Eigendefinition steht Outside.in für: „We show consumers neighborhood news and information from local bloggers, journalists and mainstream media on hundreds of trusted news sites across the Outside.in Network“. Der Mitinitiator, Steven Johnson, nennt diese Form der Vernetzung „hyperlocal“.

Outside.in: <http://outside.in/about> [Stand: 15.01.2013].

Die Initiative Körnerhof.at oder auch Gemeindebau 3.0 bietet den Bewohnern des Gemeindebaus Körnerhof in Wien 5, die Möglichkeit sich via Website kennenzulernen und in einem Container, der im Park der Körnerhofs aufgestellt wurde, gemeinsame Aktivitäten zu starten.

Körnerhof.at: <http://www.koernerhof.at/> [Stand: 15.02.2013].

Die Räume des Internets, die in der vorliegenden Arbeit als Virtual Reality bezeichnet werden, eignen sich in ihrer speziellen Struktur zur Selbstpräsentation, die die Aspekte von Glaubwürdigkeit und Verbindlichkeit als Bezugspunkte nur stark eingeschränkt benötigen. Die Frage nach der vorgestellten Identität gleicht einem Spiel der Persönlichkeit, das kontextspezifisch angepasst wird. Der Raum wird in diesem Verständnis „kreiert“.⁹⁷² Er stellt einen beliebig wechselbaren Entwurf dar, der durch Interaktion entsteht und so auch eine Verortung erfährt. Second Life ist in ein solches Raumverständnis eingebettet. Es ist ein relationaler Raum, der sich mit dem „Ausdehnungsraum“ der Simulation kombiniert, weil sich die Anwender vernetzen. Gespielt wird „auf der Ansicht einer räumlichen Ausdehnung“.⁹⁷³ Verglichen mit Raumkonzepten der Theaterbühne bedeutet das für Second Life in einem dreidimensionalen Raum zu agieren, der für den Spieler aber als Betrachtungsstandpunkt von einem zweidimensionalen Bildschirm ausgeht. Der Raum in Second Life ist ähnlich einer Simultanbühne stets zur Gänze einseh- und begehrbar, während die Sitzposition des Betrachters ähnlich ist einer Person im Zuschauerraum einer Guckkastenbühne oder vor einer Kinoleinwand, die ein vollständiges Eintauchen in das Geschehen verwehrt.⁹⁷⁴ Diese paradoxe Kombination legt eine Nahführung mit Konzepten der Raumbühne, wie sie etwa Friedrich Kiesler und Walter Gropius entworfen haben, nahe.⁹⁷⁵ Kiesler forderte provozierend, die Bildbühne („Unraumbühne“⁹⁷⁶) zu sprengen, „um sie in Raum aufzulösen“. Diese Bühne erscheint nicht nur als Raum, sondern sie ist auch „a priori Raum“ und darin gibt es statt einer gemalten, eine reale Dreidimensionalität mittels Bewegung, „die sich im Raum umsetzt“.⁹⁷⁷ Die Gemeinsamkeit von Kiesler mit Walter Gropius, der ein „Totaltheater“⁹⁷⁸ entwirft, ist die Bewegung im Raum. Gropius möchte die „endliche Abgrenzung im endlosen Freiraum“ mittels der Bewegung „mechanischer und organischer Körper“ erreichen in Kombination mit „Schwingungen des Lichts und der Töne“.⁹⁷⁹ Die von Gropius entworfene Bühnenform ermöglicht das simultane Bespielen unterschiedlicher Ebenen und erzeugt im Zuschauer „ein neues

⁹⁷² Ahrens, 2001, S. 198.

⁹⁷³ Günzel, 2010, S. 224.

⁹⁷⁴ Es kann auch davon abgesehen werden, dass neueste 3D-Technologie im Kino Dreidimensionalität erlebbar macht (siehe den Kinofilm *Avatar* von James Cameron), wie es bisher noch nicht möglich war. Dennoch bleibt der Zuschauer auf seinem Sessel gefangen und kann sich nicht selbständig im Raum bewegen.

⁹⁷⁵ Vgl.: Roselt, 2005, S. 263.

⁹⁷⁶ Kiesler, 1924/1991, S. 137.

⁹⁷⁷ Kiesler, 1924/1991, S. 136.

⁹⁷⁸ Gropius, 1928/1991, S. 163.

⁹⁷⁹ Gropius, 1934/1991, S. 162.

Raubbewußtsein“. Es „macht ihn zum Mitträger der Handlung“. ⁹⁸⁰ Das Umspielen der Zuschauer versetzt ihn mitten in die Szene, was auch in Second Life der Fall ist. Das eröffnet die Möglichkeit, das Spiel nicht nur in aus der First-Person-Perspektive vor und um den Avatar zu beobachten bzw. daran teilzunehmen, sondern auch in einem vollen Kreiswinkel von 360°.

Der Theaterraum ist natürlich nicht auf das institutionelle Theater beschränkt. Freie Theatergruppen bespielen seit der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts Räume, die erst durch ihre Aktivität gemeinsam mit den Zuschauern zu Theaterschauplätzen werden. Programmatisch bereiteten Peter Brook („Ich kann jeden leeren Raum nehmen und ihn eine nackte Bühne nennen“) und vor ihm Antonin Artaud (Wir schaffen Bühne wie Zuschauerraum ab.“) den Weg dafür. ⁹⁸¹ Hier dockt Second Life mit der prinzipiellen Verfasstheit des permanenten Spiels ohne gesonderte Wahl des Raums an. Wo immer Avatare zusammentreffen, findet Handlung statt. Ihr Zusammentreffen definiert den Raum als Kommunikationsstätte. Hier bietet sich auch Adolphe Appias Elemente einer Inszenierung an, der den Schauspieler als ersten „Faktor“, als den „Träger des Dramas“ reiht, vor dem Raum, der dem Spieler durch seine Dreidimensionalität zur Erzeugung der „plastischen Gestalt“ in dessen „Dienst“ steht. ⁹⁸²

Welche Räume aber werden nun durch Handlungen in Second Life erzeugt? Solche, die allen Avataren zugänglich sind und solche, die nur Ausgewählten offenstehen. Als Beispiel seien hier Bereiche von Rollenspielgruppen genannt, die nur Mitglieder betreten dürfen, aber auch - und vor allem – Räume, die sich durch ihre Verwendung (z.B. als digitaler Lustrraum) von anderen abheben. Diese Räume können mit dem Foucaultschen Begriff der „Gegenorte“, oder „andersarte[...] Räume“, bezeichnet

⁹⁸⁰ Gropius, 1928/1991, S. 163.

⁹⁸¹ Vgl.: Roselt, 2005, S. 264.

Peter Brook in *Der leere Raum*: „Ich kann jeden leeren Raum nehmen und ihn eine nackte Bühne nennen. Ein Mann geht durch den Raum, während ihm ein anderer zusieht; das ist alles, was zur Theaterhandlung notwendig ist.“

Brook, 1969, S. 27.

Antonin Artaud über das Verhältnis von Bühne und Zuschauerraum: „Wir schaffen Bühne wie Zuschauerraum ab. Sie werden ersetzt durch eine Art von einzigem Ort ohne Abzäunung oder Barriere irgendwelcher Art, und dieser wird zum Theater der Aktion schlechthin. Zwischen Zuschauer und Schauspiel, zwischen Schauspieler und Zuschauer wird wieder eine direkte Verbindung geschaffen werden [...]. So geben wir die jetzigen Theatersäle auf und werden einen Schuppen oder irgendeine beliebige Scheune nehmen, die wir [...] umbauen lassen werden [...]. Der völlig schmucklose Zuschauerraum wird von vier Wänden umschlossen sein, und das Publikum wird unten, in der Mitte des Raumes, auf drehbaren Stühlen sitzen, so daß es dem Schauspiel folgen kann, das sich rundherum abspielt.“

Artaud, 1932/1991, S. 401.

⁹⁸² Appia, 1954/1991, S. 438-439.

werden.⁹⁸³ Michel Foucault hat damit keine territorialen Räume gemeint, sondern Raum als gesellschaftlichen „Produktionsprozess der Wahrnehmung, Nutzung und Aneignung“. ⁹⁸⁴ Foucault nennt die Orte Heterotopien, sie gehören „zum institutionellen Bereich der Gesellschaft“ und stellen zugleich „Gegenorte“ dar, die „Utopien“ verwirklichen und damit „all die anderen realen Orte, die man in der Kultur finden kann, zugleich repräsentiert, in Frage gestellt und ins Gegenteil verkehrt werden“. ⁹⁸⁵ Konkret handelt es sich etwa um „psychiatrische Anstalten“, „Altersheime“, „Friedhöfe“, ⁹⁸⁶ das Jahr über leerstehende Jahrmarktplätze, aber auch „Kasernen oder das Gefängnis“. ⁹⁸⁷ Als Extremformen der Heterotopie nennt Foucault unter anderem „Freudenhäuser“. ⁹⁸⁸ Für Second Life trifft die Institution des Freudenhauses ganz allgemein für Orte des Geschlechtsaktes zu, weil sie den für „Sexualität besten Unterschlupf“ bieten, der „im Geheimen und abseits praktiziert [werden] kann, ohne deshalb im Freien bleiben zu müssen“. ⁹⁸⁹

5.4 Second Life als Theatrum Mundi 2.0

Die Inszenierung des Lebens, als „theatrale[...] Dimension des menschlichen Seins“, ⁹⁹⁰ sowie die Möglichkeit gottgleichen Handelns findet ihren Ausdruck in Second Life. Das Ganze könnte ein „Welttheater unter universalem Aspekt“ sein. ⁹⁹¹ Oder auch: Ein Theater im Theater als Abbild einer mimetisch funktionierenden Welt der Nutzer. Im kommenden Abschnitt wird die Genese des Theatrum-Mundi-Begriffs im Drama untersucht, um diese anschließend mit dem Handlungs- und Erscheinungsnexus in Second Life zu vergleichen, damit die Frage beantwortet werden kann, ob Second Life eine zeitadäquate Version des Theatrum Mundi ist. ⁹⁹²

⁹⁸³ Foucault, 1967/2006, S. 320-321.

Hier gilt es anzumerken, dass Foucault die Begriffe Ort und Raum fast gleichbedeutend verwendet („[...] diese andersartigen Räume, diese anderen Orte [...]“). Ort steht für die statische Dimension des Raums. Ihre jeweilige Verwendung macht den Ort/die Orte anschließend zu Raum/Räumen.

Foucault, 1967/2006, S. 321.

⁹⁸⁴ Bachmann-Medick: 2010⁴, S. 292.

⁹⁸⁵ Foucault, 1967/2006, S. 320.

⁹⁸⁶ Foucault, 1967/2006, S. 322.

⁹⁸⁷ Foucault, 1967/2006, S. 325.

⁹⁸⁸ Foucault, 1967/2006, S. 327.

⁹⁸⁹ Foucault, 1967/2006, S. 326.

⁹⁹⁰ Warstat, 2005, S. 360.

⁹⁹¹ Fischer-Lichte, 1999², S. 154.

⁹⁹² Die Referenzierung auf die unterschiedliche Verwendung des Begriffs Theatrum Mundi im Laufe seiner Wirkungsgeschichte erhebt nicht den Anspruch, die Theatergeschichte vollständig und

Die Auswahl der Stücke erfolgt a.) nach ihrer Bedeutung, die prägend für eine Epoche sein muss, sowie b.) nach ihren Inhalten, die Anknüpfungspunkte für Second Life bieten.⁹⁹³ Die Abfolge der Stücke steht im Kontext der begriffsgeschichtlichen und theaterhistorischen Entwicklung und streicht die Darstellung des Verhältnisses Gott – Mensch heraus.

5.4.1 Der Begriff des *Theatrum Mundi*

Die Wurzel des europäischen Theaters geht auf religiöse Kulte zurück. Das Verhältnis von höherer Macht und Mensch sollte mit Hilfe ihrer Darstellung versinnlicht werden.⁹⁹⁴ Das antike griechische Theater ist eng verbunden mit dem Kult um Dionysos und erfuhr über die Jahrhunderte eine Transformation zur reinen Unterhaltung. Mit der Metapher des *Theatrum Mundi*, der Welt als Theater, durch Platon, fand ein wirkungsvolles Bild über die Erklärung der Machtverhältnisse zwischen Gott und dem Menschen in die Gedankenwelt Einzug.

5.4.1.1 Griechisches und römisches Theater

In Platons Dialog *Nomoi (Die Gesetze)* finden sich die ersten Belege für das Verhältnis der Gottheiten und der Menschen zueinander. Geteilt in zwei Sphären übernehmen die Götter die Regie im Leben des Menschen. Gleich einer Oberbühne lässt der Regisseur auf der Unterbühne die Menschen puppenartig agieren: „Denken wir uns jedes von uns lebenden Geschöpfen als eine Drahtpuppe in der Götter Hand“.⁹⁹⁵

lückenlos abzubilden. Vielmehr geht es um die Offenlegung von Gemeinsamkeiten und Differenzen. Das gilt für Epochen, wie auch die Auswahl der Werke.

⁹⁹³ Der Autor ist sich bewusst, dass statt der gewählten auch andere Dramen hätten herangezogen werden können. Die angeführten Kriterien haben zur vorliegenden Auswahl geführt ohne jedoch den Anspruch zu erheben, damit erschöpfend das Thema abzuhandeln.

⁹⁹⁴ Nicht weiter behandelt werden an dieser Stelle die kultischen Handlungen von Stammesvölkern, deren Ausdruck einen ganzheitlichen Anspruch der Welterklärung hatte. Das dafür notwendige Wissen wurde als „performatives Wissen“ weitergegeben, d.h. das Wissen, wie das Spiel und/oder der Tanz, als beständige Form, auszusehen hat. Über diese Handlungsmuster – auch „Skripte“ - die als Vorlagen dienten, ist nichts überliefert. Es wurde in den nichtliterarischen Gesellschaften mündlich weitergegeben durch Unterricht und/oder Nachahmung.

Schechner, 1990, S. 32, 34.

⁹⁹⁵ Platon, 1959, S. 29 (644d).

Das Bild des Menschen als mechanische Puppe wird weiter ausgeführt, indem sein Handeln den Widerstreit zwischen eigenem Willen und göttlichem Wunsch ausdrückt: „gewisse Sehnen oder Fäden sich in uns regen, uns ziehen, und zwar, als einander entgegengesetzt, zu entgegengesetztem Handeln, dahin, wo die Grenzscheide zwischen Tugend und Schlechtigkeit liegt“. Der Mensch ist angehalten, den biegsamen und goldenen Fäden zu folgen, die ihren Ausdruck in den Gesetzen des Staates begründet liegen und die „schönste[] Leitung“ darstellen. Die anderen jedoch seien „von Eisen und starr“.⁹⁹⁶

Der vernünftige Mensch wird Lebensumstände nicht ablehnen, die es ihm ermöglichen, gemäß den Wünschen der Götter zu leben. Rationalität hilft dabei, sich dem Leben durch Götterhand zu fügen. Und das ist nicht das Schlechteste: „der Mensch [...] sei zu einem Spielzeug Gottes geschaffen, und das sei in Wahrheit das Beste an ihm“. Der Mensch, „Mann und Weib“, habe sein Leben diesem „Verhältnis sich fügend“ auszurichten.⁹⁹⁷

Platon führt an anderer Stelle (*Philebos*) die Metapher des Spiels fort, indem er das Leben als „Trauerspiel und Lustspiel“ bezeichnet, das sich eben nicht nur „auf der Bühne“ ereignet.⁹⁹⁸

Die angesprochene Zweiteilung Platons in die Ebene „des Bewegers und die des Bewegten“ stößt als Metapher eine Vielzahl von Fragestellungen an, die in den nachfolgenden Jahrhunderten bis heute den Topos des Welttheaters bestimmen: Sinn und Unsinn des Lebens, Entfremdung und Spiel als Spiel, sowie die – in der Weiterführung der Metapher durch die Christen – „Prädestination und Freiheit des Menschen“. In Engführung damit steht auch die waltende göttliche Gnade.⁹⁹⁹

Das „Gedankenexperiment“¹⁰⁰⁰ des *Theatrum Mundi* als Metapher war ein Teil der „antiken Figurenlehre“¹⁰⁰¹. Für die sinngemäße Übertragung der Worte in das bildhafte Sprechen wurden Schiffahrts-, Personal-, Speise-, Körperteil- und Schauspielmetaphern verwendet. Durch die Veränderung des Gottesbegriffs sowie

⁹⁹⁶ Platon, 1959, S. 29 (644d,e, 645a).

⁹⁹⁷ Platon, 1959, S. 173 (803c).

⁹⁹⁸ Platon, 1959, S. 120 (50b).

⁹⁹⁹ Link, 1981, S. 1.

¹⁰⁰⁰ Zimmermann, 2001, S. 106.

¹⁰⁰¹ Curtius, 1993¹¹, S. 138.

der allgemein eingängigen Idee des Menschen als Schauspieler war gerade die Schauspielmetapher eine oft interpretierte, die es in der Neuzeit bis zum Klischee brachte.¹⁰⁰²

Im antiken Griechenland fand sie ihre Umsetzung in der Tragödie, die „Ausdruck der Gesellschaftsordnung“¹⁰⁰³ war. Im Rahmen der jährlich stattfindenden Dionysien (ab dem 5. Jahrhundert v. Chr.), den Feiern zur Huldigung des Gottes Dionysos (auch Bakchos, lat. Bacchus), der für Wein und „drängendes Leben“¹⁰⁰⁴ steht, fanden musische, Komödien- und Tragödienwettkämpfe (Agon) statt. Die Dionysien verbanden Religiöses, Politisches (Präsentation und Repräsentation der Macht) und Kulturelles miteinander. Um 534 v.Chr. sollen erstmals Tragödienaufführungen zur glanzvollen Aufwertung der Feste eingesetzt worden sein.

Die Metapher des *Theatrum Mundi* fand vor allem in den Tragödien, die das Verhältnis der Menschen zu den Göttern verhandelten und weniger in den Komödien, die zwischenmenschliche Themen abhandelten, ihre Umsetzung. Der Komödie ging es um einen Entlarvungsakt, der zornig-kritisch oder heiter und überlegen sein konnte.

Im Gegensatz dazu war es die Aufgabe der Tragödie, die Zuschauer auf Gefahren wie Übermaß, Übermut und Verstoß gegen religiöse Vorschriften zu verweisen und die herrschende Gesellschaftsordnung zu bestätigen.¹⁰⁰⁵

Wie das Verhältnis von Gott und den Menschen dennoch auch in den Komödien abgehandelt wurde, kann beispielhaft bei Aristophanes nachgelesen werden.¹⁰⁰⁶ In *Die Vögel* (414 v.Chr.),¹⁰⁰⁷ der „vollendetste[n] Komödie“.¹⁰⁰⁸ Pisthetairos und Euelpides verabschieden sich von Athener Querelen und schließen sich den Vögeln an, um einen Stadtstaat in den Wolken zu errichten. Genannt Wolkenkuckucksheim

¹⁰⁰² Vgl. Curtius, 1993¹¹, S. 138-154.

¹⁰⁰³ Segal, 1988, S. 200.

¹⁰⁰⁴ Lamer, 1976⁸, S. 160.

¹⁰⁰⁵ Dionysien: Der Jahreskreis kannte vier Dionysien: die Ländlichen, die Lenäen, die Anthesterien und die Städtischen.

Vgl. Fischer-Lichte, 1999², S. 15-19.

Vgl. Kindermann, 1957, S. 87-89.

¹⁰⁰⁶ Vgl. Weinreich, 1970a, S. XXX und XXXI.

Vgl. Kindermann, 1957, S. 110-112.

¹⁰⁰⁷ Über den Zeitpunkt der Veröffentlichung von *Die Vögel* liegen unterschiedliche Daten vor.

Vgl. Weinreich, 1970a, S. CI.

Vgl. Dover, 1988, S. 220.

Vgl. Kindermann, 1957, S. 97.

¹⁰⁰⁸ Kindermann, 1957, S. 97.

wird er von Mauern umgeben sein, die vor den Menschen unten und den Göttern oben schützen. Die angestrebte Weltherrschaft der Vögel soll die Menschen in die Knie zwingen (Saaten werden vernichtet) und selbst Zeus habe seine Macht an die Vögel zu übergeben.

Die griechische Komödie zeigt am Beispiel von *Die Vögel*, wie spielerisch mit Mythen umgegangen wurde und welche Kritikfähigkeit an Bürgern und Staat möglich waren.¹⁰⁰⁹

Zur Darstellung des *Theatrum Mundi* auf der antiken Bühne wechselten die Götter als Leiter ihre Funktion immer wieder. Abhängig von den Epochen wurden sie „als individuelle oder als allgemeine Mächte, als objektiv anerkannte Wesen oder als subjektiv abstrahierte Personifikationen“ dargestellt.¹⁰¹⁰ Zur Darlegung und Leitung des Spiels der Götter und Menschen bildeten sich in den griechischen Dramen eine Vielzahl von Funktionen heraus, deren Einsatz nicht nur im griechischen Theater, sondern bis ins Drama der Gegenwart noch erfolgt: Spielmacher (bestimmt das eigene Spiel), Spielordner (bestimmt das eigene und beeinflusst das Spiel anderer), Spiellenker (Gott, Lenker des Spiels, steht über der Handlung), Spielerklärer (Gott oder Schauspieler außerhalb des Spiels, erklärt den Zuschauern die Voraussetzungen), Spieldeuter (Chor, reflektiert das Spiel) und Spielleiter (Gott oder Person des Spiels, zeitweise oder gänzlich außerhalb der Rolle z.B. Theaterdirektor, Dichter, Regisseur; illusionsbrechend/verfremdend, nimmt zu den behandelten Themen Stellung, Kontakt mit Zuschauern).¹⁰¹¹ Die Umsetzungen auf der Bühne impliziert den Schauspieler in der Rolle des Menschen. Es ergibt sich daraus eine Dreigliedrigkeit aus „Götter - Held(en) – Chor“. Gott / die Götter (als Spielleiter) setzen das Spiel in Gang und lenken es, der Mensch hat sich in der ihm zugewiesenen Rolle zu bewähren (oder eben auch nicht) und der Chor, alles beobachtend und kommentierend.¹⁰¹²

¹⁰⁰⁹ Die Komödien des Aristophanes widersprechen Aristoteles, der in seiner *Poetik* die Nachahmung der Menschen in der Tragödie und Komödie unterscheidet durch das Kriterium der Qualität von Menschen: „[...] die Komödie sucht schlechtere, die Tragödie bessere Menschen nachzuahmen, als sie in der Wirklichkeit vorkommen“. Aristophanes lässt in *Die Vögel* die Götter Prometheus, Herakles, Poseidon und weitere auftreten. In *Die Frösche* erscheinen Dionysos, Herakles und Pluton auf der Bühne.

Eine mögliche Erklärung für die Meinung von Aristoteles, der die Stücke von Aristophanes gekannt hat, mag in seinem verlorengegangenen Werk über die Komödie festgehalten sein.

Aristoteles, 1993, S. 9.

¹⁰¹⁰ Lefèvre, 1981, S. 50.

¹⁰¹¹ Vgl. Lefèvre, 1981, S. 51.

¹⁰¹² Link, 1981, S. 8.

In der Folge erfahren die Instanzen Götter – Helden – Chor wechselnde Gewichtung und sukzessive Veränderung. Bei Aischylos erscheinen Gott/Götter auf der Bühne, um in das Geschehen aktiv einzugreifen und den Menschen als einen in Göttergnade Handelnden zu zeigen. Überschreitet der Mensch aber die gesetzten Grenzen, fällt er der Vernichtung anheim.¹⁰¹³ Als Beispiel sei hier die älteste, vollständig erhaltene Tragödie *Die Perser* angeführt, deren Aufführung mit 472 v.Ch. datiert wird und mit der „die Geschichte des europäischen Dramas“ beginnt.¹⁰¹⁴

Bei Sophokoles greifen die Götter in das Geschehen ein, aber – etwa in der Bearbeitung des Mythos von König Ödipus – im Mittelpunkt steht der mit sich selbst kämpfende Mensch, der scheitern muss, weil sein Schicksal vorbestimmt ist. So ist er letztlich nur ein „Spielball“, eine „Marionette, deren Fäden von ihnen [den Göttern, Anm. d. V.] gezogen“ werden. Des Menschen Leid ist ihnen gleichgültig.¹⁰¹⁵

Bei Euripides letztlich greifen die Götter nicht mehr in das Geschehen ein, sie scheinen sogar ihre Autorität aufgegeben zu haben. Sie werden zu Theaterfiguren.¹⁰¹⁶ In der Vorszene von *Alkestis*, dem Prolog im Himmel, spricht Thanatos Apollon von der Möglichkeit frei der Menschen Schicksal zu bewenden:

„Thanatos
So viel du sprichst, so wenig hilft es dir,
Die Frau zieht in des Hades Reich hinab!“¹⁰¹⁷

Der Mensch wird zum Maßstab seiner Angelegenheiten. Die Rolle der Götter wird zu einer „dramaturgischen Funktion“. Lefèvre stellt aber fest, dass ihre Abwertung als Gott keine Reduzierung ihrer Aktivität auf der Bühne darstellt. Es kommt, gerade bei Euripides, zum „Paradoxon [...], daß die Götter auf seiner Bühne äußerlich als Spiellenker mehr den je gefragt sind“. Dennoch beginnt mit Euripides der „'Verlust der Mitte' auf dem abendländischen Theater“. Ein Akt der „bewußten Wert-Relativierung“ (Kindermann), der den Menschen in seiner Entscheidungsnot zeigt, der auf die Hilfe der Götter nicht mehr zu setzen vermag.¹⁰¹⁸

¹⁰¹³ Vgl. Link, 1981, S. 9.

¹⁰¹⁴ Fischer-Lichte, 1999², S. 17-18.

¹⁰¹⁵ Fischer-Lichte, 1999², S. 43-44.

¹⁰¹⁶ Vgl. Link, 1981, S. 8-10.

¹⁰¹⁷ Euripides, 1979, S. 325.

¹⁰¹⁸ Lefèvre, 1981, S. 59-60.

Kindermann, 1957, S. 72.

Die Übernahme des antiken griechischen Dramas durch die Römer war ein Akt „geistiger Aneignung“, um dieses gemäß den eigenen Vorstellungen und Wünschen weiterzuentwickeln. Eine kulturelle Leistung, die „unter den Mittelmeervölkern alleine den Römern glückte“.¹⁰¹⁹

Der Dramatiker, dessen Werke sich großer Beliebtheit erfreuten und bis heute erhalten haben, ist Plautus. Er erfüllte die griechischen Vorlagen mit Spottlust, Gelächter und machte aus ihnen volksnahe Stücke. Dafür eliminierte Plautus, aber auch Terenz, die griechischen Götter teilweise aus den vorliegenden Werken, nicht etwa aus Zweifel am Glauben, vielmehr ließen sich die Gottheiten in den Vorlagen „in keiner Weise auf römische Verhältnisse übertragen“ (Lefèvre). Aus dem Beurteilen des Stückes wurde ein Erleben des Stückes für das Publikum. Die komplett geändert

Euripides war ein umstrittener Dramatiker. Seine Geringschätzung der Polis und damit der Athener brachten ihm Ablehnung und Spott. Aristoteles schreibt in seiner *Poetik* vergleichend über die Behandlung der Menschen in den Stücken von Sophokles und Euripides: „wie auch Sophokles erklärt hat, er selbst stelle Menschen dar, wie sie sein sollten, Euripides, wie sie seien“. Der Spiegel, den Euripides seinen Mitbürgern vorhielt, führte zu lediglich drei Siegen in den Wettkämpfen. Fischer-Lichte: „Der für einen Sieg notwendige Einklang zwischen Dichter und Publikum hat sich also nur sehr selten eingestellt“.

Der Komödiendichter Aristophanes überzieht das persönliche Auftreten von Euripides, in *Die Frösche*, mit Schmähungen. Im Stück geht es um einen Agon und die Frage, wer die Ehre des Sieges davontragen wird: Aischylos oder Euripides. Ersterer gewinnt durch den Spruch des Dionysos – auf Drängen Plutons (S. 578):

„DIONYSOS
 Mein Urteil lautet so:
 „Ich nehme den, den meine Seel' erkor!“
 [...]
 DIONYSOS
 Für Aischylos entscheid' ich! Kann ich anders?“

Euripides ist erbost („Du wagst mich anzuschauen nach solcher Schandtät?“) doch Dionysos rechtfertigt seine Wahl mit dem Geschmack der Bürger: „Was Schandtät, wenn's dem Volk nicht so erscheint?“ (S. 578).

Wie sehr die Ablehnung auf beiden Seiten war, legte Aristophanes mit folgenden Worten Euripides in den Mund (S. 576-577):

„Den Bürger hass' ich, der dem Vaterland
 Zu nützen langsam, ihm zu schaden schnell,
 Der nie dem Staat, nur sich zu helfen weiß.“

Aristophanes, 1970b, S. 576-577, 578.

Aristoteles, 1993, S. 89.

Fischer-Lichte, 1992, S. 46.

Vgl. Weinreich, 1970a, S. CXV – CXXI.

¹⁰¹⁹ Blume, 1988, S. 367.

Sichtweise animierte nicht mehr zum intellektuelles Verstehen, sondern, vom Pathos getrieben, zum Erleben mit Gefühl.¹⁰²⁰

In der Komödie ermöglichte das einen respektlosen Umgang mit den Göttern. In *Amphitruo* schlüpft Göttervater Jupiter in die Maske des eifersüchtigen Amphitruo (It. Amphitryon), um mit dessen Frau, Alcumena, den wirklichen Ehemann zu betrügen. Die göttliche Regie führt Jupiters Sohn Mercurius, der Zwietracht in die Ehe von Amphitruo und Alcumena säht und sich dazu auch des Sklaven Sosia bedient.¹⁰²¹ Jupiter klärt am Ende in einem Akt von herablassender Großzügigkeit gegenüber dem genarrten Menschen alles auf.¹⁰²²

Die Götter in dieser Verwechslungskomödie haben das Spiel in der Hand, leiten es, sind aber nur mehr dank ihrer Macht eine Autorität. Von Religiosität ist hier nichts mehr zu spüren, vielmehr travestieren sie sich selbst.¹⁰²³

Seneca zählt zu den bedeutendsten Dramatikern Roms. Seine Adaptionen bekannter Stoffe der griechischen Mythologie zeigen den Wandel im Umgang mit den Göttern in der Tragödie. Senecas *Ödipus* ist – im Gegensatz zur Vorlage des Sophokles – ein ängstlich um sich selbst fürchtender, der das Schicksal seines Volkes, mit dem seinen in Verbindung setzt.¹⁰²⁴ Die Dramatik wird in die Person verlegt. Der Chor bricht nicht mehr das Spiel mit seiner Deutung der Ereignisse, sondern ist in das Spiel integriert, verfolgt Gedanken der Handelnden weiter¹⁰²⁵ und bringt ihre Taten zum Schlusspunkt.¹⁰²⁶

Der Bruch mit den Göttern als Lenker des Spiels ist vollendet. Seneca finalisiert die Entwicklung, die bei Euripides ihren Ausgang genommen hat. Der Mensch im

¹⁰²⁰ Lefèvre, 1981, S. 74, 85,
Vgl. Lefèvre, 1981, S. 74, 82, 85.
Vgl. Blume, 1988, S. 372-374.
Vgl. Hartnoll, 1970, S. 25-26.

¹⁰²¹ Vgl. Plautus, 1987, S. 25.

¹⁰²² Vgl. Plautus, 1987, S. 59-60.

¹⁰²³ Das wird besonders augenscheinlich wenn man berücksichtigt, dass das Spiel den (griechischen Mythos) des Herakles behandelt, der Sohn von Zeus und Alkmene, die mit Amphytrion verheiratet war. Herakles wurde als besonders mutiger und tapferer griechischer Held der Mythologie verehrt (siehe die 12 Aufgaben des Eurystheus).

Vgl. Lamer, 1976⁸, S. 289-291.

Zur Travestie im Stück vgl. Plautus, 1987, S. 7-9.

¹⁰²⁴ Vgl. Seneca, 1988, S. 9.

¹⁰²⁵ Vgl. Seneca, 1988, S. 15.

¹⁰²⁶ Vgl. Seneca, 1988, S. 95.

Mittelpunkt, mit seinem Schicksal ringend, kann auf keine Hilfe durch die göttliche Macht mehr hoffen.¹⁰²⁷

5.4.1.2 Christentum und Mittelalter

Die ins Reale versetzte Kraft der Metapher *Theatrum Mundi* zeigt sich in der Übernahme durch die Urchristen. Im ersten Brief des Paulus an die Korinther wird die Rolle der Apostel mit der von Schauspielern gleichgesetzt, die vor Gott, den Engeln und den Menschen ein Spiel auf Leben und Tod führen müssen:

„Denn mich dünkt, Gott habe uns Apostel als die Allergeringsten dargestellt, wie dem Tode übergeben. Denn wir sind ein Schauspiel geworden der Welt und den Engeln und den Menschen.“¹⁰²⁸

Mit den Worten von Paulus wird jedoch nicht ein Bühnenspiel beschrieben, sondern die finale Situation der von den Römern verfolgten Christen im römischen Zirkus.¹⁰²⁹

Die blutige Erfahrung und daraus abgeleitet, die strikte Ablehnung theatraler Unterhaltung der Christen wird durch Quintus Septimus Tertullianus, kurz Terullian, in Worte gefasst. Sein Traktat *De spectaculis*, *Über die Spiele*, das 200 n.Chr. erschienen ist, stellt in seiner Systematik und Ausführlichkeit das erste Werk eines christlichen Schriftstellers dar, der das Spielwesen der Römer untersucht hat.¹⁰³⁰

Der Einfluss Tertullians auf das christliche Denken ist nicht zu unterschätzen und führte zur bis ans Ende des Mittelalter dauernden Ächtung und zum Verbot theatraler Unterhaltung. Schauspieler oder Schausteller wie Akrobaten, Tänzer, Bänkelsänger wurden zu Geächteten und Rechtlosen, die mit Verbrechern, Dirnen und Krüppeln als Ausgestoßene leben mussten. Dennoch war es die Kirche, die das Theater zurück in die Mitte der Gesellschaft brachte durch den eigenen Wunsch, Teile der christlichen Heilsbotschaft mittels Darstellung den Gläubigen näher zu bringen. Sie unterstützte damit die Erneuerung des Theaters aus ihrem Ursprung her als religiösen Ritus.¹⁰³¹

¹⁰²⁷ Vgl. Seneca, 1988, S. 95-97.

¹⁰²⁸ Der 1. Brief des Paulus an die Korinther (1. Korinther, 4.9), in: Die Bibel oder die ganze Heilige Schrift des Alten und Neuen Testaments, 1981, S. 187.

¹⁰²⁹ Vgl. Curtius, 1993¹¹, S. 148.

¹⁰³⁰ Vgl. Weeber, 2008, S. 112-119.

¹⁰³¹ Vgl. Hartnoll, 1970, S. 32-50.

Vgl. Gronemeyer, 1998², S. 19-21, 34-41.

Das liturgische Drama entwickelte sich aus szenischen Spielen, die eine zentrale Stelle der heiligen Schrift darstellen: die Auferstehung Christi, die im Osterfest gefeiert wird. Ausgangspunkt waren die Tropen, kurze gesungene Teile mit sprachlichen Erweiterungen, die in Frage-und-Antwort-Form aufgeführt wurden. Den Osterspielen folgten Weihnachtsspiele, und der stete Ausbau der Szenen (Suche der drei Könige nach dem Kind, Wettlauf von Petrus und Johannes zum Grab, sowie das Erscheinen Gottes vor Maria Magdalena, Darstellungen aus dem Leben der Heiligen und ihre Wundertaten) führte zu geistlichen Spielen, die den Kirchenraum sukzessive in einen simultanen Theaterraum umwandelten, der fixierte Orte für die Darstellung der Städte Jerusalem und Nazareth sowie dem Palast des Herodes vorsah. Die Messeteilnehmer wurden nicht nur zu Zuschauern, sondern waren auch zum Mitspielen aufgefordert mit dem beabsichtigten Wirkziel der Festigung des Glaubens. Die Aufführungen wurden zudem in den jeweiligen Landessprachen – im Gegensatz zum lateinischen Gottesdienst – durchgeführt, was die Wirkung beim Publikum zusätzlich erhöhte. Auch persiflierende Darstellungen der Kirche, ihrer Riten und ihrer Vertreter wurden üblich. Das schrittweise Entkoppeln der dramatischen Teile von der Liturgie brachte Freiraum in der Darstellung der bislang nicht dargestellten Figur des Jesus, der nun höchstselbst auftreten konnte.¹⁰³²

Wann genau (ab dem 13. Jahrhundert) und vor allem warum das Spiel die Kirche verließ, um auf dem Platz vor dem Gotteshaus noch größer durchgeführt zu werden, ist nicht gesichert.¹⁰³³ Was sich jedoch umfangreich belegt findet, ist die inhaltliche Erweiterung von der Darstellung von Einzelmotiven in der Kirche zur Darbietung der gesamten biblischen Geschichte unter Einbeziehung apokrypher und legendarischer Stoffe.¹⁰³⁴ Das Geschehen bei den Stationen war simultan für die umstehenden und

¹⁰³² Vgl. Fischer-Lichte, 1999², S. 61-92.

Vgl. Gronemeyer, 1998², S. 34-43.

Vgl. Michael, 1992³, S. 614-619.

Vgl. Hartnoll, 1970, S. 32-50.

Als Beispiel für die beschriebene dramaturgische Form, die Verbindung von Sprache und Gesang, Anklänge an die Liturgie (dreifache Wiederholung eines wichtigen Verses), dem persönlichen Auftreten von Gott und theatrales (bis theatralisches) Handeln kann das Klosterneuburger Osterspiel genannt werden.

Vgl. Langosch, 1957.

¹⁰³³ Der Auszug steht in keinem unmittelbaren Zusammenhang mit dem Wechsel von klerikalem Spiel hin zur reinen Volkskultur, begünstigte dies aber – nicht zuletzt durch die Übernahme der Kosten durch Zünfte und Städte im 15. Jahrhundert.

Vgl. Fischer-Lichte, 1992, S. 63-66.

¹⁰³⁴ Vgl. Touber, 1985, S. 5-9.

–sitzenden Zuschauer stets einsehbar, von der Erschaffung der Welt bis zum Jüngsten Gericht. Die Bauten standen in einer inneren Ordnung als Orte des Himmels, des Lebens und der Hölle gegenüber. Durch effektiv eingesetzte Technik (Flugszenen, Hebe- und Versenkungsbühnen), beeindruckende Bauten (Höllenschlund) und realitätsnahe Darstellungen (Folter, Verbannung in die brennende Hölle) wurde ein Bild von eschatologischem Charakter vermittelt: Der Kampf um die Seele des Menschen. Das Ziel war ein „Neuvollzug des schon Geschehenen und dessen Verkündigung“¹⁰³⁵. Der Zuschauer übernimmt dabei die Rolle des Zeugen, ist Komplize und auch Teil des Geschehens. Für ihn ist das gesamte Weltgeschehen, Himmel und Hölle einsehbar. Er bewegt sich in einem von Gott geschaffenen Kosmos des Glaubens. Dabei steht jedoch nicht der individuelle Mensch im Mittelpunkt, sondern „die Rolle, in der er sich als Mensch erst zu bewähren hat“¹⁰³⁶. Gerahmt wird das Spiel durch die am Beginn stehende Schöpfung und das am Ende wartende Jüngste Gericht. Gott ist für den Menschen sein Anbeginn und sein Ende; er greift direkt als Lenker in das Spiel ein, sei es als Gottvater, in Vertretung als sein Sohn oder als Spiritus Sanctus in den Mitspielern.¹⁰³⁷

5.4.1.3 Neuzeit bis 20. Jahrhundert

Die Metapher vom *Theatrum Mundi* erfährt im 16. und 17. Jahrhundert eine Hochkonjunktur und eine räumlich Erweiterung. Als Grund dafür wird die mittelalterliche Schrift des Johannes von Salisbury, *Policraticus*, angenommen, die sich großer Beliebtheit erfreute. Der Sucus des bereits 1159 veröffentlichten Werk lautet: Erde und Himmel sind Teil eines großen Schauspiels. Gott und seine Engel sind Zuschauer auf die Bühne des Lebens. „Aus der *scena vitae* ist damit ein *theatrum mundi* geworden“.¹⁰³⁸

Das Bild vom Leben als Schauspiel findet in dieser Epoche der europäischen Kultur in fast allen Bereichen Verwendung, wovon eine Vielzahl von Buchtitel zeugt.

¹⁰³⁵ Link, 1981, S. 13.

¹⁰³⁶ Link, 1981, S. 14.

¹⁰³⁷ Vgl. Fischer-Lichte, 1999², S. 61-92.

Vgl. Gronemeyer, 1998², S. 34-49.

Vgl. Michael, 1992³, S. 614-619.

Vgl.: Dinzelbacher, 1992, S. 133-134.

¹⁰³⁸ Curtius, 1993¹¹, S. 149-150.

Bevorzugt findet es sich auf Wissenskompilationen und in der Literatur. Letztlich wird es aber zu einem Gemeinplatz und unspezifiziert. Die große Bedeutung der Metapher jedoch, in die die Menschen „beinahe vernarrt“ schienen, lässt sich mit der Überzeugung erklären, dass das Welttheater „für sie keine beliebige, ersetzbare Bildkonstruktion war, sondern Wirklichkeit“. Ihren theatralen Ausdruck erhielt diese Wirklichkeit in der Anlage und Ausgestaltung der Höfe, Schlösser, Gärten und Feste. Alles schien „theatroid angelegt“ (Barner). Richard Alewyn, der die höfischen Feste untersucht hat denkt zusammen, was zusammen gehört: „Das Leben – ein Traum, die Welt – ein Theater“.¹⁰³⁹

Auf zwei wesentliche Dichter dieser Epoche soll in weiterer Folge eingegangen werden: William Shakespeare und Calderón de la Barca.

In Shakespeares *As you like it* finden sich nachfolgende Verszeilen:

„All the world's a stage,
And all the men and women merely players:
They have their exits and their entrances;
And one man in his time plays many parts“¹⁰⁴⁰

Bei Shakespeare jedoch ist nicht mehr Gott Spielleiter oder richtender Zuschauer, sondern Personen des Hofes übernehmen die führende, spielleitende Rolle: Herzog Vincentio in der Rolle des Spiellenkers, der Aufgaben an seinen Statthalter Angelo verteilt und über deren Umsetzung inkognito wacht. Damit wird die Gültigkeit der Lehre Gottes nicht in Frage gestellt, aber die Metapher problematisiert nicht länger das Verhalten des Menschen gegenüber dem göttlichen Heilsangebot, sondern das Verhalten des Menschen in der Welt, das zwischen Sein und Schein changiert.

In *Hamlet* gelingt Shakespeare mit dem Kunstgriff des Spiels im Spiel ein mustergültiges Beispiel dafür. Mit diesem dramaturgischen Trick führt er das Theater als Ort der Illusion vor,¹⁰⁴¹ was im Umkehrschluss bedeutet, dass das Drama nicht in

¹⁰³⁹ Barner, 2002², S. 99-100.

Alewyn, 1989², S. 87.

Vgl. Weber, Christian: *Theatrum Mundi*. Zur Konjunktur der Theatrum-Metapher im 16. und 17. Jahrhundert als Ort der Wissenskompilation und zu ihrer literarischen Umsetzung im Großen Welttheater, in: *metaphorik.de* 14/2008 (o.E.), Online unter URL: <http://www.metaphorik.de/14/Weber.pdf> [Stand: 25.05.2012].

¹⁰⁴⁰ Shakespeare, 1993, S. 224 (2. Akt, 7. Szene).

¹⁰⁴¹ Vgl. Shakespeare, 1990, S. 66-67 (3. Aufzug, 2. Szene).

der Lage ist – und auch nicht den Anspruch erheben kann - tatsächlich die ganze Welt darzustellen. Die Einführung einer weiteren Wirklichkeitsebene wird durch das Spiel im Spiel, aber auch durch ein Rahmenspiel, erreicht. Die Schauspielmetapher wird in Hamlet weiterentwickelt als Mittel zur Entlarvung von „Scheinhaftigkeit menschlichen Verhaltens“, aber auch der „Unsicherheit, die menschliche Welt endgültig bestimmen zu können“ (Iser).¹⁰⁴²

Shakespeares Arbeit steht für das Theater der Renaissance und des Humanismus. Die dargestellten Kämpfe drehen sich um weltliche Angelegenheiten (Hamlets Rache, Coriolans Stolz und Überheblichkeit, Othellos Eifersucht und Raserei). Es stellen sich seinen Helden nur zwei Optionen: Sieg oder Tod. Der erklärte Feind ist das personifizierte Schicksal, seelische Qualen inklusive.

Dem gegenüber geht das Theater von Calderon einen Schritt zurück. Nicht „ein irdischer Vorteil, sondern das ewige Heil“ steht bei ihm im Vordergrund, und damit auch die Kräfte des Guten wie des Bösen, Gott und Teufel, die das Spiel übernehmen.¹⁰⁴³ Mit seinem Werk *Das große Welttheater* hat er das paradigmatische Stück der Epoche geschrieben. In ihm findet sich kondensiert die Geisteswelt der Zeit wieder: Der Meister (Gott) ruft die Welt, um ein Theaterstück aufzuführen. Ein Stück, in dem die Welt alles einrichten soll und dem er, der Meister, bereits alles vorbestimmt hat.¹⁰⁴⁴ Das Spiel soll eines werden, in dem jeder seine vorbestimmte Rolle zu spielen hat - vor Gott. Selbstredend übernimmt der Meister die Rollenverteilung und ruft dafür die Menschen, um ihnen zu erklären, was sich nun ereignen soll.¹⁰⁴⁵ Mathematisch betrachtet lautet der Term für die Gleichung des Stücks: Das große Welttheater = (Bühne = Welt) + (Stück = Leben) + (Schauspieler = Menschen).

Auch wenn Pedro Calderón de la Barca an das Mittelalter mit seinen geistlichen Spielen anschließt, vollzieht sich doch ein Wandel in der Darstellung: Gott wird „als der Autor des Spiels“ eingesetzt und das Menschenleben ist „nicht wie ein Spiel,

¹⁰⁴² Wolfgang Iser zitiert nach: Leiteritz, 1994, S. 20.

Vgl. Leiteritz, 1994, S. 18-21.

Vgl. Link, 1981, S. 21-22.

¹⁰⁴³ Alewyn, 1989², S. 70.

¹⁰⁴⁴ Vgl. Calderon, 1973, S. 11.

¹⁰⁴⁵ Vgl. Calderon, 1973, S. 12.

sondern *als* Spiel“ zu verstehen.¹⁰⁴⁶ Den entscheidenden Satz dafür spricht der Meister mit: „Tue recht – Gott über euch“.¹⁰⁴⁷ Diese Übersetzung von Eichendorff, die eine Nachdichtung ist, trifft den Kern des Originals nicht ganz, wie Leo Pollmann anmerkt, denn es heißt es im Original „*Obra bien, que Dios es Dios*“, also „Gott ist Gott“.¹⁰⁴⁸ Mit dieser deutlich stärkeren Aussage über das Sein Gottes im Verhältnis zu dem der Menschen lässt sich eine ontologische Differenz festmachen, die Gott als ewig Seiendes darstellt und den Menschen als Wesen, das kommt, in der Natur lebt, darin eine Rolle spielt und wieder vergeht. Des Menschen Sein ist different zu dem Gottes. Vergeht er, ist er auch nicht mehr, was er auf der Erde war. Sein Leben ist einmalig und rollengebunden. Egal welche Rolle zugeteilt wird, jede kann „dich heben“, fällt der Vorhang jedoch, werden alle gleich gemacht. Denn alles „Ist ja nur ein Schauspiel hier“, so der Meister.¹⁰⁴⁹

Die Welt ist „Des Universums Werkstatt kühn entrungen“ und dem Kommen und Gehen unterworfen. Calderon grenzt sich hier vom Platonismus und Neuplatonismus ab und folgt dem Denken der Stoa.¹⁰⁵⁰ Nicht mehr das Stufendenken ist bei ihm die

¹⁰⁴⁶ Link, 1981, S. 17.

¹⁰⁴⁷ Calderon, 1973, S. 17.

¹⁰⁴⁸ Calderon zitiert nach: Pollmann, 1988, S. 147-148.

¹⁰⁴⁹ Calderon, 1973, S. 16.

Vgl. Pollmann, 1988, S. 147-160.

Vgl. Link, 1981, S. 17-19.

¹⁰⁵⁰ Platonismus meint hier die Summe der Erkenntnisse Platons zusammengefasst in seiner Zwei-Welten-Theorie (erkennbare Ideen <-> wahrnehmbare Gegenstände bzw. Urbild <-> Abbild) sowie seinem Höhlengleichnis: Der Aufstieg des Menschen aus dem trügerischen Sein alles Vergänglichen zum Erblicken / Erkennen der ewigseienden Ideen, an deren Spitze die Idee des Guten steht, der Urgrund der Ideen. Der Neuplatonismus (vor allem Plotin) geht in selektiver Weiterentwicklung von Platons-Ideenlehre von einem „*Gott, dem einen einfachen Urwesen*“ (Remke/Schneider) aus, der alle Gegensätze auflöst und jenseits aller Fasslichkeit ist. Vollkommen und in sich ruhend „strömt“ (Störig) es, gleich einer strahlenden Sonne, über und schafft so alles andere.

Die folgende Abwärtsentwicklung geschieht stufenweise und stellt unterschiedliche Seinsphären dar, die sich durch ihre Nähe oder Ferne zu Gott definieren. Die Ausstrahlung beginnt mit der Stufe des göttlichen Geistes (reine Vernunft, die aus den Ideen besteht), gefolgt von der Weltseele und schließlich die Welt der sinnlichen Materie, die einen „*unreinen*“ Einfluss“ (Rehmke/Schneider) auf den Menschen hat und zugleich von Gott am weitesten entfernt ist. Der Mensch steht nun vor der Aufgabe, auf der Stufenleiter sich emporzuarbeiten, d.h. aus der sinnlich-materiellen Welt, hinaufzuarbeiten um eins zu werden mit dem göttlichen Einen. Der Einswerdung mit Gott ist jedoch erst nach dem Tod möglich, im Leben hat er das Ziel die Seele zu reinigen und Gott zu schauen in seiner Offenbarung.

Davon unterscheidet sich die die Lehre der Stoa (begründet von Zenon von Kition). Die Stoa propagiert ein Leben, das nicht nach Lustgewinn strebt, sondern nach einem Leben in Einklang mit sich selbst. Die Entscheidung dazu trifft der Mensch unabhängig. Materielle Güter sind für den Stoiker nicht von Bedeutung. Allein ein tugendhaftes Leben garantiert ihm Glück. Das Wissen um den göttlichen Logos (Weltvernunft), der besagt, dass die Welt und Gott eins sind, hilft von Trieben sich zu befreien und die Leidenschaftslosigkeit zu erreichen. Sie stellt die Stufe dar, die eine Vereinigung mit der Allnatur ermöglicht. In der Welt herrschen Gesetze, die zweckmäßig sind und nichts wird dem Zufall überlassen. Davon abgeleitet existieren Vorsehung und Schicksal, denen sich der Mensch zu fügen hat. Der, in permanenter Apathie lebende Weise ist das Ideal der Stoiker. Calderons Anschluss

tragende Idee, sondern die Möglichkeit, in Gegensätzen zu verhandeln. Nicht mehr hierarchisches Denken dominiert (was gesellschaftlich höher angesehen wird ist eine höhere Stufe des Seins und damit näher bei Gott), sondern ausschließlich das Verhalten definiert die Qualität des Seins und vor Gott sind alle gleich.

Das große Welttheater ist ein Spiel im Spiel. Gott lässt zur Darstellung seiner Macht ein Schauspiel aufführen, das er von oben (auch räumlich durch „Erdenbühne“ und „Himmelsbühne“) überwacht.¹⁰⁵¹ Diese Ansicht gewinnt vor allem in Spanien zur Zeit des Siglo de Oro, des goldenen Jahrhunderts oder auch des goldenen Zeitalters, besondere Bedeutung. Das Leben wird theatralisiert, vor allem bei Hof – aber nicht nur dort – denn worauf die Blicke der Öffentlichkeit gerichtet sind, muss, ebenso ein absolutistisch Regierender, gottgleich agiert werden. Dieses Abbild-Denken erfährt auf dem Theater seinen Höhepunkt in der Ausweitung des Schauplatzes, die einer Umwertung gleichkommt: von der horizontalen Orientierung (wie bei der Commedia

ist die prinzipielle Notwendigkeit der Wahlfreiheit verbunden mit der Selbstverantwortung für die Entscheidung.

Rehmke/Schneider, (o.J.), S. 79.

Störig, 1992, S. 204.

Vgl. Rehmke/Schneider, (o.J.), S. 64-73.

Vgl. o.V.: Enzyklopädie der Philosophie, 1992, S. 237-238, 262-263, 313.

Vgl. Kunzmann/Burkhard/Wiedmann, 1992², S. 38-41, 54-57, 62-63.

¹⁰⁵¹ Link, 1981, S. 17.

Vgl. Pollmann, 1988, S. 147-160.

Ob *Das große Welttheater* ein Auto Sacramental, ein Fronleichnamspiel ist oder nur eines in Anklängen, wird hier nicht weiter diskutiert. Die Meinungen dazu gehen auseinander.

Leo Pollmann bezeichnet es als ein „fundamental- und moraltheologisches Lehrstück“, dem aber – vor allem im Binnenspiel - der Hinweis „auf das Altarsakrament“ fehlt, weshalb er im Stück eine Mischung aus „comedia“ und „auto sacramental“ sieht. Die Mischung erklärt Calderón als eine „in Versform verfaßte Predigten“ (Calderon zitiert nach Bustos), die auf einer Bühne dargestellt werden. Die gewonnene Form soll „für die Freude am Tag des Herrn empfänglich“ (Bustos) machen. Die von Pollmann angesprochene Mischform bekommt in diesem Zusammenhang eine weitere Dimension, die der verwendeten Sprache. Denn sowohl die Predigt, die sich vorrangig an gebildete Menschen richtete, als auch das Auto Sacramental, das sich an alle Bevölkerungsschichten wandte arbeitete kombiniert mit einem plastischen Zeichensystem. Das deckt sich mit Calderóns Auffassung, dass „dem Sehen eine höhere kommunikative Kraft zukommt als dem Hören“ (Bustos). Wie aufwendig die Auto Sacramental gestaltet waren umschreibt Tietz mit „Show-Effekte[n]“ deren Absicht es war, auch dem Nichtwissenden, der den theologischen Hintergrund des Festes nicht verstand, zu belehren und sein Zustimmung für „theologische Sachverhalte“ (Tietz) zu erhalten.

Fritz Schalk beruft sich auf Valbuena Prat, der Fronleichnamspiele publiziert hatte und sieben Typen von Spielen ausmachte: 1. philosophisch-theologische, 2. mythologische, 3. Themen aus dem Alten Testament, 4. auf Gleichnissen und Parabeln der Evangelien beruhende Stücke, 5.

Gelegenheitsstücke, 6. historisch-legendarische, 7. den apokryphen Evangelien entnommene Stoffe. Calderóns Werk rechnet Schalk der ersten Gruppe zu.

Pollmann, 1988, S. 155.

Bustos, 1988, S. 129, 139.

Tietz, 1988a, S. 51, 52.

Vgl. Schalk, 1973, S. 52.

Vgl. Bustos, 1988, S. 115-145.

Vgl. Tietz, 1988a, S. 35-59.

Vgl. Tietz, 1988b, S. 179-200.

dell'arte und dem elisabethanischen Theater) kommt es zu einer vertikalen Orientierung. Das dargestellte Leben umfasst jetzt Himmel, Welt alles Irdischen und Hölle und ist dadurch universelles Welttheater im eigentlichen Sinn. Der Mensch findet sich als Spieler wieder, der sich „theatralisch gibt, weil er sich beobachtet weiß“. Daraus folgen „Selbstbeherrschung und Welterkenntnis“, die keine „Selbstaufgabe“ nahelegen, sondern ganz im Gegenteil, die der „Selbstdarstellung“, wodurch man erst zur „persona“ wird (Barner).¹⁰⁵²

Das theozentrische Weltbild, auf dem Calderons Theater basiert, stellt einen Höhepunkt in der Entwicklung des Welttheaters dar. Die nachfolgenden Jahrhunderte, mit ihren als klassisch bezeichneten Dramenformen („das klassizistische Trauerspiel der Franzosen und der Deutschen“), entstehen aus einem anderen Weltverständnis heraus: dem anthropozentrischen. Der Mensch wird aus den Fängen der Götter befreit und die zu verhandelnden Ereignisse werden in „das Spiel der Seelenkräfte“ verlegt. Das Drama begrenzt sich selbst „in der Sphäre des Psychologischen“. ¹⁰⁵³ Die Helden haben sich nicht mehr dem Willen eines Gottes zu fügen, sondern werden vor Entscheidungen gestellt, die ihre sittliche Grundverfassung und ihre menschliche Fehleranfälligkeit expliziert. Die von ihnen verlangten Entscheidungen betreffen Fragen des Sittlichen gegenüber der Gesellschaft. Ein Scheitern ist die dramaturgisch notwendige Konsequenz. Curtius sieht daher die Dramen von Racine wie auch von Goethe nicht in der Tradition des *Theatrum-Mundi*-Begriffs. Eine Einschätzung, die er gut argumentiert, die aber auch widerlegt werden kann.¹⁰⁵⁴ Siegfried Jäkel nennt dazu Goethe und da explizit seine *Faust*-Dichtung (Teile eins und zwei) sowie *Die natürliche Tochter*. Jäkel geht in seiner Deutung der Metapher zurück auf Platon und deckt die Mechanismen durch Abstraktion auf: Wenn des Menschen Handeln auf der Lebensbühne stattfindet, ohne sich dabei „in ihrer konkreten Realitätsbezogenheit“ zu erschöpfen und das Spiel sich in einen Rahmen setzen lässt, der religiös ist – aber nicht zwingend sein muss – und die sinngebenden Werte der Handlungen der *Dramatis Personae* in unterschiedlichem Grad bestimmt, kann von Welttheater gesprochen werden.¹⁰⁵⁵

¹⁰⁵² Barner, 2002², S. 118, 130-131.

Vgl. Fischer-Lichte, 1999², S. 154-165.

¹⁰⁵³ Curtius, 1993¹¹, S. 152.

¹⁰⁵⁴ Vgl. Curtius, 1993¹¹, S. 152-154.

¹⁰⁵⁵ Jäkel, 1992, S. 120.

Vgl. Jäkel, 1992, S. 117-127.

Direkt an das theozentrische Weltbild des Mittelalters und Barock schließt Anfang des 20. Jahrhunderts Hugo von Hofmannsthal an. Er verarbeitet mythische Stoffe der Antike (*Elektra*, *Adriadne auf Naxos*), knüpft mit seinem *Jedermann* an die mittelalterliche Tradition des Mysterienspiels an, sowie an die Barockdramatik (*Die Heirat wider Willen* und *Die Lästigen* nach Molière, *Der Turm* beruht auf Calderóns *Das Leben ein Traum*). Hofmannsthal bedient sich bestehender Stoffe, die er – wie im Fall der Geschichte Jedermanns, als „allen Zeiten gehörige und allgemein gültige Märchen“ bezeichnet.¹⁰⁵⁶ Sein *Jedermann* ist ihm ein Anliegen, weil er meint, dem deutschen Theater „etwas zurückgegeben zu haben, das ihm von rechts wegen nicht fehlen durfte“. Es war ein „Zufall“ von historischer Größe, dass es bislang keine taugliche Fassung davon gab.¹⁰⁵⁷

Der Dichter lässt im *Spiel vom Sterben des reichen Mannes* zwei Welten wieder auferstehen: die des Himmels und die der Erde. Ein Heer von allegorischen Figuren führt Jedermann durch das Spiel, dessen Ausgang gewiss ist.

Hofmannsthal verbindet im *Jedermann* die schon in den Vorlagen aus dem 15. Jahrhundert (das englische *The Somonyng of Everyman*, und die *Comedi von dem reichen sterbenen Menschen, der Jecastus genannt* von Hans Sachs) vorkommenden Motive von Reichtum, Überheblichkeit und Tod mit christlichen Grundsätzen. Der moralische Appell im Stück ist Ausdruck der Weltsicht Hofmannsthals, der Immermann dafür zitiert: „Es gab Zeiten [...], wo die Unfertigkeit des Menschlichen, welche sich jetzt in lauter kleinen Streitpunkten von Talent, Gelegenheit, Nervenübeln, Vermögen, Bildung und Gesellschaft, Reisen und Hausleben, Absichten und Zufällen zersplittert zeigt, an *einem* großen Gegensatz erschien, an dem zwischen dem Irdisch-Flüchtigen und der ewigen Seligkeit“. Der Stoff des *Jedermann* scheint ihm als „göttliches Licht“, das ihn „jenes glorreiche Gefühl einer tapferen Vergangenheit“ erleben lässt. Er, Hofmannsthal, hat mit *Jedermann* die Möglichkeit, einer zersplitterten Wirklichkeit ein „ungebrochenes Weltverhältnis“ entgegenzustellen.¹⁰⁵⁸

¹⁰⁵⁶ Hofmannsthal, 1979a, S. 89.

¹⁰⁵⁷ Hofmannsthal, 1979b, S. 104, 106.

Vgl. Miklin, 1997b, S. 496-499.

Vgl. Schrögenderfer, 1968, S. 31-32.

¹⁰⁵⁸ Immermann zitiert nach: Hofmannsthal, 1979b, S. 106.

Vgl. Fischer, 1994, S. 1503-1504.

Zur Erklärung der christlichen Grundsätze hilft die Bergpredigt (Matthäus 5. – 7.29). Darin werden die folgenden Themen behandelt: Der Mensch als Licht in der Welt, Jesus und göttliche Gesetze, Töten,

In der Einleitung zu *Das Salzburger große Welttheater* beschreibt Hofmannsthal, woher die Bestandteile des Welttheater kommen: sie sind den „Mythen und Allegorien“ entnommen, „die das Mittelalter ausgeformt und den späteren Jahrhunderten übermacht hat“.¹⁰⁵⁹ Gott, der Meister, verkündet der Welt, den Engeln, dem Vorwitz, dem Tod und dem Widersacher, sich ein Schauspiel bereiten zu wollen. Die Handelnden sollen die Menschen sein.

Hofmannsthal hat mit seinem Welttheater, ein Stück voll, wie er es nennt, „theatralische[m] Sinn“ geschaffen. Sich berufend auf eine Tradition von Hans Sachs und Jakob Ayrer sollte es „Volksgemäß[...]"sein, die „alten theatralischen Instinkte“ wieder wecken.¹⁰⁶⁰

Einen gänzlich anderen Ansatz wählt Hofmannsthal mit seinem Werk *Das kleine Welttheater*, das 1897 entsteht, und damit vor dem *Jedermann* (1903 – 1911) wie auch deutlich vor *Das Salzburger große Welttheater* (1921).¹⁰⁶¹ Das Stück gleicht einer kompletten Dekonstruktion des Paradigmas nach Calderon. Der die Rollen verteilende Gott wurde samt dem Himmel eliminiert und eine Brücke mit Fluss dient als Reflexionsanstoß. In dessen Betrachtung beginnen die Dramatis Personae ohne Aufforderung und ohne Ankündigung möglicher Konsequenzen, über ihr Leben zu erzählen. Der Zuschauer übernimmt die Rolle des Zuhörers, der als Unbeteiligter des Bühnengeschehens nicht eingreifen kann. Die Dramatis Personae stellen kein Abbild einer feudalen Gesellschaft dar, von arm bis reich und mächtig, sondern scheinen zufällig herausgegriffen: ein Dichter, ein Gärtner, ein junger Herr, der Fremde, das Mädchen und ein Dreigespann aus der Wahnsinnige, sein Arzt und sein Diener.

Mit dem fehlenden Gott und der Brücke als Gestaltungselement wird das Spiel aus der Vertikalen wieder in die Horizontale, als Spiel unter Menschen, gebracht.

Ehebrechen, Eid ablegen, Liebe zu den Feinden, Spenden, Beten, Fasten, das Anhäufen von Besitztümern, Selbstgerechtigkeit, Wirkung des Betens und dem Handeln gemäß göttlichen Willens. Vgl. Die Berpredigt. Matthäus 5. – 7.29, in: Die Bibel oder die ganze Heilige Schrift des Alten und Neuen Testaments, 1981, S. 6-10.

¹⁰⁵⁹ Hofmannsthal, 1979c, S. 107.

¹⁰⁶⁰ Die Zitate stammen aus einem Artikel mit dem Titel *Das Salzburger Große Welttheater*, der 1925 in der Prager Presse erschien. Entnommen: Hofmannsthal, 1979e, S. 170-171.

¹⁰⁶¹ Der Entstehungszeitraum bzw. Entstehungszeitpunkt der Dramen liegt zum Teil vor der Uraufführung.

Vgl. Miklin, 1997a, S. 493.

Dem Stück wurde auch die Ebene unter dem Irdischen genommen: die Ebene des Todes oder auch die der Hölle. Sie machen sich die Hölle zwar nicht selbst, auch keinen Vorhof dazu, aber der Fluss gereicht ihnen zu allerlei Erkenntnis, die auch unangenehm sein kann.

Das Verschwinden Gottes findet in Hofmannsthals symbolistischem Einakter einen passenden Ausdruck. Die Substituierung Gottes durch einen Spielleiter wird die maßgebliche Darstellungsform des Welttheaters im Drama des 20. Jahrhunderts.

In Bertolt Brechts Lehrstück *Die Maßnahme* finden wir eine radikalisierte Variante des Welttheaters, in dem der Mensch sich zum Richter über Leben und Tod anderer aufschwingt im Bewusstsein einer seine Handlungen legitimierenden Ideologie. Die Partei ist Gott, stellvertretend personalisiert durch einen Statthalter namens Kontrollchor. Seine Möglichkeit, das Spiel zu bewerten, erklären, hinterfragen, kommentieren und zu richten, lässt den Chor in der Tradition des Chors in griechischen Tragödien auferstehen.¹⁰⁶²

In Brechts *Die heilige Johanna der Schlachthöfe* hat Gott als Hoffungsbringer abgedankt. Johanna Dark, Leutnant der Schwarzen Strohhüte, eine religiöse „Sekte“¹⁰⁶³, kann die elende Situation der Menschen nur konstatieren, denn der Glaube an die verändernde Macht Gottes bleibt ergebnislos. Der wahre Lenker der irdischen Schicksale ist an der Börse beheimatet. Gegen ihn zu handeln ist töricht, weil tödlich. Seine Entscheidungen sind zu akzeptieren, weil es keiner Macht auf Erden möglich ist, diese außer Kraft zu setzen.

„Gegen Krisen kann keiner was!
Unverrückbar über uns
Stehen die Gesetze der Wirtschaft, unbekannte.“¹⁰⁶⁴

Der Mensch wird Vollzugsperson eines Kultes, den er selbst geschaffen hat. Nach nicht näher bekannten „ewigen Gesetzen“ arbeitend reißt der neue Gott Menschen und Unternehmen in den Abgrund.¹⁰⁶⁵

¹⁰⁶² Vgl. Brecht, 1967a.

Vgl. Melchinger, 1974, S. 64-65.

¹⁰⁶³ Brecht, 1967b, S. 1020.

¹⁰⁶⁴ Brecht, 1967c, S. 704.

¹⁰⁶⁵ Brecht, 1967c, S. 720.

Der Existenzphilosoph Jean Paul Sartre wählt wie Brecht in *Die Maßnahme*, einen politischen Inhalt, um darüberhinausweisende Inhalte zu transportieren. Hugo, der Protagonist im Stück *Les mains sales* (dt. *Die schmutzigen Hände*) muß im Namen der Kommunistischen Partei einen unliebsam gewordenen Genossen (Parteisekretär Hoederer) beseitigen. Sartre bringt Hugo dadurch in Konflikt, indem er das Individuum nicht frei entscheiden lässt, sondern die Freiheit zugunsten der Parteivorgaben aufgegeben wird. Hugo führt den Befehl zwar aus, aber nicht aus politischen Gründen, sondern aus Eifersucht.¹⁰⁶⁶ Dramatisiert findet sich hier der Kampf des selbstbestimmten Individuums gegenüber einer von der Gesellschaft, hier der Partei, übertragenen Aufgabe. Der Schauplatz des Kampfes ist nach innen verlegt. Gott gibt es keinen, der Mensch wird Richter und (Hin)Gerichteter. Der Sinn liegt nur in der vom Individuum selbst gewählten Tat. „Die letzten Bindungen zum Transzendenten sind endgültig gefallen, der letzte Schritt zur menschlichen Autonomie, zur Selbstherrlichkeit und Selbstgewißheit ist getan“¹⁰⁶⁷.

Vom selbstbestimmen Leben des Menschen ohne Gott ist es nicht mehr weit zum absurden Leben ohne jeden Halt – wenngleich es einer kompletten Umkehr im Weltverständnis gleichkommt. Der selbstbestimmte Mensch wird jeder Orientierungsmöglichkeit beraubt. Wie in einem Laboratorium kann er in seiner Hilflosigkeit beobachtet werden. Auf der Bühne findet das seinen Ausdruck in Samuel Becketts Dramen. In *Endspiel* wird die Endzeit angeschlagen: Ein Raum, Blindheit (Hamm), gelähmte Gliedmaßen (Clov und Hamm), fehlende Gliedmaßen (Hamms Eltern), Menschen entsorgt in Mülltonnen (Hamms Eltern). Was lebt, vegetiert und spielt trotzdem¹⁰⁶⁸ in einer „Regie des Lebens“, die „als gänzlich absurde und anonyme Instanz“ erscheint.¹⁰⁶⁹ Wo Brecht und Sartre die Tat des sich selbstbewussten Menschen als Mittel zur Veränderung zeigen, ist bei Beckett Undurchschaubarkeit oberstes Prinzip. Hier eröffnet sich eine interessante Parallelität zwischen Beckett und Calderón. Tatsächlich ist auch in *Das große Welttheater* die Lebenswelt mit der Bühne begrenzt, es wird das/ein Leben gespielt

¹⁰⁶⁶ Vgl. Sartre, (o.J.), S. 151-152.

¹⁰⁶⁷ Brezovsky, (o.J.), S. 484.

Vgl. Link, 1981, S. 43-44.

¹⁰⁶⁸ Vgl. Beckett, (o.J.), S. 408.

¹⁰⁶⁹ Zimmermann, 2001, S. 121.

und die Vorgaben (des Spielleiters) können nicht beeinflusst werden.¹⁰⁷⁰ Der Kreis schließt sich unter den Vorzeichen des menschlichen Untergangs.

5.4.2 Second Life als Theatrum Mundi

Second Life kann als eine Form des Theatrum Mundi verstanden werden, die die gesamte Genese der Metapher umfasst.

Bei einer formalen Betrachtung hat der Spieler ein System zur Verfügung, das ihn automatisch in die Funktion des Spielleiters, also Gott, hievt. Wie von Platon vorgezeichnet, ist es der Resident selbst, der seine Figur zum Leben erweckt und wie eine mechanische Puppe lenkt. Der gravierende Unterschied ist die fehlende künstliche Intelligenz, die analog zum intendierten menschlichen Willen, im Wiederstreit mit dem göttlichen Willen agiert. Der Avatar ist und bleibt ein vom Spieler abhängiges Wesen. Was aber nicht weiter problematisch ist, denn die von Platon der Gottheit zugeschriebene Vernunft, der sich der einsichtige Mensch gerne fügt, fällt in der Person des Spielers zusammen.

Die Situation ändert sich, wenn man die Hierarchie in Second Life näher betrachtet. Die oberste Autorität in Second Life ist Linden Lab, die mit ihren Terms of Services, die Regeln zwischen Betreiber und Resident über allem stehen. Sie haben auch die technischen Möglichkeiten, jeden Avatar zu übernehmen, womit der Nutzer keine Verfügungsgewalt mehr über ihn hat. Damit kehrt sich das Machtverhältnis um und aus Linden Lab wird die oberste Stufe der Macht und damit Gott-Vater oder auch ein Meta-Gott. Die Anrufung des Meta-Gottes kann jeder Resident vornehmen, der sich durch einen anderen gestört fühlt. Die Funktion „Missbrauch melden“ erlaubt es, Fehlverhalten Linden Lab zu melden. Diese Möglichkeit demonstriert sehr eindrücklich die Machtverhältnisse in Second Life. Gemeldet wird nur an eine Autorität, die eine als unerträglich eingeschätzte Situation klären kann. Diese

¹⁰⁷⁰ Die Divergenz der Dramatis Personae bei Calderón und Beckett liegt im Detail. Der Spielraum der Figuren bei Beckett ist „buchstäblich Null“. Können Calderóns Dramatis Personae noch frei ihr Spiel entfalten sind sie bei Beckett physisch wie psychisch dazu nicht mehr in der Lage. Es ist ihnen der aufrechte, „menschliche[...]“ Gang verwehrt“. Karnick, 1980, S. 209, 210.

Autorität ist hierarchisch über dem Resident angesiedelt und er ist ihren Entscheidungen unterworfen.¹⁰⁷¹

Ob und wie Linden Lab Macht ausübt, formuliert der Gründer, Philip Rosedale, mit einem Selbstverständnis, dass Linden Lab erst recht in die waltende/richtende göttliche Instanz erhebt. Nicht der strafende Gott sind sie

„When residents see a Linden, they think: ‘They have god powers. They could delete me.’ But it’s not like that. [...] Well we can delete them – but we don’t.“

vielmehr der unterstützende, der dafür sorgt, dass das geschaffene Paradies funktioniert:

„We are more like custodians. We make sure the trees grow, the land remains, the ocean flows. We’re not so much gods – we’re groundkeepers.“¹⁰⁷²

Dennoch hängt der Avatar an den Fäden von Linden und die Personalunion Resident und Avatar splittet sich auf. Ein analytisches Beispiel für die von Plessner postulierte exzentrische Position. Spätestens in diesem Augenblick, wenn der Resident die Macht über seinen Avatar verliert, die Illusion durchbrochen wird, erkennt er sich selbst als ein Spielender. Er erkennt, dass er nicht der Avatar ist, auch wenn er ihn spielt, sondern dieser nur eine Inszenierung seiner selbst ist (vgl. dazu auch Iser weiter oben). Die Grenzen, die nicht nur erkannt, sondern vor allem erspürt werden mit dem Gefühl der Hilflosigkeit, sind Gradmesser für die Immersion.

Neben diesen formalen Aspekten im Zusammenhang mit den Vorstellungen Platons finden sich Parallelen zu Second Life im mittelalterlichen Osterspiel und dem Mysterienspiel.

Der Anknüpfungspunkt ist der menschliche Körper, den der Zuschauer von Osterspielen als vital und lustbesetzt erfährt. Der Mensch geht unbefangen mit körperlichen Bedürfnissen (Essen, Sexualität) um und kennt kaum ein Schamgefühl. Er sieht, was er ist und wie er lebt.¹⁰⁷³ Sexualität, fehlendes Schamgefühl, wie auch

¹⁰⁷¹ Vgl. o.V.: Second Life: Viewerhelp: Missbrauch melden (17.02.2010), Online unter URL: http://wiki.secondlife.com/w/index.php?title=Viewerhelp:Missbrauch_melden&oldid=1154771 [Stand: 20.06.2012].

¹⁰⁷² Vgl. Guest, 2007, S. 77.

¹⁰⁷³ Vgl. Fischer-Lichte, 1999², S. 75-76.
Vgl. Michael, 1992³, S. 719-720.

die zur Schaustellung des eigenen Körpers ist in Second Life bestimmend. Die unendliche Veränderbarkeit des Körpers lässt ihn sich gottgleich erfahren, wie der Mensch sich im Mittelalter als ein biblisches Ebenbild Gottes gesehen hat („Und Gott schuf den Menschen zu seinem Bilde, zum Bilde Gottes schuf er ihn [...]“, Moses 1,27).¹⁰⁷⁴ Aber auch in diesem Punkt bleibt Linden die oberste Instanz, also Gott-Vater. Wenn es darum geht, nicht mit Gesetzen der realen Welt in Konflikt zu kommen, werden Handlungen in Second Life kurzerhand verboten. Das betrifft etwa das Ageplay (siehe Kapitel 4), Sexualhandlungen mit Kinder-Avataren, oder auch das Verbot von Glücksspielen in Second Life.

Die Passionsspiele, als Teil des Osterfestes, regten die Fantasie durch die Darstellung einer ganzen (alt- und neutestamentalen) Welt an. Second Life bietet eine ebensolche Welt, die den Kosmos der Vorstellungen aller Teilnehmenden abdeckt, zugleich kann Leid erfahren werden. Nicht körperliches Leid, der Avatar bleibt stets unversehrt, aber Leid in der Erfahrung, dass Teilnehmer durch das Programmieren von speziellen Scripts das Handeln anderer verunmöglichen. Die Griefer übernehmen an dieser Stelle die Regie des Lebens als Gott (im Handlungsspielraum und als Teufel in der Absicht) und können den Avatar aufhalten, ihn durch die Luft schleudern, auf eine andere Region teleportieren. Der Griefer wird zu Gott, der er aber nicht sein darf, weil er damit gegen die göttliche Ordnung der Big Six verstößt. Letztlich ist er nur ein Spielverderber in der Rolle des Teufels.¹⁰⁷⁵

Wie das Passionsspiel, das in seiner Vielfalt unterschiedliche Schwerpunkte setzt (Leid Marias, Gebet am Ölberg, Kreuzigung oder ganz allgemein Stoffe aus der Bibel

¹⁰⁷⁴ Das erste Buch Mose (1.27), in: Die Bibel oder die ganze Heilige Schrift des Alten und Neuen Testaments, 1981, S. 5.

¹⁰⁷⁵ Als Vergleich mit dem Mittelalter drängt sich ein Werk auf, das an der Wende zur Neuzeit steht und im 15. Jahrhundert publiziert wurde: Der Ackermann aus Böhmen. Darin beklagt sich der Ackermann, der für den Menschen allgemein steht, beim Tod wegen des Ablebens seiner geliebten Frau. Er argumentiert rhetorisch geschickt, der Tod verhöhnt ihn aber und spielt sich zum Weltenrichter auf. Der wahre Richter jedoch ist Gott, der beide in die Schranken weist:

„Der Kläger klagt des Weibes Verlust
Als wäre, ein Recht und Erbe, sie sein.
Und er vegißt: sie war nur Lehen.
Der Tod rühmt sich gewaltiger
Herrschaft,
Auch er hat die Herrschaft zu Lehen
nur.“

„Der kläger klaget sein verlust, als ob sie sein
erberecht were; er wenet nicht, das sie im von
uns sei verlihen. Der Tod rümet sich gewaltiger
herrschaft, die er doch allein von uns zu lehen
hat“

Der Vergleich der neuhochdeutschen (links) mit der ursprünglichen Variante aus dem 15. Jahrhundert erweist das Original als für den gegenständlichen Fall treffendere, schärfere, direktere Ansprache des Sachverhalts: wer hat die wahre Macht?
Saaz, 1957, S. 112-113.

und den Apokryphen, die sich mit der Geburt, dem Leiden und der Auferstehung beschäftigen)¹⁰⁷⁶, folgt auch das Spiel in Second Life keiner vorgegebenen Dramaturgie. Der Interakteur ist Teil des ganzen Kosmos.

Die im Mittelalter vorherrschende Ablehnung von Theater spiegelt den Geist einer Zeit wider, in der dem Theater die Macht zugesprochen wurde, Leben beeinflussen zu können. Der Zusammenhang von Leben und Theater wurde als ausgemacht angenommen. In der Folge lassen sich Shakespeares Dramen als Spiel lesen, das Leben und Theater auf eine Bühne stellt, getragen vom Zwang zur Selbsterkenntnis. Mit angetrieben wurde diese Entwicklung von Nikolaus Kopernikus, der nicht mehr die Welt als Mittelpunkt des Planetensystems sah, wie es vor knapp 1500 Jahren vor ihm der Geograf Claudius Ptolemäus formuliert hatte, sondern vielmehr die Sonne im Mittelpunkt und die Erde nur ein Planet unter anderen, die sich um den Mittelpunkt bewegten. Was heute wie eine die Physik und die Mathematik betreffende Aufgabe wirkt, implizierte für den Menschen der Neuzeit Fragen nach dem göttlichen Gefüge, dem gesamten Kosmos: „Kann der Mensch, dessen einziger Wohnsitz die Erde ist, als Krönung der Schöpfung und Ebenbild Gottes, aus dem Zentrum des Universums gerückt werden?“¹⁰⁷⁷

Shakespeares Antwort darauf war ein Theater, das „zum vollkommenen Sinnbild und Abbild der Welt“ wurde. Menschen zwischen „Realität und Illusion“, „Sein und Schein“ bevölkerten die Bühne und der Zuschauer konnte erstmals „spielerisch“ neue Identitäten ausprobieren in einem Geflecht von möglichen Lösungen.¹⁰⁷⁸

Das Austarieren von Möglichkeiten persönlicher Erfahrung ist fixer Bestandteil von Second Life. Die prinzipielle Folgenlosigkeit der Rolle für das Leben vor dem Bildschirm lassen ambivalente Verhaltensweisen zu Erfahrungsspielen umfunktionieren. Stellvertretend lebt der Avatar die Interessen, Vorlieben, Neigungen, Fertigkeiten und Wünsche seines Besitzers: Wie ist es eine Frau oder ein Mann oder beides zu sein? Wie ist es gehen zu können, wenn ich im Rollstuhl sitze – oder umgekehrt? Wie lebt es sich als Kinderavatar? Als Tier? Als Roboter?

¹⁰⁷⁶ Vgl.: Treutwein, 1990, S. 29-32.

Vgl. Touber, 1995, Reclam, S. 6-16.

¹⁰⁷⁷ Teufel, 1996, S. 257.

Vgl. Clark, 2005, S. 38-41.

Vgl. Fischer-Lichte, 1999², S. 100-103.

¹⁰⁷⁸ Fischer-Lichte, 1999², S. 103.

Wie enttäuschend oder wie befriedigend die Antworten auf diese Fragen ausfallen, hängt, so zeigt eine Studie von Amann/Martens, von den gemachten Erfahrungen ab. Die Maßeinheit dafür ist die Dauer des Engagements. Formale Faktoren sind hier ausschlaggebend: Der Eintritt in die 3D-Welt ist für Residents, die noch keine Erfahrung haben, im Umgang mit digitalen Welten nicht unerheblich. Die Übung im Navigieren, die Nutzung von Gebärden, der gleichzeitige Einsatz von Chat und Aktion erfordern Übung. Zusätzlich müssen technische Voraussetzungen erfüllt werden, damit es zu einer ruckfreien Bewegung kommen kann. Die Vertrautheit mit der Technik, den Funktionen, wie auch mit dem sozialen Angebot formen Enttäuschung oder Zustimmung. Nicht zuletzt ist auch die Qualität und die Anzahl der geknüpften sozialen Kontakte ein wesentlicher Punkt, der die Zufriedenheit bestimmt. Kurz gesagt: je länger ein Nutzer mit seinem Avatar in Second Life ist, desto eher werden Erfahrungen positiv bewertet.¹⁰⁷⁹

Heute lautet die durch Hofmannsthal und Calderón geprägte gängige Konnotation für den Begriff des Welttheaters: Gott ruft die Welt an, ihm ein großes Welttheater vorzuführen. Menschen als allegorische Figuren sollen vor seinen Augen das Spiel des Lebens unter dem Gesichtspunkt des rechten Schaffens in seinen Augen aufführen.¹⁰⁸⁰

Die Rolle Gottes übernimmt, wie oben schon erwähnt, der Spieler selbst – wissend, dass es über ihm noch Gott-Vater, Linden, gibt. Sein Resident ist gebunden an die Rolle, die er sich selbst gibt. Die er zwar jederzeit ändern kann, im innergesellschaftlichen Kontext der virtuellen Welt aber nur einem Wechsel in eine andere Verhaltenserwartung entspricht. Der gesellschaftliche Stand innerhalb der von ihm besuchten SIM hängt von dem dort praktizierten und erwarteten Umgang ab. Die freie Wahl der Erscheinung ist somit eine hinreichende im Sinne technischer Möglichkeit, aber keine ausreichende im Sinne anerkannter Rollenwechsel.

Die Wahlmöglichkeit geht so weit, dass selbst Rollen, die gesellschaftlichen Ausschluss mit sich bringen, gewählt werden können. Die Rolle des Kindes bei Calderón, dem der Tod Begleiter ist und dessen Grab sich auf der Bühne des

¹⁰⁷⁹ Vgl. Amann, Rolf/Martens, Dirk: Synthetische Welten: Ein neues Phänomen im Web 2.0. Ergebnisse einer explorativen Grundlagenstudie am Beispiel von „Second Life“, in: Media Perspektiven, 5/2008, S. 263.

¹⁰⁸⁰ Vgl. Hass, 1992³, S. 1051.

Lebens dargestellt findet, kann übertragen werden auf den sozialen Tod in Second Life. So gespielt wie auf der Bühne ist natürlich auch der soziale Tod in Second Life. Dennoch ist es bei zweiterem eine freie Wahl – im Unterschied zur Seele, die die Rolle von Gott zugeteilt bekommt – und die Wahl kann in der Lust des Ausprobierens begründet sein. Die Grenzen setzt aber nicht so sehr die mögliche Erfahrung der Ablehnung, sondern die Identifikation, besser die Stärke der Beziehung zum Avatar selbst. Die von Cornelia Eck veröffentlichte Untersuchung zu Second Life und Identität zeigt, dass sich, bei einer Unterteilung in Nutzerklassen (Wenig-, Normal- und Vielnutzer), 72,4% der Vielnutzer Aspekte der eigenen Persönlichkeit in den eigenen Avatar übernehmen. Im Mittel sind es immer noch 51,2%.¹⁰⁸¹ Daraus kann gefolgert werden, dass so gut wie in jedem Avatar Anteile der Persönlichkeit des Nutzers vorhanden sind und sie daher nur eingeschränkt als reine Kunstfiguren bezeichnet werden können.¹⁰⁸²

Unterstützung erhält dieses Ergebnis durch Goffman, der die Erscheinungsform als maßgeblich für das Spiel auf der Bühne des Lebens – hier der Bühne Second Life – hält. Zusätzlich ist auch der Aspekt des Fiktionsbruchs eine bestimmende Größe. Jeder Ort verlangt seine eigene Erscheinungsweise: Eine Ausstellungseröffnung ist keine Strandparty und keine Vorlesung an einer virtuellen Universität. Wer in seinen Spielen Erwartungen enttäuscht, beendet auch das Spiel als Spielverderber. Nicht der Regelbruch ist das Problem, sondern der Bruch der Illusion. Ein Agieren Out-of-Character beendet das Spiel oder stört es zumindest stark. Das betrifft auch die Vereinbarung, nicht zu spielen. Wer sie bricht stört.

Das Rollenkonzept bei Calderón und Hofmannsthal ist eindeutig: die bezogenen Positionen sind zugeteilte und keine in der Gesellschaft erreichte/erarbeitete. Damit sind sie „dauerhaft und der Kritik entzogen“.¹⁰⁸³ Auch wenn die Erfüllung der Rolle jedem Menschen überlassen bleibt (Meister. „Frei nun ist / Euer Wille“)¹⁰⁸⁴. Der Spieler hat in Second Life ebenfalls diese Freiheit und kann sich, ähnlich wie es der Bettler macht, gegen den Kosmos stellen. Die Reaktion darauf ist eine ähnliche. Führt im Fall des barocken Paradigma ein Aufbegehren zu einem Verweis, der den

¹⁰⁸¹ Vgl. Eck, 2011, S. 227.

¹⁰⁸² Der Körper des Avatars als Stellvertreter für den eigenen Körper hat identitätsstiftenden Charakter.

Vgl. Eck, 2011, S. 225-227.

¹⁰⁸³ Karnick, 1980, S. 18.

¹⁰⁸⁴ Calderon, 1973, S. 18.

christlichen Kosmos schützen und absichern soll, ist es in Second Life in schwerwiegenden Fällen nicht anders. Wird ein Spieler bei Linden gemeldet, der gegen die Big Six verstoßen hat, kommt es zu einer Verwarnung. Bei entsprechender Schwere kann er zeitlich verbannt werden oder aber auch komplett ausgeschlossen.¹⁰⁸⁵ Eine Vorgehensweise, die bei Calderón am Ende des Stückes zum Tragen komme. Bis dahin gilt da wie dort: „Jede Rolle kann dich heben“ und im Übrigen sei das „ja nur ein Schauspiel hier“.¹⁰⁸⁶

Im Anschluss an Hofmannsthal sind zwei Aspekte überlegenswert: Ist Second Life ein Mittel zum Eskapismus und wie sieht es mit dem digitalen Tod aus?

Hofmannsthal's Welttheater kann als Reaktion auf seine Erfahrung von Weltkrieg und Glaubensverlust interpretiert werden.¹⁰⁸⁷ Dass Second Life Eskapismus fördern kann wie jedes andere Computerspiel auch, ist eine evidente Eigenschaft. Was es bei Second Life katalysiert, beantworten Amann/Martens indirekt durch den Ausschluss „mangelnder Urbanität“ und damit zu geringer Unterhaltungs- und Freizeitangebote, weil „Großstädter [...] unter den Nutzern von Second Life stärker vertreten [sind] als im Bevölkerungsdurchschnitt“. Cornelia Eck sieht in Second Life die zeitgemäße Form der Identitätsbildung. Der spielerische Grundcharakter von Second Life lädt dazu ein, sich in immer neue Varianten des Seins einzuspielen, die mögliche realwirtschaftliche, realpolitische und soziale Verwürfnisse unberücksichtigt lässt. Die virtuelle Existenz ist dabei jedoch nicht „posthuman“, wie Boellstorff richtig schreibt, denn es kann hier ein gemeinschaftliches Leben geführt werden, dass keine weiteren

¹⁰⁸⁵ Zu den Big Six siehe Kapitel 4.

Linden Lab hat für die Verbannung von „naughty avatars“ eine Art digitales Gefängnis errichtet. Der Ort nennt sich The Corn Field, ist einem unendlich scheinenden Kornfeld nachempfunden, das den Sträfling von jeder Kommunikation mit der Außenwelt abschneidet. Wann immer der Delinquent sich in Second Life inloggt, wird er automatisch mit dem Kornfeld verbunden. Ein Entkommen ist nicht möglich, wie Tim Guest schreibt. Selbstredend ist es “closed to the public”. Augenzwinkernd wird ergänzt, dass es vielleicht einmal für Besucher geöffnet wird (“Perhaps one day the prison will be open for viewing?”).

Der Name wurde dem gleichnamigen, mystischen Kornfeld entlehnt, das in der Folge *It's a Good Life*, der Serie *Twilight Zone*, in den 1950er Jahren, genannt wurde.

o.V.: The Corn Field (13.08.2009), Online unter URL:

http://wiki.secondlife.com/w/index.php?title=The_Corn_Field&oldid=458882 [Stand: 05.06.2012].

Vgl. Guest, 2007, S. 158-159.

¹⁰⁸⁶ Calderon, 1973, S. 16.

¹⁰⁸⁷ Das Theater Hofmannsthal's und seine programmatische Grundlage ist auch seiner Erfahrung der Vergangenheit geschuldet: der Untergang der Monarchie, einem Weltkrieg verbunden mit Angst und ungewissen Zukunftsperspektiven. Die Rückbindung auf die christliche Tradition und gegen aufklärerische Positionen – politisch wie ästhetisch – werden so nachvollziehbar.

Vgl. Müller, 1992, S. 461-480.

Vgl.: Pieper, 2000, S. 129-131.

Verpflichtungen voraussetzt und das verwendete Medium, der Avatar als Maske, nicht dem Druck der Dekuvrierung nachgeben muss.¹⁰⁸⁸

Der Tod im Großen Welttheater von Calderón und Hofmannsthal, der die Menschen von der Bühne abberuft, tritt in Second Life nicht persönlich auf, sondern findet sich in den Entscheidungen der Residents wieder. Der digitale Tod ist eine paradoxe und gewendete Gemeinsamkeit mit dem *Theatrum Mundi*. Es gibt ihn, aber eben in einer den Möglichkeiten angepassten Variante. Der Tod erfolgt auf vielfache Weise, ist aber so gut wie nie, weil gewendet, endgültig (kann doch jederzeit ein Zweitavatar angelegt werden). Die Gründe für ein Ausscheiden aus Second Life sind vielfältig und entziehen sich einer erschöpfenden Aufzählung. Prinzipiell kann man vom Tod in Second Life sprechen, sobald ein Resident sich nicht mehr einloggt und daher der Welt, seinem zweiten Leben, fernbleibt. Boellstorff nennt zwei Gründe, die er als Hauptmotive herausgefunden hat: die Menschen fühlen einen zu starken Einfluss auf ihr erstes Leben (es wird zu viel Zeit online verbracht, emotionale Probleme mit einer Online-Bekanntschat/Beziehung) oder es besteht ein Unbehagen mit der Plattform insgesamt (Bedienbarkeit, technische Probleme, keine Möglichkeit Geld zu verdienen). Was bleibt, sind Account-Leichen, die nicht mehr die Bühne von Second Life betreten. Sie existieren per Namen in der Datenbank von Linden Lab, ihr Inventar bleibt gespeichert. Der Resident jedoch, der seinen Avatar komplett löschen möchte, muss dies bei Meta-Gott Linden Lab melden. Die Löschung kann jederzeit beantragt werden, der Account kann aber innerhalb eines Monats wieder problemlos reaktiviert werden. Ein weiteres Monat bleiben Name und Inventar noch reserviert, ehe sie endgültig für den Resident verloren sind. Die Wiedergeburt hat auch in Second Life eine ökonomische Basis. Während das Löschen eines Accounts kostenlos ist, wird nur gegen die Zahlung eines Betrags von US\$9,95 reanimiert.¹⁰⁸⁹ Die Anzahl der Account-Leichen in Second Life wird offiziell nicht bekannt gegeben. Eine allgemein gültige Messgröße dafür gibt es nicht. Linden arbeitet hier mit dem

¹⁰⁸⁸ Boellstorff, 2008, S. 5, 158.

Amann, Rolf/Martens, Dirk: Synthetische Welten: Ein neues Phänomen im Web 2.0. Ergebnisse einer explorativen Grundlagenstudie am Beispiel von „Second Life“, in: *Media Perspektiven*, 5/2008, S. 257-258.

¹⁰⁸⁹ Vgl. Boellstorff, 2008, S. 5, 126-127.

Zur Löschung des Accounts:

Vgl.: Linden, Jeremy: Second Life English Knowledge Base: Accounts overview (07.02.2012), Online unter URL: <http://community.secondlife.com/t5/English-Knowledge-Base/Accounts-overview/tab/700019> [Stand: 09.10.2012].

Vgl. o.V.: Second Life Terms of Service (15.12.2010), Online unter URL: <http://secondlife.com/corporate/tos.php> [Stand: 18.06.2012].

positiven Gegenteil, dem „active user“. Die Zahlen der „active user“ gehen aber stark auseinander: Amann/Martens berichten von 5%, Fulton spricht von bis zu 10%. Nach einer eigenen Rechnung des Verfassers gab es in Second Life Ende 2011 etwa 3,87% „aktive user“. ¹⁰⁹⁰

Die Frage nach dem virtuellen Tod als Account-Leiche wirft unvermittelt viele Fragen auf, die weit über den Bühnentod bei Calderón und Hofmannsthal gehen. In diesem Zusammenhang ist es wichtig, zu verstehen, dass keine entindividualisierte Figur, die sich nur durch Position und Verhalten definiert, von der Bühne abgeht, sondern ein Resident/Mensch, der aus eigenen Stücken die Bühne verlässt oder durch seine Hardware (Datenverlust) dazu genötigt wird. Damit erschließen sich Fragen, die sich in drei Bereiche gliedern lassen:

1. Der Tod des Menschen. Die Verlassenschaft, „a virtual will for the digital self“ muss geklärt werden. Wer wird wie informiert? Kann/soll etwas vererbt werden (Bilder, Informationen über finanzielle Angelegenheiten?)

¹⁰⁹⁰ Zahl der „active user“ wird unterschiedlich interpretiert und errechnet. Au berichtet davon, dass Linden mit „monthly active returning login (or MURL)“ rechnet, d.h. sobald sich ein User zumindest einmal im Monat einloggt wird er als „active user“ gezählt. Diese Zählweise wurde Mitte 2011 adaptiert indem zusätzlich alle Neuaccounts hinzugezählt wurden (unabhängig davon, ob die Besitzer nach der Anmeldung auch ein weiteres Mal Second Life besuchten). Damit bleibt sowohl die Definition von „active user“ offen, wie auch die genaue Anzahl. Um dennoch an eine Vergleichszahl heranzukommen, rechnet der Verfasser dieser Arbeit mit einer Gesamtanzahl von 27 Mio. Residenz im 4. Quartal 2011 (<http://dwellonit.taterunino.net/sl-statistical-charts>). Im Verhältnis gesetzt mit 1,046 Mio Residenz (The Second Life Economy in Q3 2011), die Linden als „aktive user“ bezeichnet, ergibt das eine Zahl von 3,87% „aktive user“ für das Ende des Jahres 2011.

Vgl. Amann, Rolf/Martens, Dirk: Synthetische Welten: Ein neues Phänomen im Web 2.0. Ergebnisse einer explorativen Grundlagenstudie am Beispiel von „Second Life“, in: Media Perspektiven, 5/2008, S. 255.

Vgl. Fulton, Scott M.: How Many Users Does Second Life Really Have? (07.05.2007), Online unter URL: <http://betanews.com/2007/05/07/how-many-users-does-second-life-really-have/> [Stand: 18.06.2012].

Vgl. Au, Wagner James: Linden Lab Reports Second Life Has 1 Million+ Monthly Users (After Changing Their Definition of SL User) (16.08.2011), Online unter URL: <http://nwn.blogs.com/nwn/2011/08/second-life-has-million-plus-users.html> [Stand: 16.08.2012].

Vgl. Linden Lab: The Second Life Economy in Q2 2011 (13.08.2011), Online unter URL: <http://community.secondlife.com/t5/Featured-News/The-Second-Life-Economy-in-Q2-2011/ba-p/1035321> [Stand: 18.06.2012].

Vgl. Linden Lab: The Second Life Economy in Q3 2011 (14.10.2012), Online unter URL: <http://community.secondlife.com/t5/Featured-News/The-Second-Life-Economy-in-Q3-2011/ba-p/1166705> [Stand: 18.06.2012].

Zu den Messgrößen, die Linden Lab verwendet siehe:

Vgl. o.A.: Linden Lab Official: Linden Lab economic metric definitions (10.10.2011), Online unter URL: http://wiki.secondlife.com/wiki/Linden_Lab_Official:Linden_Lab_economic_metric_definitions [Stand: 18.06.2012].

Dwell on it: Second Life Statistical Charts (o.E.), Online unter URL: <http://dwellonit.taterunino.net/sl-statistical-charts/> [Stand: 18.06.2012].

Second Life Grid Survey: Region Database (o.E.), Online unter URL: <http://gridsurvey.com/> [Stand: 18.06.2012].

2. Tod durch technische Probleme: „information death“ (z.B. schadhafte Festplatte, fehlende Sicherungskopien, Veralterung von Speicherformaten), d.h. die technische Voraussetzung zum Leben in virtuellen Welten sind nicht mehr gegeben.
3. Künstlicher Tod: Die stetig steigende Anzahl digitaler Information, die nicht „stirbt“ und verwaltet werden muss, erfordert eine Möglichkeit, „waste/rubbish“ von wichtigen Informationen zu trennen. Benötigt wird ein Service, das jede Information löscht, die nicht mehr benötigt wird bzw. die zur persönlichen Arbeit nicht (mehr) benötigt wird und die für andere Teilnehmer zu einer Überlast von Information führt, die keine gezielte Suche mehr ermöglicht.¹⁰⁹¹

Alle drei Aspekte betreffen vordergründig den Avatar als Repräsentant in seiner Erscheinung, sind aber ein vitales Thema für den Resident, weil es unmittelbar in sein Leben eingreift. Es impliziert persönliche, religiöse, technische und rechtliche Fragen. Für die vorliegende Arbeit ist der persönliche und religiöse Aspekt von Bedeutung. Zusammen verhandelt ergeben sie die Frage nach dem Abschied in sozial angemessener Form. Einen spielerischen Vorschlag machte die Berliner Künstlerin Susanne Berkenheger, die 2007 eine Accountleichenbewegung ins Leben gerufen hat.¹⁰⁹² Eine Petition mit dem Titel „Stoppt die visuelle Unterdrückung von Accountleichen!“ konnte zwischen August 2007 und Dezember 2008 unterschrieben werden.¹⁰⁹³ Neben einem Appell an Linden Lab, die „Leichen“ nicht „vergammeln“ zu

¹⁰⁹¹ Die Diskussion um den digitalen Tod (digital death) ist noch relativ jung und hat um das Jahr 2002 begonnen. Die damit verbundenen Fragen werden seither u.a. von einem Konsortium unterschiedlicher Forscher im Projekt DigitalDeath diskutiert. Die Zitate entstammen folgendem Paper: Pitsillides, Stacey/Katsikides, Savvas/Conreen, Martin: Digital Death, in: Poulymenakou, Angeliki/Papargyris, Anthony: IoV`09. Images of Virtuality: Conceptualizations and Applications in Everyday Life, IFIP WG9.5 „Virtuality and Society“ International Workshop, Athens, 23.-24. April 2009, S. 141, 132, 141. Online unter URL: http://issuu.com/stelios_giama/docs/iov09_proceedings [Stand: 18.06.2012].

Die Website des Projekts DigitalDeath:

Digital Death, URL: <http://homepages.gold.ac.uk/digitaldeath/> [Stand: 18.06.2012].

¹⁰⁹² Accountleichenbewegung, URL: <http://www.accountleichenbewegung.de/> [Stand: 18.06.2012].

¹⁰⁹³ Der Text der Petition: „Die Unterzeichner fordern, dass Linden Lab die Würde aller Avatare respektiert. Dazu gehört unserer Ansicht nach, dass Linden Lab keine einmal von liebender Hand erstellten Avatare in der Datenbank vergammeln lässt, wo sie sehr leicht zu sogenannten Accountleichen vermodern, welche nur noch zu Werbezwecken künstlich am Leben gehalten werden. Wir erwarten, dass Linden Lab diese unavatarische Praxis sofort unterlässt und in Second Life, also inworld, auch Avatare kurz- oder längerfristig ausgeloggtter Accounthalter in geeigneter Weise sichtbar macht (Die accountleichenbewegung.de hat einen Vorschlag dazu gemacht!) sowie alle erdenklichen Maßnahmen* ergreift, ihnen ein avatarisches Weiterleben in Würde zu ermöglichen.“
Berkenheger, Susanne: SL-Petition: Stoppt die visuelle Unterdrückung von Accountleichen! (15.08.2007), Online unter URL: <http://www.berkenheger.netzliteratur.net/sl/unterschreiben.php> [Stand: 18.06.2012].

lassen, werden Accounts zur Adoption frei gegeben und zusätzlich kann ein „Accountleichen-Solidaritäts-T-Shirt“ erworben werden. Wer damit herumläuft, „leistet eine Wahnsinnsöffentlichkeitsarbeit und sieht zudem noch super aus damit“.¹⁰⁹⁴

Bei genauer Betrachtung handelt es sich bei dieser humorvollen Aktion um eine kritische Antwort auf die Verwendung von Nutzerdaten durch die Plattformbetreiber:¹⁰⁹⁵

„Lassen Sie ihre Daten niemals allein! Das bedeutet auch: Löschen Sie keine Accounts nach der Devise 'Lieber ein Ende mit Schrecken als gar keines'. Denn: Damit löschen Sie meist nur Ihr Sorgerecht für Ihre Daten bzw. Ihre Zugangsberechtigung. Ihre Daten schmoren aber weiterhin in der Accountleichen-datenbank des Community-Betreibers. Lassen Sie Ihre Daten auch nicht einfach unbeaufsichtigt vor sich hinrotten. Die beste Lösung ist immer eine Adoption. Nichts ist sicherer, als wenn sich ein liebevoller Adoptiv- accountleichenhalter Ihrer Daten annimmt. Probieren Sie es aus!“¹⁰⁹⁶

Der Realversuch der Künstlerin, unter ihrem Alter Ego Muji Zapedzki, Accountleichenvermittlung, ihre XING- Accountleiche “Susanne Berkenheger” zu verkaufen, schlug fehl. Zwar gab es schon – nach eigenen Angaben – Interessenten, die auf Ebay Gebote abgegeben hatten, doch hat sich das „selbst gruppen-anonymisierende ‘XING-Team’“ dagegen ausgesprochen.¹⁰⁹⁷ Womit bewiesen wäre, dass Sterben in digitaler Umgebung, wie auch das fremdbestimmte Leben (via Adoption) an den Terms of Use scheitern kann.

¹⁰⁹⁴ Berkenheger, Susanne: SL-Petition: Stoppt die visuelle Unterdrückung von Accountleichen! (15.08.2007), Online unter URL: <http://www.berkenheger.netzliteratur.net/sl/unterschreiben.php> [18.06.2012].

¹⁰⁹⁵ Aus Accountleichenvermittlung Muji Zapedzki: „Nicht nur in Second life, auch in vielen anderen Webcommunities der Welt sind tagtäglich Milliarden vom Accountleichenschicksal bedroht. Bislang dachte ich ja immer: In Second Life ist es am übelsten. Da hatte ich noch nicht das Elend in anderen Communities gesehen. Accounts mit verstümmelten Namen, absurden Adressen, im Profil eine halbe Telefonnummer (weil mittendrin der Accounthalter zum Essen gerufen worden war), mit ‘1 Kontakt` oder ‘Freunde: 0` - unzählige Accounts hängen in derart desaströsem Zustand in den Communities der Welt herum. In einem Zustand zwischen Sein und Nichtsein, nicht richtig geboren, nicht richtig gestorben, führen sie ein erbarmungswürdiges Dasein, das kaum als Existenz bezeichnet werden kann. (Und dennoch werden sie aus habgierigen Beweggründen von den Community-Betreibern als vollwertige Accounts gezählt) Dabei: Hat nicht jeder einmal angelegte Account das Recht auf eine Chance, auf eine Möglichkeit sich zu entwickeln und zu wachsen, bevor er abgeschrieben wird?“ Berkenheger, Susanne: Accountleichenvermittlung Muji Zapedzki (o.E.), Online unter URL: <http://www.berkenheger.netzliteratur.net/sl/adoption.html> [Stand: 18. 06. 2012].

¹⁰⁹⁶ Berkenheger, Susanne: Accountleichenvermittlung Muji Zapedzki (o.E.), Online unter URL: <http://www.berkenheger.netzliteratur.net/sl/adoption.html> [Stand: 18. 06. 2012].

¹⁰⁹⁷ XING bekämpft Accountleichen-Adoptionsservice/Profilsperre ohne Begründung. Vgl. o.A.: XING bekämpft Accountleichen-Adoptionsservice / Profilsperre ohne Begründung (o.E.), Online unter URL: <http://t-m-a.de/xing-bekampft-accountleichen-adoptionsservice-profilsperre-ohne-begrundung.html> [Stand: 18.06.2012].

5.4.2.1 Die Marionette in der Matrix

Hofmannstahls *Das kleine Welttheater* stellt sich, nach Angaben des Autors, in die Tradition des Barock.¹⁰⁹⁸ Der Einakter ist ein Schlüsselwerk in der Interpretation von *Second Life* als seine digitale Version des *Theatrum Mundi*. Wie weiter oben festgehalten, führt uns das Stück eine Vielzahl völlig unterschiedlicher Personen vor, die als *Dramatis Personae* für die Gesamtheit der Welt, d.h. hier der Menschen, steht. Verständlicherweise meint hier gesamt nicht erschöpfend, aber die Gesellschaft mit ausgewählten Vertretern markierend.

Der erste bedeutende Hinweis findet sich bereits im Titel, der komplett heißt: *Das kleine Welttheater oder Die Glücklichen*. Es handelt von Menschen, die, unabhängig davon, was ihnen noch zustößt (Was bedeutet die Vorahnung auf das Altern für den jungen Herrn? Was wird das Mädchen noch erleben?), was sie schon erlebt haben (der Gärtner war ein König), und was sie hinter den sichtbaren Dingen erkennen (der Dichter), in ihrem Leben und mit ihrem Leben glücklich sind. Sie sind, wie Hofmannsthal festhält, unterschiedlich vom Haben getrieben, aber niemand ist „besessen von dem niedrigen Haben-wollen“.¹⁰⁹⁹

Diesen Personen hat Hofmannsthal als Bühnenanweisungen „Figuren aus dem Puppenspiel“ zu sein zugeordnet. Sie sollten aber nicht als Puppen bzw. Marionetten auftreten, sondern den Geist, das Wesen von diesen haben. Referiert wird hier auf die Abhandlung *Über das Marionettentheater* von Kleist, auf die noch eingegangen werden muss. Hofmannsthal: „Das ganze erscheint dem inneren Auge bald puppenhaft bald über die Maßen groß“.¹¹⁰⁰

Die weiteren Personen, die keine Figuren im Sinne der Marionette sind, stehen für die dunkle Seite der Existenz: Der Fremde, der Diener, der Arzt und der Wahnsinnige. Die Stimme des Bänkelsängers dient nur als Schatten für die kindliche Erwartungshaltung und verstärkt den Kontrast und damit die Position von des

¹⁰⁹⁸ Das Stück ist 1897 entstanden und spielt, da es „dem Geschmack der zwanziger Jahre des vorigen Jahrhunderts“ entsprechen soll, im Zeitalter des Barock, wenn man diese Epoche von ca. 1618 – 1750 rechnet.

Hofmannsthal, 1961, S. 71.

¹⁰⁹⁹ Hofmannsthal, 1979f, S. 635.

¹¹⁰⁰ Hofmannsthal, 1979f, S. 635.

Zur Bezeichnung der Figuren als einem Puppenspiel entnommen siehe auch das Verzeichnis der Autoren, Dramen und Quellen in: Winkler (Hrsg.), 1974, S. 243.

Mädchens, weil sie das Lied für „dumm“ hält, in einer Welt, deren Größe sie bewundert: „Wie groß ist doch die Welt! / So viele Sachen sind darin.“¹¹⁰¹

Der Arzt stellt, ganz seiner Profession, eine Diagnose. Hier für den Zustand der Welt. Seine Botschaft ist die Notwendigkeit, dass sich Leben nur in der Dualität („Zwillingsnäh“)¹¹⁰² von „Sein“ und „Übel“ ereignet und „gedacht“ werden kann.¹¹⁰³

Die Überwindung liefert im Anschluss der Wahnsinnige. Als Prinz geboren lebt er in einer Zwischenwelt, die ihm die Erkenntnis der Wirklichkeit bringt: „Traumhaftes Abbild des Wirklichen!“¹¹⁰⁴ Sein Wunsch, sich durch den Sprung in den Fluss endgültig mit dem Schönen des Scheins zu verbinden, misslingt und er ruft „heiter, mit leisem Spott“¹¹⁰⁵ Bacchus als mythologischen Schicksalsgenossen an, der als Dionysos ebenfalls wahnsinnig ist und von König Pentheus festgehalten wird. Der Prinz hat die Angst der Lebenden vor dem Tod schon überwunden. Der Tod hat über ihn keine Macht, er schreckt ihn nicht. Die diesseitige Welt berührt ihn nicht mehr, die jenseitige erahnt er, hat sie aber noch nicht erkundet. Er ist auf dem Weg dorthin.¹¹⁰⁶

Die Dramatis Personae im *Kleinen Welttheater* bilden einen Ausschnitt der Gesellschaft in Alter und Geschlecht. Die Avatare in Second Life sind ihrerseits Repräsentanten realer Personen, die in ihrer Erscheinung nicht als Kopie des Erzeugers betrachtet werden können, sondern als dessen „embodiment oder als dessen Fantasie im Virtuellen“¹¹⁰⁷. Ihre Erscheinung steht in Kombination mit einem Kommunikationsangebot, das im Einakter in Monologen abgehandelt wird. Monologe sind in Second Life unüblich, jedoch kann das Wesen der Erscheinung als monologisch gedeutet werden. Die stereotypen Avatarkreationen dienen in einem nicht vorstrukturierem Kommunikationsumfeld dazu, „aus sich selbst heraus“ Kommunikation zu betreiben. Die Erscheinung erzählt bzw. gibt Kunde darüber, wer man ist und was man denkt. Sie sind die „einzige Informationsquelle, über die Akteure (vorkommunikativ) verfügen“¹¹⁰⁸. Signifikanten sind Kleidung, Form des

¹¹⁰¹ Hofmannsthal, 1979d, S. 380.

¹¹⁰² Hofmannsthal, 1979d, S. 385.

¹¹⁰³ Hippe, ca. 1965², S. 26-27.

¹¹⁰⁴ Hofmannsthal, 1979d, S. 386.

Vgl.: Hippe, ca. 1965², S. 27-29.

¹¹⁰⁵ Hofmannsthal, 1979d, S. 387.

¹¹⁰⁶ Vgl. Hippe, ca. 1965², S. 18-29.

Vgl. Schwab, 1974, S. 39.

¹¹⁰⁷ Misoch, Sabine: Avatare als Verkörperungen im virtuellen Raum., in: Merz. Zeitschrift für Medienpädagogik, 6/2007, S. 76.

¹¹⁰⁸ Misoch, Sabine: Avatare als Verkörperungen im virtuellen Raum., in: Merz. Zeitschrift für Medienpädagogik, 6/2007, S. 80.

Körpers, Alter und Geschlecht. Nicht anders ist es bei Hofmannsthal: Die Bühnenanweisungen halten fest, was wer trägt, um sich optisch als die Figur darzustellen, die verkörpert werden soll. Die Figuren sind in keiner Weise abstoßend gekleidet oder sind durch abstoßende Körpermerkmale (z.B. fehlende Gliedmaßen, Verkrüppelungen) gekennzeichnet. Das natürliche Ebenmaß ihrer Erscheinung, das durch ihr Wesen als Marionette gekennzeichnet wird, entspricht den „Attraktivitätsprojektionen“¹¹⁰⁹ der Avatare. Das Ausmaß ihre Attraktivität steht dabei in einem messbaren Zusammenhang kommunikativer „Offenheit bzw. der Tendenz zu selbstoffenbarem Verhalten“¹¹¹⁰. Avatare sind demnach Selbstausdruck der Nutzer und Mittel zur Kommunikation und Darstellung von Bedürfnissen.

Die Glücklichen im Titel verweist auf einen Teil der auftretenden Figuren. Ihr Einssein mit der Situation begründet sich in der oben beschriebenen Dualität, die, wenn schon nicht erkannt (das Mädchen), zumindest in die eigene Gedankenwelt inkludiert wird

„Der junge Herr
[...]
Das Böse läg und dies Vorboten wären und
Erwartete mit leiser Angst das Kommende.
Nun aber ist durch einen Gruß ein solches Glück
In mich hineingekommen, daß ich früh und spät
Ein Lächeln durch die lichten Zweige schimmern seh“¹¹¹¹

Sie finden Friede und Freude in dem, was sie sind und was sie tun. In der digitalen Welt von Second Life fehlen existenzielle Bedrohungen, weshalb man von der Überwindung der Dualität von Sein und Übel sprechen kann. Im Sein inkludiert sich alles als prinzipiell machbar und die glücklichen Avatare definieren Second Life als Teil ihres eigenen Lebens und als Möglichkeit, Kreativität und Träume auszuleben.¹¹¹²

¹¹⁰⁹ Misoch, Sabine: Avatare als Verkörperungen im virtuellen Raum., in: Merz. Zeitschrift für Medienpädagogik, 6/2007, S. 80.

¹¹¹⁰ Misoch, Sabine: Avatare als Verkörperungen im virtuellen Raum., in: Merz. Zeitschrift für Medienpädagogik, 6/2007, S. 81.

¹¹¹¹ Hofmannsthal, 1979d, S. 377.

¹¹¹² Wenn es um die Bedeutung von Second Life für die Nutzer geht dominiert mit 52,2% „Spiel, Spaß, Entspannung“. Es folgen „Kommunikation, Interaktion und Freundschaft“ mit 33,5% und das „Ausleben von Kreativität und Träumen“ mit 24,6%. Als „Teil des Lebens“ bezeichnen 12,6% Second Life.
Eck, 2011, S. 281-282.

Das Staunen des Kindes über die Größe der Welt in ihrer Unüberschaubarkeit, ist eine Erfahrung, die jeder Nutzer in Second Life macht. Das Second Life Main Grid hat eine Fläche von knapp 2000 km², was einer fünffachen Fläche der Millionenstadt Wien entspricht. Darin befinden sich rund 30.000 „regions“ (Stand: Juni 2012) – siehe dazu auch Kapitel 4. Der Versuch, jede Region auch nur einmalig besuchen zu wollen, ist ein nicht bewältigbares Unterfangen. So bleibt Second Life insgesamt – weil digital vorhanden – darstellbar, aber nur in Ausschnitten persönlich vermessbar.¹¹¹³

Hier schließt die Funktion einer Welt an, in der der Schein das „Traumhafte[...] Abbild des Wirklichen“ (Der Wahnsinnige) ist. Wer Second Life erfährt, kann in die vom Wahnsinnigen erträumte/gesehene Welt unmittelbar einsteigen. Der Schein der Ahnung erlangt optische Materialisierung und permanente Abrufbarkeit. Wo der Wahnsinnige sich nach einem Aufgehen in dieser Welt sehnt („Hinab, hinein, es verlang sie alle nach mir!“), halten ihn seine Kameraden (Diener und Arzt) zurück.¹¹¹⁴ Er jedoch hat, als Lebender, den Tod schon überwunden und lebt in (s)einer Welt, die dem digitalen Metaversum gleichkommt. Die Wahrheit liegt im gottgleichen Handeln. Als Avatar wäre ihm das möglich.

Das bereits angesprochene Ebenmaß der Bewegungen soll mittels einer inneren Haltung erreicht werden, die den Marionetten zugeschrieben wird. Ihr metaphorischer Einsatz beschreibt eine fremdbestimmt handelnde Person. In der Aufklärung wird die Marionette als Gegenpol zu „Individualität und Unverwechselbarkeit“ positioniert.¹¹¹⁵ Lessing spricht sich zwar gegen den Schauspieler aus, der alle „innigsten Empfindungen beseelt“ ausdrücken kann und letztlich in seinem Sagen und Tun nur „mechanische Nachäffung“¹¹¹⁶ bietet, doch mag dieser, durch vieles Üben, mit der Zeit seine Seele dazubringen, Veränderungen in seinem Spiel zu bewirken, „die nicht bloß von unserem Willen abhängen“. Er kultiviere „Begeisterung und Gelassenheit, mit Feuer und Kälte“.¹¹¹⁷ Eine Mischung aus beiden macht den Schauspieler dann aus – sofern er weiß, wann er welche Geste einsetzen muss.

¹¹¹³ Vgl. Second Life Grid Survey - Region Database (o.E.), Online unter URL: <http://gridsurvey.com/index.php> [Stand: 20.06.2012].

¹¹¹⁴ Hofmannsthal, 1979d, S. 386, 387.

¹¹¹⁵ Nelle, 2005, S. 191.

Vgl. Nelle, 2005, S. 190-192.

¹¹¹⁶ Lessing, 1991, S. 152.

¹¹¹⁷ Lessing, 1991, S. 153.

Diese Mechanik der Wiedergabe von Gefühlen ist aber ungleich der Mechanik einer Marionette. Zusammengeführt wird innere Stimmung und perfekte Darstellung bei Denis Diderot. In *Das Paradox über den Schauspieler* expliziert er seine Ansicht, nachdem derjenige der bessere Schauspieler ist, der nicht rasend sei, sondern „die Raserei gut spielen“ kann. Empfindsamkeit beim Schauspiel ist ihm verhasst, weil sie es dem Künstler verunmöglicht, seine Darstellung immer wieder in der gleichen Qualität und Intensität zu wiederholen. Nur wer die Natur genau beobachtet, unablässig „Empfindungen beobachtet“, kann sein Spiel bewusst steuern. Im Kopf des Schauspielers muss alles „abgewogen, miteinander abgestimmt, einstudiert“ und „zurechtgelegt“ sein, dann wird sein Spiel wie „aus einem Guß“ sein. Der „erhabene Schauspieler“ zeichnet sich durch das Fehlen von Empfindsamkeit“ aus, denn die „Tränen des Schauspielers stammen aus seinem Gehirn“. Der Mensch des Schauspielers steht für Diderot erhöht auf den Schultern des Dichters, hüllt sich in eine Marionette, „deren Seele er ist“. Als Marionette bewegt er sich, dass er „jedermann erschreckt“.¹¹¹⁸

Mit dem Wechseln vom individuellen, „psychologisch ausdifferenzierten Charakter“ hin zu einer Darstellungsweise, in der allegorisches und symbolhaftes im Vordergrund stehen, kommt es in der Romantik zu einer Aufwertung der Marionette.¹¹¹⁹ Heinrich von Kleists Aufsatz *Über das Marionettentheater* ist ein in religiöse Höhen geschriebenes Gespräch zwischen zwei Personen über die Wahrnehmungsfähigkeit des Menschen. Der „Gliedermann“¹¹²⁰ habe die Gabe, gleich Gott, sich über die Schwerkraft hinwegzusetzen und der Materie zu trotzen. Er „zierte“ sich nie, weil sich die Seele naturgemäß richtig im Schwerpunkt der Bewegung findet, die „Ebenmaß, Beweglichkeit, Leichtigkeit“ in einem „höheren Grade“ findet.¹¹²¹ Sie erlaubt es der Puppe, auch „antigrav“ zu sein. Ohne der Trägheit der Materie anheim zu fallen, braucht sie, gleich einer Elfe, den Boden nur, „um ihn zu streifen“.¹¹²² Der Mensch hingegen benötigt ihn, um darauf zu ruhen. Das Verhältnis der Fingerbewegungen des Puppenspielers zur Puppe beschreibt Kleist als „ziemlich künstlich“. Und vergleicht es mit dem Verhältnis von „Zahlen zu ihren

¹¹¹⁸ Diderot, 1991, S. 158-160, 163.

¹¹¹⁹ Nelle, 2005, S. 191.

¹¹²⁰ Kleist, 2009, S. 83.

¹¹²¹ Kleist, 2009, S. 82.

¹¹²² Kleist, 2009, S. 83.

Logarithmen oder die Asymptote zur Hyperbel“.¹¹²³ Um die Grazie der Marionette zu verstehen, ist es notwendig, die Reflexion über die „organische Welt“¹¹²⁴ hinter sich zu lassen. Sie ist mit dem logischen Verstand nicht erfassbar und materialisiert sich in dem Körper, der kein Bewusstsein hat, also in der Puppe selbst, oder in dem, der unendliches Bewusstsein hat, also Gott. Wo physikalische Erkenntnis endet, kann die „Seele des Tänzers“¹¹²⁵ erfahren werden.

Dieser, reales transzendierende Ansatz, findet bei Kleist noch einen passenden Schluss, indem er darauf verweist, dass der Mensch nur dann der Marionette und ihren Fähigkeiten zum Tanz gleich käme, wenn er wieder in den Zustand der Unschuld, also vor dem Sündenfall, treten würde. Dass das nicht möglich ist, versteht sich von selbst, wäre es doch „das letzte Kapitel von der Geschichte der Welt“.¹¹²⁶

In der Folge beschäftigt sich der Symbolist Maurice Maeterlinck mit der Marionette, um mit ihr „das universale Wesen des Menschen“¹¹²⁷ darzustellen. Von besonderer Bedeutung wird die Marionette aber in der Arbeit Edward Gordon Craigs. Er stilisiert sie zur „über-marionette“¹¹²⁸, zu einem Gott, der das Theater erneuern soll.

Craigs Kunstverständnis ist der Erklärungsschlüssel zur Gedankenwelt dieses bedeutenden Vertreters des Symbolismus. Das Regelwerk, das ihn an der Malerei und der bildenden Kunst faszinierte, wollte er auch am Theater umsetzen: einfache Formen, Linien und Reduktion: „Ich will ihnen jetzt sagen, aus welchem material ein künstler des theaters der zukunft seine meisterwerke schaffen wird. Und zwar aus **bewegung, szenengestaltung** und **stimme**. Ist das nicht einfach?“¹¹²⁹

Am Theater sollte der Regisseur uneingeschränkte Macht haben und der Schauspieler habe sich dessen Anordnungen zu unterwerfen. Da der Schauspieler als Mensch aber Stimmungen unterworfen ist, hat er zugunsten einer Marionette seinen Platz zu räumen, die alle Voraussetzungen erfüllt, um ein perfektes Kunstwerk entstehen zu lassen. Ein Kunstwerk, das durch Berechnung entsteht, weil die Natur alleine nicht ausreicht. Der Mensch ist Teil dieser Natur und er lebt im Zeitalter „nach dem sündenfall“¹¹³⁰. Auch er referiert auf die in diesem Kontext schon

¹¹²³ Kleist, 2009, S. 81.

¹¹²⁴ Kleist, 2009, S. 86.

¹¹²⁵ Kleist, 2009, S. 80.

¹¹²⁶ Kleist, 2009, S. 87.

¹¹²⁷ Nelle, 2005, S. 191.

¹¹²⁸ Craig, 1969, S. 66.

¹¹²⁹ Craig, 1969, S. 126.

¹¹³⁰ Craig, 1969, S. 47.

öfter genannte Vertreibung aus dem Paradies, um den Schluss zu ziehen, dass die gebrochene Einheit mit dem Göttlichen dazu führt, dass er, der Mensch, „nicht länger vortreten und verkünden kann, seine person sei das vollkommene und angemessene medium, um den vollkommenen gedanken auszudrücken“¹¹³¹. Craig versucht nun planvoll in seinem Theater, angelehnt an den Regeln der Malerei, die „geistige essenz“¹¹³² darzustellen. Die Konsequenz ist auf Bühnenrealismus zu verzichten und, konsequent weitergedacht, auf Schauspieler, weil „an denen die schwachheit und das zittern des fleisches sichtbar sind“. Den Platz des Schauspielers übernimmt die „unbelebte Figur – wir nennen sie die über-marionette“. Sie ist für ihn keine Puppe sondern „ein abkömmling der sternbilder“, ein Art Gott. Er polemisiert gegen die zeitgenössische Verwendung der Puppe, die sie zu „erbärmlichen komödianten“ gemacht haben.¹¹³³ Er beruft sich auf einen Reisenden, der 800 v. Chr. Ägypten besuchte und der in einem „haus der visionen“ eine Königin sah, die auf ihrem Grab sitzend, rhythmische Bewegungen vollzog, die gleitend und in Ruhe vollzogen wurden. Die innere Erregung nur andeutend war sie die „offenbarung der kunst“, eine „kunst des zeigens und verhüllens“.¹¹³⁴ Die Marionette, so hofft er, solle ebenfalls diese „edle künstlichkeit“ wieder hervorbringen und dabei über das Leben hinaustreten, in die „über-marionette“. Der Mensch ist für sie kein Vorbild mehr, als göttliches Ebenbild wird ihr Körper in trance „sich in schönheit hüllen“ und damit dem „tode ähnlich“ sein, dabei „lebendigen geist ausstrahlen“.¹¹³⁵ Das Theater des Edward Gordon Craig möchte an einen Kult anschließen, der in Asien beheimatet war. Die Marionette lebte dort in einem „riesigen Palast“ und nahm am Fest „zum lobpreis der schöpfung“ als göttliche Figur teil.¹¹³⁶ Craig will sie zurück ins Theater holen in der Annahme, dass die Menschen sie durch ihren Anblick lieben werden. Das kann die Freude an Zeremonien wecken und die Menschen werden die Schöpfung feiern („jubelnd das dasein besingen“)¹¹³⁷. Die religiöse Durchdringung

¹¹³¹ Craig, 1969, S. 47.

¹¹³² Craig, 1969, S. 55.

¹¹³³ Craig, 1969, S. 66.

¹¹³⁴ Craig, 1969, S. 67.

¹¹³⁵ Craig, 1969, S. 67.

¹¹³⁶ Craig, 1969, S. 72.

¹¹³⁷ Craig, 1969, S. 73.

Vgl. Nelle, 2005, S. 191-192.

Der visionäre Ansatz Craigs drängt die Frage nach der Umsetzung bzw. Umsetzbarkeit auf. Die Oper Dido und Äneas (1900) war ein Versuch, besonders aber die Hamlet-Inszenierung in Moskau (1912) wurde zu einem international beachteten Ereignis. Dass er sich anschließend zurückzog lag an den Kompromissen die er machen musste, weil weder Technik noch Ensemble seinen Ansprüchen genügen konnten. Peter Brook, der Craig im Jahr 1956 traf, schreibt über ihn, dass nicht die Undurchführbarkeit seiner Vorstellungen ihn von weiteren Inszenierungen abhielten, sondern er „den

seiner Ideen für das Theater der Zukunft zeigt sich im steten Beisein des Todes, dem beim Fest der Schöpfung ebenfalls gehuldigt wird. Ein holistischer Ansatz, der Theater als rituelles Ereignis sieht, das Deutung und Richtung fürs Leben verspricht.

Die Frage nach der Marionette als Schauspieler legt eine direkte Verbindung zu Second Life und fragt auch nach der Negation des Individuums.

Die Fremdbestimmtheit bei Platon trifft auf den Avatar zu. Sein Erscheinen ist nur durch den Resident machbar – wenn davon abgesehen wird, dass es Bots gibt, also Figuren, die wie Avatare aussehen, aber von jeder individuellen Spielweise unterschiedene Erscheinungen sind. Das Ebenmaß in der Bewegung, wie von Lessing und Diderot gefordert, kann beim Avatar hergestellt werden. Ist sein Gang in der Standardkonfiguration noch hölzern, kann er mittels Animation Overrides abgerundet, fließend, leicht in der Erscheinung gemacht werden. Zusätzlich sind menschliche Gesten (z.B. ja, nein, lachen, klatschen, verbeugen) standardmäßig nutzbar. Eine Parallele gibt es auch in der Nutzungsfähigkeit der Gesten in Kombination mit Sprache und/oder Gesang. Im Marionettentheater ist der Puppenspieler für die Bewegungen seiner Puppe unter ihm zuständig, Sprache oder Gesang werden (meist) eingespielt. Die Arbeitsteilung trifft auch den Avatar, denn sich unterhalten und gleichzeitig Gesten einsetzen ist fast nicht möglich. Die Lösung liegt in einer Umkehrung der Situation der Marionetten: Die Bewegung wird durch Skripts erzeugt (z.B. Tanzen, Springen, Lachen) und der Resident konzentriert sich auf den Chat.

Die angesprochene innere Haltung entspricht dem Wunsch des Residents, die Erscheinung so wenig mechanisch – also so natürlich wie möglich - zu machen. Der Art des Ganges sind keine Grenzen gesetzt. Skripts erlauben ein Gehen, das einem Schweben gleich kommt. Kleists sich „antigrav“ bewegend Marionette braucht sich in Second Life vor keiner Schwerkraft zu fürchten. Der Boden kann auch berührt werden „um ihn zu *streifen*“.¹¹³⁸ Das Aushebeln physikalischer Gesetze, dass humanoide Wesen, wie die Marionette und der Avatar, fliegen können, ist in beiden

Kompromiß mit der Praxis ablehnte“. Seine Überlegungen blieben aber Gegenstand intensiver Diskussion mit bedeutenden Vertretern des Theaters der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts wie Tairow, Marinetti, Yeats, Maeterlink.

Brook, 1989, S. 39.

Vgl. Brauneck, 1991, S. 78-83.

Vgl. Kindermann, 1970, S. 450.

¹¹³⁸ Kleist, 2009, S. 83.

Spielsphären, dem Marionettentheater wie in Second Life möglich. Die Seele, von der Kleist spricht, die sich in dieser Fähigkeit ausdrückt, verweist auf die Göttlichkeit. Nur ein Gott kann die Trägheit der Materie überwinden und der Avatar ist schon durch seinen Namen als göttliches Wesen definiert.

Der Verweis auf das Göttliche in der Marionette und die Unmöglichkeit des Menschen, oder besser die schwer zu bewältigende Aufgabe, diese Göttlichkeit zu verstehen geschweige denn zu kopieren, findet sich analog bei Kleist und Craig. Beide betrachten die mythologischen Ereignisse im Paradies, um auf das Wesen der Marionette, und „über-marionette“ zu kommen. Sollte der Schritt gelingen, wäre es für Kleist bereits „das letzte Kapitel von der Geschichte der Welt“, ¹¹³⁹ also der Re-Vergöttlichung des Menschen. Das gefallene Wesen wird wieder zum Abbild. Craig nimmt ebenfalls den Sündenfall als gegeben hin und möchte den Menschen mittels der Marionette wieder auf die Höhe vor dem Sündenfall bringen durch den Kult um die Marionette. Einfachheit im Ausdruck, Reduktion bis Negation von Text und hin zur Bewegung. Second Life als Lebensumfeld vor dem Verzehr des Apfels vom Baum der Erkenntnis ist ein verlockendes Bild, das zutreffen kann. Die verbundene Herrlichkeit in der Bibel betont die Sorglosigkeit, mit der der Mensch im göttlichen Hain leben konnte. Für alles war gesorgt, alles gab es im Übermaß. Nur der Verstoß gegen göttliches Recht war untersagt. Hier geht Second Life einen Schritt weiter. Gleich ist: Wer gegen die Terms of use verstößt, wird darauf hingewiesen, was bei entsprechender Schwere des Verstoßes, bis zur Vertreibung aus dem Paradies gehen kann. Der Resident – und hier wird die göttliche Macht von Linden Lab zurückgedrängt und der Resident schickt sich selbst an, göttliches Recht zu verfassen – kann durch den Kauf eines Grundstücks sein eigenes göttliches Reich, mit seinen Glaubensregeln errichten. Auf diesem Grundstück kann er machen, was er will. ¹¹⁴⁰ Die Marionette Avatar lebt selbst als Gott und ist nur mehr von den eigenen Wünschen und Trieben abhängig. Das Material, nach dem Craig gesucht hat, um Marionetten mit universalen Möglichkeiten auszustatten, ist gefunden, es konstituiert sich im digitalen Raum von Second Life.

¹¹³⁹ Kleist, 2009, S. 87.

¹¹⁴⁰ Er unterliegt zwar (theoretisch) auf seinem Territorium auch den allgemein gültigen Regeln, kann jedoch wesentlich freier agieren und de facto machen was er will solange er keinen Nachbarn damit stört.

Craig fordert Einfachheit in allen Belangen des Spiels und der Bewegung. Ein Blick hinter die Kulisse einer Marionettenbühne zeigt Einfachheit in einem hochkomplexen Spiel der Finger. Gretl Aicher, die künstlerische Leiterin des Salzburger Marionettentheaters, spielt mit „9 Fäden und 3 Drähten“ in den Händen, die „so wenig wie möglich sind“ und dabei „mit das Geheimnis für die Bewegungen“ ausmachen. Die Bewegung bringt Leben in die Puppe und muss als Technik gelernt werden. Erst wenn sie verinnerlicht wurde, kann der Puppenspieler in die Rolle hineingehen. Wer darüber nachdenkt, wie er sich bewegen soll, lebt nicht als autonomes Wesen, sondern bleibt eine Figur am Faden. Mit dem Avatar in Second Life verhält es sich nicht anders. Die Auseinandersetzung mit der Steuerung ist am Beginn von unerlässlicher Bedeutung. So bleiben Avatar wie Marionette „am Leben“. Aicher spricht hier vom „Atem“, der sich durch die Gedanken des Spielers auf die Puppe überträgt.¹¹⁴¹ Voraus geht dem der mentale Vorgang des Rollendenkens, nicht im Moment der Handlung, sondern im Voraus. Der Avatar ist hier im Vorteil. Zwar ist es für den Resident von Vorteil vorausschauend zu agieren, tut er das jedoch nicht, ist damit keine Aufführung gestört, die im Marionettentheater das Ziel der Aktivitäteten ist.

Jedoch sind Ausdrucksmöglichkeiten, die eine „anonyme Idealgestalt“ wie die Marionette in der Bewegung hat, dem Avatar meist verwehrt. Im Fingerspiel der Puppenspieler gibt es „so kleine Bewegungen“ die das Auge des Beobachters kaum wahrnehmen kann.¹¹⁴² Dagegen wirken die Avatare in ihren digitalen Bewegungen weit weniger sensibel und vor allem nicht individuell. Das Spiel ist aber in beiden Fällen vor allem Freude, weil sowohl bei/mit Marionetten wie auch bei/mit Avataren. Für Marionetten formuliert Aicher: Sie seien „geliebte, lebendige Wesen, in die man sich mit allen Kräften und Gedanken versenken kann, eins werden mit ihnen, mit ihrem Ausdruck, mit ihrer Bewegung“.¹¹⁴³ Die fehlende Mimik stört dabei nicht, denn es geht bei den Marionetten darum, „des Archetypischen gewahr zu werden“ und nicht

¹¹⁴¹ Einen Einblick in die Arbeit des Puppenspielers im Marionettentheater hat der Verfasser dieser Arbeit durch einen Besuch hinter den Kulissen im Marionettentheater im Schloss Schönbrunn gewonnen. Einen sehr detaillierten gewährt die Dokumentation *Mozart am Faden. Hinter den Kulissen des Salzburger Marionettentheaters* von Georg Wübbolt. Die Zitate von Gretl Aicher sind dieser Dokumentation entnommen, sowie dem Kommentar zur Oper *Die Zauberflöte* auf der gleichnamigen DVD.

Wübbolt, Georg: *Mozart am Faden. Hinter den Kulissen des Salzburger Marionettentheaters*, eine Produktion von ZDF und 3sat, in: Wolfgang Amadeus Mozart: *Die Zauberflöte* mit dem Salzburger Marionettentheater, am@do DVD-classics, 1994/2001.

¹¹⁴² Aicher zitiert nach Wübbolt, Georg: *Mozart am Faden*, 1994/2001.

¹¹⁴³ Aicher zitiert nach Wübbolt, Georg: *Mozart am Faden*, 1994/2001.

um die Individualität des Menschen.¹¹⁴⁴ Den Avataren fehlt derartige Individualität bis zu einem gewissen Grad. Zwar lässt sich der digitale Körper in jede vorstellbare Form bringen und er wird auf diese Weise individuell und unterscheidbar, jedoch bleiben die gewählten Formen meist, wie Misoich nachgewiesen hat, in stereotyper Geschlechterreinszenierungen gefangen - die Mimik nicht inkludiert, weil diese nicht veränderbar ist. Was individuell bleibt ist jedoch der sich manifestierende Geist des Spielers.

Marionetten bleiben „so edel – und so jung“ (Aicher), dem Avatar ist Altern nicht vorgegeben und sein Aussehen entspricht in knapp 87% der Fälle der Altersklasse der 20 bis 39jährigen (Eck). Was – als idealisierte Darstellung – Identifikation erlaubt. Im Le Figaro stand über das Salzburger Marionettentheater zu lesen: „In dieser Welt der Kunstfertigkeit und Illusion gibt es keine Hemmungen: die Identifikation ist total“ und um „die Frage zu stellen, auf welcher Seite denn nun die Wirklichkeit ist“ (Mermet).¹¹⁴⁵

Der Resident, der seinem Avatar schöne Kleidungsstücke selbst macht oder kauft, ihm eine schöne Frisur und eine – der gewählten Rolle – passende Erscheinung gibt, unterscheidet sich nur durch das verwendete Material vom Puppenspieler. Im Wesen machen beide das gleiche: Sie agieren „pantomimisch komödiantisch“,¹¹⁴⁶ wie ernst die Rolle auch sein mag, die man gibt, denn sowohl der Puppenspieler wie auch der Resident sind nicht persönlich auf der Bühne und können nur durch ihre Puppe kommunizieren.

Die Marionette ist Signifikant des Spiels als Spiel. Sie kann nicht aus sich heraus agieren, sondern ist vom Menschen dahinter/darüber/darunter abhängig. Demnach kann der Marionette nur durch kultische Setzung unabhängiges Leben zugeordnet werden. Auch hier schafft Second Life eine Möglichkeit, jenseits der Religion für selbständiges Leben bzw. Bewegen zu ermöglichen.

Ein einfach erlebbares Beispiel sind die schon mehrfach erwähnten Skripts, die Avatare Bewegungen/Animation aller Art ausführen lassen: Das können Posen sein, aber auch Bewegungsabläufe. Augenfällig und besonders häufig kommen sie mittels

¹¹⁴⁴ Leonhardt, 1988, S. 153.

¹¹⁴⁵ Aicher zitiert nach Wübbolt, Georg: Mozart am Faden, 1994/2001. Eck, 2011, S. 245.

Mermet, 1988, S. 151-152.

¹¹⁴⁶ Aicher zitiert nach Wübbolt, Georg: Mozart am Faden, 1994/2001. Vgl. Kraus, 1988, S. 76-84.

Poseballs zum Einsatz. Ein Klick mit der rechten Maustaste darauf öffnet ein Kontextmenü, und mit einem variablen Befehl (z.B. sit, dance) wird der Avatar animiert. Der Resident kann sich zurücklehnen und seiner Marionette beim Tanzen zusehen und hat Zeit, sich im Chat mit anderen zu unterhalten.

5.4.2.2 Spielen lassen - gespielt werden

Das Spiel im Spiel wird zur Theatersituation, sobald der Resident seine Kontrolle über den Avatar komplett abgibt. Dafür ist das New Synthetic Theatre (NST) in Second Life ein gutes Beispiel. Das NST bietet an, den Avatar Theater spielen zu lassen in einer automatisch ablaufenden Geschichte. In ihrer ersten Produktion mit dem Titel *Ninety Nine Percent*, ein "musical piece" in der Eigendefinition, wird der Avatar in den Weltzusammenhang von Wirtschaft und Leben geworfen. Den Beginn macht ein Reisfeld, in das er gestellt wird, um ihn herum eine spartanisch dargestellte asiatische Landschaft mit einigen Reisbauern, die, im Wasser stehend, ihrer Arbeit nachgehen. Die anfänglich beruhigende Musik nimmt an Dynamik zu und eine überdimensionale Sonne tritt ins Bild, um das Geschehen zu beherrschen. Es folgt ein Teleport nach London, wo man mitten in eine Demonstration gegen die Dominanz der Börsen katapultiert wird. Mit Protestschildern in der Hand geht es gegen die Machenschaften in der Londoner City. Ein Sprung in ein US-Brookerhaus befördert den Avatar in eine Szene, wie sie aus Filmen wie *Wall Street* oder *Der große Crash - Margin Call* bekannt ist. Manager des Hauses freuen sich über gelungene Geschäfte, während auf einem anderen Teil der Szenerie debattiert und gehandelt wird und Zahlen auf einem Laufband, gleich einer Anzeige im Tradingroom, am Betrachter vorbeiziehen. In einem Jet geht es zurück nach London. Die Szene wird intensiver, den Demonstranten stellt sich nun die Polizei entgegen, aus dem Begehren für eine gerechtere Welt, wird ein Kampf um sie. Das Ende bleibt offen. Ein Zurück wird ausgeschlossen durch Campingzelte der Protestanten an der Themse mit London im Hintergrund und eingblendeten Texten zu Armut und Maßnahmen dagegen.

Die knapp zehnminütige Reise thematisiert den Slogan im Titel und die Inhalte der Occupy-Wall-Street-Bewegung in der Show. Fragen nach der Verteilung von Vermögen und der Macht einer sehr kleinen, vermögenden Gruppe von Menschen

über den Rest der Welt. Als dramaturgisches Mittel wird die Theatralisierung des Avatars eingesetzt. Ein sehr starkes Mittel, weil die Identifikation mit dem Avatar von 51,2% aller Second Life Nutzer als ein Teil des Selbst bezeichnet wird. NST nennt die Show eine „virtual performance“, in der neben dem Avatar alle anderen Figuren als zweidimensionale Scherenschnitte auftreten, was den Spiel im Spiel Charakter verstärkt. Die gezeigten Landschaften sind ebenso nur zweidimensional und finden sich, ähnlich der barocken Kulissenbühne, gestaffelt im Raum, um Tiefe zu vermitteln. Den optischen Abschluss bildet jeweils ein dem Diorama nachempfundenen Arrangement bestehend aus unterschiedlichen Bildern. Besonders reizvoll ist die dargestellte Tiefe in Verbindung mit dem 3D-Effekt. Der Raum kann und wird betreten und man bewegt sich an den zweidimensionalen Personen(gruppen) vorbei.

Als Texturen finden reale Bilder Verwendung. Diese werden in den Szenen in London bewusst ungenau dimensioniert und positioniert dargestellt. Die Welt gerät hier, wo sich der Protest artikuliert, aus den Fugen. Klare Linien sind nur mehr dazu da, die Divergenz von Sein und Schein des Dargestellten hervortreten zu lassen. Die mit Schildern und Schlagstöcken ausgestattete Polizei passt in diese Szenerie in Collage-Technik. Sie schiebt sich wie eine Kulisse aus beweglichen Teilen auf den Betrachter zu. Der Vereinzelte im Protest mit versprengten anderen stellt sich gegen die massiv anrückenden und mit Nebelgranaten arbeitenden Polizisten, die ein gewaltvolles Fundament der Mächtigen darstellen.

Während der Show kann der Avatar nur eingeschränkt selbst gelenkt werden. Ein Lenken ist hier auch nicht erforderlich und es soll auch nicht eingegriffen werden. Sinn der Show ist das Sich-spielen-Lassen, das Gespielt-werden. Eine ganz besondere Variante vom Spiel im Spiel.¹¹⁴⁷

Das Spiel im Spiel stellt hier augenfällig eine Doppelung dar. Denn sobald mit Puppen gespielt wird, die Rolle des Lenkers der Puppen als notwendig vorausgesetzt werden kann, ist das Spiel nur als Spiel im Spiel annehmbar. Wird der Avatar nun seinem Lenker abgenommen, wie beim Einsatz eines Poseballs oder im New Synthetic Theatre, kommt es zu einer Doppelung des Effekts: das Spiel im Spiel

¹¹⁴⁷ Vgl. New Synthetic Theatre. The Official Web site for NST (o.E.), Online unter URL:

<https://sites.google.com/site/newsynthetictheatre/> [Stand: 22.06.2012].

New Synthetic Theatre in Second Life: ZoHa Island E 91,228,22 / Tickets: ZoHa Islands E/74/217/21 Vgl. OccupyWallStreet, The revolution continues worldwide!, URL: <http://occupywallst.org/> [Stand: 22.06.2012].

Vgl. We are the 99 Percent, URL: <http://wearethe99percent.tumblr.com/> [Stand: 22.06.2012].

Vgl. Eck, 2011, S. 227-228.

wird gespielt. Diese Mehrdimensionalität bringt die paradoxe Situation zustande, dass sich der Lenker einerseits wieder in der Rolle des unbeteiligten Zuschauers findet und andererseits als handelnder Avatar – ohne selbst einschreiten zu können.

5.4.2.3 Umkehrung des Göttergerichts

Bertolt Brecht kehrt das Calderónsche Göttergericht um und lässt die Götter durch irdische Instanzen/Mächte austauschen: die Partei in *Die Maßnahme* und die Wirtschaft in *Die heilige Johanna der Schlachthöfe*.

5.4.2.3.1 Gott ist eine selbstverwaltete Einheit

Im Götterhimmel von Second Life gibt es, so wurde bislang festgehalten, die oberste Instanz Linden Lab, den persönlichen Gott namens Avatar und eine Instanz dazwischen, die Landbesitzer, die auf ihrem Grund Zutritts- und Verhaltensregeln vorgeben können.

Die göttliche Instanz, die über Recht und Unrecht entscheidet, ist in *Die Maßnahme* die Partei. Sie berät sich mit ihren Gesandten, den Agitatoren, und ist in der Position in ihrem Bereich die leitende Macht zu sein. Im Analogieschluss gibt es in Second Life ebenfalls eine derartige Instanz, die sich selbstverwaltend anschickt, ähnlich dem Landbesitzer, aber weitreichender in der Macht, gottgleich faktensetzend zu agieren: die selbstverwaltete Gemeinschaft. Als Beispiel dafür sei das Projekt der Confederation Of Democratic Simulators (CDS) genannt, ein Zusammenschluss von unabhängigen, selbstverwalteten Gemeinschaften, die 2004 unter dem Namen Neualtenburg (auch Neu Altenburg) gegründet wurde.

An Neualtenburg war auch Linden Lab (als Initiatoren werden Haney, aber auch Robin Linden genannt) beteiligt. Neualtenburg, der Name, der an eine deutsche Stadt erinnert, war Programm für den dort vorherrschenden Baustil, der eine Mischung aus mittelalterlicher Bauweise (Fachwerkhäuser) und Elementen moderner Architektur ist. Das Leben erhielt, ausgestattet mit Versatzstücken bayrischer Folklore (Dirndl, Bayrische Polizeiuniformen aus dem 19. Jahrhundert, Rombenmotiv der bayrischen Flagge als Schmuck) und typischem bayrischem Brauchtum

(Oktoberfest, bayrisches Bier) ein sehr einprägsames Erscheinungsbild. Parteien und Handwerksgilden bestimmten das öffentliche Leben. Drei Parteien bemühten sich in freien und öffentlichen Wahlen um die Sitze in der Representative Assembly (RA): Social Democratic Faction (SDF, die älteste Partei in Second Life, Gegründet: 14. August 2004), Moderate People's Party (MPP) und die Democratic Pragmatist Union (DPU). Die Handwerker bemühten sich ihrerseits um das Erscheinungsbild der Stadt und die Ausbildung neuer Mitbürger.

Mit der Veröffentlichung der Neualtenburg Constitution am 25. Dezember 2004 wurde die Basis geschaffen für die ersten Wahlen am 9. Jänner 2005. Der erste selbstverwaltete Staat war damit gegründet, der ethisch korrekt wirtschaften wollte, jedem Bürger einen fairen Teil am Land ermöglichen sollte und sich so von den in Second Life üblichen Landbesitzern (Land Lords) unterschied, die Land günstig kaufen, adaptieren und mit (großem) Gewinn weiterverkaufen oder weitervermieten. Neualtenburg war eine „real-life nonprofit land cooperative“, wie es Ulrika Zugzwang formulierte.

Diskussionen und innere Spannungen zwischen den Gründerinnen Ulrika Zugzwang und Kendra Bancroft sowie den Bewohnern von Neualtenburg um eine mögliche Neubenennung, rechtliche Streitigkeiten über die Urheberschaft des Namens und die Verlegung an einen anderen Ort führten zum Abgang von Zugzwang im Jänner 2006 und zum Split in zwei Gruppen im Juni 2006. Während Linden sich aus dem Projekt verabschiedete, kam es zur Gründung der Nachfolgegemeinschaften Neufreistadt und Port Neualtenburg (Kendra Bancroft). Die treibende Kraft hinter der Neubenennung war Jack Linden, der als „*deus ex machinima*“ (Au) und mit der Kraft Lindens die Namensänderungen durchführte.¹¹⁴⁸

¹¹⁴⁸ Vgl. o.V.: Second Life Wikia: Neualtenburg (o.E.), Online unter URL:

<http://secondlife.wikia.com/wiki/Category:Neualtenburg> [Stand: 26.06.2012].

Vgl. o.V.: Second Life Wikia: Neualtenburg (o.E.), Online unter URL:

<http://secondlife.wikia.com/wiki/Neualtenburg> [Stand: 26.06.2012].

Vgl. o.V.: Second Life Wikia: Democratic Republic of Neualtenburg (o.E.), Online unter URL:

http://secondlife.wikia.com/wiki/Democratic_Republic_of_Neualtenburg [Stand: 26.06.2012].

Vgl. o.V.: Second Life Wikia: Kendra Bancroft (o.E.), Online unter URL:

http://secondlife.wikia.com/wiki/Kendra_Bancroft [Stand: 26.06.2012].

Vgl. o.V.: Second Life Wikia: Ulrika Zugzwang (o.E.), Online unter URL:

http://secondlife.wikia.com/wiki/Ulrika_Zugzwang [Stand: 26.06.2012].

Vgl. o.V.: Second Life Forums Archive: Neualtenburg Constitution Wiki (10.06.2004), Online unter URL: <http://forums-archive.secondlife.com/103/90/28557/1.html> [Stand: 26.06.2012].

Vgl. o.V.: Second Life Wikia: Social Democratic Faction (SDF) (o.E.), Online unter URL:

http://secondlife.wikia.com/wiki/Social_Democratic_Faction [Stand: 26.06.2012].

Zitat Ulrike Zugzwang in:

Au, Wagner James: Trademarking Utopia (18.09.2006), Online unter URL:

http://nwn.blogs.com/nwn/2006/09/trademarking_ut.html [Stand: 26.06.2012].

Die Erfahrung mit ausgeübter Macht, die Zugzwang erlebte, findet sich in *Die Maßnahme* wieder: Solange die gesteckten Ziele erreicht werden, gibt es keine Probleme bei der Zusammenarbeit zwischen Leitung, Mitarbeitern und der alles entscheidenden Instanz (die die Leitung sein kann, aber nicht muss). Sobald es Divergenzen bei den Zielen und den Wegen, diese zu erreichen, gibt, setzt der Prozess der gemeinsamen Entscheidungsfindung aus und es hat der die Macht, der die Mittel zur Durchsetzung seiner Interessen hat.

Brecht schreibt im Zusammenhang mit seinem Lehrstück *Die Maßnahme*, dass es ein Stück sei, das kein Publikum benötige, und doch wurde es noch im Entstehungsjahr 1930 mit der Musik von Hanns Eisler uraufgeführt. Der ursprüngliche Grund für die Aufführungsverweigerung war der intendierte Lerneffekt, eine Art „Selbstdisziplinierung“ (Karasek), der sich nur auf die Darsteller und den Kontrollchor bezieht. Es geht um eine „kollektive Kunstausübung“ (Brecht zitiert nach Ewen), die für sich selbst da ist. Die Gemeinschaft in Neualtenburg war für sich selbst da und wollte durch die eigene Arbeit lernen und ein „kollektives Bewußtsein“ (Brecht zitiert nach Ewen) entwickeln. Scheitern war nicht beabsichtigt, aber möglich: wie der junge Genosse und wie Ulrika Zugzwang.¹¹⁴⁹

Die Confederation Of Democratic Simulators, die Nachfolger von Neualtenburg, sind eine Gemeinschaft, die die Idee der Selbstverwaltung durch die Bürger weiterlebt. Sie besteht aus fünf Regionen: Neufreistadt, Colonia Nova, Alpine Meadows, Monastery und Locus Amoenus. Die thematische Ausrichtung auf deutsche/bayrische Kultur wurde durch römische und alpine erweitert. Die einzelnen Regionen kann man als Themenregionen bezeichnen: Neufreistadt (Bayrische Architektur und Kultur stehen im Mittelpunkt; ist der unmittelbare Nachfolger von Neualtenberg), Colonia Nova und Locus Amoenus (römische Architektur und Kultur)

Vgl. Confederation Of Democratic Simulators, A real Community in a Virtual World (2011), URL: <http://portal.slcds.info> [Stand: 26.06.2012].

¹¹⁴⁹ Ewen, 1973, S. 217-218.

Hellmuth Karasek spricht im Zusammenhang mit dem Stück von der „Selbstdisziplinierung“ Brechts gegenüber der Kommunistischen Partei. Diese „Selbstdisziplinierung“ lässt sich auch auf die Gesamtheit der Dramatis Personae umlegen, die sich in das Schema oben-unten pressen lassen. Wobei der Kontrollchor wie die Agitatoren als eins angesehen werden können, weil letztere von Beginn an das Urteil, wie immer es ausfallen sollte, anerkennen.

Karasek, 1978, S. 71-72, 77.

Vgl. Brecht, 1967d, S. 1029-1035 (speziell S. 1034-1035).

und Alpine Meadow, sowie Monastery (Natursteinbauten im Architekturmix in bergiger, aber nicht alpiner Gegend, gering besiedelt).

Gleichgeblieben ist das Selbstverständnis, explizit kein Rollenspiel sein zu wollen, vielmehr eine „Real Community in a Virtual World“. Eine Gesellschaft, die kein Schaufensterpuppendasein führt, sondern ihre Idee lebt und dafür kein Publikum benötigt, sondern Teilnehmer. Ähnlich wie bei Brecht: Die Einübung politischer und gesellschaftlicher Möglichkeiten durch das Lehrstück benötigt kein Publikum, weil die Belehrung für den Handelnden bestimmt ist.¹¹⁵⁰

5.4.2.3.2 Wirtschaft = Gott

Brecht lässt im Lehrstück handeln und holt an anderer Stelle die Götter zurück auf die Erde, um über sie Gericht zu sitzen. In *Der gute Mensch von Sezuan* müssen die Götter ihre Machtlosigkeit erkennen und vor allem ihre Schwäche zur Einflussnahme. In die Wirtschaft können sie sich nicht einmischen und wenn sie gezwungen sind, dem Menschen für eine Schlafstelle Geld zu zahlen, wissen sie nicht recht, wie sie das „oben“ vertreten können. Mag Gott im Himmel – also „oben“ – noch Macht haben, auf der Erde hat er sie nicht mehr. Sein irdisches Ebenbild heißt Wirtschaft.¹¹⁵¹

¹¹⁵⁰ Vgl. Confederation Of Democratic Simulators, A real Community in a Virtual World (2011), URL: <http://portal.slcds.info> [Stand: 26.06.2012].

Vgl. Neufreistadt, URL: <http://maps.secondlife.com/secondlife/Neufreistadt/159/182/173> [Stand: 26.06.2012].

Vgl. Colonia Nova, URL: <http://maps.secondlife.com/secondlife/Colonia%20Nova/64/202/43> [Stand: 26.06.2012].

Vgl.: Locus Amoenus, URL: <http://maps.secondlife.com/secondlife/Locus%20Amoenus/189/203/37> [Stand: 26.06.2012].

Vgl.: Alpine Meadow: <http://maps.secondlife.com/secondlife/Alpine%20Meadow/139/221/40> [Stand: 26.06.2012].

Vgl.: Monastery, URL: <http://maps.secondlife.com/secondlife/Monastery/249/157/90> [Stand: 26.06.2012].

¹¹⁵¹ Über die Ankunft „drei der höchsten Götter“ in Sezuan, soll die Stadt angeblich „seit Jahren“ sprechen. Die Quartiersuche gestaltet sich, trotz der Hilfe des Wasserträgers Wang, schwierig, weil die Menschen von der Ankunft nichts wissen und ihnen auch die Götter suspekt sind: „Wie soll ich wissen, was deine Götter für Götter sind?“ und „Das müssen schöne Gauner sein, die du da wo unterbringen willst“. Die Götter resignieren: „Dieses Sezuan können wir auch streichen.“ Nicht zuletzt, weil auch ihre Macht limitiert ist. Die für das Wohl der Menschen notwendige Wirtschaftskraft können sie nicht beeinflussen („In das Wirtschaftliche können wir uns nicht einmischen“). Zuguterletzt kommen sie mit ihrer eigenen Position im Kosmos in Konflikt und bezahlen wie die Menschen für ihre Unterkunft, auch wenn sie das „oben nicht verantworten“ können. Brecht, 1967e, S. 1492-1493, 1498.

Die heilige Johanna der Schlachthöfe zeigt exemplarisch den menschlichen Glauben an das Heilsversprechen kapitalistischen Wirtschaftens. Börsenindizes werden wie ein Mantra in den einschlägigen Medien laufend aktualisiert veröffentlicht und besungen. In Second Life ist es – noch nicht – so. Wie in Kapitel 4 schon festgehalten, stellt die Wirtschaft das Rückgrat für die Existenz von Second Life dar. Die Betreiber finanzieren sich neben dem Verkauf von Grundstücken wesentlich durch den Verkauf und Handel von Linden Dollar. Es bleibt zwar jedem Avatar frei gestellt, ob er Geld ausgeben möchte, die Obdachlosigkeit und die vorhandene Kleidungsauswahl, die bei der digitalen Geburt zur Verfügung gestellt werden, sowie das Aussehen allgemein (Haut, Haare, Augen) ist in seiner Standardausführung sehr rasch nicht mehr kompatibel mit den persönlichen Wünschen und Vorstellungen. Es eröffnet sich die Wahl zwischen der Übernahme von kostenlosen Inventargegenständen, dem aktiven Geldverdienen oder der Investition von Euros oder Dollar in Linden Dollar. Nicht die Wirtschaftskrise macht den Menschen zum Wolf wie bei Brecht, sondern die eigenen Bedürfnisse lassen ihn am Tropf der Wirtschaft Inworld hängen.

Der Avatar ist dennoch nicht ohne Einfluss. Sein stärkstes Mittel ist die eigene Kultur. Oder exakter formuliert: die Eigenheiten des Lebens in Second Life. Unternehmen, die Inworld nur eine 1:1 Abbildung bestehender Gebäude und Gegenstände Outworld wiedergeben, negieren die Bedingungen von Second Life. Adler/Gassner fassen diese Bedingungen in sieben Punkte zusammen, die beachtet werden müssen: Grundsätze der Fortbewegung (Fliegen und Teleport statt lange Strecken zu gehen), Spielcharakter respektieren (Interesse gibt es, wenn der Spiel- und Unterhaltungstrieb angesprochen werden), Informationen auf die Plattform abstimmen (3D benötigt einen anderen Zugang zur Informationsaufbereitung als 2D), Meinung der Community einbinden und respektieren (Interaktivität und Kreativität fördern), Ästhetik bieten (möglichst abwechslungsreich und fantasieanregende Umgebungen), technische Beschränkungen beachten (die Serverlast nicht ausreizen) und Interaktion (wer etwas verkaufen möchte, braucht gegebenenfalls Personal dazu).¹¹⁵²

¹¹⁵² Vgl. Adler/Gassner, 2007, S. 88-96.

Firmen, die diese Grundsätze nicht beachtet haben, sind nicht lange in Second Life aktiv gewesen. Die Bedürfnisse der Avatare sind individuell, sodass industriell gefertigte Produkte nicht benötigt werden – auch nicht aus Prestige Gründen. Dennoch müssen Produkte und Services gehandelt werden, damit Second Life leben kann. Um die Wirtschaft kommt also nicht herum, wer ein Second Life haben möchte. Und damit glaubt, wer auch nicht glauben will, an eine existenziell notwendige, unüberwindbare Macht, die gottgleich über das Wohl und Weh der Plattform entscheidet: die Wirtschaft.

5.4.2.4 Der selbstbestimmte Tod

Les mains sales zeigt den jungen Mann Hugo, der durch das Opfer seines Lebens in der Partei, die seine emotionale und persönliche Maßeinheit darstellt, eine Position erreichen möchte, die mit Existieren beschrieben werden kann. Er bringt sich in eine Lage, „jenseits der Verzweiflung“¹¹⁵³, die ihn zugrunde richtet, aber auch erst (in seinen Augen) die Existenz ermöglicht.

Eine derart widersprüchliche Situation findet sich in Second Life nicht. Hier unterscheidet sich die digitale Welt von der des Stücks. Gesellschaftliche Verhältnisse treiben keinen Avatar in den Tod – außer in einem Rollenspiel, so vorgesehen. Parallelen gibt es aber wohl in der Autonomie der Tat, also der Handlung. Der Avatar ist durch sein Auftreten in seiner Kleidung, die als Kostüm und Maske bezeichnet werden kann, sich seiner Selbst bewusst, weil er Ausdruck des Residents im Hintergrund ist. Wenn nach Sartre das Sein nur durch seine Negation gesetzt werden kann, dann ist der Resident, durch den Vergleich seines Avatars mit der Realität, sich seiner bewusst. Hier findet die paradoxe Situation des Dramas seine Entsprechung im Wissen um die – bei aller Verbundenheit mit dem Avatar – Unterscheidung zu ihm. Der Mensch hat die Möglichkeit, sich selbst zu setzen, aus sich etwas zu machen, in der Freiheit seiner Tat. Wenn Hugo die Türe öffnet, um seine Mörder hereinzulassen, ist er es, der die Folgen seiner Tat antizipierend annimmt als notwendige Voraussetzung für sein Sein. Der Entwurf des Avatars stellt eine ähnliche Situation dar. Er stellt die grafische Verwirklichung menschlicher

¹¹⁵³ Dietrich, 1974³, S. 307.

Existenz dar. Er ist, weil der Mensch weiß, dass er von ihm unterschieden ist. Fallen beide in sich zusammen, d.h. der Mensch ist der Avatar und spielt ihn nicht nur, nimmt ihn dauerhaft als sein Sein an, dann liegt eine Störung vor, die sein Menschsein zugunsten einer Abhängigkeit, aufgibt. Das Spiel ist zu Ende.¹¹⁵⁴

5.4.2.5 Der Halt ist weg – es lebe die Inszenierung

Beckett vollzieht den Schritt von der existenzialistischen Selbstbestimmung (die auch in den Tod führen kann) zum nicht mehr orientierungsfähigen Menschen. Gott existiert nicht mehr in der sich selbsterfüllenden Tat, sondern ist schlicht nicht mehr zu finden. Nirgends. Das eröffnet die Bühne für die individuelle Inszenierung im Alltag, „ohne eine Identität behaupten oder durchhalten zu müssen“, wie sie von Gott in der Metapher des *Theatrum Mundi* noch früher zugeteilt oder später selbst gewählt wurde. Die Inszenierung nährt sich aus dem Verlust der Orientierung in der Unterscheidung von „Sein und Schein, Authentizität und Entfremdung“ und der „Akzeptanz wechselnder Außensteuerungen durch plurale Codes im Sinne von *self fashioning* oder *life styling*“. Der Mensch ist zu einer „instabilen *patchwork*-Existenz“ geworden.¹¹⁵⁵ Diese Feststellung geht auf den von Jean-François Lyotard fixierten Begriff der Postmoderne zurück. Lebenswege werden zu Entwürfen, die nur mehr individuell umsetzbar sind. Selbst „die säkularisierten Götter (Humanismus und Kommunismus)“ haben ausgedient.¹¹⁵⁶ Die universalen Erklärungsprinzipien, die als „Attraktionspole“ fungiert haben (Staaten, Parteien, Berufsverbände, „Institutionen und historischen Traditionen“, aber auch Personen, die zur Identifikation anregen), werden durch unterschiedliche Erklärungsmodelle ersetzt. Das führt zu einer „Zersetzung des sozialen Bandes“ und die soziale Gemeinschaft ändert ihren Zustand und wird zu einer „Masse“, die aus „individuellen Atomen“ besteht. Die Gleichzeitigkeit von Meinungen und Werturteilen muss gelernt und ertragen werden, ohne selbst in der Pluralität verloren zu gehen.¹¹⁵⁷

¹¹⁵⁴ Vgl. Kunzmann/Burkhard/Wiedmann, 1992², S. 200-201.

¹¹⁵⁵ Zimmermann, 2001, S. 122.

¹¹⁵⁶ Simanowski, 2008, S. 15.

¹¹⁵⁷ Lyotard, 1993², S. 53, 54.

Mit der Überwindung der Fremdbestimmung, der verweigerten Übernahme von „Erzählungen“ (Lyotard), folgt die erlebte „Pflicht zur Selbstverwirklichung“. Nicht mehr die Vision ist ausschlaggebend für das Handeln, sondern das Wissen, „was einem gefällt“ (Simanowski).¹¹⁵⁸ Gerhard Schulze hat in seiner großangelegten Kultursoziologie der Gegenwart dafür den Begriff der Erlebnisgesellschaft verwendet: „Innenorientierte Lebensauffassungen, die das Subjekt selbst ins Zentrum des Denkens und Handelns stellen, haben außenorientierte Lebensauffassungen verdrängt“.¹¹⁵⁹ Eine solche Innenorientierung bedeutet Orientierung am Erlebnis. Die Menschen betreiben vor allem „das Projekt des schönen Lebens“ gleichbedeutend mit etwas erleben.¹¹⁶⁰ Das Schöne wird zum „Sammelbegriff für positiv bewertete Erlebnisse“ und geht über den bloßen Hedonismus hinaus. Der Unterschied zu früher ist, dass es sich bei der Umsetzung um ein Massenphänomen handelt und sich nicht auf eine hierarchisch oder ökonomisch bessergestellte Gruppe beschränkt. Gedacht und agiert wird „erlebnisorientiert“, die den Selbstbezug auf den Agierenden festschreibt. Schulze arbeitet hier mit dem Begriff der „Erlebnisrationalität“, die innen orientiert geplant und nach der gehandelt wird.¹¹⁶¹ Was und wann etwas zum Erlebnis wird, hängt von der Verarbeitung des Subjekts ab. Drei Elemente sind es, die seine Erlebnistheorie konstituieren:¹¹⁶²

1. Subjektbestimmtheit: Was immer geschieht, das Ereignis wird zum Erlebnis durch seine „Integration in einen schon vorhandenen subjektiven Kontext“.¹¹⁶³
2. Reflexion: Das Subjekt wird durch den Akt der Reflexion „seiner selbst habhaft“. Nachdenken über Ereignisse und sich selbst sind selbstreferentielle „Verfahren der Aneignung“.¹¹⁶⁴
3. Unwillkürlichkeit: Ursprungserlebnisse haben Unwillkürlichkeit. Durch Reflexion versuchen wir diese Unwillkürlichkeit zu nehmen und in erwartbare Ergebnisse zu transferieren. Nicht jede Situation lässt sich aber planen, viele – die meisten? – und das Subjekt schon garnicht. Erlebt wird demnach Unerwartetes in seiner Unwillkürlichkeit statt „erwartete[s] Ergriffensein“.

¹¹⁵⁸ Lyotard, 1993², S. 54.

Simanowski, 2008, S. 12.

¹¹⁵⁹ Schulze, 2000⁸, S. 35.

¹¹⁶⁰ Schulze, 2000⁸, S. 35.

¹¹⁶¹ Schulze, 2000⁸, S. 39, 40.

¹¹⁶² Vgl. Schulze, 2000⁸, S. 44-46.

¹¹⁶³ Schulze, 2000⁸, S. 44.

¹¹⁶⁴ Schulze, 2000⁸, S. 45.

Grund dafür ist Punkt 1, die Subjektbestimmtheit. Die Reflexion kann das Erlebnis anschließend uminterpretieren, damit es „zu den Erwartungen paßt“.¹¹⁶⁵

Zusammenfassend lässt sich mit Schulze sagen, dass Erlebnisse keine Eindrücke sind, sondern Vorgänge „gestaltender Aneignung“.¹¹⁶⁶ Daraus folgernd sind Erlebnisse keine von den Subjekten losgelösten Ereignisse, sondern Subjekte „realisieren sich (unter anderem) in Form von Erlebnissen“. Das schöne Leben als eine „Form der Selbstbeobachtung“, eine „Absicht, jemand zu sein“.¹¹⁶⁷ Der Schlachtruf, der zugleich den Status eines kategorischen Imperativ hat, heißt „Erlebe dein Leben!“.¹¹⁶⁸ Fallende Zugangsbarrieren und eine Angebotsexplosion haben zum „Wandel der Lebensauffassungen“ geführt. Der Anspruch, ein erlebnisreiches Leben haben zu können, unabhängig welcher soziale Background vorliegt, hat psychologische Folgen und „definiert den Sinn des Lebens“.¹¹⁶⁹

Individualisierung lässt sich so auf vier Komponenten reduzieren:

Sozialzusammenhänge (u.a. Nachbarschaft, religiöse Gemeinschaften) verlieren bindende Wirkung; die persönliche Entscheidung übernimmt die Regie im Leben; eine Pluralität von „Stilen, Lebensformen, Ansichten, Tätigkeiten“ tritt hervor; das Gefühlsleben erfährt eine „Eintrübung“ („Einsamkeit, Aggression, Zynismus, Orientierungslosigkeit“).¹¹⁷⁰

Ihren sprachlichen Ausdruck für das mediale Erlebnisangebot wird mit dem Wortteil -tainment ausgedrückt: Edutainment (Belehrung und Unterhaltung), Infotainment (Information und Unterhaltung). Was als Realität medial wahrgenommen wird, erhält

¹¹⁶⁵ Schulze, 2000⁸, S. 46.

¹¹⁶⁶ Schulze, 2000⁸, S. 44.

¹¹⁶⁷ Schulze, 2000⁸, S. 46.

¹¹⁶⁸ Schulze, 2000⁸, S. 59.

¹¹⁶⁹ Schulze, 2000⁸, S. 58, 59.

¹¹⁷⁰ Schulze, 2000⁸, S. 75.

Das 1992 erstmals publizierte Buch *Die Erlebnisgesellschaft* wurde in einer überarbeiteten Auflage 2005 neu herausgebracht mit einem Vorwort, in dem Schulze den von ihm eingeführten Begriff der Erlebnisgesellschaft auf seine Haltbarkeit im neuen Jahrtausend prüft. Mit Blick auf die Erfahrung wirtschaftlicher Krisen, Hartz IV und der steigenden Angst vor sozialem Abstieg, die jede Gesellschaftliche Gruppe erreichen kann, scheint das Projekt des „schönen Lebens“ ausgeträumt. So ist es aber in der Argumentation von Schulze nicht, denn „auch in Zeiten geringeren Wachstums und stagnierender Einkommen“ geht es den Menschen (konkret „der Mehrheit der Deutschen“) darum, „das Projekt des schönen Lebens fortzuführen. Materielle Unsicherheit ist eine Sache, Nachdenken über Glück und Lebenssinn eine andere.“

Schulze, Gerhard: Übergang wohin? Kommentar im Jahr 2005, S. 5, Online unter URL: <http://www.gerhardschulze.de/wp-content/uploads/erlebnisgesellschaft.pdf> [Stand: 29.06.2012].

die Form eines inszenierten Events. Je spektakulärer, desto besser, ob Informationsweitergabe/ -aufbereitung, Politik oder Einkauf. Das gilt genauso für jeden einzelnen selbst, der angehalten ist, sich zu inszenieren. Bücher zum Thema Selbstmarketing wie *Die Ich-Marke*, *Wer nicht auffällt fällt durch*, *Selbstdarstellung & Selfmarketing* oder *Die stärkste Marke sind Sie selbst! Schärfen Sie Ihr Profil mit Human Branding* sollen dem Einzelnen helfen, in der Pluralität des menschlichen Angebots als Human Ressource¹¹⁷¹ auffindbar zu bleiben und zugleich Mittel zur persönlichen Selbstfindung zu sein. Zum letztgenannten Buch schreibt Simone Derichsweiler in ihrer Rezension: „Der Leser lernt, wer er ist, wofür er steht und was er wirklich will. Dadurch wird er zufriedener, kann andere in seinen Bann ziehen und erreicht mehr mit weniger Einsatz. Dafür gibt der Autor sogar eine Geldzurückgarantie.“ In Ermangelung verbindlicher und identitätsstiftender Vorbilder wird die Kreation einer „unverwechselbare[n] Persönlichkeit“ (Weiser) zur wesentlichen Aufgabe im Leben und die Wahl eines Selbst aus der eigenen Vielzahl darstellbarer Möglichkeiten zum Königsweg für Erfolg im privaten und beruflichen Umfeld stilisiert.

Zusammengefasst lässt sich festhalten, dass Verknappung der Information auf das Wesentliche, Tempozunahme in der Übermittlung, um nicht zu langweilen („Piktogramm-Gesellschaft“) und Inszenierung des Selbst in einem Umfeld, das „Konsum als Erlebnis, Business als Bühne, Arbeit als Theater“ (Pine/Gilmore) versteht, die Erfahrungswirklichkeit heute prägt. In diesem Kontext wird nicht das Woher oder Wohin handlungsleitend, sondern wichtig ist nur– wie im Theater – der Augenblick.¹¹⁷²

¹¹⁷¹ Der Begriff Human Ressource ist verbunden mit dem Begriff Human Capital. Dieser wird in der Makro- und Mikroökonomie mit unterschiedlichen Schwerpunkten verwendet. Für die Makroökonomie (Volkswirtschaft) steht er für das Leistungspotenzial der Bevölkerung. Als Untersuchungsparameter werden die Kosten für die Ausbildung herangezogen.

In der Mikroökonomie (Betriebswirtschaft) bezeichnet Human Capital das Vermögen, über das der Einzelne neben Geld und Sachwerten verfügen kann und fragt nach den Einkommensmöglichkeiten, die auf Basis der Ausbildung und Fähigkeiten in Zukunft noch möglich sind.

Vgl. Gabler-Wirtschafts-Lexikon, 1994a, S. 1541.

¹¹⁷² Vgl. Simanowski, 2008, S. 12-13, 16.

Vgl. Schick, 2010.

Vgl. Friedrich/Ditz, 1997.

Weiser, 2001, (Untertitel).

Vgl. Berndt, 2009.

Derichsweiler, Simone: Marke Mensch (09.2009), Online unter URL:

<http://www.karrieremagazin.net/lese-tipps/marke-mensch.html> [Stand: 28.06.2012].

Pine/Gilmore, 2000, (Untertitel).

Der Anschluss an Second Life ist ein naheliegender. Nirgendwo sonst lässt sich das Ideal der gesellschaftlichen Vorgaben leichter umsetzen, um das wahre Ich zu zeigen. Körperveränderungen sind mit einigen Mausklicks machbar. Die Gestaltbarkeit des Avatars ist einer der wesentlichen Gründe für die Attraktivität von Second Life. In der Untersuchung von Eck verändern knapp 73% aller Befragten das Aussehen ihres Avatars von „ab und zu“ bis „(fast) bei jedem Besuch“. Gestützt wird diese Aktivität durch unmittelbares Feedback der anderen auf das eigene Aussehen, was als interaktive Form der Selbsterfahrung gedeutet werden kann. In einem Akt der Kollaboration bringt das die Beteiligten „sich selbst und einander näher“ (Simanowski). Die Bildung von Gruppen, die Gemeinsamkeiten nach außen vertreten, ist der nächste Schritt. Diese Gruppen finden sich aufgrund ihres Aussehens (wie Vampire, Furrries, Steampunks) oder ihrer Überzeugung (wie die

Jon Christoph Berndt, der sich selbst als den Erfinder des „Human branding“ bezeichnet, meint es mit dem Menschen als Marke sehr ernst, trägt er doch im Anschluss an seinen eigenen Namen das international einheitliche Piktogramm für eingetragene Marken[®] um darauf zu verweisen, dass er sich selbst als solche versteht.

Als Marke gilt es eine Fülle von Regeln zu beachten. Als erste Schritte zum Human Branding rät Berndt zur „Selbstfindung“ und Malcolm Levene zitierend: „Sei die Version von Dir, auf die Du stolz bist – das ist das authentische `Du`.“ Levene rät darüber hinaus ein „good role model“ zu sein. Selbstmarketing sieht der Verfasser dieser Arbeit als die Weiterentwicklung des schon früher bekannten und vor allem im Managementkreisen diskutierten Wissens über die Körpersprache. Unzählige Bücher erklären, wie der eigene Körper gezielt für Signale an das Umfeld eingesetzt, sowie die Körperhaltung der Person gegenüber decodiert werden kann. Einer der bekanntesten Lehrer in diesem Bereich ist der Pantomime Samy Molcho. Im Unterschied zum Menschen als Marke, wie von Jon Christoph Berndt propagiert, geht es Molcho um das Erlernen gezielter Kommunikationsfähigkeit mit dem Körperausdruck. Berndt propagiert die „Selbstfindung“ einer passenden „Version von Dir“ um das Ziel einer „Positionierung“ unter dem Primat einer klaren „Strategie“ im Leben zu erreichen. Molcho geht davon aus, dass das Leben als Spiel zu sehen ist, in dem der überzeugen kann, der seine Rolle im Einklang mit sich selbst spielen kann (also sich selbst gefunden hat – hier gibt es eine Gemeinsamkeit mit Berndt) und dabei einige Regeln der gestischen, nonverbalen Kommunikation kennt und einzusetzen weiß. Molcho unterscheidet sich aber grundlegend von der Selbstvermarktungsidee, die aus dem Vokabular der Ökonomen entnommen wurden. Die Zentrierung auf das eigene Ich und die nur rudimentäre Einbeziehung des Gegenübers, stellt eine Selbstfindung als ökonomisierter Leistungsprozess („Was ergibt Deine persönliche SWOT-Analyse?“) dar und zeitigt Ergebnisse wie: „Den `richtigen Weg` gibt es nicht – es gibt Ihren Weg!“ (Berndt).

Berndt, Jon Christoph: Human B@anding, 77 Must Do's (13.01.2011), Online unter URL:

<http://www.human->

[branding.de/fileadmin/user_upload/PDF_human_branding/Mehrwert/110113_77_Human_Branding_Must_Do_s.pdf](http://www.human-branding.de/fileadmin/user_upload/PDF_human_branding/Mehrwert/110113_77_Human_Branding_Must_Do_s.pdf) [Stand: 28.06.2012].

Berndt, Jon Christoph: Human Branding - Die stärkste Marke sind Sie selbst (o.E.), Online unter:

<http://www.human-branding.de/> [Stand: 28.06.2012].

Levene, Malcolm: How to ... build authenticity (14.10.2010), Online unter URL:

<http://www.peoplemanagement.co.uk/pm/articles/2010/10/how-to-build-authenticity.htm> [Stand: 28.06.2012].

Vgl. Levene, Malcolm, URL: <http://www.malcolmlevene.com/> [Stand: 28.06.2012].

Vgl. Rückle, 1986⁴.

Vgl. Reutler, 1986.

Vgl. Molcho, 1996.

Confederation Of Democratic Simulators, Religionsgruppen) oder ihrer Neigung (Party, Rollenspiele).

Was sich jedoch bei aller Selbstinszenierung der Avatare und Gestaltung der SIMS nicht geändert hat, ist das Carpe Diem. Wer Unterhaltung durch Inszenierung erleben möchte, muss dafür etwas tun. Die in den 1990er Jahren ausgerufenen Devise „Here we are now, entertain us“ (Nirvana), der Schlachtruf der Jugend und jungen Erwachsenen, die als Zielgruppe X eine neue ökonomische Kategorisierung erhielt und mit dem Zusatz „die Eigensinnigen“ (Der Spiegel) titulierte wurden, hat sich zumindest in Second Life überlebt. Aktivität ist unverzichtbarer Teil der Kultur in Second Life. Nichts zu tun, zu warten, bis man angesprochen wird, steht für die Übertragung von habituellem Alltagsverhalten in das Metaversum. Die permanente Beobachtung durch die anderen Avatare, die zum Handeln, also Spielen, motiviert, hilft dagegen. Wer sich selbst darstellt, wird zur Person, die man sein möchte.¹¹⁷³

¹¹⁷³ Eck, 2011, S. 223-224.

Simanowski: 2008, S. 22.

Die Bezeichnung Generation X stammt vom namensgleichen Buch *Generation X – Geschichten für eine immer schneller werdende Kultur* des Kanadischen Autors Douglas Coupland. Das Buch beschreibt eine Generation von jungen Menschen, die Ende der 1960er und in den 1970er Jahren geboren wurde und die erstmals das Gefühl haben musste, mit weniger Wohlstand als ihre Vorgängergeneration auskommen zu müssen, ohne dabei große Ziele zu haben, die erreichbar sind. Für sie „ist so gut wie nichts sicher: nicht die Beziehung zu den Eltern, nicht die Luft, nicht das Wasser, nicht die Zukunft. Wie soll jemand, der so aufwächst, große Ziele haben und an mehr denken als an sich selbst?“ (Hüetlin).

Hüetlin, Thomas: Zielgruppe X, in: Spiegel Special, 11/1994, S. 82.

In die 1990er Jahre fällt auch das revolutionäre britische Theater, das durch bisher nie dagewesene Gewalt auf der Bühne die Zuschauer schockierte. Eine Epoche, die Aleks Sierz „in-yer-face theatre“ nennt. Theater, das durch seine unverblühte Darstellung privater Gewalt den zwischenmenschlichen Krieg auf die Ebene realer Kriegsschauplätze hob. Ihre Leitfiguren waren Sarah Kane (*Blasted*, *Gesäubert*, *Gier*, *4,48 Psychose*, u.a.), die 1999 Selbstmord beging, und Mark Ravenhill (*Shopping and Fucking*, *Faust is dead*, u.a.). Ihr Theater will die Befindlichkeit der Generation durch Direktheit vermitteln. Aleks Sierz: „In-yer-face theatre is the kind of theatre which grabs the audience by the scruff of the neck and shakes it until it gets the message.“ Der Zeitpunkt für diesen eruptiven Aus- und Aufbruch war kein zufälliger, fällt er doch in die Zeit nach Margaret Thatcher, die durch soziale Kälte und dem primat des Kapitals charakterisiert wird (siehe dazu auch Kapitel 2 dieser Arbeit).

Sierz, Aleks: What is in-yer-face theatre? (o.E.), Online unter URL: <http://www.inyerface-theatre.com/what.html> [Stand: 23.08.2012].

Vgl. Cerny, Karin: Verzweiflungstaten, in Profil. Das unabhängige Nachrichtenmagazin Österreichs, 15/2012, S. 108-112.

Die Textzeile „Here we are now, entertain us“ stammt aus dem Song *Smells like teen spirit* von der US amerikanischen Band Nirvana. Entnommen ist er dem Album *Nevermind*, das 1991 erschien und die die Rockmusikwelt nachhaltig veränderte. Ihr Musikstil, der Grunge, wurde zur stilprägenden Musik der 1990er Jahr und wird als das größte Musikereignis seit der Musikrevolution durch den Punk 1977 bezeichnet. In Kurt Cobain, dem Songschreiber und Leadgitaristen von Nirvana, fokussierte sich der Zeitgeist der Generation, die unbestimmbar als X bezeichnet wurde. In seiner Musik lebte er eine Intensität aus „mit der sich keine andere Band messen konnte, weil jeder Schmerz und jede Wut von Kurt Cobain ungefiltert in die Musik floss“ (Cameron). Cobain, der „im Krieg mit sich selbst“ stand, endete der Ausdruck einer ganzen Generation im Suizid 1994. Musikhistorisch ist Nirvana auch deshalb von besonderer Bedeutung, weil sie die letzte Revolution darstellt, bevor das Internet die „Verfügbarkeit der Inhalte“ (Schultze) und damit die Regeln der Kommunikation unumkehrbar änderte. Schultze, Tomasso: Pioniere der Revolution, in: Musikexpress, Oktober 2011, S. 39, 40.

5.5 Second Life im Theater

Second Life ist Spiel, ist ein Computerspiel und erfüllt den Topos des *Theatrum Mundi* im digitalen Leben. Die improvisierende theatrale Konkurrenz des Jedermann auf weltweiter Bühne eröffnet dem Dramatiker eine neue Sicht auf gesellschaftliche Entwicklungen, die zur Stellungnahme herausfordert. Zwei Dramatiker beziehen sich in ihren Werken explizit auf Second Life: Tomas Schweigen und Botho Strauß. Der Schweizer Autor Schweigen hat mit dem Ensemble des Theaterhauses Jena sein Stück *Second Life – „So real, wie du dich fühlst“ (1. Buch Moses 1.2)* erarbeitet und bezieht sehr stark das Publikum mit ein. Botho Strauß, der zu den bekanntesten Autoren des deutschen Gegenwartstheaters zählt, geht einen anderen Weg. Sein Stück *Das blinde Geschehen* spielt in der digitalen Welt und doch im physisch real Erlebten. Sprachgewaltig nimmt er die Zuschauer auf eine Reise mit, die zeigt, wie sich die Liebe im digitalen Leben (von Second Life) für seine Figuren darstellt.

Die für diesen Abschnitt leitenden Fragen lauten: Welche stilistischen und dramaturgischen Mittel setzen die beiden Dramatiker ein? Gibt es einen Anschluss an den *Theatrum-Mundi*-Begriff? In welchem Maß decken sich die auf die Bühne gehieften Darstellungen mit dem Leben in Second Life?¹¹⁷⁴

5.5.1 *Second Life – „So real, wie du dich fühlst“ (1. Buch Moses 1.2)* – Tomas Schweigen

Das Stück *Second Life – „So real, wie du dich fühlst“ (1. Buch Moses 1.2)* hatte am 11. Oktober 2007 im Theaterhaus Jena Premiere und eröffnete die Spielzeit 2007/2008 mit dem Schwerpunkt „Schöne neue Welt“. Der Autor Tomas Schweigen,

Cameron, Keith: Nirvana. 20 Jahre Nevermind – was bleibt?, in: Musikexpress, Oktober 2011, S. 33. Vgl. Boerger, Henrik: Dreckig, laut, lärmig – die Erben des Grunge., in: Musikexpress, Oktober 2011, S. 36.

Vgl. Sailer, Michael: Showdown auf der Themse. 30 Jahre Punk. in: Musikexpress, September 2007, S. 40-45.

¹¹⁷⁴ Zur Dramenanalyse wurden folgende Werke herangezogen:

Pfister, 1994⁸.

Asmuth, 1990³.

Gelfer, 1992.

der auch Regie führte, hat in den Text die Anregungen des Ensembles während der Probenarbeit einfließen lassen.¹¹⁷⁵

Der Inhalt: Eine Bibelrunde lädt in den Gemeindesaal um im Rahmen ihrer Bildungsveranstaltungsreihe über Second Life, die Schöpfungslehre und die Frage, wo Gott wohnt, zu informiern. Doch es sollte sich anders entwickeln als geplant. Nach dem gemeinsam (mit dem Publikum) gesungenen Lied, „das im kleinen Programmheft abgedruckt ist“¹¹⁷⁶, wird allgemein über Second Life informiert und über mögliche Weiterentwicklungen, wie das Hochladen des Gehirns ins Netz spekuliert. Nach einer „Kurzanleitung“¹¹⁷⁷, wie Second Life entstanden ist und wie Navigation und Kommunikation funktionieren, wird Roman auf die Bühne geholt. Roman ist behindert und erzählt nun begeistert, dass er in Second Life einen überdurchschnittlich gut trainierten Körper hat, der es ihm erlaubt, zu tanzen und das „Finale der Boxweltmeisterschaft“ zu erreichen mit „Gottes Hilfe“. Bei der darauffolgenden Information zu den Bix Six, die sie mit „die Todsünden“ übersetzen/interpretieren, kann der Zuschauer der unachtsamen Referentin zwischen die Beine sehen.¹¹⁷⁸ Der peinliche Augenblick der Erkenntnis ist der Wendepunkt des Abends. Die Veranstalter glauben, überaus dilettantisch mit dem Thema umzugehen und wollen durch einen Live-Einstieg in Second Life die Situation retten. Eine technische Panne verunmöglicht die Vorführung und der bislang betont freundliche Ton und die netten Umgangsformen schwinden. Eine heftige Diskussion entsteht über den weiteren Programmablauf und man bittet in der Zwischenzeit die Zuschauer sich bei „Kaffee und Kuchen“¹¹⁷⁹ zu bedienen, womit der vierte und letzte Punkt der Tagesordnung vorgezogen wird, während sie intern weiter diskutieren. Zu dumm jedoch, dass sie die Mithöranlage, die in ihrem Raum angebracht ist,

¹¹⁷⁵ Information (z.B. zur Besetzung) zum Stück auf der Website des Theaterhaus Jena: Vgl. o.V.: Theaterhaus Jena: SECOND LIFE - »So real, wie du dich fühlst.« (1. Mose 1.2.) (o.E.), Online unter URL: <http://archiv.theaterhaus-jena.de/SECOND-LIFE.78.0.html> [Stand: 02.07.2012]. Der Spielplan der Saison 2007/2008: Vgl. o.V.: Theaterhaus Jena: Spielzeit 2007/2008, Schöne neue Welt (o.E.), Online unter URL: <http://archiv.theaterhaus-jena.de/Schoene-neue-Welt-2007-2008.285.0.html> [Stand: 02.07.2012]. Die Österreichische Erstaufführung erfolgte am 14. Jänner 2009 im kleinen theater.haus der freien szene in Salzburg. Es folgten weitere Aufführungen in Linz und Wien, die alle von der künstlerischen Projektplattform mazab durchgeführt wurden. Vgl. mazab: Second Life – So real wie du dich fühlst (1. Buch Moses 1.2) (o.E.), Online unter URL: <http://www.mazab.at/projekte/second-life-so-real-wie-du-dich-fohlst-1-mose-1-2/> [Stand: 02.07.2012].

¹¹⁷⁶ Schweigen, 2007, S. 5.
¹¹⁷⁷ Schweigen, 2007, S. 7.
¹¹⁷⁸ Schweigen, 2007, S. 10.
¹¹⁷⁹ Schweigen, 2007, S. 14.

eingeschaltet ist und ihre Unterredung in den Pfarrsaal, also in den Zuschauerraum, übertragen wird.

Nach der ungeplanten Pause wird das Programm mit einem Erfahrungsbericht aus dem Leben in Second Life fortgesetzt. Diesmal geht es um peinliche und demütigende Erfahrungen, die gemacht wurden, und die Schwierigkeit, sich dagegen zu wehren. Der darauffolgende zweite Einstieg in Second Life scheitert ebenfalls, weshalb der Programmpunkt „Evolution oder Schöpfung“ vorgezogen wird. Die Positionen der Evolutionslehre werden vorgestellt und als – aus christlicher Sicht – „Blööödsinnn!!!“ bezeichnet.¹¹⁸⁰ Nach dem Absingen eines acht strophigen Liedes startet, als Gegenentwurf zur Evolutionslehre, eine „Genesis-Show“,¹¹⁸¹ die als Stück im Stück vorgespielt wird. Sind die Fronten geklärt, kommt wieder ein Wissenschaftler zu Wort, der einen Helm vorstellt, mit dem der „Schläfenlappen“ der Probanden manipuliert werden kann, um Naherfahrungen mit Gott zu stimulieren, denn der Glaube an Gott sei nur ein biologischer Prozess, der im besagten „Schläfenlappen“ abläuft.¹¹⁸² Proband A glaubt bei dem Experiment, Gott zu begegnen und Proband B bekommt eine „Todeangst und kollabiert“.¹¹⁸³ Das Geschehen spitzt sich zu und die Figuren fallen der Reihe nach aus ihren Rollen. Was als Versuch bezeichnet wird, endet in der Feststellung, dass eine andere Identität einzunehmen, nämlich die eigene, nicht möglich sei, weil sich selbst der Ausstieg im Textbuch vermerkt findet. Das radikale Aufbegehren eines Schauspielers gegen die „Simulation“, die „Matrix“, indem er sich in einer Art Totalopposition ins Publikum setzt und diesem das Ende des Stücks erzählt, führt nicht zur erhofften Lösung.¹¹⁸⁴ Immer drängender werden die Fragen, was Wirklichkeit ist und wo Gott und der Glaube zu finden sind. Die Schauspieler fallen in ihre Rollen als Allegorien (Wahrheit, Gott, Liebe, Versuchung, Wolf) und können die erste Frage (woher alles kommt) doch nicht lösen, weil selbst Gott nicht beantworten kann, woher er selbst stammt: „Das Problem ist – ich weiss nicht, wer mich erschaffen hat“.¹¹⁸⁵ Da kommt eine Antwort von unerwarteter Seite: Ein User meldet sich als Projektion und erklärt allen Anwesenden, inklusive dem Schauspieler, der Gott darstellt, dass sie nichts anderes wären als Programme, die jederzeit geändert werden können. Ob Gott, Behinderung, kurzer Rock oder das

¹¹⁸⁰ Schweigen, 2007, S. 17.

¹¹⁸¹ Schweigen, 2007, S. 18.

¹¹⁸² Schweigen, 2007, S. 20.

¹¹⁸³ Schweigen, 2007, S. 21.

¹¹⁸⁴ Schweigen, 2007, S. 24-25.

¹¹⁸⁵ Schweigen, 2007, S. 27.

Aussehen des Gemeindesaals, alles mit wenigen Programmbefehlen veränderbar. Eine rege Diskussion zwischen den Spielfiguren und ihrem Erschaffer entsteht. Sie erkennen, dass er sie jederzeit löschen könnte, denn sie seien nur „0en und 1en“, weshalb es auch keinen Gott gäbe, denn es gibt „rein rechnerisch“ nichts, also „NICHTS nach dem Tod“. ¹¹⁸⁶ Der User möchte die entbrannte Diskussion beruhigen und sichert allen zu, Realität zu haben, die zumindest „Definitionssache“ ist. Im Übrigen sei die Welt, in der er lebt, schon „ziemlich heruntergekommen“ wegen eines Virus, der gewütet haben soll. ¹¹⁸⁷

Die erste Frage, nach dem Woher, ist aber noch immer nicht gelöst, denn wer hat den User erschaffen? Es meldet sich eine gewaltige Stimme aus dem „Himmel“. Es ist die Stimme Gottes, der den Menschen zur Rückkehr ins Paradies gratuliert, weil sie es jetzt schaffen, wie er, Gott zu sein. Damit sind auch sie „unsterblich“. ¹¹⁸⁸

Im Epilog verhandelt der Schauspieler, der einen behinderten Menschen gespielt hat, mit den Zuschauern die Frage, ob es einen Unterschied für sie gemacht hätte, wenn er wirklich eine Behinderung hätte und nicht bloß eine gespielte? Oder wenn er in Second Life wirklich Amanda heiraten würde und „wirklich glücklich“ wäre? ¹¹⁸⁹ Mithin lautet also die Frage, was real ist und was nicht, wenn die Wirkung die gleiche ist. Das Stück endet in einem Wortgewirr der Schauspieler, die nicht so recht wissen, wie es enden soll. Es bleibt am gespielten Behinderten, den Schlusspunkt mit den Worten „Eins, zwei, drei – das Leben ist vorbei“ zu setzen. ¹¹⁹⁰

5.5.1.1 Titel und Untertitel

Im Titel des Stückes findet sich bereits der programmatische Hinweis, welche Themenbereiche eingeführt werden sollen. Diese Einführung erweist sich als tiefe Verstrickung und als Versuch, die Plattform theologisch zu deuten. Ambitioniert werden im Verlauf des Stückes immer wieder Bibelstellen aus dem alten Testament zitiert, um diese anschließend mit den Möglichkeiten in Second Life zu vergleichen. Der Untertitel „So real, wie du dich fühlst“ trägt, gleich einem Zitatnachweis, den Vermerk „1. Mose 1.2“ in Klammern gesetzt. Im ersten Buch Mose steht unter 1.2

¹¹⁸⁶ Schweigen, 2007, S. 30.

¹¹⁸⁷ Schweigen, 2007, S. 30.

¹¹⁸⁸ Schweigen, 2007, S. 31.

¹¹⁸⁹ Schweigen, 2007, S. 32.

¹¹⁹⁰ Schweigen, 2007, S. 33.

Und die Erde war wüst und leer, und es war finster auf der Tiefe; und der Geist Gottes schwebte auf dem Wasser.¹¹⁹¹

Die Stelle beschreibt den Moment, in dem das Chaos durch die ordnende Kraft der Schöpfung bereits überwunden ist und Gott Erde und Himmel erschaffen hat. Was aber noch fehlt, sind Wesen aller Art. Übertragen auf Second Life lässt sich der Moment mit dem Jahr 2003 beschreiben, in dem Linden Lab die Plattform öffentlich zugänglich machten und es am User lag, diese zu beleben. Damit erklärt sich auch der Titel selbst im Zusammenhang mit dem Untertitel: Second Life, als von Gott Linden geschaffene Welt, kann von Menschen, die ihrerseits als göttliche Abbilder agieren, von nun an bevölkert werden. Die Frage nach dem Ausmaß der Realität, die ihrerseits in den Bereich des persönlichen Ermessens verschoben wird, kann den Anspruch der Residents in diesem Fall erfüllen. Liegt es doch an jedem einzelnen, das Spiel der Avatare für real oder fiktional zu halten und sich entsprechend zu verhalten. Der Titel verweist auf eine mögliche Neuformulierung der Schöpfungsgeschichte unter der Voraussetzung digitaler Hilfsmittel, die in spielerischer Weise für das Ausleben individueller Gestaltung eingesetzt wird. Gleichzeitig gibt er sich mit dem Hinweis auf ein mögliches Bibelzitat eine, das profane Leben übersteigende, inhaltliche Richtung, die geschickt zur Aufmerksamkeitsweckung eingesetzt wird.¹¹⁹²

Zur Darbietungsart gibt es im Titel wie auch im Untertitel keinen Hinweis. Es ist jedoch, trotz der Gesangeinlagen, ein Sprechschauspiel. Die intonierten Lieder haben im Stück dramaturgische Aufgaben und bestimmen nicht das Wesen der Aufführung.

5.5.1.2 Handlungsart

Was ist das Stück? Ein Komödie, eine Tragödie oder „eine lustige Mischung zwischen Mysterienspiel und Klamotte“, wie Gott im Stück sagt, obwohl er „ein

¹¹⁹¹ Das erste Buch Mose, in: Die Bibel oder die ganze Heilige Schrift des Alten und Neuen Testaments, 1981, S. 5.
¹¹⁹² Vgl. Gaede (Hrsg.), 2007, S. 718-719.

großes ernstes Drama schreiben“ wollte? Es ist weder noch. Eher ein Gemenge aus unterschiedlichen Elementen die der Komödie (unbeholfen agierende Schauspieler), der Tragiekomödie (wollen das Gute, das nicht Geplante ereignet sich und sie reagieren vollkommen überzogen darauf), der Tragödie (Frage nach den Ersten und letzten Dingen bleiben letztlich unbeantwortet) und der Parodie/Travestie (Gott und seine Lehre als von der Wissenschaft arg zerzaustes Ideenkonstrukt auf individueller Wahrnehmungsbasis). Dargeboten wird es in Form einer dramatischen, revueähnlichen Form, in der eigenwillige Zeitgenossen in einem Spiel mit Gesang in ihrer Eigenheit vorgeführt werden.¹¹⁹³

Obwohl die Dramatis Personae zu ihren Bühnennamen auch noch einen allegorischen haben (Wahrheit, Versuchung u.a.), und in dieser allegorischen Rolle auch einmal auftreten, ist es kein Mysterienspiel oder gar eine Typenkomödie. Dem formalen Aufbau, auf den noch genauer eingegangen wird, fehlt dazu die handlungsleitende, inhaltliche Klammer. Der Kampf Gut gegen Böse ist im Stück zugunsten von real oder nicht real aufgelöst. Moralische Fragen werden nur am Rande verhandelt. Wie in einer Typenkomödie jedoch haben die Figuren nur eine geringe Tiefe, fallen aber zu oft aus der Rolle, wechseln also die Spielebenen, was ein Einordnen nahezu verunmöglicht.¹¹⁹⁴

In der Beurteilung, was das Stück ist und was es nicht ist, drängt sich ein Begriff zur Fixierung der Handlungsart, auf der aus dem Fernsehen kommt und für „inszenierte Realität“ (Jakobs) steht: die Scripted Reality. Sie steht für „fiktionale TV-Geschichten im Doku-Stil“. Die Umsetzung erfolgt mit Laiendarstellern, die vom Sender oder der Produktionsfirma gecastet werden. Die gespielten Geschichten können, müssen aber keinen völlig wahren Hintergrund haben. Das gezeigte Millieu entstammt den Problemen „zwischenmenschlicher Beziehungen, Kriminalität und Verbrechen“ (Stichler). Ohne jetzt auf die Diskussion über die wirtschaftlichen Vorteile („günstigen Produktionskosten“, Stichler) und die möglichen gesellschaftlichen Nachteile („Sozialporno statt Lebenshilfe“, Pörksen) dieses Formats näher einzugehen, soll hier nur auf die Darsteller und die Erzählweise verwiesen werden.

¹¹⁹³ Schweigen, 2007, S. 27.

Vgl. Schneilin, 1992³, S. 1066.

¹¹⁹⁴ Vgl. Ettl, 1992³, S. 637-638.

Die Darsteller werden gecastet und erhalten die Möglichkeit, gegen eine Aufwandsentschädigung vor der Kamera zu spielen. Gespielt werden Geschichten, die zumindest einen „wahren Kern“ (Stichler) haben und Medienberichten entnommen wurden. Sendungen wie *Die Schulumittler*, *Frauentausch* oder *Familien im Brennpunkt* laufen immer nach einem klaren Schema ab: Exposition (Vorstellung der Spieler und Gegenspieler, Darstellung des Problems), Konfrontation (Steigerung des Konflikts, Höhepunkt) gefolgt vom Schluss, der „meist versöhnlich“ (Stichler) gehalten wird.¹¹⁹⁵

Das Stück von Tomas Schweigen und dem Ensemble des Theaterhauses Jena macht einen sehr ähnlichen Eindruck. Sie behandeln das Thema Second Life, weil es in allen Medien behandelt wurde, also entsprechendes Interesse vorausgesetzt werden kann. Die handelnden Personen sind keine „produzierten Proleten“, vielmehr aus der (wahrscheinlichen) bürgerlichen Mittelschicht, mit entsprechendem

¹¹⁹⁵ Jakobs, Hans-Jürgen: Scripted Reality. Fast ein klassisches Drama (16.10.2010), Online unter URL: <http://www.sueddeutsche.de/medien/scripted-reality-fast-ein-klassisches-drama-1.1012620> [Stand: 03.07.2012].

Stichler, Christian: Scripted Reality - eine Chance für den NDR? (o.E.), Online unter URL: http://www.infomedia-sh.de/_media/ndr_scripted_reality.doc [Stand: 03.07.2012].

Pörksen zitiert nach:

Klotsikas, Eleni: „Casting ist Sozialporno statt Lebenshilfe“. Medien-Professor Bernhard Pörksen über Casting-Wahn (06.10.2010), Online unter URL: <http://meedia.de/fernsehen/casting-ist-sozialporno-statt-lebenshilfe/2010/10/04.html> [Stand: 03.07.2012].

Für die Fernsehformate, die sich vielfältig unter dem Begriff Reality-Shows subsumieren lassen, bedeutet die Botschaft an alle Darsteller, seien sie auch unbegabt und nicht prominent: „Liefere eine Show! Die Belohnung besteht dann darin, das eigene Leben zu verlassen, noch einmal aufzubrechen. Aschenputtel im Medienzeitalter.“ Fehlendes schauspielerisches Können ist dabei kein Nachteil, vielmehr wird „tapsige Laienhaftigkeit“ vom Publikum als „Wahrheitsbeteuerung“ gewertet. Je schlechter also, desto realer, desto wirklicher. Das Mittel dafür heißt schonungslose Offenheit. Konkret am Beispiel der Reality-Show Dschungelcamp „Ich bin ein Star - Holt mich hier raus“ merkt Pörksen an: „Sie tauschen daher Intimität, Vulgarität und Stupidität gegen Publizität, sie offenbaren Privates, Intimes, Primitives – einfach nur, um noch einmal vorzukommen.“

Zitate entnommen aus einem Interview mit Bernhard Pörksen in:

Klotsikas, Eleni: „Casting ist Sozialporno statt Lebenshilfe“. Medien-Professor Bernhard Pörksen über Casting-Wahn (06.10.2010), Online unter URL: <http://meedia.de/fernsehen/casting-ist-sozialporno-statt-lebenshilfe/2010/10/04.html> [Stand: 03.07.2012].

Informationen über die Teilnehmer und ihre Aufgaben im Dschungelcamp liefert die offizielle Website. Dschungelcamp „Ich bin ein Star - Holt mich hier raus“, URL: <http://www.dschungel-camp.com/> [Stand: 03.07.2012].

Zur Entwicklung der Reality-Formate:

Vgl. Bleicher, Joan Kristin: „We love to entertain you“. Beobachtungen zur aktuellen Entwicklung von Fernsehformate, Hamburger Hefte zur Medienkultur, 8/2006, Online unter URL: http://www.slm.uni-hamburg.de/imk/HamburgerHefte/HH08_EntertainYou.pdf [Stand: 03.07.2012].

Das Positionspapier zum Einsatz von Scripted Reality im Nord Deutschen Rundfunk:

Zum Thema Scripted Reality hat Das Erste den Film *Das Lügenfernsehen* produziert, der hinter die Kulissen der Produktion von Reality-TV blickt:

Vgl. o.V.: Das Lügenfernsehen (07.07.2011), Online unter URL:

<http://daserste.ndr.de/panorama/archiv/2011/luegenfernsehen127.html> [Stand: 03.07.2012].

Glaubenshintergrund. Die Gemeinsamkeit ergibt sich aber aus der fiktionalen Situation „inszenierter Realität“. Sind es im Fernsehen „Hartz-IV-Empfänger“,¹¹⁹⁶ sind es auf der Bühne Bildungsbürger, die sich über Gott austauschen und mit dem Höhlengleichnis von Platon etwas anfangen können. Auf beiden Seiten jedoch gibt man vor, etwas zu sein, was man nicht ist (z.B. empfangen die Schauspieler die Zuschauer im Saal und begrüßen sie persönlich als Gäste der bevorstehenden Bibelrunde, die Schauspieler treten als Privatperson auf, als Schauspieler, als allegorische Figur und als Avatar). Die Illusion im TV wird durchgehalten, was für den Rezipienten einfach nachzuverfolgen ist; auf der Bühne erfährt die Illusion immer wieder einen Bruch, aber auch eine neue Richtung. So kann sich der Zuschauer nie sicher sein, wen er gerade vor sich hat.

Sowohl die gescrripteten Sendungen, als auch das Theaterstück wollen durch natürliches Auftreten den Echtheitscharakter betonen. Ist es im TV fehlendes Können in der Darstellung, wird Nervosität auf der Bühne gespielt. Das Wirkungsziel gleicht sich: Es wirkt ungekünstelt, echt (im Theater fragt sich der Zuschauer, ob er wirklich an einer Bibelrunde teilnimmt, weil der Techniker Fehler bei der Lichtanlage macht und das verwendete Mikrofon rückkoppelt) und erhebt deshalb den Anspruch – weil nicht gespielt – echt, also nicht bewusst dargestellt zu sein.

5.5.1.3 Gliederung

Das Drama gliedert sich in 5 Akte und einem „Einlass“, der als Prolog bezeichnet werden kann. Die Akte sind aber keine mit Vorhang beginnenden und endenden Einheiten, sondern in sich geschlossene, inhaltliche Einheiten, die auf keine anderen verweisen. Sie tragen dazu bezeichnende Titel:

„Eins: EXPOSITION
 Zwei: SECOND LIFE
 Drei: DIE SCHÖPFUNG
 Vier: DER GLAUBE oder WO GOTT WOHNTE
 Fünf: SO REAL WIE DUCH DICH FÜHLST oder WO IST DER UNTERSCHIED?“¹¹⁹⁷

¹¹⁹⁶ Pauer, Nina: Der produzierte Prolet. Doku-Soaps (09.08.2010), Online unter URL: <http://www.zeit.de/2010/32/Dokusoaps/seite-1> [Stand: 03.07.2012].

¹¹⁹⁷ Schweigen, 2007, S. 1.

Die Akte sind ihrerseits in Handlungseinheiten unterteilt: Die Exposition beinhaltet die Offenbarung des Johannes und die Einführung in den Abend; zwei informiert über Second Life mit einer Anleitung, Erfahrungsberichten und ausführlichen Vergleichen mit den alttestamentarischen Themen vom Sündenfall/Baum der Erkenntnis, mit den Big Six und dem Rauswurf aus dem Paradies mit technischen Problemen beim Einstieg in Second Life, sowie der Sintflut mit unbeabsichtigten Informationen an die Zuschauer. Drei beinhaltet die Diskussion zwischen Evolutionswissenschaft und Glauben, sowie eine „Genesis-Show“; vier beinhaltet den Nachweis des Gottesglaubens im Gehirn, den Versuch die Rollen zu verlassen und den Sprung in die allegorischen Figuren; fünf führt die schon stark verunsicherten Figuren, die in Diskussion mit dem User treten und den finalen Auftritt Gottes (nur akustisch) vor. Die Handlungseinheiten sind unterschiedlich lang und werden mit unterschiedlich vielen Figuren gespielt. Zum Einsatz kommen alle drei Grundformen dramatischer Präsentation: Es wird im Stück gespielt, viele unterschiedliche Figuren dargestellt und episch-dokumentarisch gezeigt. Tendenziell bestimmt das Darstellen den Grundcharakter, ohne dabei eine Identifikation der Dramatis Personae mit dem Publikum anzubieten.

Die innere Struktur des Stücks ist in zwei Welten beheimatet. Es lässt zwar einen stringenten Aufbau vermissen, dennoch ist eine Steigerung zwischen den Akten feststellbar. Nicht ein einzelner Protagonist fällt sukzessive der Ratlosigkeit über Ursprung und Ende des Lebens zum Opfer, sondern weitgehend das gesamte Ensemble (wenn auch in unterschiedlichen Graden). Da eine handlungsleitende, erzählerische Klammer fehlt, könnten die Akte 2 und 3 ohne Brüche den Platz im Ablauf tauschen. Damit bleibt die fünfteilige Struktur, die auf das geschlossene Drama verweist, diskursive Makulatur. Dennoch lassen sich die aristotelischen drei Einheiten im Stück problemlos nachweisen. Sowohl die Handlung (Informationsabend), der Ort (im Gemeindesaal), wie auch die Zeit (gespielte Zeit ist reale Zeit) finden sich. Dass die Handlung und der Ort aber ein Eigenleben führen, liegt in den disparaten Szenen begründet. Das Fallen aus den anfänglichen Rollen, in die der Schauspieler, Wissenschaftler, Versuchskaninchen, Gott, User und allegorische Figur destruiert phasenweise den Handlungsort (Gemeindesaal oder Theater?) Handlung (Figur oder Schauspieler?). Der Formtypus ist mit den Begriffen des offenen oder geschlossenen Dramas nicht eindeutig fassbar. Ein Zuschlagen in den Bereich der Postdramatik ist aber ebenso nicht möglich. Denn es sind sowohl

Fabel, Figuren und Konflikt(e) vorhanden und stehen im Mittelpunkt, entgegen der von Hans-Thies Lehmann formulierten „Regelpoetik“ (Stegemann), die ein „Jenseits von Handlung“ zugunsten der Präsentation einer „Atmosphäre“ und „Zuständlichkeit“, der Vermeidung von „Zuspitzung und Höhepunkten“ zugunsten eines „Tableau“ auflöst, eine „Enthierarchisierung der Theaterrmittel“, die weder „psychologisch durchgearbeitete“ noch „individuierte Figuren“ (Lehmann) aufweisen, sowie keine kohärenten szenischen Zusammenhänge.¹¹⁹⁸

5.5.1.4 Figuren

Sechs Figuren spielen in dem Stück mit. Sie tragen ihre wirklichen Vornamen als Bühnennamen und zusätzlich noch einen allegorischen Namen, der eine „dramaturgische Funktion“ hat. Das Stück insgesamt und die Figuren im Besonderen, sind teilweise durch Improvisationen während der Probenarbeit zur Uraufführung in Jena entstanden.¹¹⁹⁹

<i>Bühnenname</i>	<i>allegorischer Name</i>	<i>wirklicher Name</i>
Saskia	Die Wahrheit	Saskia Taeger
Vera	Die Versuchung	Vera von Gunten
Julian	Der Wolf im Schafspelz	Julian Hackenberg
Ralph	Die Liebe	Ralph Jung
Bernhard	Der liebe Gott	Bernhard Dechant
Roman	Der genetische Fehler	Roman Haselbacher

Die Dramatis Personae sind von Anbeginn komplett auf der Bühne anwesend, was keine Rückschlüsse auf eine eventuelle hierarchische Beziehung schließen lässt. Es wird niemand namentlich eingeführt oder vorgestellt, was bei der Analyse auf explizit figurale und – vor allem in diesem Stück – explizit wie implizit auktoriale Figurencharakterisierung verweist. Was sich aus dem Text nur erahnen lässt, ist das Alter der Figuren, das zwischen 20 und 30 Jahren liegen dürfte, sowie die Annahme,

¹¹⁹⁸ Stegemann, Bernd: Nach der Postdramatik, in: Theater heute, 10/2008, S. 20.

Zu Lehmann sei angemerkt, dass sein, die akademische Diskussion beschäftigendes Werk, den (wohl bewußten) Schwachpunkt aufweist, auf eine stringente Erklärung, was postdramatisches Theater ist, zu verzichten. Vielmehr werden an einer Vielzahl von Beispielen Tendenzen und Elemente herausgearbeitet, die er unter dem Begriff des postdramatischen Theaters subsumiert. Eine Theorie ist es damit aber nicht, sondern ein Sammelbegriff für ein Theater der, im wahren Sinne des Wortes, Avantgarde.

Vgl. Lehmann, 2008⁴, S. 113, 124-125, 133.

¹¹⁹⁹ Schweigen, 2007, S. 2.

dass keine der Figuren verheiratet ist und Kinder hat. Hinweise darauf gibt es jedenfalls keine, was beim Thema Second Life, und damit Spiel am und mit dem Computer, im Fall einer vorliegenden Elternschaft naheliegend wäre (etwa: Mein Kind darf/darf nicht ...). Ihre soziale Herkunft bleibt ebenfalls ungewiss. Der Umstand, als Zuschauer an einer Informationsveranstaltung eines Bibelkreises in einem Pfarrsaal teilzunehmen, lässt jedoch auf einen bürgerlichen Hintergrund schließen. Implizit sprachliche Hinweise auf einen gesprochenen Dialekt fehlen gänzlich. Dialektale Ausdrücke sind ebenfalls im ganzen Text nicht zu finden.

Die Namen der Figuren fallen eher zufällig, aus der Situation heraus, wenn etwa das Programm des Abends präsentiert wird und die Sprecher sich bei den einzelnen Mitgliedern der Bibelrunde für die Mitarbeit bedanken. Sie durch einen Eigen- oder Fremdkommentar einzuführen ist aus dramaturgischen Gründen nicht notwendig, weil ja vorgegeben wird, einen Informationsabend zu leiten, in dessen Vordergrund die Themen stehen und nicht die Personen. Die Charakterisierung erfahren die Figuren implizit auktorial durch Korrespondenz- und Kontrastrelationen im Binnenverhältnis zueinander im Laufe des Stücks.

Die Figurenanalyse hat auch darauf Rücksicht zu nehmen, dass es immer wieder zum Spiel im Spiel kommt (wie der Erfahrungsbericht von Ralph), indem die Figuren für eine Szene eine andere Rolle annehmen, die mit ihrem Grundcharakter nichts gemeinsam hat. Die Figuren sind statisch angelegt und im Stück ist wenig Entwicklung feststellbar. Veränderung gibt es jedoch durch den Wechsel, oder den Sprung, von der Figur mit dem Vornamen in die Figur mit dem allegorischen Namen. Mit dem Wechsel wird die im Namen angelegte Prägung als alleiniger Wesenszug präsent. Aus diesem Grund kann von einer Figurenkonzeption gesprochen werden, die mit Personifikationen (unter allegorischem Namen) und typenähnlichen Figuren (mit Bühnennamen) arbeitet.

In diesem Zusammenhang muss auch das Fallen aus der Rolle angeführt werden. Diese meint nicht die Übernahme einer anderen, fiktionalen Rolle, sondern die Verkörperung der realen (privaten) Person, die bis zum unmittelbaren Kontakt mit den Zuschauern geht (Julian hat genug, steigt aus der Rolle aus, setzt sich ins Publikum und spricht mit den Nachbarn).

In dem Stück sind hierarchische Ungleichheiten eingeebnet. Die Figuren stehen alle auf einer Stufe. Keine spielt sich deutlich in den Vordergrund. Jede hat Soloauftritte,

im Dialog mit einer anderen Figur oder in der Gruppe. Bernhard (Der liebe Gott) übernimmt immer wieder die Wortführerschaft und steht zeitweise als funktionale Dominanzfigur im Mittelpunkt. Die Hauptfigur ist er deshalb aber nicht. Das ganze Stück lässt sich als von Hauptfiguren getragen analysieren. Jede erfüllt in Szenen ihren Teil, ohne andere insgesamt zu überragen. Es wird eine geschlossene Ensembleleistung auf die Bühne gebracht, die aber auf jeden auch verzichten könnte. Die Figuren sind in ihrer Charakterisierung flach angelegt und tragen in dieser Figurenkonzeption nicht sehr viel Persönliches zur Entwicklung des Stücks bei. Mit anderen Worten könnte jede Rolle auch von einem anderen Ensemblemitglied übernommen werden, ohne damit die intendierte Wirkung des Stücks zu verändern. Unterstützt wird diese Tendenz durch das Fallen aus der Rolle und das Stück im Stück, in dem neue/andere Identitäten angenommen werden. Eine Ausnahme gibt es jedoch: Roman, der „genetische Fehler“. Seine Behinderung lässt ihn auf der Bühne anders agieren als der Rest des Ensembles. Seine außersprachliche Charakterisierung durch seine Physiognomie („es könnte sich um cerebrale Lähmung handeln“) lassen seinem Handeln und seinen Äußerungen mehr Aufmerksamkeit zukommen.¹²⁰⁰

Saskia, auch Die Wahrheit, ist eine von nur zwei Frauen. Sie ist bemüht und trägt das Thema Second Life mit sehr viel Enthusiasmus vor. Fehlendes technisches Wissen (ist Second Life ein Spiel oder eine Portal?) wird mit persönlicher Ergriffenheit kompensiert („wir werden drin sein, direkt drin, keine Distanz mehr, keine diesseitige Ablenkung“).¹²⁰¹ Sie agiert emotional und versucht getreu christlicher Nächstenliebe zu allen nett zu sein. Sie ist für ethisch richtiges Verhalten („Ja, es ist Fair-Traide-Kaffee“)¹²⁰² und schwärmt für Romans Avatar. Roman spielt in Second Life einen Spitzensportler mit entsprechend guter Figur. Ihn für sein digitales Gegenüber zu loben erscheint ihr besonders als Frau wichtig und streicht ihre Denkweise heraus. Saskia: „Also, nur um das auch mal aus weiblicher Sicht zu sagen – Romans Avatar sieht wirklich richtig toll aus“. Die mit einer Frage („stimmt’s, Vera?“) eingeforderte Bestätigung durch die zweite Frau im Stück, wird ihr versagt. Das bringt sie aber nicht aus der Fassung, denn als gläubiger Mensch ist sie vom

¹²⁰⁰ Schweigen, 2007, S. 2.

¹²⁰¹ Schweigen, 2007, S. 7.

¹²⁰² Schweigen, 2007, S. 14.

Finalsieg Romans im Boxkampf überzeugt - der ihm mit „Gottes Hilfe“ gelingen wird.¹²⁰³

Ihr Verhältnis zu Körper und Sexualität demonstriert sie der Szene, in der die Zuschauer ihrer Kollegin Vera, weil sie ungeschickt dasitzt, „direkt ... zwischen ...“ die Beine sehen können.¹²⁰⁴ Das macht sie, mehr als alle anderen, betroffen.

Ihr Auftreten ist als schüchtern einzustufen. Sie begrüßt in ihrer ersten Wortmeldung das Publikum nur mit „Hallo“,¹²⁰⁵ und spricht, wenn sie spricht, lang und mit viel Engagement, wohl um die Schüchternheit zu überspielen. Vor der Zwangspause wegen technischer Probleme versucht sie die Situation dem Publikum zu erklären und ist „kurz vor einem Nervenzusammenbruch“.¹²⁰⁶ Anschließend im Nebenraum plädiert Saskia wiederholt für „warten“. Nicht hinaus, nicht weitermachen, einfach warten. Als die Gruppe bemerkt, dass die Mithöranlage in den Zuschauerraum nicht ausgeschaltet ist, gehen ihr die Nerven durch und sie schimpft in für sie ungewohnter Heftigkeit: „Ja, wer zum Teufel hat denn wohl die Mithöranlage angem...“.¹²⁰⁷

Saskia ist insgesamt eine statische Figur. Entwicklung ist keine aus dem Text herausles- oder interpretierbar. Sie ist und sie bleibt eine körperlich verklemmte und von ihrer Position als Glaubende überzeugte. Sie stimmt den Worten des Wissenschaftlers zu (der von Julian in einer Szene gespielt wird), dass der Mensch an etwas glauben möchte („*geschmeichelt*) Wie schön ...!“)¹²⁰⁸ und hält sich im Grunde selbst für „die Wahrheit“.¹²⁰⁹

Vera, auch Die Versuchung, ist von den beiden weiblichen Figuren die extrovertiertere („Hallo allerseits [...] ich bin die Vera“). Gemeinsam mit Julian stellt sie in ihrer ersten Szene Second Life in einer Art Doppelconférence sehr schwungvoll vor. Sie gibt sich inhaltlich sattelfest. Wo Saskia aus Büchern über Second Life zitiert, erweckt Vera den Eindruck, als habe sie sich mit Second Life wirklich ausführlich beschäftigt. Ihre Reaktion auf Veras wohlmeinenden Hinweis bezüglich Romans Avatar, lautet „Zzzzzz...“.¹²¹⁰ Hier agiert jemand, der das Spiel kennt und weiß, dass viele, eigentlich alle, Avatare gut aussehen und dass die christliche Nächstenliebe

¹²⁰³ Schweigen, 2007, S. 10.

¹²⁰⁴ Schweigen, 2007, S. 11.

¹²⁰⁵ Schweigen, 2007, S. 4.

¹²⁰⁶ Schweigen, 2007, S. 13.

¹²⁰⁷ Schweigen, 2007, S. 15.

¹²⁰⁸ Schweigen, 2007, S. 20.

¹²⁰⁹ Schweigen, 2007, S. 22.

¹²¹⁰ Schweigen, 2007, S. 10.

Grenzen hat. Im Umgang mit Roman zeigen sich diese. Während er von der Bühne „robbt“ lässt sie die Anwesenden (inklusive der Zuschauer) wissen: „(*ins Mikro*) Ja - vielen Dank, Roman, wir haben dich alle sehr lieb.“¹²¹¹

Ihre Selbstsicherheit lässt nach der peinlichen Situation mit dem Blick zwischen ihre Beine nach. Der negativ verlaufende Versuch, Second Life live vorzuführen, trägt sein Übriges dazu bei. Als sich die Stimmung gedreht hat, die Figuren zur Allegorie geworden sind, zeigt Vera ihr Gesicht als Versuchung und argumentiert gegen Gott: „Ja, Ralph. Willst du vielleicht noch ein Liedchen singen? Halt doch einfach die Schnauze. --- Vielleicht hat der liebe Gott einfach nix mehr zu sagen?“¹²¹²

Für Veras Selbstverständnis zum Körper finden sich im Text zwei Stellen. Der erste ist eine Beschreibung im Nebentext, der vermerkt: „Vera stöckelt aufgeregt nach vorn“.¹²¹³ Während im ganzen Stück kein Hinweis auf Kleidungsstücke zu finden ist, informiert der Text hier explizit von Stöckelschuhen und Gehweise. Das Requisite lässt direkt auf die Figurencharakterisierung schließen. Die zweite Stelle im Text referiert auf ihre Wirkung, die sie auf Männer hat und wie sie darauf reagiert: Der auftauchende User nennt Vera liebevoll eine „kleine Schnecke“ und meint „mit kurzem Rock fand ich dich schärfer“. Vera, in dieser Szene die Versuchung verkörpernd, fühlt sich „geschmeichelt“ und „schiebt ihren Rock nach oben ...“.¹²¹⁴

Julian, der auch den Wolf im Schafspelz mimt, hat wie wie Vera, das meiste Wissen über Second Life. Er kann die Big Six zitieren und interpretieren und weiß auch über die sündigen Ecken der digitalen Welt zu berichten: „Ja, das Internet ist mitunter auch ein großer Sündenpfuhl, da geht es um Gewalt, da geht es um Sex, das kann zu Psychosen führen, das ist nicht für Leute unter 18.“¹²¹⁵ Auch er ist, wie Vera, distanziert gegenüber Roman und findet ihn lästig („Roman? Was hast du jetzt wieder ...?“).¹²¹⁶ Julians Aufgabe im Stück ist die technische Belehrung der Zuschauer und die tragende Rollen bei Stücken im Stück zu übernehmen (z.B. als Neurowissenschaftler Dr. Julian in God Helmet¹²¹⁷). Sein Egoismus treibt ihn dazu,

¹²¹¹ Schweigen, 2007, S. 10.

¹²¹² Schweigen, 2007, S. 26.

¹²¹³ Schweigen, 2007, S. 13.

¹²¹⁴ Schweigen, 2007, S. 28.

¹²¹⁵ Schweigen, 2007, S. 11.

¹²¹⁶ Schweigen, 2007, S. 14.

¹²¹⁷ Die Figur des Dr. Julian bezieht sich auf den Wissenschaftler Dr. Michael A. Persinger, der im Manuskript, jedoch nicht im gesprochenen Text, namentlich erwähnt wird. Sowohl die Idee des Helms, der ein elektromagnetisches Feld erzeugt, als auch der Versuch durch Stimulierung des Gehirns den Nachweis zu erbringen, dass Gott bzw. religiöser Glaube allgemein nur an eine biochemische

das Stück zu verlassen, was aber beim Rest der Gruppe wirkungslos bleibt, weil selbst der Ausstieg im Textbuch steht. Er beginnt dem Publikum zu erklären, wer er ist („Hallo ich bin Hackenberg, ich komme aus dem Allgäu, ich habe in Leipzig Schauspiel studiert, bin jetzt neu hier im Ensemble ...“) ¹²¹⁸ und bekommt von den anderen dafür Applaus, denn das sei ja der vorgesehene Monolog. Julian explodiert („eure Theaterscheisse“), ¹²¹⁹ setzt sich ins Publikum und erzählt, wie das Stück ausgehen wird und wie überhaupt alle Stücke im Theaterhaus Jena in dieser Saison ausgehen werden.

Ralph wird seiner zweiten Rolle, Die Liebe, scheinbar gerecht, wenn er harmlos nach Romans Erfahrungen mit Frauen in Second Life fragt. In Wahrheit ist es ein Ausfragen vor versammelter Gruppe und Publikum. Triumphierend verkündet er „Roman hat seinen ersten Kuss in Second Life gehabt.“ Um gleich nachzuhaken: „Wie war das?“ ¹²²⁰ Selbst hat er schon schlechte Erfahrungen in Second Life gemacht. Unabsichtlich hat er einen anderen Avatar geschubst, was ihm als Angriff ausgelegt wurde. Die umstehenden Avatare haben nun begonnen, sich einen Spaß mit ihm zu machen und zu schubsen, zu beschimpfen und ihm anschließend einen Hut zu schenken, der sich, nach dem er ihn sich aufgesetzt hatte, als „Riesenpenis“ ¹²²¹ herausgestellt hat. Die Situation war derart peinlich für ihn, dass er, überwältigt von seinem Rededruck in das Publikum geht, um dort einigen Besuchern noch von dem Vorfall zu erzählen.

Sein Vortrag gemeinsam mit Roman zum Thema Evolution und Schöpfung endet mit Blick auf Roman in einem Glaubensbekenntnis und einem gerufenen und einem gesungenen Halleluja, bei dem das Publikum aufgefordert wird mitzumachen.

Funktion des Gehirns gebunden sei, stammt vom Neurotheologen Persinger und wurde in das Stück übernommen.

Vgl.: Schnabel, Ulrich: Helm auf zum Gebet: Die Hirnexperimente des Dr. Persinger (01.11.1996), Online unter URL: <http://www.zeit.de/1996/45/seltsam.txt.19961101.xml> [Stand: 07.07.2012].

Vgl. Schnabel, Ulrich: Unterm Mystikhelm (19.07.2010), Online unter URL: <http://www.zeit.de/2010/29/Gott-imHirn> [Stand: 07.07.2012].

Vgl.: Kaul, Christa Tamara: Warum der Mensch glaubt. Das Gehirn, der große Geschichtenerzähler (18.08.2005), Online unter URL: <http://www.heise.de/tp/artikel/20/20746/1.html> [Stand: 07.07.2012].

Vgl.: Müller, S./Walter, H.: Neurotheologie und die neurowissenschaftliche Erforschung religiöser Erfahrungen, in: Nervenheilkunde, 10/2010, S. 684-689, Online unter URL:

<http://www.schattauer.de/en/magazine/subject-areas/journals-a-z/nervenheilkunde/contents/archive/issue/1119/manuscript/13726.html> [Stand: 07.07.2012].

¹²¹⁸ Schweigen, 2007, S. 24.

¹²¹⁹ Schweigen, 2007, S. 24.

¹²²⁰ Schweigen, 2007, S. 10.

¹²²¹ Schweigen, 2007, S. 16.

Die Rolle der Liebe legt er imposant naiv an, wenn er noch ein Lied singen möchte, um „die ganze schlechte Energie hier im Raum“ zu vertreiben und anschließend über den Mut Gottes nachdenkt. Aus der Assoziationskette von „Gott hat keine Eier“ und er pflanzt sich nicht weiter („zumindest nicht in dem Sinn“) fragt er sich, ob Gott deshalb keinen Mut hat?¹²²²

Roman selbst ist nicht mutig. Das Eingreifen des Users und dessen Erklärung, alle Figuren hier wären nur Avatare, die „rein rechnerisch“ nichts sind, weil „ja nur 0en und 1en“ und nur durch das System „wiedergeboren“ werden, quittiert er mit einem akzeptierenden und resignierenden „Natürlich“. ¹²²³

Bernhard oder auch der „liebe Gott“ (eigentlich Gott Vater), ist eine bestimmende Figur, weil auf seine Rolle hin das Spiel der anderen abzielt. Seine Worte „Es werde Licht“ am Beginn lässt das Stück nach dem Einlass auf der Bühne starten.¹²²⁴ Er ist der, der zumindest teilweise durch den Abend führt und die Rolle des Moderators und Stichwortgebers übernimmt. Er organisiert den Neustart im Nebenraum und verliert die Gesamtheit des Geschehens nicht aus den Augen („Linda? Sind noch Leute da“).¹²²⁵ Mit viel Einfühlungsvermögen veranlasst er Ralph, einen ehrlichen Bericht über seine Erlebnisse in Second Life zu geben. Als auch der zweite Versuch, Second Life zu starten, nicht gelingt, greift er durch und veranlasst Programmpunkt 2 vorzuziehen. Die anderen folgen seiner Anweisung. Ebenso wenn es darum geht, „das Lied Nr. 286“ zu singen, auch wenn es „acht Strophen“ hat.¹²²⁶ Sprachlosigkeit überfällt ihn erst, als ihm die Naturwissenschaft seine Vormachtstellung als Lebensdeuter absprechen möchte und die Wahrheit und die Versuchung unangenehme Fragen stellen („Was hast du dir denn dabei gedacht, als du uns erschaffen hast?“, „Was hat unser Leben für einen Sinn?“, „Haben wir eine Bestimmung?“). Die Angriffe kränken ihn so sehr, dass er weinerlich beleidigt die Gegenfrage stellt: „Könnt ihr mir bitte erklären, womit ich das verdient habe?“.¹²²⁷ Er selbst erklärt sich als machtlos der Technik gegenüber, da „komm ich ganz einfach nicht mehr mit“.¹²²⁸ Gott selbst beginnt zu grübeln über die (aller) ersten Dinge. Wer hat ihn eigentlich gemacht? Im Angesicht des Users erkennt er die Sinnlosigkeit

¹²²² Schweigen, 2007, S. 26.

¹²²³ Schweigen, 2007, S. 30.

¹²²⁴ Schweigen, 2007, S. 3.

¹²²⁵ Schweigen, 2007, S. 15.

¹²²⁶ Schweigen, 2007, S. 18.

¹²²⁷ Schweigen, 2007, S. 26.

¹²²⁸ Schweigen, 2007, S. 27.

seiner Taten und Opfer. Er bereut, dass sich sein Sohn hat ans Kreuz schlagen lassen, wenn jetzt ein User sich als Herrschaftsmacht deklariert. In einem Anfall von Furcht und Verzweiflung schimpft er sich seine Enttäuschung von der Seele: In diesem System will er nicht „der Bimbo“ sein, vielleicht eine Art „Gott im Netz“ oder „Gott in der Maschine“. Das ist „eine Verdrehung der Tatsachen“, die er nicht ertragen und noch weniger durchschauen kann.¹²²⁹ Als der User ihm Eigenständigkeit abspricht, bricht Gott zusammen. Dass sich der offensichtlich wirkliche Gott als Stimme etwas später über dem User erhebt, ändert nichts mehr an der Resignation der Schauspielfigur Gott.

Roman, der genetische Fehler,¹²³⁰ ist die auffälligste Figur im Stück. Seine implizit außersprachliche und sprachliche Figurencharakterisierung als Behinderter rücken ihn ins Zentrum der Aufmerksamkeit. Seine Bewegungen sind ruckartig und in der Aufregung kann sein Sprechen als „begeistertes Geräusch“¹²³¹ wahrgenommen werden. An seiner Andersartigkeit arbeitet sich jeder im Ensemble in unterschiedlichem Ausmaß und mit unterschiedlichen Worten ab. Seine erste Aufgabe im Stück besteht in der Bedienung der Technik, die er offensichtlich nicht im Griff hat, weil das Licht flackert und die Mikrophone rückkoppeln. Danach darf der den Behinderten spielen und sich von Saskia bemitleiden, von Vera verhöhnen und von Ralph über erotische Details ausfragen lassen.

Es bleibt an ihm, zu sagen, dass der Versuch Second Life über den Beamer zu zeigen an einem „Softwarefehler“¹²³² scheitert. Das Wort Fehler zieht sich durch seine gesamte Bühnenexistenz. Auch wenn es niemand ausspricht, denken doch Vera und Julian als solchen vom ihm. Seine Reaktion darauf ist ein verbissener Glaube an Gott und seine Schöpfung, zu der er ja auch zählt. Evolutionstheorien sind in diesem Weltbild natürlich „Blööödsinn!!“.¹²³³ Auch der Versuch eines Neurowissenschaftlers, der mit einem verkabelten Helm nachweisen möchte, dass der Glaube an Gott nur ein biologischer Prozess im „rechten Schläfenlappen“¹²³⁴ des Gehirns ist, kann Romans Überzeugung nicht brechen: „(schreit von hinten) Ich

¹²²⁹ Schweigen, 2007, S. 28.

¹²³⁰ Vgl. Schweigen, 2007, S. 18.

¹²³¹ Schweigen, 2007, S. 10.

¹²³² Schweigen, 2007, S. 16.

¹²³³ Schweigen, 2007, S. 17.

¹²³⁴ Schweigen, 2007, S. 20.

glaube an Gott, den Allmächtigen, den Schöpfer des Himmels und der Erde. Wer nimmt uns die Angst vor dem Tod? Die Wissenschaft?“.¹²³⁵

Ihm gehört auch das Ende des Stückes. Aus der Rolle tretend spricht Roman das Publikum an und gibt noch einige Gedanken zu den Themen Behinderung und Schauspiel, Leben als Simulation, reales Glück und die Unterschiedslosigkeit der Zerstörung durch einen Meteoriten oder einem göttlichen User, der „den Stecker zieht“.¹²³⁶

Eine bewusste Sympathielenkung ist aus dem Stück nicht herauszulesen. Die fehlende Abstufung der Kontraste durch eine extrem flache Figurenkonstellation lassen „die Bandbreite der Entwicklungsmöglichkeit“, definiert in „Weite, Länge und Tiefe“ unmöglich machen und jede Figur ist, was sie ist und was sie war, bevor das Stück begonnen hat.¹²³⁷

5.5.1.5 Geschehen und Handlung

Die definitorische Verschiedenheit der beiden oftmals synonym verwendeten Worte Geschehen und Handlung sind bei der Analyse des Stückes von besonderer Bedeutung. Was Aristoteles in seiner Poetik über die „Nachahmung einer einzigen, [...] einer ganzen Handlung“ schreibt gilt auch hier als Unterscheidungsmerkmal: Es kann nur von Handlung gesprochen werden, wenn sich die Teile des Stückes nicht beliebig austauschen lassen, ohne die innere Schlüssigkeit zu gefährden.¹²³⁸ Jedoch können im Stück die Akte 2 und 3 ausgetauscht werden, ohne dem Anspruch der Handlung Abbruch zu tun, zeigt sich doch in der Mikrostruktur des Textes, dass sehr wohl gehandelt wird, wenn Handlung die „triadische Struktur“ (Pfister) von Ausgangssituation, Veränderungsversuch und veränderte Situation zugrunde gelegt wird. Das betrifft besonders die Spielsequenzen im Spiel (Erfahrungsbericht von Ralph) / die Stücke im Stück (Genesis-Show, God Helmet). Auch in den moderierten und referierten Situationen ist immer mit der Intervention einer Figur zu rechnen,

¹²³⁵ Schweigen, 2007, S. 21.

¹²³⁶ Schweigen, 2007, S. 32.

¹²³⁷ Pfister, 1994⁸, S. 241.

¹²³⁸ Aristoteles, 1993, S. 29.

„Ferne müssen die Teile der Geschehnisse so zusammengefügt sein, daß sich das Ganze verändert und durcheinander gerät, wenn irgendein Teil umgestellt oder weggenommen wird“.

weshalb die Situation zumindest gespannt (wenn auch nicht immer konflikthaft) und situationsverändernd erscheint - also handelnd wirkt.¹²³⁹

Die fehlende stringente Geschichte ist der Darbietungsart des Revuehaften geschuldet. Referate, Rezitationen, Gesang und Stücke im Stück wechseln einander ab. Der Zuschauer kann nie sagen, was sich als Nächstes ereignen wird, was deshalb aber nicht zu Spannung führt, sondern eher das Schaumoment bedient. Der fehlende Stückaufbau wirkt negativ auf das Verständnis im Stück. Eine Vielzahl von mehr oder weniger beliebig aneinandergereihte Situationen lassen die Frage nach dem Warum virulent werden: Einer freien Interpretation der Offenbarung nach Johannes (die Apokalypse), die wohl eine düstere Vorausdeutung sein soll, folgt eine kurze Begrüßung und eine davon völlig unabhängige und relativ lange Übersicht über die Themen des Abends. Nach dem zweiten Fehlversuch, Second Life zu starten folgt, nur kurz angekündigt, ein Referat über die Schöpfung, dialogisch gespielt. Darauf folgt, nach einem gemeinsamen Lied, die Genesis-Show, die God Helmet-Szene mit einem Neurowissenschaftler und eine Diskussion über die Rolle, die jeder gerade spielt: die Figur mit dem Bühnennamen oder die Allegorie.

Wie schon im Untertitel des Stücks signalisiert, geht es um die Engführung von Religion mit der digitalen Welt von Second Life. Dafür wird nicht nur das Personal einer fiktiven (oder realen?) Bibelrunde gewählt, auch der Spielort als Gemeindesaal ausgegeben. Das Bemühen, authentisch in der eigenen Überzeugung zu sein, wird mit vehementer Rekursion auf Bibelstellen demonstriert. Dass diese dabei nicht im Original übernommen wurden, sondern in bearbeiteter und gekürzter Fassung dargeboten werden, hat wohl dramaturgische Gründe. Die Ernsthaftigkeit des Anliegens wird durch teilweise ungeschicktes Auftreten selbst und die Idee der thematischen Aufarbeitung von gottgleichen Fähigkeiten in einer digitalen Welt im Verhältnis zur religiösen Praxis desavouiert.¹²⁴⁰

¹²³⁹ Pfister, 1994⁸, S. 269.

Vgl. Pfister, 1994⁸, S. 268-273.

¹²⁴⁰ Die wiedergegebene Offenbarung nach Johannes wird mit „Johannes 20,21“ bezeichnet, was so nicht stimmt. Die zitierte Stelle stammt ausschließlich aus Johannes 21 und da nur die Absätze 1 bis einschließlich 8.

Vgl. Die Offenbarung des Johannes, in: Die Bibel oder die ganze Heilige Schrift des Alten und Neuen Testaments, 1981, S. 284-285.

Die Genesis-Show gibt die Schöpfung, das erste Buch Mose, wieder. Im Stücktext wurden folgende Teile des Ausgangstextes weggelassen oder verkürzt: 1.15, 1.17, Teile von 1.21, 1.23, 1.28-2.8, 2.17 verkürzt, 2.18-2.24, 3.1 verkürzt, 3.2-3.3, 3.6, 3.7 verkürzt, 3.8-3.22.

Der Auftakt wird in dem Stück als Einlass bezeichnet. Dieser hat Züge eines Prologs mit dem ersten Ebenenbruch. Die hereinkommenden Zuschauer werden von allen sechs Schauspielern begrüßt, so, als wären sie tatsächlich Mitglieder einer Bibelgruppe, die ihre Gäste persönlich willkommen heißen. Nach dem Eintreten des letzten Zuschauers wird die Türe geschlossen und alle Schauspieler versammeln sich auf der Bühne und das Spiel geht mit „Es werde Licht“¹²⁴¹ los. Das nun folgende Spiel ist keines untereinander vor dem Publikum, sondern ausschließlich eines für das Publikum. Wenn untereinander gespielt wird, dann nur im Rahmen der schon erwähnten Stücke im Stück. Die direkte Publikumsansprache ist daher nicht die Ausnahme, sondern der übliche Kommunikationsweg. Diese Episierung ausschließlich durch spielinterne Figuren ist dramaturgisch im Verlauf des Stücks kein Problem, weil es zu keiner Loslösung von einer „inneren Spielsituation“¹²⁴² kommt. Anders sieht es beim Spiel im Spiel aus, da müssen Hilfsmittel wie Licht und Ton hinzugenommen werden, den Wechsel der Ebene plausibel zu machen (z.B. Lichteffekte und Musik vor Beginn der Genesis-Show). Geschieht dies nicht wie im Erfahrungsbericht von Ralph, in dem der monologische Bericht in ein dialogisches Spiel gleitet, wird der Bruch nur erfahrbar, aber nicht verständlich motiviert und trägt beim Publikum/dem Rezipienten zur Verwirrung bei. Einen Schritt weiter, also die direkte Bezeichnung als Ebenenbruch fällt im Teil, der mit Ausstiegsphantasien oder die Matrix betitelt ist. Hier passiert es, dass die Bühnenfigur Saskia aus ihrer Rolle als Allegorie zu sprechen beginnt, ohne jede weitere Information an das Publikum: Sie ist plötzlich die „Wahrheit“. Julian macht sie darauf aufmerksam „grad aus der Rolle ausgestiegen“ zu sein, was sie aber nicht weiter stört, denn sie spielt nicht wie Wahrheit, sie ist die Wahrheit.¹²⁴³ Julian wird nach einigem Hin und Her wütend, steigt ebenfalls aus, der Rolle aus stellt sich mit seinem realen Namen vor und setzt sich plaudernd ins Publikum. Das Dumme ist nur, dass selbst sein Ausstieg im Textbuch steht. Was ist nun wirklich und was erfunden?

Mit dem Switch in die allegorische Figur und dem Auftauchen des Users ist die Verwirrung komplett und kann nur mehr durch den akustischen Auftritt Gottes

Das erste Buch Mose, in: Die Bibel oder die ganze Heilige Schrift des Alten und Neuen Testaments, 1981, S. 5-8.

¹²⁴¹ Schweigen, 2007, S. 3.

¹²⁴² Pfister, 1994⁸, S. 112.

¹²⁴³ Schweigen, 2007, S. 22.

gesteigert werden, der eine weitere Ebene eröffnet und Schauspieler, allegorische Figuren, User und auch das Publikum ratlos zurücklässt.

Die Frage, ob es sich hierbei um eine radikale, gewendete Form der dramatischen Ironie handelt, ist nicht von der Hand zu weisen. Das Spielen mit den Ebenen, das Heraustreten aus der Rolle, das doch keines ist, ein Gott, der doch nicht auf der Bühne steht, sondern seine Stimme direkt aus dem Himmel ertönen lässt, heißt Wissensvorsprung *ade*, für alle Seiten – eben auch für den gerade noch seiner selbst bewußten Zuschauer. Ob der Unterhaltungswert dadurch allerdings zunimmt, wird vom Verfasser der Arbeit bezweifelt. Was erreicht wird, ist die Verunsicherung beim Zuschauer, weil er sich unwillkürlich fragen muss, was wahr ist und was nicht und wo sein Platz in diesem Spiel der Täuschung ist. Getreu dem Untertitel des Stücks, der hier die Funktion eines Leitmotivs einnimmt: *So real, wie du dich fühlst*. Was jedoch damit nicht automatisch geschafft wird, ist die Kopplung an das Thema Second Life. Ebenenbruch und Rollenwechsel als Analogie zu einem Computerspiel ist nachvollziehbar, warum es aber Second Life sein muss, schon weniger – zumal der Nachweis, dass es wirklich so ist wie behauptet, nicht erbracht wird.

5.5.1.6 Schauplatz

Der Schauplatz ist ein Gemeindesaal, der „fast naturgetreu“ im Theaterhaus Jena aufgebaut werden konnte, glücklicherweise „leicht vergrößert“, wie Saskia dem Publikum mitteilt, dann der Originalraum wäre für „den grossen Ansturm“ zu klein gewesen. Das Stück ist mit dieser Konstruktion, die im Laufe des Stückes nicht wechselt, ein Einortdrama. Eine besondere Semantik bekommt der Raum durch zwei Aktionen: erstens wird die Eingangstüre, durch die die Zuschauer hereingekommen sind, von den Schauspielern geschlossen. Was ein Gefühl des bewussten eingeschlossen Seins erzeugt. Zweitens versucht Julian, das Spiel durch eine der beiden Türen auf der Bühnenseite fluchtartig zu verlassen, was aber nur dazu führt, dass er bei der anderen wieder hereinkommt. Er versucht die Flucht durch jene Türe, die die Gäste benutzt haben, sie stellt sich aber als zugemauert heraus. Das Spiel mit dem geschlossenen Ort/Raum hat seinen darstellerischen Beweis angetreten. Die behauptete Matrix, in der wir alle leben sollen, hat im Theater seinen Ausdruck

gefunden.¹²⁴⁴ Spätestens mit dem Auftauchen des Users soll klar geworden sein, dass es Leben im Digitalen gibt. Julian macht sich darüber lustig und erwähnt den gleichnamigen Kinofilm *Matrix* wie auch *The 13th Floor*, die beide mit dem Gefühl spielen, in einer nicht durchbrechbaren, überwindbaren digitalen Welt zu leben. Das Stück spielt hier mit einer gut eingesetzten Relationsdimension zwischen realem Schauplatz (Gemeindesaal) und fiktivem. Unterstützt wird der Eindruck durch die fehlende Dekoration. Keinerlei Hinweise im Text lassen auf Versatzstücke oder Dekoration schließen. Der nur in seiner Funktionalität als Vortragssaal mit kleiner Bühne, Sesseln, Tisch auf der Seite mit Kaffee und Kuchen, sowie die Sesseln für die Zuschauer vorhandene Raum wird benötigt und eingesetzt.¹²⁴⁵

5.5.1.7 *Second Life* – „So real, wie du dich fühlst“ (1. Buch Moses 1.2) als *Theatrum Mundi*

Das bis zur Verwirrung abwechslungsreiche Stück ist ein Mix aus Tragödie und komödiantischen Elementen, das als dramatische Revue unter Mithilfe epischer Kommunikationstechniken dargeboten wird.¹²⁴⁶ Damit bewegt sich das Spiel auf der Bühne weit weg von Calderón oder Hofmannsthal, obwohl alles da ist, was die beiden Dramatiker exemplarisch auf die Bühne gestellt haben: Gott als Spielleiter und Rollenverteiler, Figuren, die nach seinen Anweisungen agieren, die Möglichkeit der Abberufung (der Tod bei Calderón und das „Sterbeprogramm“, das der User programmiert hat). Die Gemeinsamkeiten sind aber keine deckungsgleichen Abläufe sondern Parallelitäten und Analogien, die in ihrer Bedeutung auch anschlussfähig zu Brecht, Sartre und Beckett sind.

¹²⁴⁴ Die Anleihe, die das Stück hier an einer Szene aus dem Film *Matrix* nimmt ist unübersehbar, aber auch passend und effektiv eingesetzt. Im Film trifft das Team rund um Morpheus nach dem Besuch beim Orakel wieder beim alten Hochhaus ein, um unbemerkt die Matrix verlassen zu können. Durch den Überläufer Cypher verraten werden sie von einer Spezialeinheit der Polizei überrascht. Die Flucht aus dem Hochhaus scheint unmöglich, weil die Maschinen, die die Matrix steuern, das Haus verändert haben: Die Fenster im Fluchzimmer finden sie zugemauert vor.

Vgl. *Matrix*, Warner Brothers, DVD, 1999, Szene ab Minute 75.

¹²⁴⁵ Schweigen, 2007, S. 9.

Neben den erwähnten Filmen *Matrix* (1999) und *The 13th Floor* (deutscher Verleihtitel: *The 13th Floor – Bist du was du denkst?*, 1999) waren vor allem die beiden älteren Filme *Welt am Draht* von Rainer Werner Fassbinder (1973, zweiteiliger Fernsehfilm, Vorlage für *The 13th Floor*) und *Tron* (1982) genrebildend.

¹²⁴⁶ Wie hoch der Verwirrungsgrad darüber sein kann, was da über die Bühne gegangen ist, fasst Franz Quilitzsch in seiner Kritik über die Uraufführung mit den Worten zusammen: „Das nächste Mal vielleicht wieder Theater?“

Quilitzsch, Frank: Die Missionare im Netz, in: Thüringer Landeszeitung vom 13. Oktober 2007, (o.S.).

Mit Calderón deckt sich die überschaubare Anzahl an Figuren und ihre Aufgaben, die sie gemäß ihrer allegorischen Bedeutung, ausführen. Das Gottesgericht gibt es da wie dort. Der intendierte moralische Appell wird im Stück umgedeutet in ein Nachdenken über die Verhältnisse in denen jeder lebt („Wenn ich Amanda in Second Life virtuell heirate und dabei wirklich glücklich bin, bin ich dann nur virtuell glücklich? Was ist dann aber reales Glück?“ oder „Macht es einen Unterschied, ob ich denke, dass ich aus Atomen bestehe oder aus 0en und 1en? Ob mich Gott gemacht hat oder ein User?“). Die Anschlussfähigkeit zeigt das Stück durch das Selbstbewusstsein, mit dem die Figuren spielen und ihr Sendungsbewusstsein vortragen. Selbst im Angesicht einer realexistierenden Macht über ihnen wird mit dieser diskutiert, warum und wieso alles so ist, wie es ist. Die Vorgaben können nicht verändert werden, aber das ist vielleicht auch nicht nötig. Denn letztlich ist es egal, wie man stirbt: Ob durch einen Meteorit oder „weil ein göttlicher User den Stecker zieht. Wo ist der Unterschied?“.

Damit gliedert sich das Stück in die Reihe der Werke zur Welterklärung als *Theatrum Mundi* ein. Es stellt das Bindeglied zwischen klassischer Konzeption, Existenzialismus und digitaler Welt dar, in dem es Prinzipien der Konstruktion übernimmt um zeitadequate Fragen über den Zustand des Seins im Zusammenhang mit der Erfahrung von Realität zu stellen.¹²⁴⁷

5.5.1.8 *Second Life* – „So real, wie du dich fühlst“ (1. Buch Moses 1.2) und *Second Life*

Sind die Aussagen über *Second Life* im Stück treffend oder nicht? Welches Bild wird von der dreidimensionalen Welt im Internet entworfen?

Die Figuren haben einen sehr unterschiedlichen Zugang zum Thema. Informiert sind sie alle, jedoch ist die Qualität des Wissens unterschiedlich. Den thematischen Einstieg machen Saskia und Bernhard mit der Ankündigung des Ablaufs. Mehr als das Vorlesen des Klappentextes eines Buches (das allerdings wirklich existiert) ist von ihnen nicht zu erfahren.¹²⁴⁸ Ihre weitere Behandlung des Themas bleibt auf

¹²⁴⁷ Schweigen, 2007, S. 32.

¹²⁴⁸ Aus dem zitierten Buch selbst wird kein Text entnommen. Lediglich der Titel und Untertitel vom Cover wird verwendet sowie die Rückseite wird vorgelesen. Vgl. Stöcker, 2007.

Zitate beschränkt, die sie aus dem Internet zusammengesucht haben. Ihre Motivation dabei ist die kritische Darstellung von Gott-Sein im Internet im Vergleich zu religiösem Glauben. Vor allem Saskia steigert sich bis zur Erschöpfung in einem Monolog über die reale und fiktive Web-Versionen 2 bis 7, denen sie als überzeugte Christin zumindest sehr kritisch gegenüber steht. Selbst im Stück sind die Versionen 3 bis 7 wohl nur als Vision gemeint. Die angesprochenen begehbaren Welten gibt es zwar, aber in absehbarer Zeit nicht in der formulierten Form. Hier ist Saskia mehr religiös entrückte Visionären als Fachfrau.

Vera und Julian folgen mit ihrer Darstellung der Technik, Navigation und Kommunikation. Die beiden haben einige Zeit in Second Life verbracht und können entsprechend fundiert darüber berichten. Ihre Angaben sind für den Stand 2007 zutreffend.

Die Erfahrungsberichte von Roman klingen plausibel und das Erlebte (er ist ein berühmter Boxer und hat einen attraktiven – weiblichen - Avatar geküsst) kann sich so zugetragen haben. Das gilt auch für den Erfahrungsbericht von Ralf. Seine negativen Erlebnisse (wird geschubst, beschimpft und muss einen Hut aufsetzen, der sich als Riesenpenis entpuppt) sind durchaus glaubwürdig.¹²⁴⁹

Was als Erfahrungsberichte über Second Life insgesamt gesagt wird, kann als korrekte Darstellung bezeichnet werden. Die im Internet recherchierten Zitate werden meinungslenkend eingesetzt – was aber nichts über ihren Wahrheitsgehalt aussagt. Das erzeugte Bild schwankt zwischen Euphorie über die neuen Möglichkeiten und christlicher Skepsis ob der Vereinbarkeit mit dem Glauben. Second Life wird dabei aber nur als Demonstrationsmittel verwendet, um eine ganz andere Diskussion anzustoßen: Was ist wahr und was ist nicht wahr? Second Life demonstriert gut, wie relativ die Empfindung von Wahrheit ist. Bedeutend komplexer wird es aber, wenn die Wissenschaft in die Diskussion eingreift. Wenn Technik negiert werden kann – wie Second Life als technisches Spiel(zeug) negiert werden kann – ist das bei Ergebnissen der Neurowissenschaft ungleich schwerer. Was hier plötzlich im Zentrum steht sind die Fragen nach dem Warum und dem Woher? Fragen, die die

¹²⁴⁹ Ein bekannter Fall ist das Interview von Anshe Chung aus dem Jahr 2006, in dem sie von fliegenden Penisen attackiert wurde. Ein Spottvideo darüber ist auf youtube.com unter dem Titel „Anshe Chung Interview Incident“ zu finden. Zur Betrachtung des Videos ist eine Anmeldung bei YouTube notwendig. Der dann folgende Link ist als Quelle zu lang um angeführt zu werden, weshalb darauf ausnahmsweise verzichtet wird. Der Kurzhinweis:
Vgl. o.V.: Anshe Chung Interview Incident (o.E.), Online unter URL:
http://www.youtube.com/verify_age?next_url=/watch%3Fv%3DRedLyae4b2s [Stand: 19.10.2012].

Grundfesten des Glaubens berühren. Wenn nicht mehr widerspruchlos akzeptiert wird, dass Gott am Anfang und das Himmelreich am Ende stehen, um gemeinsam jedem Leben Halt zu geben, ist es mit dem Glauben zu Ende. *Second Life* wird im Stück als Vorstufe dazu gewertet. Als technische Möglichkeit erstmals über den Tellerrand der göttlichen Matrix zu schauen. Sich möglicherweise auf eine Stufe mit ihm zu stellen. Dass eine solche Einstellung nur im theoretischen Diskurs vertretbar ist, liegt auf der Hand. Die völlig überzogene Darstellung im Stück dient auch nicht der ernsthaften Auseinandersetzung mit dem Thema, sondern der theatralen Aufbereitung zur Unterhaltung eines Publikums. Ob das gelungen ist, kann nur jeder Besucher für sich entscheiden.

5.5.2 „virtuell oder stinkreal“ - Botho Strauß: *Das blinde Geschehen*¹²⁵⁰

Das Stück *Das blinde Geschehen* von Botho Strauß hatte am 11. März 2011 am Wiener Burgtheater Uraufführung und führt die Unmöglichkeit der Liebe zwischen Mann und Frau vor, wenn nur im Virtuellen gelebt wird.

John Porto, „E-Artist“ und Gamedesigner und Freya Genetrix, „Göttin der Fruchtbarkeit“, treffen in der Spielarena aufeinander. Er ist ein im Onlinemodus, mit verschwitztem und schmutzigem T-Shirt Lebender, der sich einer Frau gegenüber sieht, die einen real gewordenen Traum der Venus darstellt. Sie glaubt an die Liebe, auch wenn sie mit Schmerz verbunden ist. Er glaubt nur an die virtuelle Liebe, an die Nähe in „grenzenloser Entfernung“, wenn zwei „ganz dicht beieinander stehen“. Nachdem sie sich einloggen, wechseln sie in die „Erlebniswelt“, um Spielfiguren zu erleben und zu sehen, was „aus uns selber wird“. Musikalisch umramt von einem immer wieder auftauchenden, selbstsingenden Mikrofon folgen Szenen mit einer schwangeren Frau, die ihr Kind behalten will, obwohl alle Männer in ihrer Umgebung (Vater, Ehemann, Geliebter und Zufallsbekanntschaft) ihr deutlich machen, sich nach der Niederkunft abzuwenden; einem Livierten, der in einem Hotel die Schuhe einer Riesin vor ihrem Zimmer putzt; einer Reporterin, die ein Fräulein totfragen möchte; einen Postkartenverkäufer, dessen Verkaufsstand so hoch ist, dass die besten

¹²⁵⁰ Strauß, 2011, Zitat aus der Szene Unordnungsouvertüre.

Das Textbuch hat keine Seitenzahlen weshalb Zitate daraus mit der Angabe der Szene belegt werden.

Karten nur mit einer Leiter erreichbar sind; Revueengel, die ihren Erschaffer, Porto, liebevoll Vater nennen, weil er sie aus dem Dunkel holt; eine Schattin, die mit Porto über das Daseins als sein Schatten diskutiert, schafft es, ihn zu umkreisen. Diesem ersten Schritt zurück zum realen Menschsein folgt der Schredder für alle Ungeträumten sowie die Wendung von Porto, der Freya nun begehrt. Das selbstsingende Mikrophon intoniert ein letztesmal „Valkyrie, bear me away ...“.¹²⁵¹

5.5.2.1 Titel

Der Titel sperrt sich einer raschen Erklärung und gibt Rätsel auf. Auch lässt er keinerlei Rückschlüsse auf die Handlungsart des Theatertextes zu. Ebenso wenig findet die Zeit, in der das Stück spielt, eine Erwähnung. Der Titel erschließt sich erst mit der detaillierten Kenntnis des Stückes. Alleine den Inhalt zu kennen reicht nicht aus. Dennoch kann er nicht zur Gänze ausgeleuchtet werden und bleibt in seiner inneren Spannung durch die Verbindung des Wortes Geschehen und dem Attribut blind vieldeutig interpretierbar.

Das blinde Geschehen meint das Geschehen, das nicht als solches wahrgenommen wird. Das sich ereignet, ohne Spuren zu hinterlassen. Es passiert im „Obskuren“,¹²⁵² in einem Bereich, der nicht vom Bewusstsein erfasst werden kann. Dass es aber vorhanden ist, erklärt Freya mit dem Umstand, dass es Porto zum Handeln zwingt. Seien es Figuren seiner unerforschten Fantasie, der unendlichen Spielwelt oder sei es das Leben um ihn herum, das er nicht wahrnimmt.

5.5.2.2 Handlungsart

Botho Strauß verlässt mit dem Stück jede stringent nacherzählbare Struktur. Regisseur Matthias Hartmann spricht von einem poetischen „Kabarett“, das er

¹²⁵¹ Strauß, 2011, (o.S.), Zitate aus den Szenen Unordnungsouvertüre, Das nackte Zimmer, Der letzte Gast.

¹²⁵² Matthias Hartmann zitiert nach:

Lohs, Lothar: Der Kampf der Geschlechter. Interview mit Matthias Hartmann, in: Bühne. Österreichs Theater- und Kulturmagazin, 3/2011, S. 17.

vergleichen würde „mit den Zauberposen von Nestroy, Raimund“.¹²⁵³ Die Gemeinsamkeiten mit den beiden Wiener Dramatikern des 19. Jahrhunderts liegen in der stilistischen Eigenheit, die Szene im Handumdrehen ändern zu können. Eine andere Parallele wird im Stück selbst angesprochen mit der Erwähnung der Figuren des Prospero und Caliban aus *Der Sturm* von William Shakespeare, daneben wird mit den Riesen im Stück auf Luigi Pirandellos *Die Riesen vom Berge* Bezug genommen, die im vorliegenden Stück nicht auftreten, aber als Gefahr für die Kultur angekündigt werden.

Der Zuschauer wird mit immer neuen Figuren, Figurenkonstellationen und wechselnden Schauplätzen konfrontiert. Die Figuren selbst ändern ihre Rollen und fordern zur Neupositionierung der Einstellung zu ihnen heraus. Sie spielen und sie stellen dar. Nie aber wird episch gezeigt. Dennoch findet mit der „Aufhebung der Finalität“¹²⁵⁴ eine Episierung statt. Bertolt Brecht formuliert diese Verschiebung vom Dramatischen zum Epischen mit der Änderung der Erwartungshaltung des Zuschauers von der „Spannung auf den Ausgang“ hin zur „Spannung auf den Gang“ sowie statt einer „Szene für die andere“ in „jede[...] Szene für sich“¹²⁵⁵. Brecht schließt hier an dramentheoretische Überlegungen an, die Schiller und Goethe bereits vornahmen. Die Episodenstruktur mit in sich unabhängigen Teilen, die untereinander vertauscht werden können, ohne eine stringente, auf eine finale Situation hinlaufende Entwicklung zu stören. Die Autonomie der Szenen ergibt eine kontrastreiche Anordnung, die eine distanzierte Rezeption ermöglicht. Die Annahme Brechts, dass so zugleich auch die Veränderbarkeit der dargestellten Situation offenkundig wird und zum Handeln anregt („Der Zuschauer des epischen Theater sagt: Das hätte ich nicht gedacht. - [...] - Das muß aufhören“)¹²⁵⁶, kann hier nicht verifiziert werden.

Obwohl es mit John Porto eine Art Moderator gibt, kann nur von einer eingeschränkten weiteren epischen Technik der Kommunikationsgestaltung gesprochen werden. Porto führt Freya durch seine Welt, ohne dabei aber auch nur einmal seine Rolle zu verlassen. Er wendet sich weder als spielinterne noch als

¹²⁵³ Hartmann zitiert nach: Petsch, Barbara: Hartmann: „Shakespeare ist am schwersten!“ (03.12.2010), Online unter URL: http://diepresse.com/home/kultur/news/615595/Hartmann_Shakespeare-ist-am-schwersten- [Stand: 03.02.2012].

¹²⁵⁴ Pfister, 1994⁸, S. 104.

¹²⁵⁵ Brecht, 1967f, S. 1010.

¹²⁵⁶ Brecht, 1967g, S. 265.

spielexterne Figur an den Rezipienten/Zuschauer. Kommentare von ihm gibt es als Reflexion auf Gesehenes, was einen Grenzfall in der Episierung darstellt. Die Mischung aus fehlender sich entwickelnder Handlung, der Vielzahl von Einzelszenen, dem speziellen Einsatz literarischer Referenzen, einer großen Anzahl von Mitwirkenden und dem Wechsel von Rollen machen aus dem Stück eine Art Nummernrevue, die dem Zuschauer als Zauberposse vorgeführt wird.¹²⁵⁷

5.5.2.3 Gliederung

Wie schon erwähnt negiert Strauß den Stückaufbau als auf einander bezogene Einheiten hin zur Ansammlung von Szenen. Der Inhalt wird in 14 Szenen vollzogen, die von sehr unterschiedlicher Länge sind.¹²⁵⁸ Auch die Anzahl der bei den Szenen anwesenden Figuren schwankt stark. Es reicht vom Soloauftritt von Der Livrierte in Weissagung bis zu 14 Figuren in der Unordnungsouvertüre. Darüber hinaus kommt es auch während der Szene zu Konfigurationsveränderungen durch Auftritte und

¹²⁵⁷ Vgl. Bachmann, Plinio: Gefangen im Cyberreich. Botho Strauß' „Das blinde Geschehen“ (o.E.), Online unter URL: <http://www.kultiversum.de/Schauspiel-Theaterheute/Die-neuen-Stuecke-der-Spielzeit-Botho-Strauss-Das-blinde-Geschehen.html> [Stand: 03.02.2011].

Vgl. Pfister, 1994⁸, S. 103-123.

¹²⁵⁸ Zur Angabe der Szenenlänge legt der Verfasser die Anzahl der Seiten im Textbuch zugrunde, die natürlich keine absolute Gewähr bietet für die tatsächliche Länge des Spiels (nicht zuletzt, weil auch Nebentext notiert ist). Sie Seitenanzahl bietet jedoch einen praktikablen Gradmesser für eine grundsätzliche Einschätzung der Verweildauer auf der Bühne.

Die Szenen des Stücks und ihre Seitenlängen:

Szenennummer	Titel	Seitenanzahl
1	Ghost stage	3
2	Unordnungsouvertüre	15
3	Das nackte Zimmer	10
4	Die Erstarrten	5
5	Weissagung	2
6	Das dunkle Zimmer	3
7	Totfragen	5
8	Der Postkartenturm	4
9	Garderobe	4
10	Die hölzerne Herde	2
11	Wachdienst	2
12	Der Kreis	4
13	Im Schredder	3
14	Der letzte Gast	3

Abbildung 10: Szenen und Seitenanzahl in *Das blinde geschehen*

Vgl. Strauß, 2011, (o.S.)

Abgänge (Porto und Genetrix verlassen, versteckt unter den Kostümen eines rollenden Kleiderständers die Szene Unordnungsouvertüre). Für das Stück lässt sich also eine Segmentierung mit den Einheiten Auftritt/Abgang und Szene treffen.

Wesentliche Motivationslagen für die Auftritte und Abgänge sind nicht dramaturgisch begründet. Die erscheinenden und verschwindenden Figuren wirken hingeworfen, zufällig anwesend, für eine gewisse Zeit dem Zuschauer zur Betrachtung vorgeführt. So wenig zwingend wie sie kommen, so wenig zwingend ist ihr Abgang. Auch das ist ein Zeichen dafür, dass es keine wie immer geartete verdeckte Handlung gibt. Was irgendwann erscheint, nicht allzulange bleibt und bei nächster Gelegenheit wieder verschwindet (und vielleicht nie wieder kommt wie Die Mitarbeiterin) stellt keine Informationsquelle für eine sich im Hintergrund verdeckt entwickelte Handlung dar und trägt auch nichts zur offenen Handlungsentwicklung bei.

Quantitativ kann bei den Szenen kein weiterführendes Bedeutungssystem bemerkt werden. Weder haben die gemeinsamen Szenen von Porto und Freya (5 Szenen) eine besondere Länge, noch kommen sie in einem besonderen Ablauf wieder.¹²⁵⁹ Auch kann keine funktionale Einteilung im Sinne von lang-kurz oder einer inhaltlichen Umrahmung festgestellt werden.

Da das Stück insgesamt sehr spannungsarm ist, Konfliktpotential zwar vorhanden ist, aber nicht in einen Spannungsverlauf des Stückes umgesetzt wird, erfolgt der Wechsel der Szenen auch nicht durch differentes dramatisches Tempo, das beschleunigend oder retardierend im Stück wirken könnte. Alles hat den Anschein, als würde es zufällig ablaufen und fantasiegesteuert sein. Auf ein übergeordnetes, einen dramatischen Endzweck fokussierendes Konstruktionsprinzip mit unterstützender Segmentierung wurde hier verzichtet.¹²⁶⁰

¹²⁵⁹ Die Szenen mit Freya und Porto:

Szenennummer	Titel	Seitenanzahl
2	Unordnungsouvertüre	15 (davon aber nur 8,5 Seiten)
3	Das nackte Zimmer	10
6	Das dunkle Zimmer	3
12	Der Kreis	3
14	Der letzte Gast	3

Abbildung 11: Szenen mit Freya und Porto

Vgl. Strauß, 2011, (o.S.).

¹²⁶⁰ Vgl. Pfister, 1994⁶, S. 314-319.

5.5.2.4 Figuren

Die sehr hohe Anzahl von 26 Figuren bevölkert *Das blinde Geschehen*. Wer sie sind und was sie darstellen, lässt sich mit Ausnahme von John Porto, Freya Genetrix, Marius Tautz (der aber den Zusatz „ein Schauspieler“ trägt) und Jonathan aus ihren Bezeichnungen ablesen, die eine Position darstellt und einen Blick auf das Panoptikum der Ereignisse des nachfolgenden Spiels erlaubt: Die Sieben Revue-Engel, Die struppige Sophie, Der Livrierte, Die beleibte Reporterin, Ein Unterirdischer (*Stimme*), Der Vater, Der Ehemann, Der Geliebte, Die Schwangere, Die Schwester, Die Zufallsbekanntschaft, Franz, der Postkartenverkäufer, Fräulein Gabriele, Der Assistent, Die Mitarbeiterin und Die Schattin.

Mit dem Namen des Protagonisten, John Porto legt Strauß eine erste Fährte – oder auch Falle. Der Vorname ist in seiner angelsächsischen Heimat ebenso allgegenwärtig präsent wie sein deutsches Equivalent Johann oder Johannes. Die Normalität dieses Namens ist der Fallstrick. Der Träger wird als ein beliebiger ausgezeichnet, dem sein Autor einen kulturell gut verankerten Namen gegeben hat und damit nicht weiter auffällt. Er ist Durchschnitt, einer unter vielen, einer wie viele, nicht anders, nicht besser. Aber weil er eben in kultureller Hinsicht gut verankert ist, hat er auch eine Bedeutung jenseits seines traditionellen Gebrauchs. Der Ursprung des Namens liegt im hebräischen Yohanan und bedeutet „Jahwe hat Gnade erwiesen“ (Kohlheim/Kolheim). Im deutschen Sprachraum findet die latinisierte Form Johannes ihre Verwendung. John ist also einer dem Gott gnädig ist. Im Stück handelt John wie ein Gott und lässt die Figuren auf- und abtreten, wie es ihm gefällt. Johannes kann neben dem Eigennamen synonym mit dem biblischen Vornamen verwendet werden. Er steht für Johannes den Täufer, Johannes als Lieblingsjünger Jesu, als Verfasser der Offenbarung, die als Apokalypse das dunkle Ende der Welt ankündigt. Daneben gibt es auch eine sehr weltliche synonyme Verwendung, die Johannes gleich setzt mit Glied, Penis oder Schwanz. Alleine mit diesem Bedeutungsumfeld eröffnet die Wahl des Vornamens John ein weites Feld von Interpretationsanschlüssen für die Figurencharakterisierung. Der zweite Teil seines Namens, Porto, scheint sperriger zu sein. Das portugiesische Porto benennt nicht nur eine Stadt, sondern heißt auch einfach Hafen. Die Eigenheit

des Hafens ist es, Dinge aufzunehmen und wieder abzugeben. Ein Ort des Kommens und Gehens zu sein. Bei John Porto trifft das zumindest teilweise zu. Er selbst sieht sich als interessiert an allem, unabhängig, ob relevant oder nicht: „Im Prinzip bin ich ein Freund von allem, was mich nichts angeht“. Weiterführend ist seine Verwendung der französischen Sprache, die auf frankophiles Denken, oder interpretatorische Wurzeln schließen lässt. Namensvetter Georges de Porto-Riche (1849-1930) kann hier Pate gestanden haben. Der französische Dichter war neben Henry Bataille und Henry Bernstein Vertreter des Théâtre d'amour, deren Theaterstücke die grenzenlose Liebe als Mittelpunkt haben. Die Stücke von Porto-Riche stehen dem Symbolismus nahe und stellen den ästhetischen Wiederpart zum zeitgenössischen Konkurrenten, dem Naturalistischen Drama, dar. Die Protagonistinnen in seinen Dramen sind stets Frauen, die keine Grenzen (weder familiäre noch gesellschaftliche) akzeptieren wollen, um ihre Liebe zu leben. Das Ergebnis führt unweigerlich in eine „amour fou“, eine verrückte, weil nicht lebbare, Liebe, an der beide, Mann und Frau leiden müssen. Die Figuren bleiben dabei meist ohne „soziale Identität“ und die körperliche, „physische“ (Asholt) Liebe, bindet die Figuren aneinander.¹²⁶¹ Damit ist ein Bild des Protagonisten vorgezeichnet, das ihn als einen von Gott gesegneten und mit dessen Fähigkeiten ausgestattete Figur ankündigt, dessen Verlangen nach Frauen und Liebe ihre leidvolle Erfüllung in einer digitalen Traumwelt findet, deren Ausgang offen ist.

Von Freya Genetrix, seiner Gegenspielerin, kommt die erste Charakterisierung Portos als Fremdkommentar: er hätte fette Beine und „flätzt“ sich zwei Mal am Tag in ein Sofa, um mit ihr zu spielen. Er selbst arbeitet, spielt und lebt online. Sein Körper aus Fleisch ist Tarnung. Denn er ist als „E-Artist“ eigentlich nur „aus game“ und wer

¹²⁶¹ Strauß, 2011, (o.S.), Szene Unordnungsouvertüre.

Kohlheim/Kolheim, 2007, S. 210-211.

Vgl. Duden online: Johannes (o.E.), Online unter URL:

<http://www.duden.de/suchen/dudenonline/johannes> [Stand: 11.07.2012].

Vgl. Duden online: Johannes - Penis (o.E.), Online unter URL:

http://www.duden.de/rechtschreibung/Johannes_Penis [Stand: 11.07.2012].

Vgl. Académie française: Georges de Porto-Riche (o.E.), Online unter URL: <http://www.academie-francaise.fr/les-immortels/georges-de-porto-riche?fauteuil=6&election=24-05-1923> [Stand: 19.10.2012].

Die Bezeichnung Theatre d'Amour stammt von Georges de Porto-Riche selbst, der die erste Gesamtausgabe seiner Theaterstücke unter diesem Titel 1898 veröffentlicht. Der Begriff wurde von den Zeitgenossen übernommen sowohl für die Werke von Porto-Riche selbst als auch um die von Bataille und Bernstein zu benennen, die struktureller Gemeinsamkeiten aufweisen.

Asholt, 1984, S. 113.

Vgl. Asholt, 1984, S. 109-128, A1-A7.

ihn lieben möchte, muss ihm nachfolgen, d.h. „Fleisch und Schweiß“ loswerden. Freya weiß, wovon sie spricht, wenn sie seine Fähigkeit zum Schütteln „ungreifbarer Hände“ erwähnt, zum Sitzen „am fahlen Feuer im Kreis seiner Doppelgänger“. Er hat mit der Welt Frieden geschlossen, weil er es nicht mehr nötig hat, zu urteilen. Wahr und falsch sind keine Kriterien für ihn, ob real oder nicht real spielt keine Rolle. Die Gegensätze sind aufgehoben. Er selbst sieht entzückt in eine Welt voller „Zauberei“. Alles was sich im digitalen Kosmos, im Second Life abspielt, hilft zur Verdopplung und Entrückung der stinkenden Realität, die doch nichts anderes ist als eine „dumme Mißgeburt“.

Sein Eigenkommentar in den Szenen 2 und 3 festigt als explizite Selbstdarstellung das Bild seiner Persönlichkeit als völlig ich-zentrierte Figur, deren Wille zu geschehen hat. Andernfalls wird mit „Pas ca ... Nicht das“ alles wieder im Dunkel zum Verschwinden gebracht. Er ist der unumschränkte Herrscher in seinem digitalen Reich. Warum er so geworden ist, wie er heute ist, lässt sich nur an einer Stelle festmachen. In Das nackte Zimmer erzählt er Freya, dass er in der achten Klasse die Erfahrung machen musste, Abscheu zu erregen. Einen nicht weiter beschriebenen „besten Freund“ habe er verraten. Wodurch, warum und mit welchen persönlichen Folgen, bleibt unerwähnt.

Ein weiterer Hinweis kommt von einem Revue-Engel, der, wie seine Kolleginnen und Kollegen, die Verwendung des französischen Ausdrucks „Pas ca“ als Ausruf deutet, der eigentlich „ein erlösendes Papa!“ meint. Weil das aber bislang nicht geklappt hat, soll Porto eben „ein Zauberer aus Behinderung“ geworden sein. Damit können in die fiktive Biografie des Protagonisten persönliche Kränkung und – möglicherweise – fehlende familiäre Bande aufgenommen werden. Weitere Details sind ihr nicht hinzufüßbar.

Dass er aber noch nicht ganz tot ist im Lebendigen, zeigt ihm Freya auf. Sie fordert seinen Intellekt heraus und provoziert nach Laune: „Sieh her! Zugeschnürter Sack, du da, der knurrt und schwitzt und glotzt. Sieh her!“ Sie zerlegt („zerraufe“) vor seinen Augen einen Laib Brot, höhlt ihn aus und erhebt ihn zur Voraussetzung dafür, seinen eigenen Körper als Fetisch gebrauchen zu können. Er schlägt brutal zurück, führt sie wie eine Hündin zur Wand, um dort ihren Kopf mehrmals dagegen zu schlagen. Sie hat jedenfalls erreicht, was sie wollte: Er ist fassungslos.

Das Zurückgeworfensein auf Endlichkeit wird in *Der Postkartenturm* thematisiert, in dem Porto dem jüdischen Verkäufer einen Judenwitz erzählt und man sich so näher kommt. Letztlich erklärt er ihm auch, einen Geburtstag zu haben, Gedenk- und Jubeltage und selbst Todestage sind ihm nicht fremd, dem Avatar, also ihm. Letztlich passiert etwas, womit er nicht gerechnet hat und womit seine Menschwerdung in der realen Welt eingeleitet wird: Sein eigener Schatten, Die Schattin, bisher nur erfolgloses Anhängsel, schafft es nach „Begierdewehwehchen“ und „Gejjeper“ ihn einzufangen. Er selbst steigt in den Kreis, den Die Schattin gemalt hat und der nun zu seinem Gefängnis wird. Freya, die hinzutritt, vergleicht die Situation mit dem Verschwinden eines falschen Zaubers, der den „Magier aller Netze“ umgeben hat. Nun ist er zu einem „unbeholfenen Tölpel“ geworden und sie vergleicht ihn mit der Figur des Caliban. Das ist insofern interessant, als hier eine explizite literarische Referenz vorgenommen wird durch die namentliche Erwähnung von Caliban, der als wilder, missgestalteter Sklave von Prospero in *Der Sturm* von William Shakespeare auftaucht. Strauß setzt hier Porto in das Umfeld von Prospero, der über seine Insel herrscht, während er Porto in seine digitale Spiel-Arena setzt. Nun ändert sich die Situation gänzlich, denn er ist „Ohne Anschluß – plump wie Caliban, ein Offline-Schrat“. Steht Prosperus für die Zähmung der Gefühle, für kühles, kalkuliertes Handeln, verkörpert Caliban sein Gegenteil, wilde, ungezähmte Natur. Porto hat nun dessen Status eingenommen. Sein Zauberspruch „Pas ca“, jetzt auch noch ergänzt mit „Rien n´aura eu lieu“, mit dem er bislang die Bevölkerung seiner „Erlebniswelt“ domestiziert hat, scheint nicht mehr zu greifen. Die Zauberformel, die „Magie des fehlgesprochenen Papa“, wirkt nicht mehr, Prospero ist gefallen, aber nicht nur wie bei Shakespeare in das Leben eines Sterblichen, sondern auch im übertragenen Sinn, in die Physiognomie eines Missgebildeten. Er ist nun fähig, Freya sein Begehren zu sagen.

Die Figur des Porto macht damit eine, zumindest angedeutete Veränderung durch, die einzige, die eine Figur in diesem Stück durchmacht und die ihm als einzige Figur so etwas Ähnliches wie Identität gibt. Der Weg, der von ihm nicht gewollt wurde, zu dem er aber letztlich durch äußere Umstände gezwungen wurde. Aber nicht nur. Sein eigener Wunsch zu lieben und geliebt zu werden, jenseits der Distanz „zwischen zweien, die ganz dicht beieinander stehen“ und doch grenzenlose Entfernung spüren, haben seinen Willen, seinen Eigensinn zu Fall gebracht. Oder war es doch einfach sein Schwanz? Freya fasst es mit in der Geschichte einer Fee zusammen,

die den alten Zauberer Merlin verführt hat, sein Wissen gestohlen und ihn anschließend in einen Dornenbusch verbannt hat um ihn, ganz nach ihrer Laune, zu besuchen, zu lieben und wieder zurückzulassen. Dieser literarische Verweis von Strauß zielt auf Vivien (Nineve, Nimue, Niniane), einer Gestalt aus der Artussage, die als eine „Lady of the lake“ ihren Geliebten Merlin in einen Baum (oder auch Turm) sperrt, um ihn immer zu ihrer Verfügung zu haben.¹²⁶²

Die Siegerin im Kampf der Geschlechter ist Freya Genetrix. Ein Name als Programm. Porto kann es nicht glauben („Fr-ey-a wie?“): Freya war „Frau Venus bei den Germanen“, wird er aufgeklärt. Der zweite Namensteil, der Familienname, verweist noch einmal auf den Status einer Venus, der mit „Anmut“ oder auch „Schönheit“ übersetzt wird. Sie wurde mit der Zeit zur Liebesgöttin und als solche der griechischen Aphrodite gleichgesetzt. Genetrix ist ein Namensteil der selbständigen Göttin Venus Genetrix, die als „die Erzeugerin“ verehrt wurde, als „Schöpferin aller Dinge“ (Avi-Yonah/Shatzmann).¹²⁶³

Ihr erster Schöpfungsakt ist der der eigenen Geburt. Freya Genetrix tritt auf die beinahe leere Bühne, setzt sich auf einen Stuhl, kauert sich hin, streckt sich und beginnt, sich die Perücke (Pagenkopf) abzunehmen, zu schminken und wieder zu strecken. Dem versucht Porto aus dem Off mit „Laß das!“ ein Ende zu bereiten, aber längst ist er in ihre Fänge geraten. Sie ist die „Göttin der Fruchtbarkeit, der Liebe, der Zärtlichkeit“. John Porto lässt sich mit ihr ein und Goethes Worte - „Halb zog sie ihn, halb sank er hin“ - finden ihre Bestimmung. Freya, hat anfänglich noch großen Respekt vor Porto, weil er auf dem Laptop die „übelsten Abarten“ von ihr machen kann. Der schwindet noch in der ersten gemeinsamen Szene und es entsteht eine Spannung zweier gleichstarker Figuren, die jeweils dem anderen sein Spiel aufzwingen möchten. Besonders drastisch wird das in der Szene Das nackte Zimmer

¹²⁶² Vgl. Strauß, 2011, (o.S.), Szenen Unordnungsouvertüre, Das nackte Zimmer, Der Kreis, Der letzte Gast.

Vgl. Shakespeare, 1988.

Vgl. Lupack, Alan/Lupack, Barbara Tapa: The Camelot Project at the University of Rochester (24.07.2012), Online unter URL: <http://www.lib.rochester.edu/camelot/cphome.stm> [Stand: 19.10.2012].

Vgl. Lupack, Alan/Lupack, Barbara Tapa: The Camelot Project – Vivien (Nineve, Nimue, Niniane) (o.E.), Online unter URL: <http://www.lib.rochester.edu/camelot/vivmenu.htm> [Stand: 10.07.2012].

¹²⁶³ Vgl. Strauß, 2011, (o.S.), Szene Unordnungsouvertüre.

Avi-Yonah/Shatzmann, 1993, S. 433.

Vgl. Lamer, 1976⁸, S. 786.

Freya, oder auch Freyja oder Freia, entstammt der nordischen Mythologie. Sie wurde ursprünglich als Erdgöttin bezeichnet. Ihre Bedeutung wandelte sich später in die Göttin der Liebe und des Frühlings. Vgl. Kohlheim/Kolheim, 2007, S. 146-147.

vorgeführt. Sie geben vor, gemeinsam in eine Wohnung einzuziehen. Ein Schlagabtausch aus Forderungen, Zugeständnissen und laufenden Themenwechsel setzt ein. Gleich Schattenboxern kämpfen sie mit Worten stellvertretend den Kampf aller

[A steht für Porto und B für Genetrix, Anm. d. Verf.]

„A Mann und Frau, zwei Gündernaturen, denken Sie, das Paar, das die Vertreibung aus dem Paradies überstand, ohne sich scheiden zu lassen!

B Mann und Frau, wollen Sie sagen, äußerlich dieselben wie zu Anbeginn, stehen nun endlich und für alle Zeit nach dem Kampf und nach dem Fest und nach dem Irrsinn –

A Und nach der Infamie!“

und mit roher Gewalt gegeneinander, doch Freya behält letztlich die Oberhand weil sie ihren Auftritt als Spiel mit ihm decouvriert:

„B Du warst nur der Herd für meine Lust.
Speisen werde ich mit einem anderen.
So ist es doch. Ist es nicht so?“

Die L'amour fou, die verrückte Liebe, findet ihren Abschluss in der gegenseitigen Beteuerung, glücklich zu sein, den anderen zu sehen.

Die Figur der Freya ist bei aller Dichte an gesprochenem Text doch eine eindimensionale, die man auf ihr Ziel hin, die Macht über Porto zu gewinnen, reduzieren kann. Die Charakterisierung ihrer Figur findet ausschließlich durch explizite Eigenkommentare statt. Wenn in Das nackte Zimmer Freya 27 Eigenschaften, ohne Beistrich (sic!) aneinandergereiht werden, die sich zum Teil widersprechen („schroff liebevoll“) und kein Bild ergeben, das stimmig ist, kann der Zweck als erreicht gelten: Verwirrung. Sie ist alles und eigentlich noch viel mehr, das sich aber einer Verbalisierung irgendwann entschlägt (sind schon Eigenschaften wie „äugig“ oder „fingrig“ eine Herausforderung). Aber vor allem ist sie – und das wollte sie Porto sagen – menschlicher als er. Sie entwickelt damit ein eigenes Profil vor allem durch die Abgrenzung zu Porto, ohne jedoch es tatsächlich zu haben. Die Summe ihrer vorgegebenen Kontraste ist die Summe seiner Defizite. Sie wird dadurch nicht greifbarer, er hingegen klarer definiert. Diese strukturierenden Kontrastrelationen liegen im Text offen herum und treiben das dynamische Mit- und Gegeneinander an.

In Freyas Figurenkonzeption zeigt sich prototypisch, was die Figuren, inklusive Porto in diesem Stück sind: statisch. Sie sind, was sie sind. Sie waren es vor Beginn des Spiels, sind es während des Spiels und wenn der Vorhang gefallen ist, geht es weiter wie bisher. Eine erzählte Eigenschaft ist keine tatsächlich vorhandene. Freya mag alle durchleben auf der Bühne und hat doch keine davon wirklich. In dem Dreischritt Personifikation – Typ – Individuum reiht sie sich im Typ ein. Sie erhebt zwar den Anspruch, mehr zu sein, doch fehlt ihre jede biografische Greifbarkeit und die Glaubwürdigkeit, zu sein, was sie vorgibt. Sie reduziert sich in ihrer Fülle selbst. Ihre Vieldeutigkeit stellt keine Individualität dar, sondern nur ein Sammelsurium von Möglichkeiten, die entsprechend der Notwendigkeit aktiviert oder deaktiviert werden. Entspannend wirkt das aber nicht, vielmehr agiert sie im Beisein Portos in einem Zustand permanenter Entäußerung. Dass diese nicht zu einem Identitätsverlust führt liegt am Fehlen der selbigen. Wer nur vorgibt zu haben, aber nicht hat, kann auch nichts verlieren. Oder anders ausgedrückt: Sie ist immer alles, kann sich auffächern und zusammenziehen. Damit bleibt ihr Wesen enigmatisch, unnahbar und letztlich auch unbegreiflich für Porto, wie auch für den Zuschauer.¹²⁶⁴

Die übrigen Dramatis Personae bleiben, wie oben erwähnt, in ihrer Figurenkonzeption ebenfalls eindimensional und als Personifikationen im Rahmen ihrer Bezeichnung. Ihre Anwesenheit ist teilweise auf eine Szene beschränkt (Figuren in der Szene Die Erstarnten, sowie Der Postkartenverkäufer, Der Chor der Ungeträumten, Ein Unterirdischer (*Stimme*), Fräulein Gabriele) oder agieren in Kurzeinsätzen in mehreren (Die struppige Sophie, Jonathan, Die beleibte Reporterin, Die Schattin, Der Livrierte und Der Assistent). Nie jedoch sind sie lange genug auf der Bühne, um sich mehrdimensional zu präsentieren. Aber, das ist auch das Ziel des Autors.

Eine besondere Funktion nehmen Die Sieben Revue-Engel ein. Einerseits sorgen sie für komische Entlastungsmomente (in dem sie einander zu Fall bringen in der Unordnungsouvertüre oder in Garderobe die Figur Der Assistent als Kleiderständer verwenden) oder sie kommentieren (Jonathan und Die struppige Sophie laufen in der

¹²⁶⁴ Vgl. Strauß, 2011, (o.S.), Szenen Unordnungsouvertüre, Das nackte Zimmer. Goethe, 1998a, S. 154. Vgl. Pfister, 1994⁸, S. 220-264.

Unordnungsouvertüre über die Bühne: „Mann und Frau, Gespann im vollem Lauf.“) und erklären Sitationen

„Wir befinden uns im selben Zimmer wie zuvor. Sechs Personen stehen wie angewurzelt. Wie Rotwild im grellen Scheinwerferlicht, reglos in völlig ungelöster Lage.“¹²⁶⁵

und Personen (Beschreibung von Die beleibte Reporterin und Porto). Sie erwecken den Eindruck, mit ihren zugesprochenen Fähigkeiten reflexiv zu sein und – gleich den Engeln – über den Szenen zu schweben, auch wenn sie mitten darin sind. Sie schaffen damit einen Grenzfall figurenbezogener, spielinterner epischer Kommunikationsstruktur herzustellen.

Ihre Anzahl von sieben ist im Zusammenhang mit Engel kein Zufall, gilt doch die Zahl 7 als heilige Zahl, nicht nur im christlichen Glauben, in dem sie für „Vollständigkeit und Vollkommenheit“ (Gaede) steht. Dass sie davon aber weit entfernt sind, liegt am Umstand, dass sie zwar keinerlei religiöse Aufgaben zu erfüllen haben, sich auch nicht als religiös ausweisen (obwohl sie wissen, was es damit auf sich hat, weil sie ein „Ich segne euch“ von Der Assistent schroff ablehnen: „Du sollst uns nicht dauernd segnen. Du bist nicht geweiht.“) und ihre Zahl nicht weiter von dramaturgischer Bedeutung ist.¹²⁶⁶

Die struppige Sophie kommt als selbige wie auch als Die Verletzte auf die Bühne. Als Die struppige Sophie ist sie der wilde Freigeist, der sich seine Freiheit erkämpft (Ein Unterirdischer hält sie fest und möchte von ihr mitgenommen werden, sie reißt sich los „Halt mich nicht auf, Gossenzwerg. Laß mich gewinnen. Laß mich laufen.“) und als Die Verletzte ist sie eine von ihrem Mann verlassene. Zumindest temporär. Aber so genau weiß sie es nicht. Jedenfalls verteilt sie Muffins als „Gruß“ von ihm an die Revue-Engel. Ihr Partner auf der Bühne ist Jonathan. Ob er ihr Mann ist? Ihre Liebe erwidert er nicht. Oder nicht in der Form wie sie es gerne hätte (ein liebevoller Biss in den Hals wird von ihm mit einer Ohrfeige beantwortet). Jonathan, sein Name ist der Bibel entnommen und hat einen hebräischen Ursprung, steht für „Jahwe hat

¹²⁶⁵ Vgl. Strauß, Botho: Das blinde Geschehen. Burgtheater GesmbH, 2011, (o.S.), Szenen Unordnungsouvertüre, Die Erstarrten.

¹²⁶⁶ Im antiken Griechenland kannte man die sieben Weltwunder, die sieben Weisen und siebentägige Fristen. In der jüdischen Religion spricht man von sieben Schöpfungstagen, kennt die sieben Säulen der Weisheit und den siebenarmigen Leuchter. Im christlichen Glauben steht die Sieben für „Vollständigkeit und Vollkommenheit“: „die sieben Gaben des heiligen Geistes“, die sieben Tugenden, die sieben Todsünden und Christis „sieben Worte am Kreuz“. Gaede (Hrsg.), 2007, S. 731. Strauß, 2011, (o.S.), Szenen Unordnungsouvertüre, Garderobe.

gegeben“ (Kohlheim/Kohlheim), also ein Geschenk Gottes. Beim Namen bleibt es dann auch. Auch er ist nicht fähig zur Liebe. Mann und Frau sind ihm „Angestellte eines Wachdienstes“, die sich vor allem „gegenseitig bewachen“.¹²⁶⁷

Der Livrierte stolpert auf die Bühne, ohne zu wissen, was er sagen soll und warum es hier eigentlich geht. Mit dem dem Einloggen von Porto und Freya übernimmt er mit dem Lichtwechsel die Rolle des Angestellten für Die beleibte Reporterin. Sie ist es, die ihn mit „Ewald mit dem Glausauge“ beschreibt, den sie sich „gerade-eben-noch leisten kann“. Er ist ihr Untergebener, der für sie Bücher verbrennt und sie in einer Karre führt. Er träumt von großen, starken Männern, die bald kommen werden und meint damit die Riesen vom Berg. Noch sind sie aber nicht da – wenn auch schon sehr nahe. Er findet einen großen Handschuh, er putzt die Schuhe einer Riesin und kann diese auch durch ein Schlüsselloch beobachten. Teichoskopisch beschreibt er detailliert, was er Ungewöhnliches sieht, um anschließend seine eigenen Worte zu konterkarieren: „Langer Rede kurzer Sinn. Kurze Rede langer Sinn...“.¹²⁶⁸

Die beleibte Reporterin hat alle dieser Welt schon interviewt („Staatsanwalt, Kinderbuchautorin, Drogenbeauftragter, Straßenbaumeister. Experten und Alltagspersonen.“). Sie ist gut im Fragen und weiß, was sie will. Privat erlebte sie ein Fiasko, weil ihr gerade zu Hause keine freundlichen Fragen mehr einfallen, sondern vielmehr solche, die „gescholten und geschnauzt“ werden. Der Mann an ihrer Seite hält das nicht aus und sie ist alleine. Sie schleppt diesen Verlust wie auch ihre körperliche Fülle mit sich als „Zentnerlast“, die sie „an Niemand“ weitergeben kann, herum. Als Kompensation fordert sie ihre Interviewpartner bis an psychische Grenzen: „Ich bin immer auf der Suche nach der Nacktheit der Person, die vor mir sitzt“. Sie sucht nach den Dingen unter dem Gesagten, nach „den Stimmen unter den Stimmen“. Und zerbricht selbst dabei als monströser „Batzen Weib“.¹²⁶⁹

Das Ensemble der Figuren rund um Die Schwangere flieht vor sich selbst und der Verantwortung im Leben. Der Vater, Die Schwester, Der Ehemann, Der Geliebte und

¹²⁶⁷ Strauß, 2011, (o.S.), Szenen Unordnungsouvertüre, Wachdienste. Kohlheim/Kohlheim, 2007, S. 211-212.

¹²⁶⁸ Strauß, 2011, (o.S.), Szenen Unordnungsouvertüre, Weissagung.

¹²⁶⁹ Strauß, 2011, (o.S.), Szenen Unordnungsouvertüre, Totfragen.

Die Zufallsbekanntschaft reden und reden aneinander vorbei. Aus im Stakkato
Gesprochenen, meist sehr kurzen Sätzen, entstehen Nonsensedialoge

„Der Vater	Erinnerst du dich
Die Schwangere	Nicht schon wieder
Der Ehemann	Verstehst Du eigentlich
Der Geliebte	Darum geht es doch gar nicht
Die Schwester	Worum denn?
Der Ehemann	Laß es doch gut sein.“

die die Ausweglosigkeit der Figuren unterstreicht. Jeder macht jedem Vorwürfe. Das Miteinander ist ein Aneinander-vorbei. Eine Kakophonie des Nicht-miteinander-Könnens. Dazu lässt Botho Strauß die Figuren in der Szene, die den sprechenden Titel Die Erstarrten trägt, wie angewurzelt in der Bewegung stehen. Es hat nicht nur niemand „eine Lösung gefunden“, nein, sie können auch nicht suchen gehen, denn ein „rühr dich doch!“ bleibt unerfüllt.¹²⁷⁰

Franz, der Postkartenverkäufer, hat ein verfranztes Leben hinter sich, denn er ist Jude. Das ist sein Problem, hat er doch den Juden in sich nicht ernst genug genommen. Nun trauert er vergangenen Möglichkeiten nach („Was hätte aus mir werden können.“), weil er an seinem „innersten Wesen vorbeigelebt“ hat. Als Sohn eines berühmten, aber mittlerweile verstorbenen Physikers, war er dessen Assistent. Oder zumindest sein „Köffchen“. Das war er und ist er heute immer noch. Ein Leben als Posse. Was ihm bleibt, ist der Kartenständer, der dreieinhalb Meter hoch ist und „fest steht wie ein Tempel“. Das kleine, aber hohe Glück, denn „Nichts wirft ihn um“. Zumindest nicht dieser Ständer.¹²⁷¹

Fäulein Gabriele hat Glück. Wenn auch nur ein kleines – aber immerhin. Sie ist Mitinhaberin eines Juweliergeschäfts und „bewohnt ein Zwei-Zimmer-Appartment in guter Lage“. Gabriele ist eine Frau mit Prinzipien. Als Unverheiratete besteht sie auf die Anrede Fräulein, für die Sex „als Lebensziel“ nie ein Thema war. Wohl auch weil ihr niemand die „Ehre erwiesen“ hat, sich mit ihr ernsthaft zu beschäftigen. Ihre Sehnsucht nach Berührungen, eine wahre „Anfass-Sucht“, habe sie ins Juweliergeschäft gebracht. Und so lebt sie dahin, ihren Anstand genießend, oder, wie Die beliebte Reporterin es nennt, als ein „klägliches Häufchen Zufriedenheit“. Die

¹²⁷⁰ Strauß, 2011, (o.S.), Szene Die Erstarrten.

¹²⁷¹ Strauß, 2011, (o.S.), Szene Der Postkartenturm.

Fragen der Reporterin ändern alles. Sie pumpen sie leer, sie zerfetzen sie. Zurück bleibt eine sich nicht mehr selbst Erkennende:

„Die beliebte Reporterin
Fräulein Gabriele

Wer spricht?
Fräulein Gabriele
Weiß nicht. Ich nicht!
Ich nicht.“¹²⁷²

Der Assistent dient sich an und peitscht aus. Um die Revue-Engel zu beobachten, versteckt er sich in einem ihrer Spinde. Von ihnen entdeckt verspricht er ihnen eine Quelle voll „von menschlich gutem Stoff“, um ihnen anschließend den Probenplan von morgen auszuhändigen. Hier, unter ihnen, möchte er anerkannt sein. Ist er aber nicht. Während diese durch die Szenen schweben, kommentieren und ihren Spaß haben, ist für ihn nur die assistierende Rolle zgedacht im Spiel der Figuren. Er reagiert sich als „halb Prediger, halb Einpeitscher“ gegenüber Die Ungeträumten ab. Sie sind „armselige Ungestalten“, denen er es sagen kann, dass sie noch weniger sind als er selbst: „Nichts hat man je von euch gesehen, nie seid ihr irgendwas gewesen“. Er aber kann ihnen den Weg zeigen, „gut und hell“. Er animiert sie, ihre innersten Wünsche preis zu geben, um sie anschließend lächerlich zu machen. Er ist Gott, weil nur er weiß „daß es euch gibt“ und sieht zu wie sie von den Wänden flachgedrückt werden. Kurz: Ein Rassist.¹²⁷³

Die Mitarbeiterin ist in der Kostümabteilung beschäftigt und steht, am Ende der Szene Garderobe, einen Muffin essend auf der Bühne. Ihr kurzes Gespräch mit dem Assistenten, in dem sie bedauert, dass sie jetzt nicht erkannt wird in ihrer Rolle, obwohl sie doch die gesamte Produktion begleitet hat, bringt keinen neuen Inhalt, der verhandelt wird, sondern einen versuchten Ebenenbruch (Theaterspiel oder nicht), vor allem aber einen Hinweis auf die Vielzahl von Spielräumen, in denen sich alles ereignet.¹²⁷⁴

Die Schattin hat es geschafft. Alle Tiere, die sie in ihrer Herde führt, sind friedlich. Der Wolf will nichts vom Lamm, der Adler nichts vom Küken. Selbst geschnitzt sind sie, sie hören auf ihre Hand. Als Verbündete von Freya geht es darum, Caliban, synonym für Porto verwendet, zu treffen und zu fangen. Der erweist sich als

¹²⁷² Strauß, 2011, (o.S.), Szene Totfragen.

¹²⁷³ Strauß, 2011, (o.S.), Szenen Garderobe, Im Schredder.

¹²⁷⁴ Strauß, 2011, (o.S.), Szene Garderobe.

hartnäckig. So sehr ihn Die Schattin auch zu umgarnen versucht („bereit, dich zu umschlingen von vorn und meine nichtigen Finger über deinen lieben körperlichen Rücken streichen“), so sehr weist er sie schroff zurück mit ihrem „Begierdewehwehchen“, die nur ein „Gejeper“ darstellen im Verhältnis zum „grenzenlosen Raum“, den er beherrscht. Seine Überheblichkeit bringt ihn letztlich in ihre Hände. Wider seiner Erwartung kann sie einen vollkommen runden Kreis um ihn malen, der ihn von nun an nicht mehr loslässt. Freya freut sich mit Der Schattin. Der Sieg ist ihrer. Der Sieg der Frauen.¹²⁷⁵

Wie die Figur Die Mitarbeiterin dient auch Marius Tautz, ein Schauspieler, als Träger von Ortsangaben aber auch als unfreiwillige Auskunftsperson über das Dagewesene und das Kommende. Er signalisiert in Ghost stage, das hier ein Stück aufgeführt wird, und im Gespräch mit zwei Revue-Engeln, dass jetzt gleich eines starten wird. In Der letzte Gast ist er der Namensgeber. Alles ist vorbei, niemand ist mehr anwesend. Das Spiel ist aus, nur er, der letzte Gast will nicht gehen. Kann nicht gehen, weil er fürchtet, seine Beine würden ihn nicht tragen. So bleibt er als stummer Gast sitzen und verfolgt den letzten Dialog von John Porto und Freya Genetrix als stiller Schauspieler, der nicht wahrhaben will, dass er nicht gebraucht wird in einer Welt der digitalen Möglichkeiten. Seine Beine versagen vielleicht, die der beliebig erfundenen Figuren stehen immer bereit, zu tun, was man von ihnen verlangt und erwartet. Ist er gefangen in sich, kann er das artikulieren. Sind die Geschöpfe des Geistes gefangen, können sie es auch ausdrücken, aber keine Konsequenzen daraus ziehen. Sie bleiben auf Befehl verfügbar. Er befiehlt sich selbst und bleibt unbeachtet zurück. Wie das Theaterspiel von Menschen für Menschen, für das er steht.

Was mir fehlt, ich weiß es, ist die Wucht, der Schwung, der Durchbruch eines bedenkenlosen Aufstehens ...¹²⁷⁶

Ein wesentlicher Grund, warum die Figuren im Stück ihre Eindimensionalität nie verlieren, ist in der Kürze ihrer Bühnenpräsenz zu suchen, der hohen Zahl an Figuren und einer endlichen Spielzeit. Andererseits trägt auch die Gestaltung der Figurenrede dazu bei. Die Figurenrede reicht von einer monologisch gehaltenen Szene (Weissagung) über monologische Teile in der Szene (Marius Tautz in Ghost stage

¹²⁷⁵ Strauß, 2011, (o.S.), Szenen Die hölzerne Herde, Der Kreis.

¹²⁷⁶ Strauß, 2011, (o.S.), Szenen Ghost stage, Der letzte Gast.

oder Revue Engel in der Unordnungsouvertüre) bis zum Dialog in Einwortlänge. So unterschiedlich die Figurenrede in den einzelnen Szenen auch gebaut ist, lassen sich doch auch Gemeinsamkeit herausfiltern. Dazu zählt die Hartnäckigkeit, mit der die Figuren ihre individuellen Redeziele verfolgen, die ein Eingehen auf die Replik der gegenüberliegenden Figur fast unmöglich machen. Dazu kommt, dass sie prinzipiell nur ich-gesteuert sprechen. Das heißt, dass die Figuren an einem Dialog gar kein Interesse haben. Jede sagt, was sie gerade denkt, fühlt, bewegt, vorhat, nicht vorhat. Hinzukommt die laufende thematische Neuausrichtung, die assoziativ Themen und Meinungen aneinanderreicht als eine Form verbaler Dominanzdemonstration. Das führt zu sinnentlehrten Dialogen:

„A/B (gleichzeitig) Früher, weißt du –
 A Bitte.
 B Nein du. Sprich.
 Was willst du sagen, Franzos?
 A Na egal.
 B Was ist egal? Was? Bitte, bitte.
 A Dein Handy.
 B So. Ja. Vielleicht. Sieht aus wie Arsch.
 A Du magst doch dein Handy.
 B Ich? Och.“¹²⁷⁷

Diese Äußerungen sperren sich einer semantischen Verständlichkeit. Kurze Sätze, Einwortsätze werden hingeworfen, nicht um Wort für Wort verstanden zu werden. Vielmehr erschließt sich der Sinn aus der Form, an der sich die Figuren und vor allem die Zuschauer abarbeiten müssen.

Der laufende Themenwechsel verunmöglicht, zusätzlich Redeziele der Figuren klar auszumachen, was eine schlüssige Handlung verunmöglicht. Das bedeutet, dass der Sinn nur im Zusammenspiel erkennbar ist. Das Zusammenspiel ergibt ein Bild von jeder für sich und jeder gegen jeden. Natürlich werden Allianzen geschlossen (Freya Genetrix und Die Schattin), aber letztlich nur wieder, um das eigene Ziel zu erreichen. Sie schlagen und sie lieben sich (Porto und Genetrix, Die struppige Sophie und Jonathan) als Wegweiser zum eigenen Ziel. Das Aufzwingen der eigenen Befindlichkeit als Gesprächsthema (Fräulein Gabriele und Die beleibte Reporterin) ist der Gradmesser ihrer Beziehungen untereinander. Ein Teilaspekt davon ist die spielinterne Hierarchie, in der Porto eine besondere Rolle einnimmt. Er kann jeden

¹²⁷⁷ Strauß, 2011, (o.S.), Szene Das nackte Zimmer.

Dialog, ob er an ihm teilnimmt oder nicht, unterbrechen und Szenen schlagartig beenden.

Zur Motivation der Figuren zählt natürlich auch ihre Situationsgebundenheit. Sie sind dem Geist eines Mannes entsprungen und führen ein Eigenleben unter seinen Gnaden, das sie selbst nicht verändern können. Sie sind, was sie sind, hineingeworfen in eine Situation, die sie sich nicht selbst ausgesucht haben. Alles, was sie von sich haben, ist Leben aus zweiter Hand. Eine solche Situation liefert Gesprächsstoff, der bewältigt werden möchte.

Botho Strauß schafft es, seinen Figuren einen sperrigen, aber zugleich sehr poetischen Text zuzuschreiben. Matthias Hartmann, Regisseur der Uraufführung von *Das blinde Geschehen* am Wiener Burgtheater, bezeichnet ihn als „Sprachmusik“. Er stimme in ihm eine „Melodie“ an, „sodass ich zunächst den Text sinnlich begreife, bevor ich ihn mir intellektuell aneigne“. ¹²⁷⁸

5.5.2.5 Geschehen und Handlung

Die aristotelische Forderung nach der Geschlossenheit der Fabel ist schon im Stück *Second Life. So real, wie du dich fühlst (1. Moses 1.2.)* (siehe weiter oben) behandelt worden. Das Stück *Das blinde Geschehen* arbeitet ebenfalls mit Episoden, die der historisch geforderten „Ganzheit, Einheitlichkeit und kausaler Geschlossenheit von Mythos und Fabel“ (Pfister) widerspricht. Kausale Geschlossenheit wird aber nicht erst seit Brechts Überlegungen zu den Unterschieden zwischen dem dramatischen und dem epischen Theater kritisiert. Daraus ergibt sich, dass das Stück – theoretisch - nicht in einer Geschichte nacherzählt werden kann, weil es über keinen chronologischen Ablauf verfügt und sich die Makrostruktur (szenischer Aufbau) ändern lässt. Theoretisch, denn es gibt durchaus eine Rahmenstruktur, die zwar schwach, aber doch auf eine Chronologie der Ereignisse hindeutet. Betroffen sind davon die Szenen *Ghost stage*, *Der Kreis* und *Der letzte Gast*.

¹²⁷⁸ Hartmann zitiert nach:

Petsch, Barbara: Hartmann: „Shakespeare ist am schwersten!“ (03.12.2010), Online unter URL: http://diepresse.com/home/kultur/news/615595/Hartmann_Shakespeare-ist-am-schwersten- [Stand: 03.02.2012].

In Ghost stage fragen sich zwei Revue-Engel, ob es jetzt vorbei sei, die umherliegenden Sachen deuten darauf. Der auftretende Schauspieler wird informiert, dass er zu spät komme, aber er könne alles noch einmal erleben, wenn er sich bereit erklärt „einen von denen zu spielen, die keine Rollen mehr spielen“. Dazu ist nichts anderes nötig als Fantasie, die alles wie einen „rückwärtslaufenden Film“ erstehen lässt, mit Zuschauern, die „rückwärts auf ihre Sitze“ fliegen, Gesänge, die zurück in die „goldenen Kehlen“ schlüpfen und gefallene Tränen, die „aufwärts unter die Wimpern“ rollen. Eine Exposition, die eine Macht in den Mittelpunkt rückt, die in den kommenden Szenen näher vorgestellt wird: Vorausdeutung und vermeintliche Rückblende übernehmen die Einleitung in das Spiel. Diese Szene ließe sich im Ablauf auch an eine beliebige Stelle verschieben. Sie an den Beginn zu setzen macht aber – unabhängig aller möglichen Konstellationen (sie etwa nach der Szene Weissagung zu platzieren) Sinn.

Der Kreis beinhaltet die Überlistung John Portos durch die Schattin. Ein Moment seiner möglicherweise unumkehrbaren Realwerdung. Mit dem Schatten „wich der falsche Zauber“, wie es Genetrix formuliert. Seine Magie ist er los, denn nun ist er Mensch, Gleicher unter Gleichen. Kein Pa, kein Magier, nein, ein „Offline-Schratt“. Dieses Coming-of-Age ist ebenfalls auch an anderer Stelle platzierbar, wird aber durch die unmittelbar nachfolgende Szene Im Schredder, die das Ende aller Ungeträumten zeigt, dramaturgisch erklärbar, zumal danach ein hollywoodeskes (Happy)End angeschlossen wird. Noch einmal dürfen John Porto und Freya Genetrix aneinander vorbeireden, der Schauspieler Marius Tautz hat seinen zweiten und letzten Auftritt als letzter Gast, der partout nicht die schon lange zuendegegangene Feier verlassen möchte und/oder kann und das monologisch ausbreitet, bevor Porto Freya seine Liebe gesteht. Alles Theater, alles Revue, alles nicht wahr oder so hätte es doch sein können. Das selbstsingende Mikrophon jedenfalls intoniert ein letztes Mal „Valkyrie, bear me away ...“, bevor es dunkel wird.

Die drei Szenen, mit Unterstützung von Im Schredder, geben dem lockeren Ablauf der Szenen einen Rahmen.

Wenn die Haupthandlung das Machtspiel zwischen Porto und Genetrix ist, lassen alle weiteren Szenen, inklusive der Szenen, in denen sie ohne den jeweils anderen auftreten, als Nebenhandlungen definieren. Ihr Verhältnis zueinander ist ein offenes, illustrierendes Nebeneinander ohne inhaltliche Verflechtung. Daraus ist klar

ersichtlich, dass sich *Das blinde Geschehen* jedem Versuch einer Einordnung in das Schema des geschlossenen Dramas von vornherein verweigert und zur Gruppe der offenen zählt. Den Anflug analytischer Tendenzen durch die immer wieder gestellte Frage nach der Macht über allen Dingen, den Riesen oder Pa, sind in einem zu geringen Maß ausgeprägt, als dass sie handlungsbestimmend wären. Komik und Tragik liegen in dem Stück nahe beisammen, allerdings ohne für den Zuschauer von intensiver Bedeutung zu sein. Weder Einfühlung in den Werdegang einer Figur ist möglich, noch haben die abgeschlossenen Szenen die notwendige Länge zur Vorbereitung lustiger oder tragischer Momente. Reduziert wird auf Slapstick (Garderobe) und Kommunikationskrieg aus Unfähigkeit,

„Die struppige Sophie Und verliebt wie ich bin, beiße ich hinein in seinen nackten Hals ...
Jonathan (*schreit*): Au! Bist du verrückt?!
Die struppige Sophie lacht laut. Jonathan gibt ihr eine Ohrfeige.
Die struppige Sophie Also steige ich, alles falsch gelaufen, von seinen Knien, ordne den Rock und schlendere zurück zu meinem Stuhl, nicht weit von ihm entfernt, ihm gegenüber. [...] Was kommt jetzt? Was gibt's noch zur Abwechslung zwischen Mann und Frau?“¹²⁷⁹

Unwilligkeit

„Fräulein Gabriele Meine Philosophie ist es seit jeher –
Die beliebte Reporterin Welche Philosophie? Welche Schule, welche Lehrer?
Fräulein Gabriele Sie lassen mich nicht ausreden. Das ist kein vernünftiges Gespräch.
Die beliebte Reporterin Es wird nie ein Gespräch zwischen Ihnen und mir geben.“¹²⁸⁰

und Unmöglichkeit

„B Gespräche brauchen ein Thema.
Haben Sei eins?
A Stimmföhlung genügt wie bei den Zugvögeln.
B Schnattern wir drauflos?
A Was wollen Sie? Wollen Sie über schmelzende Eisberge sprechen? Über Treibhausgase? Nein? Na also. Sie wissen doch genau, daß darin keine Kraft steckt, in einem Thema.
Nicht die Kraft, die wir benötigen. Das Wissenswerte ist ein Scherbenhaufen; eine Abartigkeit!
B Einverstanden. Jedoch, ohne ein Thema auch nur zu streifen ...“¹²⁸¹

oder mit Martin Walser gesprochen: „Kampf mit einem Überlegenen, der nichts hört“ und „Kampf mit einem Unterlegenen, der nichts hört“.

¹²⁷⁹ Strauß, 2011, (o.S.) Szene Wachdienst.

¹²⁸⁰ Strauß, 2011, (o.S.), Szene Totfragen.

¹²⁸¹ Strauß, 2011, (o.S.), Szene Das nackte Zimmer.

Keine der Figuren geht dem Zuschauer nahe. Ihr geisterhaftes Kommen und Gehen lässt sie in einem schwer bewertbaren Schwebestand. Am ehesten lässt sich bei Porto und Genetrix so etwas wie Sympathie lenken erkennen. Ersterer als Negativheld, zweite als geschickte, ebenbürtige Gegenspielerin. Sympathisch macht sie das allerdings auch nicht. Wenn das Spiel vorbei ist, ist man froh, beide ins Dunkel der Bühne entlassen zu können.

Das Burgtheater fasst die im Stück behandelten Themen mit „Virtuelles Leben, Mann und Frau, ungeträumte Träume“ zusammen. Das ist unbestritten richtig. Das thematische Leitmotiv ist jedoch der Geschlechterkampf um die Liebe. Die Liebe ist hier unter dem Gesichtspunkt ihrer inhaltlichen Individualisierung demonstriert. Das Streben aller Figuren nach einem gemeinsamen Begriff erbringt jedoch keinen noch so kleinen gemeinsamen Nenner. Das Scheitern ist die Normalität. Mit dem Gelingen muss das Stück enden, was auch nach dem Geständnis von Porto und der Annahme durch Genetrix passiert.¹²⁸²

5.5.2.6 Schauplatz

So wie die Zeit sich bis auf wenige und nicht tragfähige Hinweise verabschiedet hat, ist auch der Ort der Handlung in Auflösung. Der Schauspieler betritt eine Bühne, die leer ist, Revue-Engel laden zu einer Rückschau. Der Ort kann damit kein reales Theater sein. Szenenwechsel: Freya Genetrix tritt auf, möchte sich verändern (Perücke abnehmen), eine Stimme von oben (Porto) weist sie an, das zu lassen. Schnitt: Porto wird sitzend sichtbar. Ihr nachfolgendes Gespräch kann über den Computer vermittelt sein, was aber die Unmöglichkeit ausschließen sollte, dass sie sich gemeinsam „einloggen“. Dennoch tun sie es. Jede der folgenden Szenen, mit oder ohne die beiden, hat ihren eigenen Schauplatz. Sie sind die Grundlage für die Kämpfe der Figuren. Ihr Aussehen bedingt die Handlung (Das nackte Zimmer ist leer

¹²⁸² Pfister, 1994⁸, S. 268.

Strauß, 2011, (o.S.), Szenen Ghost stage, Der Kreis, Der letzte Gast, Wachdienst, Totfragen, Das nackte Zimmer.

Walser, 1981, S. 5, 13.

Vgl. Burgtheater: Premieren 2010/11 (o.E.), Online unter URL:

<http://www.burgtheater.at/Content.Node2/home/spielplan/premieren/Das-blinde-Geschehen.at.php> [Stand: 03.02.2012].

Vgl. Brecht, 1967f, S. 1008-1011.

und hat nur eine Rückwand und ein Fenster; Das dunkle Zimmer hat eine Kerze als Beleuchtung und nackte Frauenbeine finden sich eingemauert in der Wand) und spiegelt die innere Befindlichkeit wieder um diese bildhaft zu unterstützen. Mit anderen Worten: diese Räume bedingen Handlung und Geschehen.

Die Brüche und Referenzierung auf das Theater reißen die Matrix geschickt auf. Das selbstsingende Mikrofon, sagt Porto zu Franz, dem Postkartenverkäufer, sei ein Requisit aus dem „Revue-theater“. Der Livrierte spricht anfangs nichts, weil man ihm nicht gesagt habe, was er sagen solle – und das in der Szene Unordnungsouvertüre, bevor sich Porto und Genetrix einloggen. Vieles spricht dafür, dass er ein Schauspieler und kein Avatar ist, der gerade auf der Bühne steht und spielt, denn „Draußen gab es, da draußen, eine kleine Frau, klein mit Pagenkopf und braunen Augen. Wir lernten uns in der Kantine kennen. [...] Ich seh mal nach, ob sie noch da ist ...“. So wie die Kantine zum Theaterbetrieb gehört, gehören Spinde zu Umkleidekabinen. In der Szene Garderobe beklagen sie die Revue-Engel, dass ihre Kleidungsstücke aus ihren Spinden genommen wurden, die jetzt offen stehen, weil „der alte Stanley“ sie „gesäubert“ hat. Besonders einprägsam ist der Kurzauftritt von Die Mitarbeiterin. Sie isst mit den anderen Figuren einen Muffin und erzählt dann nach Aufforderung von Der Assistent, dass sie seit „fünf Wochen mit dabei“ ist und in der Kostümabteilung arbeite als Assistenz von Lil Betz. Ein Name, der im ganzen Stück nur hier fällt. Realer kann Theaterleben nicht in ein Stück hereinbrechen und die Frage nach dem Schauplatz stellen.

Die raum-zeitliche Geschlossenheit ist in *Das blinde Geschehen* zugunsten permanenter Diskontinuität aufgegeben. Wo etwas stattfindet, ist nicht näher begründet, weil das, was nicht erklärt wird/erklärt werden kann, nur ganz allgemein mit „Erlebniswelt“ benannt wird. Das Wann des Schauplatzes und das Wie lange sind zu völlig offenen Einheiten geworden. Wirken offene Raum- und Zeitstrukturen durch „wechselseitige Erhellung und Kommentierung“¹²⁸³ der Szenen allgemein episierend, findet ein solcher Diskurs im Stück *Das blinde Geschehen* nicht statt. Keine Szene verweist auf eine andere, jede steht nur für sich.¹²⁸⁴

¹²⁸³ Pfister, 1994⁸, S. 335.

¹²⁸⁴ Strauß, 2011, (o.S.), Szenen Postkartenturm, Unordnungsouvertüre, Garderobe

5.5.2.7 Das blinde Geschehen als Theatrum Mundi

Die von Gott gegebene Rolle verteilt hier Gott John Porto. Er weist seinen „Realgespenstern“ ihren Platz als „Spielfiguren“ zu. Und sie dürfen ein Eigenleben entwickeln. Er entlässt sie in eine Privatheit, in die er aber jederzeit eingreift, wenn ihm etwas nicht passt. Dann erscheint er zwischen „den Leuten“ als „Unterbrecher“ und streicht aus, was ihm nicht gefällt.

„Pas ca, sagt er auf französisch, das nicht, und schon war´s weg.“

Das kann ein Gegenstand sein, wie „ein Wäschekorb“ oder ein „Taxifahrer“. Aber auch „Häuserfassaden“ schiebt er zur Seite. Das geht soweit, dass er radikal den Schauplatz mitsamt den Figuren in der Dunkelheit verschwinden lässt:

- „Revue-Engel
- O nein! Schick uns nicht ins Dunkle ... John Porto!
 - Pas dans le noir!
 - Nicht ins Dunkle, wir bitten dich.“

Nach einer solchen Aktion stöhnen Die Revue-Engel „aus einer Kehle“, als würden sie dem Fegefeuer überantwortet werden.

John Porto ist Gott und Tod in einer Person. Er gibt Leben, gestattet Entwicklung, kontrolliert und ruft ab. Der Zeitpunkt des Abrufens ist nicht vorhebestimmt und scheint den Stimmungen des „E-Artist“ zu unterliegen. Die Zusammenlegung der beiden Figuren des Leiters (Gott) und des Untergebenen (Tod) sowie der Umstand, dass Porto nicht unbedingt auf einem Feldherrnhügel (Himmel/Stimme von oben) agiert, sondern sich mitten unter seinen Geschöpfen bewegt, bringt eine Verweltlichung mit sich, die theologisch ausgelegt werden kann: lebte Gottes Sohn doch unter den Menschen, vollbrachte Wunder und stieg erst nach seinem Tod wieder auf in den Himmel. Seither wird seine Anwesenheit zwar bildlich mit oben dargestellt, in der Überzeugung der Christen ist er jedoch stets lebendiger Teil des Lebens, solange an ihn geglaubt wird. Den Spielfiguren Portos bleibt da nichts anderes über, als an die Allmacht ihres Schöpfers zu glauben, demonstriert er ihnen diese doch laufend. Porto wird seine Göttlichkeit zum Verhängnis. Seine Allmacht treibt ihn in eine Situation, in der der biologische Körper oberhand gewinnt und den

Intellekt ausschaltet. Er fällt nicht als Gott, wird aber wieder sinnlicher Mensch – oder steht knapp davor es wieder zu werden.

Theatrum Mundi wird hier um die Figur der Maria Magdalena erweitert. An Gottes Seite, als seine Dienerin, als Hure bezeichnet, sorgt sie für ihn. Freya ist die Gefährtin. Sie ist Portos Widerspruch und Verführung zu gleich. Das Verhältnis der beiden kann unter diesem Gesichtspunkt auch als das zwischen Faust und Mephistopheles gelesen werden. Sie will ihn und seine Liebe gewinnen („und ich kriege dich doch“) real und nicht nur virtuell. Er schwärmt hingegen von der virtuellen Leichtigkeit, die „das stinkende Real“, eine „dumme Mißgeburt, der Klumpfuß dieser Welt“ nicht braucht. Ohne mit Freya explizit einen Pakt zu schließen, aber fasziniert von seinen eigenen Geschöpfen, getrieben von seiner Macht, tun und lassen zu können was er will, loggt er sich mit Freya ein, weil er sehen möchte, „was dabei aus uns selber wird“. Das Ergebnis ist bekannt.

Durch seine traumhaften Szenarien, Figuren und Figurenkonstellationen zeigt das Stück Ähnlichkeiten mit Hofmannsthals *Das kleine Welttheater*. Folgt dort Auftritt auf Auftritt, ist es bei Strauß Szene auf Szene. Die Figuren kommen wie zufällig, erzählen etwas und gehen wieder ab. Ein Ineinandergreifen des Erscheinens, ein gegenseitiges Motivieren findet nicht statt. Bei Hofmannsthal sollen Puppen spielen, bei Strauß sind es digitale Spielfiguren. Beide werden durch externe Mächte belebt und sind nur durch sie denkbar.

Die Traumfiguren agieren aus der Perspektive der Hilflosigkeit, wie sie Beckett vorgeführt hat. Sie haben kein Vorleben oder nur ein behauptetes, eine digitale Biografie, die beliebig ediert werden kann. Selbst wenn sie ein Vorleben haben, nutzt es ihnen in der gegenwärtigen Situation nichts und zusätzlich existiert ihre Zukunft nicht. Was bleibt, ist die Gegenwart. Die kann aber nicht als besonders wertvoll erfahren werden, weil die Figuren in ihren Kämpfen verstrickt sind und sich jegliche darüberhinaus deutende Entwicklungsmöglichkeit versagt. Sie bleiben in der Situation verhaftet, in dem, was sie sind, in dem, was sie immer schon waren. Und alle sind sie von „Pa“ abhängig, der Leben gibt und nimmt. Ein in einer Traumwelt lebender, gottgleich handelnder Mensch, der Gericht hält.¹²⁸⁵

¹²⁸⁵ Vgl. Hass, 1992³, S. 1051.

Strauß, 2011, (o.S.), Szenen Unordnungsouvertüre, Garderobe, Das dunkle Zimmer.

5.5.2.8 Das blinde Geschehen und Second Life

Zur Texterschließung bietet sich der von Strauß gesetzte literaturhistorische Rahmen an, den er mit den Figuren des Prospero und Caliban aus Shakespeares *Der Sturm*, sowie den *Riesen vom Berge*, aus Pirandellos gleich namigen Werk, setzt.

Die Titulierung als Magier Prospero wird John Porto durch Freya Genetrix zugeschrieben, die seine Spielfläche mit der Insel gleichsetzt, über die Prospero in *Der Sturm* gebietet. Portos Macht will sie brechen. Er soll ihr Caliban werden, der Sklave. Mit Hilfe von Die Schattin soll es gelingen:

„Freya Genetrix (ruft ihr [Die Schattin, Anm. d. Verf.] nach)
Spirit, we must prepare to meet with Caliban!“

Die dramturgische Funktion der Riesen, die angekündigt werden, aber dann doch nie auftauchen in Pirandellos Werk, erscheinen auch bei Strauß nicht. Sie sind zwar gleich in der ersten Szene durch die Erwähnung der der Revue-Engel präsent, aber eben nur erzählerisch. Ihre Macht wird gefürchtet und sie werden als „Feinde der Gaukler, Feinde der Kunst“ beschrieben, die wirbeln und ohne Vorwarnung ins Tal kommen, um die Kunst zu „zermalmen“ (Strauß). Näher als das Finden eines Handschuhs, den Der Livrierte aufhebt, wie auch einer teichoskopischen Szene, in der der Livrierte durch ein Schlüsselloch eine Riesin beobachtet, kommt niemand diesen Wesen. Bei Pirandello kommt es nicht einmal so weit. Das unvollendet gebliebene Stück endet genau an der Stelle, an der die Riesen den Berg hinunter in das Dorf reiten. Während Pirandellos Riesen in ihrem exakten Verhältnis zur Kunst nicht bestimmbar sind, trifft die Zuschreibung bei Strauß entweder „Pa“ oder aber die Technik („Giganten der Technik“), die die Welt für *Das blinde Geschehen* erst hat möglich gemacht.

Die Figuren des Prospero und des Caliban, wie auch die Riesen, sind letztlich nur Zuschreibungen ohne wirkliche Identitätsstiftung. Hingegen findet sich in der Figur des Cotrone, der Zauberer in *Die Riesen vom Berge*, eine mit Porto wesensgleiche Figur. In Cotrones Macht liegt es, Dinge zu verändern („Und jetzt Schwarz!“) und sich mit Geistern, der er rief, zu umgeben. Er wohnt „an den Grenzen des Lebens“ (Pirandello), der Traum ist ihm die Normalität. Porto lebt ebenfalls nur und für den

Traum. Das stinknormale Leben ist ihm verhasst. Cotrone hasst es nicht, aber sowenig, wie das Leben jenseits seiner „Villa Mißgeschick“ ihn und seinesgleichen versteht, sowenig will er sich mit ihm beschäftigen. Hier ist er glücklich, hier ist er, was er sein möchte:

„Cotrone
Die Träume, die Musik, das Gebet, die Liebe ... all das Unendliche, das in den Menschen drinnen ist, das finden Sie in diesem Haus.“

Ilse, die Prinzipalin der Theatergruppe, die Cotrone auf dessen Landvilla mit ihrer Truppe besucht, kann nicht glauben, dass er die Wahrheit erfindet. Aber nichts anderes hat er bisher gemacht. Aus „dem Geheimnis unserer Gefühle“ werden sie entlassen oder auch aus den „Abgründen unserer Seele“ (Pirandello). Aufgelöst finden sie sich jetzt als Geister. Portos Wahrheit findet sich ebenfalls aufgelöst in seiner Welt als Geister, die er regiert.

Cotrone verachtet den Körper, der ihm „der Tod“ ist. Nicht mehr als „Finsternis und Stein“. Nur die, die Leiblichkeit übersteigenden Wesen aus den Sinnen geboren und mit dem „göttlichen Vorrecht“ ausgestattet, das sonst nur Kindern zuteil ist, ihre „Spiele ernst zu nehmen“ (Pirandello), leben sie losgelöst vom Wahn. Das könnte Porto in den Mund gelegt werden. Körperverachtung und Leben durch und im Geist sind für ihn das ernstgemeinte Spiel des Lebens. Die gravierende Divergenz ist jedoch, dass Cotrone das als Plädoyer einer hingebungsvollen Liebe zur Fantasie verstanden haben will, Porto als Flucht vor der Welt, die nichts als Vergänglichkeit produziert (in der Liebe wie im körperlichen Sein). Cotrone sieht, weil er daran glaubt („wie die Kinder“). Porto sieht, weil er die Macht dazu hat.

Zur Erklärung vom Verhältnis des Stückes *Das blinde Geschehen* zu *Second Life* hilft der Literaturrahmen. *Second Life* wird namentlich vier Mal erwähnt. Die Nennung alleine ist aber nicht überzeugend genug, um das zu meinen, was gesagt wird. Wenn Freya *Second Life* erwähnt, klingt das wie ein Schlagwort, das sie sich gewählt hat, weil die Zuschauer wissen, worum es sich – zumindest in groben Zügen – handelt. Porto und Cotrone erfinden sich ihre Wirklichkeit, die der Interakteur in *Second Life* für sich und die anderen Teilnehmer erstehen lässt. Es wird konstruiert, gebaut, Avatare erschaffen, modelliert, ausgestaltet. Der Interakteur ist auch Prospero, weil seine Insel ein klar umgrenzter Bereich ist, der nicht durch alleiniges Handeln ausgedehnt werden kann. Der Interakteur ist aber nur in Ausnahmefällen einer, der

die Realität verweigert. Porto hingegen ist internetsüchtig. Seine Verweigerung des Lebens aus Fleisch und Blut ist krankhaft, dass eine Frau kommen muss, um ihm das klar zu machen, ist ein religiös deutbarer Zug mit soziologischen Implikationen.

Das blinde Geschehen sagt jedoch nichts über die Erfahrungen aus, die in Second Life gemacht werden können. Die Dramatis Personae sind fiktional und dienen primär dazu, das Leitmotiv zu illustrieren und auszuschnüffeln, indem sie es in Varianten mit stets geänderter Konfiguration durchspielen. Das Sich-daran-Abarbeiten braucht Second Life nicht wirklich dazu. Es darf die verbalisierte Szenerie geben, den Köder, den der Autor auswirft, um die Zuschauer auf eine Fährte zu locken und ein Wissen in ihnen wachzurufen, das er instrumentalisieren kann. Was benötigt wird, ist die Vorstellung einer Welt, in der für einen Einzelnen grundsätzlich alles möglich ist, in der Traum und Wirklichkeit einander grenzenlos begegnen können. Da es in der öffentlichen Wahrnehmung nichts Vergleichbares gibt, wird der Name Second Life benutzt.

Das Stück ist ein ein märchenhaftes Was-wäre-Wenn. Poetisch dicht gewebt, sperrig und vieldeutig. Jeder Satz und jeder Absatz enthält eine Wendung, ein neues Ziel, das verdichtet. *Das blinde Geschehen* ist eine poetische Paraphrase auf zwischenmenschliche Kämpfe mit den göttlichen Möglichkeiten eines Avatars in Second Life: Alles ist erlaubt, alles könnte veränderbar sein, nichts ist so wie es scheint. Second Life, eine beliebig gestaltbare Kampfzone. Im Stück mit Figuren, denen die Macht zur aktiven Gestaltung fehlt, weil sie aus ihren Gefängnissen nicht ausbrechen können, weil sich der Gefängniswärter Porto, noch viel zu gut unter Kontrolle hat.

Fazit: Mit der Erfahrungswelt von Second Life hat das Stück nichts zu tun.¹²⁸⁶

¹²⁸⁶ Strauß, 2011, (o.S.), Szenen Unordnungsouvertüre, Die hölzerne Herde, Weissagung. Pirandello, 1994, S. 31-32, 37, 39. Vgl. Strehler, S. 84-85.

6. ZUSAMMENFASSUNG

In der Zusammenfassung werden die einzelnen Ergebnisse der Kapitel skizziert, um die Forschungsfrage dieser Arbeit zu beantworten: Welche Ausdrucksformen von Spiel und Theatralität finden sich in Second Life?

Als Unterfragen war zu klären, ob die digitale Lebenssimulation vielleicht das Theatrum Mundi des 21. Jahrhunderts ist, in dem sich das analoge Leben wiederfinden lässt, das Verhältnis zu Gott neu geordnet wird und dabei theatrales Schau-Spiel ist.

Eingebettet wurde die Fragenbeantwortung in die Entstehungsgeschichte der technischen, sozialen und wirtschaftlichen Umweltkonstituenten, die das physische Leben verändern und das virtuelle erst ermöglichen.

Zur Beantwortung der Forschungsfragen wurden die Schwerpunkte Wissens- und Informationsgesellschaft, Internet und Zivilgesellschaft, virtuelle Welten, Spielbegriffe, Computerspiel, theatrales Spiel, Theatrum Mundi und Second Life als Gegenstand im Gegenwartsdrama gewählt. Die Erarbeitung der Schwerpunkte wurde in fünf Kapiteln vorgenommen.

Kapitel 1 dient der Themenbeschreibung und expliziert sowohl die Forschungsfrage, als auch die Unterfragen.

Kapitel 2 fragt nach der Entwicklung und der gegenseitigen Beeinflussung von Wirtschaft, Computer und Internet.

Technische Entwicklungen mit weitreichenden Auswirkungen auf die Gesellschaft werden mit dem Begriff der Revolution gefasst. Exemplarisch steht dafür die Erfindung der Dampfmaschine, die in ihren mannigfachen Anwendungsmöglichkeiten weltweites Produzieren und Handeln förderte. Die Weltwirtschaft war spätestens Ende des 19. Jahrhunderts Realität. Die als globale Wirtschaft bezeichnete Stufe setzte aber erst mit der Entwicklung des Computers und seiner Vernetzung, dem Internet, ein. Sie ermöglichen Handeln, das weder Entfernungen noch Zeitzonen kennt. Das veränderte unumkehrbar die Form des Arbeitens und der Kommunikation. Der Zwang, sich stets neues Wissen anzueignen, ist evident und kann als Grundprämisse im Arbeitsleben des ausgehenden 20 und

beginnenden 21. Jahrhunderts angesehen werden. Im Gegenzug gewinnt der Mensch durch die ubiquitäre Verfügbarkeit von Kommunikationsmöglichkeiten auch Macht als Anbieter seiner Arbeitsleistung und als Konsument. Das Paradox liegt in der Möglichkeit, nachgefragt oder ausgeschlossen zu werden.

Kapitel 3 geht der Entwicklungsgeschichte des Internets nach und zeigt, wie das Selbstverständnis der Gründerväter als handlungsleitendes Vorbild soziale und gesellschaftspolitische Selbstverantwortung beeinflusst und eine neue, mächtiger werdende Zivilgesellschaft entstehen lässt.

Finanziert hat die Entwicklung des Internets das Militär mit dem Ziel der Errichtung eines angriffssicheren Kommunikationsnetztes. Universitäten wurden mit teuren und tonnenschweren Computern ausgestattet und die Wissenschaft entwickelte für deren Vernetzung eine gemeinsame Sprache: die Kommunikations- und Übertragungsprotokolle. Die Arbeitsweise der Pioniere des Internets war geprägt von Gemeinsamkeit. Ergebnisse wurden zusammen erarbeitet und allen, die sie interessierten, zur Verfügung gestellt. Die Idee dahinter war eine Art Perpetuum Mobile der Innovation. Jeder hatte das Recht, Ideen und Ergebnisse von anderen zu übernehmen und selbst weiter zu entwickeln. Im Gegenzug gab es die Verpflichtung, die eigenen Ergebnisse ebenfalls zur Verfügung zu stellen.

Das Teilen als Grundprinzip des Handelns im Netz fand seine breite Anwendung mit der Entwicklung der Social Software / dem Web 2.0 in all ihren Spielarten (Blogs, Wikis, Social Networks und Social Apps). Die Teilnehmer stellen Texte, Bilder, Videos, Musik, Informationen zu unterschiedlichen Themen, ihre Meinung, ihre Ansichten und persönlichen Erfahrungen allen Interessierten zur Verfügung. Die offengelegte Privatheit hilft bei der Findung von Gleichgesinnten und dient der Selbstdarstellung. Sie kann und wird aber auch von Politik und Wirtschaft genutzt. Das Ergebnis sind politische Bevormundung, interessensgenaue Werbung, aber auch eine Zivilgesellschaft, die sich dagegen wehrt.

Kapitel 4 beschäftigt sich mit der Entwicklung von textlastigen digitalen Räumen hin zur dreidimensionalen Darstellung, der Darstellungsweise von Second Life.

Für Erfahrungswelten jenseits der physischen Realität wurde die Bezeichnung Cyberspace zum Hoffnungsträger seit seiner Kreation 1984. Der Begriff machte Karriere in Romanen, Filmen, in der Musik, Kunst und der Wissenschaft und stand

von Anbeginn als Metapher für endlos stimulierende Sinneserfahrung, die wenig Verweise auf das Leben davor beinhaltet.

Der Cyberspace als Virtual World, als ortloser Daten-Raum, ist die Darstellungsform von 3D-Welten, wie dem Metaversum Second Life. Es zählt zu den sozialen Welten oder auch Life Sims, den Lebenssimulationen und kann dem Bereich der Social Software / dem Web 2.0 zugerechnet werden. Die Idee zu Second Life stammt aus dem Roman *Snow Crash* von Neal Stephenson, der für den Second Life Gründer Philip Rosedale Vorbild war. Die Bewohner von Second Life werden Residents genannt. Ihre Visualisierung erfahren sie in Form eines Avatars, der in seiner Erscheinung beliebig gestaltbar ist. Gelebt wird auf einer ständig größer werdenden Inselgruppe, dem Second Life World Grid. Das Verhalten regeln sechs Gebote, deren Einhaltung vom Betreiber Linden Lab, überwacht wird. Wie im Leben jenseits des Metaversums, ist Geld und Wirtschaft ein wesentlicher Faktor in der permanenten Entwicklung. Eine eigene Währung, der Linden Dollar, ist in Euro und US-Dollar konvertierbar und steht als starkes Bindeglied zur physikalischen Welt. Aber Second Life hat hier seine eigenen Regeln. Der Verkauf funktioniert in Second Life nicht mit üblicher Werbung, weil die Bedürfnisse der Avatare andere sind. Im Mittelpunkt stehen Kommunikation und Selbstdarstellung.

Kapitel 5 beschäftigt sich mit der Übereinstimmung von Spielbegriffen und Second Life, fragt nach dem passenden Computerspielgenre, untersucht die Frage der Theatralität in der digitalen 3D-Welt und überträgt den Begriff des *Theatrum Mundi* auf Second Life.

Second Life und der Spielbegriff

Kommunikation, Freiheit bei der Gestaltung des Avatars und eine entwickelbare Umgebung zeugen von einem spielerischen Umgang miteinander. Um Gemeinsamkeiten mit Spieltheorien herauszuarbeiten, wurde der Spielbegriff in seiner antiken Herkunft dargestellt und die in dessen Nachfolge stehenden evolutionsbiologischen (Buytendijk), phänomenologische-anthropologischen (Fink, Huizinga, Caillois, Scheuerl, Sutton-Smith) und handlungstheoretischen (Eichler, Stepina, Oerter) Überlegungen.

Gert Eichlers Ansatz vom wirklichkeitsverarbeitenden Spiel ist der ideale Ausgangspunkt für die Analyse von Second Life. Hier kommt es nicht zu einer

Trennung von Spiel und Arbeit, sondern einer idealtypischen Situation, spielend zu arbeiten. Hier findet sich auch eine Parallele zu Eugen Fink, für den sich im Spiel das Dasein vollzieht. Die von Johan Huizinga geforderte Strukturierung des Spiels mittels unbedingt geltender Regeln kann Second Life erfüllen, jedoch nicht mittels linearer Narration, sondern den bindenden Big Six und der Übernahme von Verhaltensregeln aus dem Leben jenseits von Second Life. Wo es Divergenzen gibt, ist die von Huizinga vorgeschriebene Zeit, in der das Spiel abläuft. Second Life ist nicht rundenbasiert, sondern persistent. Annäherung gibt es bei der Raumfrage. So unendlich groß Second Life auch scheinen mag, hat es klar bestimmbare Grenzen, die niemand überschreiten kann und damit ist der Überlegung von Huizinga Genüge getan.

Besondere Bedeutung hat das Werk von Roger Caillios. Seine Einteilung der Spiele in Agon, Alea, Mimicry und Illnix in Verbindung mit den beiden Spielweisen Paidia und Ludus gibt einen paradigmatischen Raster vor, der nachhaltig die Klassifikation von Spielen – vor allem von Computerspielen – geprägt hat. Second Life lässt sich der Spielweise des Paidia, dem Ausleben des Spieltriebs zuordnen. Mimicry (Verkleidung) und Illnix (Rausch) sind die Spielgruppen, in denen sich Second Life wiederfindet. Der Rausch, formuliert in der Bedeutung des Flow-Effekts, ist bei Second Life erlebbar, wenn auch eine Verschmelzung mit der Spielfigur und dem Geschehen nicht die Dimension annimmt, die sie bei Computerspielen haben kann. Sutton-Smiths Überlegungen zur Dialektik des Spiels sind im Aspekt der Umkehrung von Situationen relevant. Er geht von Gegensätzen als Grundkonstellation aus, die aber im Spiel reversibel sein müssen. Umkehrungen sind das Wesen von Second Life: Ob Rollen oder Identitäten, die Veränderung von selbst aufgestellten Regeln oder Erwartungen; selbst Beziehungsmuster können jederzeit neu strukturiert werden. Hingegen gibt es Differenzen beim Falschspiel und den Spielzuständen Sieg und Niederlage.

Gert Eichlers Verschränkung von Spielen und Lernen ist gezeichnet von der Wirklichkeitsaneignung mittels Erkundung und Wiederholung. Die Parallelitäten mit Second Life liegen auf der Hand. Die zu entdeckende Welt kann nur durch aktive Teilnahme kennengelernt werden, d.h. sie zeichnet sich durch kommunikativen Aneignungscharakter aus, hergestellt mittels wiederholtem sozialen Austausch mit anderen Residents und ihren Avataren.

Stepinas Forderung nach dem Spiel im konkreten Handeln, das Selbstreflexivität einschließt, ist in Second Life und seiner lebensähnliche Umgebung, als prinzipiell gegeben anzusehen.

Rolf Oerters Ansatz trifft am umfassendsten auf Second Life zu: Es ist, mit einigen Ausnahmen, Selbstzweck, es wird eine Realität konstruiert, die sowohl Wiederholung, als auch Ritual beherbergt. Second Life übersteigt dabei die Kennzeichen Oerters. Die Realität des Spiels erstreckt sich auf die gesamte Umgebung und der Realitätsentwurf bietet wenig Limitation in der Individualität. Second Life ist hier ein real gewordener Tagtraum, der zugleich in das reale Leben weist durch die Übernahme von Alltagsritualen. Diese setzten einen Rahmen, der bei aller Freiheit in Second Life für die Avatare von Bedeutung ist. Die Unendlichkeit der Möglichkeiten wird durch Handeln greifbar, verstehbar und aneignbar.

Second Life und das Computerspiel

Dass Second Life ein Computerspiel ist, kann, wie sich bei der Untersuchung der Genese dieser Spielform zeigt, zunächst nur angenommen werden. Die vor rund 50 Jahren begonnene Entwicklung der Computerspiele bildete in Laufe seiner Entwicklung eine Fülle von Genres aus, die auf unterschiedlichen technischen Geräten (Arcade-Automat, Konsole, PC, Mobiltelefon, Tablet) mit verschiedenen Eingabegeräten gespielt werden. Die Computerspielforschung als noch junge Disziplin entwickelte sich ab den 1990er Jahren und erlaubte sich einen Richtungsstreit zwischen Ludologen und Narratologen, der um das Jahr 2000 seinen Höhepunkt fand, ehe sich ein beide Richtungen inkludierendes Wissenschaftsfach, die Game Studies, herausbildete. In unterschiedlichen Teildisziplinen wird versucht, Games systematisch und umfassend, also ohne ideologische Einschränkungen, zu analysieren. Gegenwärtig sind jedoch die Anzahl der Teildisziplinen und ihre inhaltliche Tiefe noch nicht verbindlich festgelegt, ebenso wartet die Frage, was ein Computerspiel ist, auf eine allgemein anerkannte Erklärung. Die vorliegende Arbeit verwendet als Basisdefinition die von Carsten Wunsch und Bastian Jenderek. Sie leiten ihren Spielbegriff von Huizinga ab, konkretisieren in ihrer Arbeit den Ansatz Oerters und verweisen auf die Eigengesetzlichkeit der Plattformen, die das Spielerlebnis in Form von Eingabemöglichkeit und Genre beeinflussen. Die sich daraus ergebende Game-Theorie ist ohne Probleme auf Second Life anwendbar, was zu folgendem Ergebnis führt:

- Das Spiel in Second Life ist freiwillig und intrinsisch motiviert.
- Es hat einen Realitätsrahmen, der sich an den Lebenswelten der Spieler orientiert.
- Die Big Six sind keine konstitutiven, sondern regulative Regeln. Sie ermöglichen nicht erst das Spiel, sondern haben ihren Bezugspunkt auf Handlungen, unabhängig vom Spiel.
- Das Gameplay liegt in den Handlungsentscheidungen der Residents. Sie gestalten, formulieren und reformulieren ihre eigene Spielmechanik, die Second Life in die Nähe von Open World Games und Sandbox-Games rückt.
- Die Persistenz von Second Life in Verbindung mit der Möglichkeit laufender Veränderung von Avatar und Umgebung ermöglicht eine kognitive Immersion, die einen Flow-Effekt begünstigt.

Diese Wesensmerkmale machen Second Life zu einer speziellen Form von Computerspiel.

Second Life und die Genrefrage im Computerspiel

Die Genrefrage birgt eine besondere Herausforderung, weil es keine verbindliche Klassifikation als Grundlage dafür gibt. Gemeinsamkeiten hat Second Life jedoch mit Rollenspielen, MUDs und Simulationen. Rollenspiele sind in ihrer Ausformung als Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG) ein wesentlicher Faktor auf dem Gamemarkt. MUDs stehen in einem Naheverhältnis zu ihnen, sind aber primär textbasierend. Hier sind TinyMUDs zu nennen, in denen es primär um soziale Interaktion geht. Es wird ein digitaler Charakter geschaffen und die Intensität des Spielens, die sich einstellende Routine wird „part of their players´ everyday lives“.¹²⁸⁷

Ein weiterer Vorläufer zur Klärung der Genrefrage ist das Simulationsspiel. Beispiele der Aufbau- (Städte) und Lebenssimulationen lassen sich gemeinsam mit Wirtschaftssimulationsspielen in Second Life wiederfinden. Womit Online-Rollenspiele in 3D, die auf soziale Interaktion getrimmten MUD s (TinyMUD) und Simulationsspiele unmittelbare Vorläufer für Second Life sind.

¹²⁸⁷ Turkle, 2005, S. 270.

Second Life wird auch von Bildungseinrichtungen (z.B. Schulen, Universitäten) und Einrichtungen des öffentlichen Lebens genutzt, um die passende Szenerie für den Einsatz als Serious und/oder Educational Game zu geben.

Second Life ist mit seinem nichtlinearen Gameplay als Open-World Game angelegt. Hier findet sich der Verweis auf ein weiteres Genre der Computerspiele: die Sandbox-Games. Verwandt mit Open-World Games stellt es ihre radikalisierte Variante dar. Sandbox steht für größtmögliche Freiheit in jeder Hinsicht. Ohne zeitliche oder inhaltliche Vorgabe kann getan werden, was immer der Spieler möchte. Second Life ist in dieser Hinsicht das ultimative Sandbox Game. Der Resident ist Welterbauer und Weltgestalter. Dass Second Life durch mangelnde Richtung in der Programmierung jedoch langweilig werden kann, bleibt als mögliche Erfahrung evident, ohne ein Problem darzustellen, weil Second Life anders gespielt wird, d.h. das Gameplay ein anderes ist. Die Residents tragen die Entwicklung mit ihren Kommunikationsprozessen: Es werden Lebensbilder und –entwürfe ersprochen, verhandelt, dargestellt. Dafür ist keine spielimmanente (Vor)Geschichte notwendig, sie wird vielmehr grundlegend neu erfunden. Womit die fehlende Linearität der Ereignisse der Schlüssel zur Narrativität von Second Life ist.

Im Zusammenhang mit Second Life sind auch Genres, die mit Non-Games und Emotion-Games bezeichnet werden, von Bedeutung. Kreativität und Emotion prägen diese Spiele und lassen den Gamer neue Erfahrungen machen. Emotionale Eingebundenheit durch die Erfahrung des Lebens in seiner Einzigartigkeit. Hier passt Second Life nahtlos hinein. Die fehlende Narrativität lässt Situationen entstehen, die sich sonst nicht ereignen würden, weil Entscheidungsfreiheit alles Zusammensein unberechenbar und unvorhersehbar macht. Der in diesem Zusammenhang genannte Begriff der Initiation ist mit Vorsicht zu behandeln, hat aber beispielsweise beim Übertritt eines Residents aus dem Teen Second Life (wie es bis Ende 2010 noch möglich war), seine Berechtigung. Unumkehrbar wird die Kindheit und Jugend hinter sich gelassen, um von nun an in der Welt der Erwachsenen zu leben.

Die Vielzahl an Genres, für die Second Life in unterschiedlichen Graden passend scheint, macht eine eindeutige Einordnung unmöglich. Der Verfasser hat daher ein Parallelitätsmodell entwickelt, das die Genrefrage beantwortet. Die Basis ist die

Plattform mit ihren Verhaltensregeln (Big Six) und seinen Teilnahmebedingungen. Dargestellt auf einer X-Achse wird nun zwischen dem regelgeleiteten Spiel, einem assoziativen Spiel und dem Nicht-Spiel unterschieden. Auf der Y-Achse finden sich die Unterscheidung in die Zustände Teilnehmer und/oder Zuschauer, die durch ihren unterschiedlichen Spielanteil auch unterschiedlich positioniert sind. Als Überkategorien haben sich Rollenspiele, Sportspiele, die sehr weit gefassten (Alltags)Kulturveranstaltungen und Bildung erwiesen.

Das Ergebnis führt zur Feststellung, dass Second Life nicht ein Game oder einfach Play ist, sondern durch seine Multioptionalität vielmehr ein Meta-Genre darstellt, das als Meta-Game nicht nur viele Möglichkeiten des Spielens (von game zu play bis kein Spiel) und Interagierens zulässt, sondern auch eine reflektierte Vorgehensweise herausfordert, die die eigene Rolle in den Mittelpunkt rückt.

Second Life als theatrales Spiel

Der Themenkomplex Second Life und Theatralität beginnt mit einem terminologischen Wechsel von Resident zu Interakteur. Der Resident oder Spieler ist in seiner Darstellung und im Austausch mit den anderen Teilnehmern ein Interagierender, ein sich selbst spielender Interakteur. Die Nahführung von Leben und Theatralität wurde paradigmatisch durch Erving Goffman benannt. Er geht davon aus, dass der Mensch sich in der Gesellschaft selbst ausprobiert, in Rollen schlüpft und diese spielt. In einer Art von Einpersonen-Ensemble spielt der Interakteur sich und den anderen etwas vor. Das öffentliche Verhalten, das Goffman beschreibt, findet sich in Second Life wieder. Viele Details bestätigen die Annahme, dass es sich im zweiten Leben um eine Variante des ersten handelt. Das zweite Leben kann, von Einschränkungen abgesehen, als Leben in soziologisch denotierter Interaktionstheatralität nach Goffman bezeichnet werden. Der Mensch inszeniert sich in bewusster Weise im Widerspiel mit den anderen Interakteuren. Diese Erfahrung macht den schau-spielenden Menschen aus. Die Rollenübernahme dient dem Sich-selbst-Zusehen und Erkennen. Dafür notwendig ist die Übernahme eines Systems von Zeichen und Symbolen zur Rahmung der Situation. Diese schafft Wirklichkeit, die auch verändert werden kann.

Aus theaterwissenschaftlicher Sicht wird Erika Fischer-Lichtes Konzept von Theatralität, bestehend aus Performance, Inszenierung, Korporalität und Wahrnehmung, auf Second Life angewandt.

Der Begriff der Performance (Aufführung, Darstellung) setzt eine „Ko-Präsenz von Akteuren und Zuschauern“¹²⁸⁸ zur gleichen Zeit am gleichen Ort voraus. Beide sind für die Aufführung gleichermaßen verantwortlich, weil erst durch ihre Interaktion sich die „autopoietische Feedbackschleife“ einstellt.¹²⁸⁹ Der Wechselwirkungsprozess in Second Life verläuft auf die gleiche Weise. Auch im zweiten Leben ist für den Entstehungsprozess einer Interaktion, die Aufführungscharakter hat, gemeinsames Handeln notwendig: Alle Beteiligten sind verantwortlich für das Ergebnis.

Hinzukommt, dass in Second Life die Rollen der Akteure und Zuschauer wechseln können und gänzlich durchlässig werden. Die Flüchtigkeit oder Materialität der Aufführung lässt sich nicht nur im Spiel selbst, sondern auch am Ort des Spiels festmachen. Die Aufführung im Theater besitzt kein „fixier- und tradierbares materielles Artefakt“,¹²⁹⁰ ebenso flüchtig ist auch die Begegnung in Second Life. Nichts was war, ist in gleicher Weise wieder herstellbar oder wiederholbar. Das betrifft auch Räume in ihrer Verwendung im Spiel. Ihre veränderbare Form entzieht sich der Fixierbarkeit.

Die Inszenierung steht für die „Erzeugungsstrategie“ der Aufführung.¹²⁹¹ Mit Verweis auf Plessner, der den Menschen als einen sich vor anderen Inszenierenden sieht, kann von einer „ästhetisierten Wirklichkeit“¹²⁹² gesprochen werden. Der Mensch inszeniert sich selbst und erzeugt, durch den Einsatz von Social Software, eine Lebens(um)welt, die als prinzipiell theatrale Wirklichkeit wahrgenommen wird. Das trifft im Besonderen auf Second Life zu. Das Spiel in einer digitalen Szenerie, die Verwendung von Maske und Kostüm, erzeugt theatrale Wirklichkeit. Diese kann als gedoppelt bezeichnet werden, denn die theatrale Wirklichkeit Outworld wird auf die per se theatrale Inworld projiziert. Ist doch die Wirklichkeit in Second Life stets nur inszeniert zu erleben. Eine nicht-inszenierte, nicht theatrale Variante von Second Life gibt es nicht.

¹²⁸⁸ Fischer-Lichte, 2004b, S. 47.

¹²⁸⁹ Fischer-Lichte, 2010, S. 26.

¹²⁹⁰ Fischer-Lichte, 2010, S. 32.

¹²⁹¹ Fischer-Lichte, 2004a, S. 14.

¹²⁹² Fischer-Lichte, 1998, S. 87.

Handelt es sich beim Ort der Inszenierung um ein Utopia oder ein Arkadien? Mit Utopia hat Second Life nichts zu tun. Der Begriff Arkadien, der mit bukolischer Dichtung verbunden ist, liegt bei Second Life nahe, wird jedoch ausgestattet mit Eigenheiten. Die Sorglosigkeit und die Enthobenheit aller Existenzängste gibt es da wie dort. Ebenso ist das Thema Liebe und körperliche Attraktivität ein ständig präsent. Die Formulierung verpönte und amouröser Gedanken werden codifiziert vorgenommen von Personen/Avataren, die nicht als sie selbst auftreten. Ob Schäfer oder Nymphe, als Dramatis Personae eines Schäferspiels in Arkadien, ist ihre Unschuld gegeben. Die des Avatars ebenso, gibt es doch keinen Moment seines ersten Lebens, der nicht willentlich im zweiten bekannt ist.

Ist die Natur in Arkadien ein Fluchtraum vor den Zwängen des Lebens, so ist sie gerade deshalb gestaltete Natur, die in ihrer Form Sicherheit gibt. Die Umgebung in Second Life ist ausschließlich gestaltet. Wildheit, die in Arkadien gezähmt vorkommt oder gänzlich verbannt wird, ist in Second Life in Unüberwindbarkeit umgedeutet. Die Grenzen des Main-Grid stellen das Non Plus Ultra dar. Das Dahinter ist nicht begehbar und schwer benennbar. Es verweist in seiner Eigenart auf die ersten wie die letzten Dinge. Arcadien bleibt überschaubar, Second Life ist darstellbar, aber wegen seiner Größe nicht überschaubar, dennoch in sich geschlossen. Das inszenierte Ideal des Lebens in Arkadien findet zeitgemäße Parallelen in Second Life. In *Aminta* von Torquato Tasso singt der Chor: „Erlaubt ist, was gefällt“.¹²⁹³ Ein, wenn nicht *das* Motto für Second Life.

Der Spielraum in Second Life wird improvisierend er- und bespielt. Der Ablauf in seiner Verfasstheit des Changierens wird mittels Verfremdung und Täuschung dargestellt. In diesem Sinn läuft das Spiel in Second Life nach den Regeln des improvisierenden Theaters ab. Jeder spielt spontan aus dem Hier-und-Jetzt als kommunikative Grundsituation. Das Spiel ist willkürlich und unterscheidet sich so von einer künstlerischen Improvisation. Das Spiel in Second Life entspringt ausschließlich den Impulsen der Situation. Dennoch gibt es eine Rahmenhandlung in anderer Form auch in Second Life. Wie oben bereits angeführt, ist es die Erwartungshaltung, oder der Rahmen der Situation, der aus dem ersten Leben in das zweite übernommen wird. Das Spiel bleibt jedoch ereignishaft, unverfügbar und lediglich der individuellen Gestaltung anvertraut.

¹²⁹³ Tasso, 1573/1968, S. 57.

Die Frage nach der Korporalität innerhalb der Theatralität ist eine Hürde in einer digitalen Welt. Ist doch der „phänomenale Leib“¹²⁹⁴ wesentlich für die Untersuchung einer Aufführung. Der Schauspieler bringt seinen Körper hervor, der als Präsenz erfahren wird und zugleich die dramatische Figur darstellt. Im Gegensatz dazu ist der digitale Raum körperlos. Dennoch werden Körperrepräsentationen als lebensechte wahrgenommen. Der Grund dafür liegt in der individuellen Erscheinung, die der idealen Vorstellung des Interakteurs entspricht und der Resident in seiner Reaktion und seinem reflexiven Verhalten den Avatar als lebensechte Repräsentanten positioniert und wahrnimmt. Er erreicht damit die Stufe des „schwachen Konzepts der Präsenz“¹²⁹⁵, wie es Fischer-Lichte formuliert. Das starke Konzept bleibt den Akteuren in Rollenspielen vorbehalten und würde nur auf ein suchtartiges Spielen zutreffen.

Eine Theateraufführung wird als Vorgang wahrgenommen, der zugleich eine Bedeutung für den Zuschauer hat. Wahrnehmung und Bedeutung lassen sich nicht voneinander trennen. Als wesentlich erweist sich die Unmittelbarkeit der Erfahrung. Der Wahrnehmende kann sich in einer Face-to-Face Situation selbst wahrnehmen (Embodied Mind). Hier spielt die schon besprochene Leiblichkeit als Ermöglicher eine große Rolle, sowie die Unterscheidung von Interaktionstheatralität und Medientheatralität. Ersteres steht für die unmittelbare Erfahrung ohne Stellvertreter und die Frage, ob sich diese Erfahrung substituieren lässt. Inszenierungsstrategien von übertragenden Medien sind ein Weg dazu. Die Live-Übertragung kann einen „Präsenz-Effekte“ auslösen, der dem leiblichen Erspüren gleich oder zumindest ähnlich ist.¹²⁹⁶ Die Erfahrungen des Interakteurs in Second Life sind von dieser Art. Die Präsenz der Avatare ist medial vermittelt, die Wahrnehmung ist aber keine, wie sie etwa das Fernsehen vermittelt, weil die Gestaltung ein Abbild der persönlichen Vorlieben und auf Wirkung ausgelegt ist und weil die Avatare aktiv am sozialen Leben teilnehmen. Auf jede Aktion folgt eine Reaktion und der Interakteur hat das Wissen, mittels Avatar einer real existierenden Person gegenüber zu stehen – unabhängig davon, wo immer diese in der Welt auch beheimatet ist. Die Intensität der Wahrnehmung hat immersive Wirkung. Mit anderen Worten: Stunden vor dem

¹²⁹⁴ Fischer-Lichte, 2004a, S. 19.

¹²⁹⁵ Fischer-Lichte, 2010, S. 47.

¹²⁹⁶ Fischer-Lichte, 2004a, S. 23.

Computer zu verbringen und es nicht zu bemerken, ein schlechtes Gefühl zu haben, weil er abgeschaltet werden muss, heißt einen Präsenz-Effekt zu verspüren, der der Erfahrung von Embodied Mind sehr nahe kommt.

Die Metapher des *Theatrum Mundi* als Spiel vor Gott, der die Rollen verteilt und anschließend die Spieler richtet, ist alt und hat ihren ersten Verweis in der griechischen Antike. Platons Dialog *Nomoi* (*Die Gesetze*) beschreibt das Verhältnis von Gott zu den Menschen. Die Götter als Regisseure lassen auf einer Oberbühne die Menschen auf einer Unterbühne marionettengleich nach ihrem Wunsch tanzen. Der vernünftige, rational denkende Mensch fügt sich diesem Lebensumstand, denn der Mensch ist ein Spielzeug Gottes. Bereits in Griechenland wurde diese Auffassung im Theater karikiert, wie Aristophanes in *Die Vögel* zur lachenden Publikumsunterhaltung zeigt. Die Römer übernahmen mit der Kultur Griechenlands auch das Thema, formten es jedoch für die eigenen Bedürfnisse (andere Götterwelt) um. Wieder war es ein Komödiendichter (Plautus), der besonders respektlos mit den Göttern umging (z.B. in *Amphitrou*). Die Erfahrung der verfolgten Christen mit dem Tod der Glaubensbrüder im Amphitheater und die moralisch bedenklichen Darstellungen (Mimus und Pantomimus) führten zu einem Verbot des Theaters. Tertullians Buch *De spectaculis* wurde dafür zur Streitschrift. Dennoch entwickelte sich im Mittelalter theatrales Spiel gerade aus liturgischen Inhalten wieder neu. Kurze Darstellungen zentraler biblischer Stellen in Frage- und Antwort-Form erweiterten sich zu gespielten Szenen, die bald den gesamten Kirchenraum einnahmen, bis das Spiel aus der Kirche auf dem Platz davor verlegt und weiter ausgebaut wurde. Die Neuzeit brachte die Wiederentdeckung der Antike und erfüllte die Metapher mit neuen Ausdrucksformen, die zu einer Hochkonjunktur des *Theatrum-Mundi*-Begriffs im 16. und 17. Jahrhundert führte. Allen voran Shakespeares *As you like it*, mit seinen Verszeilen über die Welt als Bühne, auf der alle Menschen nur Spieler wären. Die Rolle Gottes wurde weitergegeben an den Hof. Während bei Shakespeare von einer horizontalen Struktur gesprochen werden kann, schrieb Calderón in *Das große Welttheater* für eine vertikale Ordnung. An der Spitze steht Gott, der Meister. Vor ihm, und nur vor ihm, wird das Schauspiel der Menschen aufgeführt. Er ist für die Rollenverteilung zuständig und eine Heerschar von Helfern (Welt, diverse Engel, der Tod) helfen bei der Umsetzung seines Stückes. Die Menschen bekleiden Typen, die entsprechend ihrer gesellschaftlichen Position agieren (König, Reicher, Bettler u.a.).

Das Denken vom göttlichen Schauspiel wurde im goldenen Zeitalter Spaniens auf die weltliche Bühne der Adligen übertragen, die ihr Leben bei Hof in einem Akt des Abbild-Denkens zu inszenieren begannen, und der Mensch findet sich in einem universellen Welttheater wieder. Der Spieler hatte sich theatralisch zu geben, wusste er sich doch beobachtet. Die Selbstdarstellung galt als Gebot im theozentrischen Weltbild, das Calderón pflegte.

Ganz anders verhält es sich mit Goethes Faust, der vor einem religiösen Hintergrund spielt und dessen Protagonist in seinem unbeherrschten Drang sich selbstverschuldet zur Marionette macht.

Hofmannsthal belebt mit seinem *Jedermann* das mittelalterliche Mysterienspiel. Allegorische Figuren führen vor Gott wieder ein Schauspiel auf, in dem sich jeder zu bewähren hat. In *Das Salzburger große Welttheater* beruft er sich auf Hans Sachs und Jakob Ayrer, um theatralische Instinkte zu wecken, die er als verschüttet ansieht. Einen differrenten Zugang beschreitet er mit *Das kleine Welttheater*, das einer Dekonstruktion von Calderóns Stück vom großen Welttheater gleichkommt. Die Schauspieler werden von Puppen dargestellt und Gott hat die Szene verlassen. Im Drama des 20. Jahrhunderts verschwindet Gott endgültig zugunsten eines weltlichen Spielleiters, der sich göttliche Macht anmaßt. Bei Brecht ist der Mensch (oder die Partei) Richter über Leben und Tod (z.B. in *Die Maßnahme*) und das von Menschen geschaffene Wirtschaftssystem wird zum ewigen Gesetz, das Leben gibt und nimmt.

Die Instanz der Entscheidung wird dem Menschen anheimgestellt bei Sartre. Nicht mehr eine Partei entscheidet, sondern nur mehr der Mensch, als autonomes Wesen. Vom selbstbestimmten Leben ohne transzendente Autorität ist es nur mehr ein kurzer Schritt zum absurden Leben ohne jeden Halt. Das Leben ist bei Beckett gänzlich undurchschaubar geworden.

In Second Life wird der Spieler automatisch in die Funktion des Spielleiters, also Gott, gebracht. Der Mensch ist der Avatar und damit fallen die Positionen des Spielleiters/Gott mit der des Menschen zusammen. Die oberste Autorität jedoch ist Linden Lab, ausgestattet mit technischen Möglichkeiten zum eigengetriebenen Eingreifen. Linden kann die Macht über einen Avatar dem Interakteur entziehen und bricht damit seine Illusion. Er erkennt dann die Inszenierung seines Selbst, ganz im Sinne Plessners.

Der menschliche Körper wird im mittelalterlichen Spiel in der Kirche als vital und lustbetont erfahren. Leibliche Genüsse ohne Schamgefühl waren allgegenwärtig. Second Life bietet eine ähnliche Atmosphäre von Schaustellung. Körperliche Vorzüge werden gezeigt und antizipiert.

Die Erfahrung des Leidens im Passionsspiel ist in Second Life in der Variante des Leidens an Kontrolle über den Avatar durch Linden Lab oder durch Griefer, die sich durch Scripts die Macht über andere Avatare verschaffen.

Die Fragen der Neuzeit über die Position des Menschen beantwortete Shakespeare mit der Möglichkeit, Menschen zwischen Sein und Schein irrlichtern zu lassen, um Identitäten auszuprobieren in einem Geflecht von möglichen Antworten.

Second Life bietet an, jede Spielform von Leben und Lebensalter auszuprobieren: Mensch oder Tier, Kind, Erwachsener, Mann oder Frau. Die Identifikation mit dem Avatar bestimmt letztendlich die gewählte Form.

Im Anschluss an Hofmannsthal sind zwei Aspekte überlegenswert: Ist Second Life ein Mittel zum Eskapismus und welche Bedeutung hat der digitale Tod?

Second Life kann gut argumentiert als Möglichkeit gesehen werden, ein gemeinschaftliches Leben zu führen, das es in dieser Form im ersten Leben nicht gibt.

Der Tod ist auch im digitalen Leben möglich und ein Thema. Gründe für ein Ausscheiden können privater Natur, aber auch technische Probleme sein. Die so erzeugte Account-Leiche kann zwar gelöscht, aber nicht übertragen werden.¹²⁹⁷ Wie so oft ist auch in diesem Fall Linden Lab in der Rolle des Meta-Gottes, der selbst gelöschte Avatare wieder herstellen kann.

Die Dramatis Personae im *Kleinen Welttheater* bilden einen Ausschnitt der Gesellschaft in Alter und Geschlecht. Im Stück monologisieren sie und die Form ihrer Erscheinung ist Teil der Kommunikation. Ebenso ist die Erscheinung des Avatars in einem nicht vorstrukturierten Kommunikationsumfeld die Basis, aus sich heraus zu kommunizieren. Sie sind Selbstaussdruck und Embodiment ihrer Nutzer/ihrer Residents und Mittel zur Darstellung von Bedürfnissen.

¹²⁹⁷ Mit der Einschränkung, dass Zugangsdaten natürlich weitergegeben werden können.

Wenn Hofmannsthal Marionetten einsetzen möchte, referiert er auf eine Tradition von Wunschvorstellungen über das Ebenmaß von Bewegung, die von einer inneren Haltung geleitet wird, und sich von Platon über Lessing bis Diderot erstreckt. In der Folge haben Kleist, Maeterlinck und Craig sich dem Thema gewidmet. Die Parallele ist die augenscheinliche Fremdbestimmung. Auch die programmierte Erscheinung Avatar soll so wenig mechanisch wie möglich wirken. Kleists Wunsch nach antigraver Bewegung wird durch die Möglichkeit des Avatars, fliegen zu können, erstmals erfüllt. Abstriche sind hingegen bei den von Craig geforderten Ausdrucksmöglichkeiten zu machen. Hier fehlt es an Individualität vor allem in der Bewegung und Mimik. Kleist und Craig referenzieren mit ihrer Intention auf eine Re-Vergöttlichung des Menschen in der Marionette. Der Gefallene, aus dem Paradies verstoßene, Mensch würde wieder zum Abbild Gottes. Der Avatar ist schon in dieser Position. Er ist wieder im göttlichen Hain, in dem alles für ein Leben ohne Sorgen vorhanden ist – inklusive der Möglichkeit, sich gegen dieses Leben zu entscheiden. Der dafür im alten Testament vorgesehene Apfel der Erkenntnis entspricht in Second Life einem Verstoß gegen die Big Six. Das Paradies des 21. Jahrhunderts bietet jedoch die Möglichkeit, sich göttlicher Gerichtsbarkeit zu entziehen: Der Kauf eines Grundstückes erlaubt es, eigene Gesetze aufzustellen, die unabhängig von den Forderungen des Betreibers Linden Lab machen. Der Resident etabliert für seinen Avatar – und letztlich für sich selbst - ein eigenes göttliches Reich mit göttlichem Recht. Wonach Craig gesucht hat (Marionetten mit universellen Möglichkeiten auszustatten), ist gefunden, es konstituiert sich im digitalen Raum von Second Life.

Die Marionette als Signifikant des Spiels als Spiel kann nur in Abhängigkeit agieren. Ein unabhängiges Leben bedarf der kultischen Setzung. Second Life schafft es hier, jenseits der Religion agieren zu können. Als Beispiel seien Bewegungsabläufe und Posen genannt, die den Avatar ohne weiteres Zutun des Interaktors selbst animiert handeln lassen. Zur Theatersituation wird das Spiel im Spiel sobald der Resident seine Kontrolle über den Avatar komplett abgibt. Das New Synthetic Theater bietet mit seiner Reise um die Welt unter dem thematischen Titel der Erfahrbarkeit von Weltwirtschaft, Börse und Protest eine solche Situation an. Sinn der Aufführung ist, das Sich-spielen-Lassen, das Gespielt-Werden. Hier kommt es zu einer Dopplung: wird der Avatar dem Lenker abgenommen kommt es zur Vorführung eines Spiel im Spiel. Diese Mehrdimensionalität bringt die paradoxe Situation zustande, dass sich

der Lenker in der Rolle des unbeteiligten Zuschauers findet und als handelnder Avatar – ohne selbst einschreiten zu können.

Der Götterhimmel in Second Life ist dreigeteilt: Gottvater ist Linden Lab, Gottes Sohn ist der Interakteur, und dazwischen ist der Landbesitzer platziert. Letzterer besitzt die Möglichkeit, als Instanz der Gesetzgebung zu agieren. Eine Gemeinschaft, Neualtenburg, versuchte, in Second Life den ersten selbstverwalteten Staat aufzubauen. Ähnlich wie in *Die Maßnahme* von Brecht gab es, solange gesteckte Ziele erreicht wurden, keine Spannungen zwischen Leitung und Mitarbeitern und der obersten Instanz. Divergenzen setzen jedoch dem Prozess der gemeinsamen Entscheidungsfindung ein Ende und der, der die Mittel zur Macht hat, setzt diese für die eigenen Interessen durch. Brechts Anmerkung für sein Lehrstück, dass es kein Publikum benötige, da der intendierte Lerneffekt primär für den Schauspieler bzw. das Ensemble gedacht ist, fand seine Umsetzung in der Einübung eines gemeinschaftlichen Bewusstseins in Neualtenburg.

Brechts *Der gute Mensch von Sezuan* zeigt machtlose Götter, die vor der Wirtschaft kapitulieren. Ebenso ist *Die heilige Johanna der Schlachthöfe* ein Stück zum Thema der Kraft des Kapitalismus über den Menschen. Second Life ist (noch) kein Ort des ungebremsten Kapitalismus. Das Wirtschaften im ersten Leben muss sich vielmehr von üblichen Formen der Nachfrage und ihrer Bedienung verabschieden. In der digitalen Welt von Second Life gelten unter den Vorzeichen der Onlinewirtschaft eigene Regeln für die Bedarfsbefriedigung. Wer 1:1 das erste Leben kopiert (Bauten wie Marken), hat keinen Erfolg. Dennoch wird und muss in Second Life gehandelt werden, damit es leben kann. Und damit glaubt, wer auch nicht glauben will, an eine existenziell notwendige, unüberwindbare Macht, die gottgleich über das Wohl und Weh der Plattform entscheidet: die Wirtschaft. Und der Mensch als Resident zappelt wie Faust in den Fängen seiner eigenen Gier, die durch immer neues Aussehen, Kleidung und Wohnung befriedigt wird.

Der selbstbestimmte Tod bei Sartre meint die Setzung des Menschen als selbstbestimmtes Wesen. Wenn der Protagonist Hugo in *Les mains sale* seinen Mörder hereinlässt, dann ist er es, der die Folgen seiner Tat antizipierend annimmt als notwendige Voraussetzung für sein Sein. Der Mensch hinter dem Avatar weiß von der Selbstbestimmung durch die Unterscheidungsfähigkeit der Maske. Fallen

jedoch beide zusammen, d.h. nimmt der Mensch die Maske nicht spielend an, sondern dauerhaft, liegt eine Störung vor, die seine Eigenständigkeit zugunsten einer Abhängigkeit aufgibt. Das Spiel ist zu Ende.

Beckett vollzieht den Schritt von der existenzialistischen Selbstbestimmung (die auch in den Tod führen kann) zum selbstlosen, nicht mehr orientierungsfähigen Menschen. Gott existiert nicht mehr in der sich selbsterfüllenden Tat, sondern ist schlicht nicht mehr zu finden. Das eröffnet die Bühne der Selbstinszenierung, ohne Identitäten durchhalten zu müssen, wie sie Gott in der Metapher des *Theatrum Mundi* noch zugeteilt oder wie sie später noch selbst gewählt wurden.

Der Mensch ist einer mit vielen Existenzen, wie es Lyotard in seinem Begriff der Postmoderne formuliert hat. Sekularisierte Götter (wie Ideologien ganz allgemein) haben ausgedient, integrierende Identifikationsmöglichkeiten wie Staaten oder Parteien werden zugunsten unterschiedlicher Erklärungsmodelle ersetzt. Daraus folgt die Selbstverwirklichung als Pflichtübung mit dem Erlebnis als Ziel und Hedonismus als Programm. Ausgetragen wird es in der Selbstbeobachtung des eigenen Seins, das Mittel- und Ausgangspunkt für die Ich-Marke fungiert. Daraus folgt, dass Verknappung der Information auf das Wesentliche, Tempozunahme in der Übermittlung, um nicht zu langweilen und Inszenierung des Selbst in einem Umfeld, das „Konsum als Erlebnis, Business als Bühne, Arbeit als Theater“¹²⁹⁸ versteht, die Erfahrungswirklichkeit heute prägt. In diesem Kontext wird nicht das Woher oder Wohin handlungsleitend, sondern wichtig ist nur – wie im Theater – der Augenblick. Dieser Befund könnte direkt aus Second Life stammen, denn nirgendwo lässt sich das Ideal gesellschaftlicher Vorgaben leichter umsetzen und das Ich einfacher inszenieren. Körperveränderungen sind per Mausclick machbar. Das Feedback der Mitspieler ist eine interaktive Form der Selbsterfahrung. Kollaboration findet innerhalb von Gruppen statt, die sich aufgrund ihres Aussehens (Vampire, Steampunkts etc.), ihrer Überzeugung (Selbstverwaltung, Religion) oder Neigung (Party, Rollenspiele) bilden. Was Second Life markiert, ist Aktivität. Ein Sich-unterhalten-Lassen ist schwer möglich. Denn nur wer sich selbst darstellt, wird zur Person, die er sein möchte.

¹²⁹⁸ Pine/Gilmore, 2000, (Untertitel).

Second Life im Theater

Second Life ist Spiel, ist Computerspiel und erfüllt den Topos des *Theatrum Mundi* im digitalen Leben. Die improvisierend bespielte, theatrale Konkurrenz des Jedermann im Metaversum eröffnet dem Dramatiker eine neue Sicht auf gesellschaftliche Entwicklungen, die zur Stellungnahme herausfordert. Zwei Dramatiker beziehen sich in ihren Werken explizit auf Second Life: Tomas Schweigen und Botho Strauß.

Das Stück *Second Life – „So real, wie du dich fühlst“* (1. Buch Moses 1.2) von Autor Tomas Schweigen wurde 2007 im Theaterhaus Jena uraufgeführt. Im Titel des Stückes findet sich der programmatische Hinweis, welche Themenbereiche eingeführt werden sollen. Diese Einführung erweist sich als tiefe Verstrickung und als Versuch, die Plattform theologisch zu deuten. Ambitioniert werden im Verlauf des Stückes immer wieder Bibelstellen aus dem alten Testament zitiert, um diese anschließend mit den Möglichkeiten in Second Life zu vergleichen.

Das Stück ist ein Gemenge aus unterschiedlichen Elementen der Komödie, der Tragikomödie, der Tragödie und der Parodie/Travestie. Dargeboten wird es in einer revueähnlichen Form, in der seltsame Zeitgenossen in einem Spiel mit Gesang in ihrer Eigenheit vorgeführt werden. Sie tragen ihre wirklichen Vornamen als Bühnennamen und zusätzlich noch einen allegorischen Namen mit dramaturgischer Funktion. Eine bewusste Sympathielenkung ist aus dem Stück nicht herauszulesen. Die fehlende Abstufung der Kontraste durch eine extrem flache Figurenkonstellation lassen „die Bandbreite der Entwicklungsmöglichkeit“, definiert in „Weite, Länge und Tiefe“ unmöglich machen und jede Figur ist am Ende, was sie ist und was sie war, bevor das Stück begonnen hat.¹²⁹⁹

Der Schauplatz ist ein Gemeindesaal, der im Theaterhaus Jena vorgeblich mehr oder weniger original nachgebaut wurde. In diesem Saal wird das bis zur Verwirrung abwechslungsreiche Stück unter Mithilfe epischer Kommunikationstechniken dargeboten. Damit bewegt sich das Spiel auf der Bühne weit weg von Calderón oder Hofmannsthal, obwohl alles da ist, was die beiden Dramatiker exemplarisch auf die Bühne gestellt haben: Gott als Spielleiter und Rollenverteiler, Figuren, die nach seinen Anweisungen agieren, die Möglichkeit der Abberufung (der Tod bei Calderón und das „Sterbeprogramm“, das der User programmiert hat). Die dennoch

¹²⁹⁹ Pfister, 1994⁸, S. 241.

vorhandenen Gemeinsamkeiten sind keine deckungsgleichen Abläufe, sondern Parallelitäten und Analogien, die in ihrer Bedeutung auch anschlussfähig zu Brecht, Sartre und Beckett sind.

Die Figuren haben einen sehr unterschiedlichen Zugang zum Thema Second Life. Informiert sind sie alle, jedoch ist die Qualität des Wissens unterschiedlich. Was als Erfahrungsberichte über Second Life insgesamt gesagt wird, kann als korrekte Darstellung bezeichnet werden. Die im Internet recherchierten Zitate werden meinungslenkend eingesetzt – was aber nichts über ihren Wahrheitsgehalt aussagt. Das erzeugte Bild schwankt zwischen Euphorie über die neuen Möglichkeiten und christlich geprägter Skepsis ob der Vereinbarkeit mit dem Glauben. Second Life wird dabei als Demonstrationsmittel verwendet, um eine ganz andere Diskussion zu führen: Was ist wahr und was ist nicht wahr? Second Life demonstriert gut, wie relativ die Empfindung von Wahrheit ist. Bedeutend komplexer wird es jedoch, wenn die Hirnforschung in die Diskussion eingreift. Wenn Technik negiert werden kann – wie Second Life als technisches Spiel(zeug) negiert werden kann – ist das bei den Ergebnissen der Neurowissenschaft ungleich schwerer. Was hier plötzlich im Zentrum steht, sind die Fragen nach dem Warum und dem Woher. Fragen, die die Grundfesten des Glaubens berühren. Second Life wird als Vorstufe dafür gewertet, erstmals über den Tellerrand der göttlichen Matrix zu schauen. Sich möglicherweise auf eine Stufe mit ihm zu stellen. Dass eine solche Einstellung/Darstellung nur im theoretischen Diskurs vertretbar ist, lässt sich nicht leugnen. Die völlig überzogene Darstellung im Stück dient auch nicht der ernsthaften Auseinandersetzung mit dem Thema Second Life, sondern der theatralen Aufbereitung zur Unterhaltung eines Publikums.

Das Stück *Das blinde Geschehen* von Botho Strauß erlebte 2011 am Wiener Burgtheater seine Uraufführung und behandelt die Unmöglichkeit der Liebe zwischen Mann und Frau, wenn nur im Virtuellen gelebt wird.

Als Protagonist trifft John Porto, „E-Artist“ und Gamedesigner, auf Antagonistin Freya Genetrix, „Göttin der Fruchtbarkeit“, in der Spielarena aufeinander. Er, ein im Onlinemodus, mit verschwitztem und schmutzigem T-Shirt Lebender, sieht sich einer Frau gegenüber, die den real gewordener Traum der Venus darstellt.

Botho Strauß verlässt mit dem Stück jede stringent nacherzählbare Struktur. Für den Regisseur Matthias Hartmann ist es ein poetisches Kabarett, das Ähnlichkeiten mit

den Zauberposen des Biedermeier hat. Eine andere Parallele wird im Stück selbst angesprochen mit der Erwähnung der Figuren des Prospero und Caliban aus *Der Sturm* von William Shakespeare und mit den Riesen im Stück aus Luigi Pirandellos *Die Riesen vom Berge*.

Der Zuschauer wird mit immer neuen Figuren, Figurenkonstellationen und wechselnden Schauplätzen konfrontiert. Einige Figuren ändern ihre Rollen und fordern zur Neupositionierung der Einstellung ihnen gegenüber heraus.

Da das Stück insgesamt sehr spannungsarm ist, Konfliktpotenzial zwar vorhanden, aber nicht in den Spannungsverlauf des Stückes umgesetzt wird, erfolgt der Wechsel der Szenen auch nicht durch differentes dramatisches Tempo, das beschleunigen oder retardierend im Stück wirken könnte. Alles scheint mehr fantasiegesteuert, zufällig ablaufend. Auf ein übergeordnetes, einen dramatischen Endzweck fokussierendes Konstruktionsprinzip mit unterstützender Segmentierung wurde hier verzichtet.¹³⁰⁰

Die raum-zeitliche Geschlossenheit ist in *Das blinde Geschehen* zugunsten permanenter Diskontinuität aufgegeben. Wo etwas stattfindet, ist nicht näher begründet, weil das, was nicht erklärt wird/erklärt werden kann, nur ganz allgemein eine Erlebniswelt darstellt. Das Wann und das Wie lange sind zu völlig offenen Einheiten geworden. Wirken offene Raum- und Zeitstrukturen durch „wechselseitige Erhellung und Kommentierung“¹³⁰¹ der Szenen allgemein episodierend, findet ein solcher Diskurs im Stück *Das blinde Geschehen* nicht statt. Keine Szene verweist auf eine andere, jede steht nur für sich.

Durch seine traumhaften Szenarien, Figuren und Figurenkonstellationen zeigt das Stück Ähnlichkeiten mit Hofmannsthals *Das kleine Welttheater*. Die Traumfiguren selbst agieren aus der Perspektive der Hilflosigkeit, wie sie Beckett vorgeführt hat. Second Life wird namentlich vier Mal genannt. Die Nennung alleine ist aber nicht überzeugend genug, um das zu meinen, was gesagt wird. Wenn Freya Second Life erwähnt, klingt das wie ein Schlagwort, das sie sich gewählt hat, weil die Zuschauer wissen worum es sich – zumindest in groben Zügen – handelt. *Das blinde Geschehen* sagt jedoch nichts über die Erfahrungen aus, die in Second Life gemacht werden können. Die Dramatis Personae sind fiktional und dienen primär dazu, das Leitmotiv zu illustrieren und auszus schmücken, indem sie es in vielen Varianten mit stets geänderter Konfiguration durchspielen. Dass sie sich daran abarbeiten, braucht

¹³⁰⁰ Vgl. Pfister, 1994⁸, S. 314-319.

¹³⁰¹ Pfister, 1994⁸, S. 335.

Second Life nicht wirklich dazu. Es darf die verbalisierte Szenerie spielen, den Köder, den der Autor auswirft, um die Zuschauer auf eine Fährte zu locken und ein Wissen in ihnen wachzurufen, das er instrumentalisieren kann. Was benötigt wird, ist die Vorstellung einer Welt, in der für den Einzelnen grundsätzlich alles möglich ist, in der Traum und Wirklichkeit einander grenzenlos begegnen können. Da es in der öffentlichen Wahrnehmung nichts Vergleichbares gibt, wird der Name Second Life benutzt. Das Stück ist ein märchenhaftes Was-wäre-Wenn. Poetisch dicht gewebt, sperrig und vieldeutig. Jeder Satz und jeder Absatz, enthält eine Wendung, ein neues Ziel, das verdichtet. *Das blinde Geschehen* ist eine poetische Paraphrase auf zwischenmenschliche Kämpfe in der Szenerie und mit den göttlichen Möglichkeiten von Second Life: Alles ist erlaubt, alles könnte veränderbar sein, nichts ist so, wie es scheint. Second Life, eine beliebig gestaltbare Kampfzone. Dargestellt mit Figuren, denen die Macht zur aktiven Gestaltung teilweise fehlt, weil sie aus ihren Gefängnissen nicht ausbrechen können.

Mit der Erfahrungswelt von Second Life hat das Stück jedoch nichts zu tun.

Als Ergebnis diese Arbeit lässt sich sagen: Der digitale Interaktionsraum gibt das Gefühl einer spielerischen Verbundenheit mit der ganzen Welt, die zugleich digital und physisch ist. Das Selbstverständnis des Menschen, sich digital zu vernetzen und als Zivilgesellschaft einen Platz an der Mitgestaltung des öffentlichen Lebens einzunehmen, hat er sich auf dem Weg von der Wissens- zur Informationsgesellschaft erarbeitet. Als selbstbestimmtes und seinen gesellschaftlichen Status selbstverwaltendes Wesen gebraucht er Computer und Internet zur Selbstdarstellung eines individuellen und vergemeinschafteten, d.h. vernetzten Leben.

Der Mensch wird Gott und spielt im Theatrum Mundi, der digitalen Bühne Second Life, nicht mehr Gott etwas vor, um sich von ihm anschließend richten zu lassen, sondern der Mensch spielt sich und den anderen etwas vor und die Gemeinschaft richtet ihn danach. Der Rahmen seiner Handlungen ist auch in Second Life die Begrenzung seines gesellschaftlichen Aktionsradius. Das Leben erscheint aus der Perspektive von Second Life als ein göttliches Spiels im Digitalen, als Meta-Game des Lebens, in dem die Regeln und das Ergebnis des Spiels verhandelbar sind.

LITERATURVERZEICHNIS

Bücher (inkl. E-Books und Nachschlagewerke auf CD-ROM)

100 Werke der Philosophie, die jeder haben muss. Berlin: Directmedia Publishing, CD-ROM, 2002.

Aarseth, Espen: Warum Game Studies?, in: Kaminski, Winfred/Lorber, Martin: Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit. München: Kopaed, 2006, S. 17-23.

Adler, Olivia/Gassner, Oliver: Second Life. Das Buch zum zweiten Leben. Köln: O'Reilly Verlag, 2007.

Ahrens, Daniela: Grenzen des Enträumlichung. Opladen: Leske und Budrich, 2001.

Alby, Tom: Web 2.0. Konzepte, Anwendungen, Technologien. München: Carl Hanser Verlag, 2007².

Alewyn, Richard: Das große Welttheater. Die Epochen der höfischen Feste. München: Beck, 1989².

Appia, Adolphe: Darsteller, Raum, Licht, Malerei, in: Lazarowicz, Klaus/Balme, Christopher: Texte zur Theorie des Theaters. Stuttgart: Reclam, 1954/1991, S. 437-441.

Aristophanes: Sämtliche Komödien. Band 1. Zürich: Ex Libris, 1970, (zit. 1970a).

Aristophanes: Sämtliche Komödien. Band 2. Zürich: Ex Libris, 1970, (zit. 1970b).

Aristoteles: Nikomachische Ethik, in: 100 Werke der Philosophie, die jeder haben muss. Berlin: Directmedia Publishing, CD-ROM, 2002.

Aristoteles: Poetik. Stuttgart: Reclam, 1993.

Aristoteles: Politik. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 1965.

Arns, Inke: This is not a toy war: Politischer Aktivismus in Zeiten des Internet, in: Münker, Stefan/Roesler, Alexander (Hrsg.): Praxis Internet. Kulturtechniken der vernetzten Welt. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 2002, S. 37-60.

Artaud, Antonin: Das Theater der Grausamkeit. Erstes Manifest, in: Brauneck, Manfred: Theater im 20. Jahrhundert. Programmschriften, Stilperioden, Reformmodelle. Reinbek/Hamburg: Rowohlt, 1932/1991, S. 395-404.

Asholt, Wolfgang: Gesellschaftskritisches Theater im Frankreich der Belle Epoque (1887-1914). Heidelberg: Winter Universitätsverlag, 1984.

Asmuth, Bernhard: Einführung in die Dramenanalyse. Stuttgart: Metzler, 1990³.

Aust, Stefan/Richter, Claus/Ziemann, Matthias: Wettlauf um die Welt. Die Globalisierung und wir. München: Piper Verlag, 2007.

Austin, John L.: Zur Theorie der Sprechakte. How to do things with words. Stuttgart: Reclam, 1955/1989².

Bachmann-Medick: Cultural Turns. Neuorientierung in den Kulturwissenschaften. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 2010⁴.

Barner, Wilfried: Barockrhetorik. Untersuchungen zu ihren geschichtlichen Grundlagen. Tübingen: Niemeyer Verlag, 2002².

Barucca, Maurizio/Forte, Iliaria/Müller, Collin: Second Life – ein Testlabor für die Zukunft des Internets, in: Lober, Andreas: Virtuelle Welten werden real. Second Life, World of Warcraft & Co. Faszination, Gefahren, Business. Hannover: Heise, 2007, S. 137-142.

- Bauer, Johannes B.: Hirt, in: Bauer, Johannes B.: Bibel Theologisches Wörterbuch. (o.O.): Verlagsgruppe SMB, 2001, S. 311-312.
- Beckett, Samuel: Endspiel, in: Beckett, Samuel: Warten auf Godot. Sammlung Nobelpreis für Literatur. Zürich: Coron-Verlag, (o.J.), S. 403-460.
- Beckett, Samuel: Warten auf Godot, in: Beckett, Samuel: Warten auf Godot. Sammlung Nobelpreis für Literatur. Zürich: Coron-Verlag, (o.J.), S. 59-156.
- Bekes, Peter: Mensch und Technik. Reclam: Stuttgart, 2002.
- Bente, Gary/Krämer, Nicole C./Petersen, Anita: Virtuelle Realität als Gegenstand und Methode in der Psychologie, in: Bente, Gary/Krämer, Nicole C./Petersen, Anita: Virtuelle Realitäten. Göttingen: Hogrefe, 2002, S. 1-31.
- Bente, Gary/Krämer, Nicole C./Petersen, Anita: Virtuelle Realitäten. Göttingen: Hogrefe, 2002.
- Berndt, Jon Christoph: Die stärkste Marke sind Sie selbst! Schärfen Sie Ihr Profil mit Human Branding. München: Kösel-Verlag, 2009.
- Bertelsmann Lexikon. Band 4. Gütersloh/München: Bertelsmann Lexikon Verlag, 2002, (zit. 2002a).
- Bertelsmann Lexikon. Band 15. Gütersloh/München: Bertelsmann Lexikon Verlag, 2002, (zit. 2002b).
- Bhaktivedanta, Abhay C.: Bhagavad-Gita wie sie ist. (o.O.): The Bhaktivedanta Book Trust International, 1987.
- Biocca, Frank/Delaney, Ben: Immersive Virtual Reality Technology, in: Biocca, Frank/Levy, Mark R.: Communication in the age of virtual reality. Hillsdale NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 1995, S. 57-124.
- Biocca, Frank/Kim, Taeyong/Levy, Mark R.: The Vision of Virtual Reality, in: Biocca, Frank/Levy, Mark R.: Communication in the age of virtual reality. Hillsdale NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 1995, S. 3-14.
- Biocca, Frank/Levy, Mark R.: Communication in the age of virtual reality. Hillsdale NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 1995.
- Bischoff, David: WarGames. Kriegsspiele. Ist es ein Spiel oder Wirklichkeit? München: Heyne, 1984².
- Blume, Horst-Dieter: Das römische Drama, in: Propyläen. Geschichte der Literatur. Literatur und Gesellschaft der westlichen Welt. Band 1. Die Welt der Antike. Berlin: Propyläen Verlag, 1988, S. 369-388.
- Blume, Thomas: Idee, in: Rehfuss, Wulff (Hrsg.): Handwörterbuch Philosophie. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, CD-ROM, 2005.
- Boellstorff, Tom: Coming of age in Second Life. An anthropologist explores the virtually human. Princeton: Princeton University Press, 2008.
- Bolz, Norbert: Die Wirtschaft des Unsichtbaren. Spiritualität – Kommunikation – Design – Wissen: Die Produktivkräfte des 21. Jahrhunderts. München: Econ Verlag, 1999.
- Bootle, Roger: Hoffnung auf Wohlstand. Chancen und Risiken der Weltwirtschaft. Hamburg: Murmann Verlag, 2004.
- Brandstetter, Gabriele: Dies ist ein Test. Theatralität und Theaterwissenschaft., in: Fischer-Lichte, Erika/Horn, Christian/Umthum, Sandra u.a.: Theatralität als Modell in den Kulturwissenschaften. Theatralität Band 6, Tübingen: A. Francke, 2004 (zit. 2004a), S. 27-42.
- Braun, Holger: Paul Otlet und die Vision einer globalen Wissensvernetzung, Universität Wien, Dipl.-Arb., 2007.

Brauneck, Manfred/Schneilin, Gérard (Hrsg.): Theaterlexikon. Begriffe und Epochen, Bühnen und Ensembles. Reinbek/Hamburg: Rowohlt, 1992³.

Brauneck, Manfred: Theater im 20. Jahrhundert. Programmschriften, Stilperioden, Reformmodelle. Reinbek/Hamburg: Rowohlt, 1991.

Brecht, Bertolt: Anmerkungen zur Oper „Aufstieg und Fall der Stadt Mahagonny“, in: Brecht, Bertolt. Gesammelte Werke. Band 17. Werkausgabe Edition Suhrkamp. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 1967, (zit. 1967f), S. 1004-1016.

Brecht, Bertolt: Anmerkungen zu „Die heilige Johanna der Schlachthöfe“, in: Brecht, Bertolt: Gesammelte Werke. Band 17. Werkausgabe Edition Suhrkamp. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 1967, (zit. 1967b), S. 1019-1021.

Brecht, Bertolt: Vergnügungstheater oder Lehrtheater?, in: Brecht, Bertolt. Gesammelte Werke. Band 15. Werkausgabe Edition Suhrkamp. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 1967, (zit. 1967g), S. 262-272.

Brecht, Bertolt: Der gute Mensch von Sezuan, in: Brecht, Bertolt: Gesammelte Werke. Band 4. Werkausgabe Edition Suhrkamp. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 1967, (zit. 1967e), S. 1487-1607.

Brecht, Bertolt: Die heilige Johanna der Schlachthöfe, in: Brecht, Bertolt: Gesammelte Werke. Band 2. Werkausgabe Edition Suhrkamp. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 1967, (zitiert 1967c), S. 665-790.

Brecht, Bertolt: Die Maßnahme, in: Brecht, Bertolt: Gesammelte Werke. Band 2. Werkausgabe Edition Suhrkamp. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 1967, (zit. 1967a), S. 631-664.

Brecht, Bertolt: Anmerkungen zur „Maßnahme“, in: Brecht, Bertolt: Gesammelte Werke. Band 17. Werkausgabe Edition Suhrkamp. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 1967, (zit. 1967d), S. 1029-1035.

Brecht, Bertolt: Gesammelte Werke. Band 2. Werkausgabe Edition Suhrkamp. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 1967.

Brecht, Bertolt: Gesammelte Werke. Band 4. Werkausgabe Edition Suhrkamp. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 1967.

Brecht, Bertolt. Gesammelte Werke. Band 15. Werkausgabe Edition Suhrkamp. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 1967.

Brecht, Bertolt. Gesammelte Werke. Band 17. Werkausgabe Edition Suhrkamp. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 1967.

Breitband Status Report. Schriftenreihe der Rundfunk und Telekom Regulierungs-GmbH, Band 2/2003.

Brezovsky, Anton: Nachwort, in: Sartre, Jean-Paul: Dramen. Wien: Buchgemeinschaft Donauland, (o.J.), S. 483-485.

Brook, Peter: Der leere Raum. Hamburg: Hoffmann und Campe, 1969.

Brook, Peter: Wanderjahre. Schriften zu Theater, Film & Oper. 1946-1987. Berlin: Alexander Verlag, 1989.

Brück, Michael: Bhavad Gita. Mit einem spirituellen Vorwort von Bede Griffiths. München: Kösel-Verlag, 1993.

Buchhofer, Bernd: Soziale Rolle, in: Fuchs-Heinritz, Werner/Klimke, Daniela/Lautmann, Rüdiger u.a. (Hrsg.): Lexikon zur Soziologie. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2011⁵, S. 581.

Buckingham, David: Studying Computer Games. In: Carr, Dianne/Buckingham, David/Burn, Andrew u.a.: Computer Games. Text Narrative und Play. Cambridge: Polity Press, 2008, S. 1-13.

Buschor, Ernst: Gesamtausgabe der griechischen Tragödien. Band 3, Sophokles I. Zürich: Artemis: 1979.

Buschor, Ernst: Gesamtausgabe der griechischen Tragödien. Band 9, Euripides V. Zürich: Artemis: 1979.

Bustos, Eugenio de: Das „autosacramental“ Calderóns und sein Zusammenhang mit dem Fronleichnahmest, in: Miguel, Angel San (Hrsg.): Calderón. Fremdheit und Nähe eines spanischen Barockdramatikers. Akten des internationalen Kongresses anlässlich der Bamberger Calderón Tage 1987. Frankfurt/Main: Vervuert Verlag, 1988, S. 115-145.

Buytendijk, F. J. J.: Wesen und Sinn des Spiels. Das Spielen des Menschen und der Tiere als Erscheinungsform der Lebenstriebe. Berlin: Kurt Wolf Verlag, 1933.

Caillois, Roger: Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch. Frankfurt/Main: Ullstein, 1982.

Calderon De la Barca, Pedro: Das große Welttheater. Stuttgart: Reclam, 1973.

Carr, Dianne/Buckingham, David/Burn, Andrew u.a.: Computer Games. Text Narrative und Play. Cambridge: Polity Press, 2008.

Castells, Manuel: Der Aufstieg der Netzwerkgesellschaft. Das Informationszeitalter Teil 1. Opladen: Leske und Budrich: 2004.

Castells, Manuel: Die Internet-Galaxie. Internet, Wirtschaft und Gesellschaft. Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften, 2005.

Castronova, Edward: Exodus to the Virtual World. New York: Palgrave Macmillan, 2007.

Castronova, Edward: Synthetic Worlds. The business and culture of online games. Chicago: University of Chicago Press, 2005.

Clark, John O.E. (Hrsg.): Die faszinierende Welt der Kartografie. Wie Karten die Welt verändert haben. Bath: Parragon, 2005.

Claus, Volker/Schwill, Andreas: Duden Informatik A-Z: Fachlexikon für Studium, Ausbildung und Beruf. Mannheim: Bibliographisches Institut und F.A. Brockhaus AG, 2006⁴.

Cooper, Robbie: Alter Ego. Avatars and their creators. London: Chris Boot Ltd, 2007.

Craig, Edward Gordon: Über die kunst des theaters. Berlin: Gerhard Verlag, 1969.

Csikszentmihályi, Mihály: Das Flow-Erlebnis. Jenseits von Angst und Langeweile: im Tun aufgehen. Stuttgart: Klett-Cotta, 1985.

Csikszentmihályi, Mihály: Flow. Das Geheimnis des Glücks. Stuttgart: Klett-Cotta, 2007¹³.

Csobádi, Peter/Gruber, Gernot/Kühnel, Jürgen (Hrsg.) u.a.: Welttheater, Mysterienspiel, Rituelles Theater. „Vom Himmel durch die Welt zur Hölle“. Gesammelte Vorträge des Salzburger Symposions 1991. Wort und Musik. Salzburger Akademische Beiträge. Nr. 15. Anif/Salzburg: Müller-Speiser, 1992.

Curtius, Ernst Robert: Europäische Literatur und lateinisches Mittelalter. Tübingen: Francke Verlag, 1993¹¹.

Das Donaueschinger Passionsspiel, Stuttgart: Reclam, 1995.

Diderot, Denis: Das Paradox über den Schauspieler, in: Lazarowicz, Klaus/Balme, Christopher: Texte zur Theorie des Theaters. Stuttgart: Reclam, 1991, S. 155-163.

Die Bibel oder die ganze Heilige Schrift des Alten und Neuen Testaments. Nach einer Übersetzung Martin Luthers. Wien: Österreichische Bibelgesellschaft, 1981.

Diesterer, Georg/Fels, Friedrich/Hausotter, Andreas: Betriebliche Informationssysteme, in: Schneider, Uwe/Werner, Dieter: Taschenbuch der Informatik. München: Karl Hanser Verlag, 2007⁶, S. 696-722.

Dietrich, Margret: Das moderne Drama. Strömungen, Gestalten, Motive. Stuttgart: Kröner Verlag, 1974³.

Dinzelbacher, Peter: Von der Welt durch die Hölle zum Paradies. Eschatologisches Theater und seine mittelalterliche Herkunft, in: Csobádi, Peter/Gruber, Gernot/Kühnel, Jürgen (Hrsg.) u.a.: Welttheater, Mysterienspiel, Rituelles Theater. „Vom Himmel durch die Welt zur Hölle“. Gesammelte Vorträge des Salzburger Symposions 1991. Wort und Musik. Salzburger Akademische Beiträge. Nr. 15. Anif/Salzburg: Müller-Speiser, 1992, S. 129-137.

Dover, Kenneth, J.: Griechische Komödie, in: Propyläen. Geschichte der Literatur. Literatur und Gesellschaft der westlichen Welt. Band 1. Die Welt der Antike. Berlin: Propyläen Verlag, 1988, S. 218-231.

Dünne, Jörg/Günzel, Stephan (Hrsg.): Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 2006.

Ebersbach, Anja/Glaser, Markus/Heigl, Markus: Social Web. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbH, 2008.

Eck, Cornelia: Second Life und Identität. Potentiale virtueller Existenz. Baden-Baden: Nomos, 2011.

Eichler, Gert: Spiel und Arbeit. Zur Theorie der Freizeit. Stuttgart-Bad Cannstatt: Friedrich Frommann Verlag, 1979.

Eichmann, Hubert/Hochgerner, Josef/Nahrada, Franz (Hrsg.): Netzwerke. Kooperation in Arbeit, Wirtschaft und Verwaltung. Wien: Falter Verlag, 2000.

Ettl, Helga: Mysterienspiel, in: Brauneck, Manfred/Schneilin, Gérard (Hrsg.): Theaterlexikon. Begriffe und Epochen, Bühnen und Ensembles. Reinbek/Hamburg: Rowohlt, 1992³, S. 637-638.

Euripides: Alkestis, in: Buschor, Ernst: Gesamtausgabe der griechischen Tragödien. Band 9, Euripides V. Zürich: Artemis: 1979, S. 317-386.

Ewen, Frederic: Bertolt Brecht. Sein Leben, sein Werk, seine Zeit. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 1973.

Felicia, Patrick: Digital Games in schools. A handbook for teachers. European Schoolnet, 2009
Online unter URL:
http://www.academia.edu/193030/Digital_Games_in_Schools_A_handbook_for_teachers
[16.11.2012].

Fink, Eugen: Spiel als Weltsymbol. Stuttgart: W. Kohlhammer, 1960.

Fischer-Lichte, Erika: Ästhetik des Performativen. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 2004, (zit. 2004b).

Fischer-Lichte, Erika: Einleitung: Theatralität als kulturelles Modell, in: Fischer-Lichte, Erika/Horn, Christian/Umthum, Sandra u.a.: Theatralität als Modell in den Kulturwissenschaften. Theatralität Band 6, Tübingen: A. Francke, 2004, (zit. 2004a), S. 7-26.

Fischer-Lichte, Erika: Geschichte des Dramas. Epochen der Identität auf dem Theater von der Antike bis zur Gegenwart. Band 1: Von der Antike bis zur Gegenwart. Tübingen: Francke, 1999².

Fischer-Lichte, Erika: Inszenierung und Theatralität, in: Willems, Herbert/Jurga, Martin: Einleitung, in: Willems, Herbert/Jurga, Martin (Hrsg.): Inszenierungsgesellschaft. Ein einführendes Handbuch. Opladen/Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, 1998, S. 81-90.

Fischer-Lichte, Erika/Kolesch, Doris/Warstat, Matthias (Hrsg.): Metzler Lexikon Theatertheorie. Stuttgart: J. B. Metzler, 2005.

Fischer-Lichte, Erika: Performance, Inszenierung, Ritual. Zur Klärung kulturwissenschaftlicher Schlüsselbegriffe, in: Martschukat, Jürgen/Patzold, Steffen (Hrsg.): Geschichtswissenschaft und „performative turn“. Ritual, Inszenierung und Performanz vom Mittelalter bis zur Neuzeit. Köln: Böhlau, 2003, (Zitiert: 2003b), S. 33-54.

Fischer-Lichte, Erika: Performativität als Ereignis, in: Fischer-Lichte, Erika/Horn, Christian/Umathum, Sandra u.a.: Performativität als Ereignis. Theatralität Band 4. Tübingen: A. Francke Verlag, 2003, (zit. 2003a), S. 11-37.

Fischer-Lichte, Erika/Horn, Christian/Umathum, Sandra u.a.: Performativität als Ereignis. Theatralität Band 4. Tübingen: A. Francke Verlag, 2003.

Fischer-Lichte, Erika: Preformativität/performativ, in: Fischer-Lichte, Erika/Kolesch, Doris/Warstat, Matthias (Hrsg.): Metzler Lexikon Theatertheorie. Stuttgart: J. B. Metzler, 2005, S. 234-242.

Fischer-Lichte, Erika/Kolesch, Doris/Warstat, Matthias (Hrsg.): Metzler Lexikon Theatertheorie. Stuttgart: J. B. Metzler, 2005.

Fischer-Lichte, Erika: Theaterwissenschaft. Tübingen/Basel: A. Francke Verlag, 2010.

Fischer-Lichte, Erika/Horn, Christian/Umathum, Sandra u.a.: Theatralität als Modell in den Kulturwissenschaften. Theatralität Band 6, Tübingen: A. Francke, 2004.

Fischer, Markus: Jedermann, in: Harenberg Lexikon der Weltliteratur. Autoren – Werke – Begriffe. Band 3. Dortmund: Harenberg Lexikon Verlag, 1994, S. 1503-1504.

Fischer, Peter: Philosophie der Technik. München: Wilhelm Fink, 2004.

Flitner, Andreas: Nachwort, in: Johan Huizinga: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag, 1939/2006²⁰, S. 232-238.

Foucault, Michel: Von anderen Räumen, in: Dünne, Jörg/Günzel, Stephan (Hrsg.): Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 1967/2006, S. 317-329.

Forster, Winnie/Freundorfer, Stephan: Joysticks. Eine illustrierte Geschichte der Game-Controller 1972-2004. Utting: Gameplan, 2003.

Frenzel, Elisabeth: Motive der Weltliteratur. Lexikon dichtungsgeschichtlicher Längsschnitte. Stuttgart: Kröner, 1999⁵.

Frenzel, Elisabeth: Stoffe der Weltliteratur. Ein Lexikon dichtungsgeschichtlicher Längsschnitte. Stuttgart: Kröner Verlag, 2005.

Friebe, Holm/Lobo, Sascha: Wir nennen es Arbeit. Die digitale Boheme oder: Intelligentes Leben jenseits der Festanstellung. München: Heyne, 2007.

Friedrich, Gerhard/Ditz, Katharina: Wer nicht auffällt fällt durch. Die neuen Spielregeln für die Piktogramm-Gesellschaft. Wien: Deuticke, 1997.

Fritz, Jürgen: Vorwort. Dem Spiel Raum geben, in: Mitgutsch, Konstantin/Rosenstingl, Herbert (Hrsg.): Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur – Erleben. Wien: Braumüller, 2008, S. VII-VIII.

Früchtl, Josef/Zimmermann, Jörg: Ästhetik der Inszenierung. Dimensionen eines künstlerischen, kulturellen und gesellschaftlichen Phänomens. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 2001.

Fuchs-Heinritz, Werner: Informationsgesellschaft, in: Fuchs-Heinritz, Werner/Klimke, Daniela/Lautmann, Rüdiger u.a. (Hrsg.): Lexikon zur Soziologie. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2011⁵, S. 304.

Fuchs-Heinritz, Werner/Klimke, Daniela/Lautmann, Rüdiger u.a. (Hrsg.): Lexikon zur Soziologie. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2011⁵.

Fukuyama, Francis: Das Ende der Geschichte. München, 1992.

Funken, Christiane: Female, Male, Neuter, Either, in: Thiedeke, Udo (Hrsg.): Soziologie des Cyberspace. Medien, Strukturen und Semantiken. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2004, S. 193-211.

Gabler-Wirtschafts-Lexikon. Band 3. Wiesbaden: Gabler, 1994¹³, (zit. 1994a).

Gabler-Wirtschafts-Lexikon. Band 4. Wiesbaden: Gabler, 1994¹³, (zit. 1994b).

Gabler-Wirtschafts-Lexikon. Band 5. Wiesbaden: Gabler, 1994¹³, (zit. 1994c).

Gaede, Peter-Matthias (Hrsg.): GEO Themenlexikon. Band 16 Religion. Glauben, Riten, Heilige. Mannheim: Bibliographisches Institut & F.A. Brockhaus AG, 2007, (zit. 2007).

Gates, Bill: Der Weg nach vorn. Die Zukunft der Informationsgesellschaft. München: Heyne, 1997.

Gates, Bill: Digitales Business. Wettbewerb im Informationszeitalter. München: Heyne, 1999².

Gelfer, Hans-Dieter: Wie interpretiert man ein Drama. Stuttgart: Reclam, 1992.

Geulen, Dieter: Sozialisation, in: Joas, Hans (Hrsg.): Lehrbuch der Soziologie. Frankfurt/New York: Campus Verlag, 2001, S. 123-144.

Gibson, William: Cyberspace. Erzählungen. München: Heyne, 1994.

Girtler, Roland: Kulturanthropologie. Entwicklungslinien, Paradigmata, Methoden. München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 1979.

Goethe, Johann Wolfgang von: Der Fischer, in: Goethe, Johann Wolfgang von: Werke. Hamburger Ausgabe in 14 Bänden. Band 1. München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 1998, (zit. 1998a), S. 153-154.

Goethe, Johann Wolfgang von: Torquato Tasso, in: Goethe, Johann Wolfgang von: Werke. Hamburger Ausgabe in 14 Bänden. Band 5. München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 1998, (zit. 1998b), S. 73-167.

Goethe, Johann Wolfgang von: Werke. Hamburger Ausgabe in 14 Bänden. Band 1. München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 1998.

Goethe, Johann Wolfgang von: Werke. Hamburger Ausgabe in 14 Bänden. Band 5. München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 1998.

Goffman, Erving: Interaktionsrituale. Über Verhalten in direkter Kommunikation. Frankfurt/Main: Suhrkamp 1967/1996⁴.

Goffman, Erving: Rahmen-Analyse. Ein Versuch über die Organisation von Alltagserfahrungen. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 1974/1980.

Goffman, Erving: Wir spielen alle Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag. München: Piper, 1959/2008⁶.

Gronemeyer, Andrea: Theater. Köln: DuMont Buchverlag, 1998².

Gropius, Walter: Entwurf eines Totaltheaters, in: Brauneck, Manfred: Theater im 20. Jahrhundert. Programmschriften, Stilperioden, Reformmodelle. Reinbek/Hamburg: Rowohlt, 1928/1991, S. 163.

Gropius, Walter: Theaterbau, in: Brauneck, Manfred: Theater im 20. Jahrhundert. Programmschriften, Stilperioden, Reformmodelle. Reinbek/Hamburg: Rowohlt, 1934/1991, S. 161-169.

Guest, Tim: Second Lives. A Journey Through Virtual Worlds. London: Hutchinson, 2007.

- Günter, Henke: LSL. Programmieren in Second Life. (o.O.): entwickler.press, 2007.
- Günzel, Stephan (Hrsg.): Raum. Ein interdisziplinäres Handbuch. Stuttgart/Weimar: J. B. Metzler, 2010.
- Harenberg Lexikon der Weltliteratur. Autoren – Werke – Begriffe. Band 1. Dortmund: Harenberg Lexikon Verlag, 1994.
- Harenberg Lexikon der Weltliteratur. Autoren – Werke – Begriffe. Band 3. Dortmund: Harenberg Lexikon Verlag, 1994.
- Harenberg Schauspielführer. Dortmund: Harenberg, 1997.
- Hartnoll, Phyllis: Das Theater. Wien: Molden, 1970.
- Haß, Ulrike: Rolle, in: Fischer-Lichte, Erika/Kolesch, Doris/Warstat, Matthias (Hrsg.): Metzler Lexikon Theatertheorie. Stuttgart: J. B. Metzler, 2005.
- Hass, Adriana: Theatrum mundi, in: Brauneck, Manfred/Schneilin, Gérard (Hrsg.): Theaterlexikon. Begriffe und Epochen, Bühnen und Ensembles. Reinbek/Hamburg: Rowohlt, 1992³, S. 1051.
- Hefner, Dorothée: Serious Games – Praxis, Wirkung und Wirksamkeit, in: Hoffmann, Bernward u.a.: Geteilter Bildschirm – getrennte Welten? München: Kopaed, 2009, S. 133-144.
- Heinsohn, Jochen/Sochor, Rolf: Wissensverarbeitung, in: Schneider, Uwe/Werner, Dieter (Hrsg.): Taschenbuch der Informatik. München: Karl Hanser Verlag, 2007⁶, S. 619-648.
- Hempfer, Klaus W.: Performance, Performanz, Performativität, in: Hempfer, Klaus W./Volbers, Jörg (Hrsg.): Theorien des Performativen. Sprache – Wissen – Praxis. Eine kritische Bestandsaufnahme. Edition Kulturwissenschaft Band 6. Bielefeld: Transcript Verlag, 2011, S. 13-41.
- Hempfer, Klaus W./Volbers, Jörg (Hrsg.): Theorien des Performativen. Sprache – Wissen – Praxis. Eine kritische Bestandsaufnahme. Edition Kulturwissenschaft Band 6. Bielefeld: Transcript Verlag, 2011.
- Henning, Peter A.: Taschenbuch Multimedia. München: Karl Hanser Verlag, 2007⁴.
- Henker, Michael/Dünninger, Eberhard/Brockhoff, Evamaria: Hört, sehe, weint und liebt. Passionspiele im alpenländischen Raum. München: Süddeutscher Verlag, 1990.
- Heuser, Uwe Jean: Tausend Welten. Die Auflösung der Gesellschaft im digitalen Zeitalter. Berlin: Berlin Verlag, 1996.
- Hillmann, Karl-Heinz: Wörterbuch der Soziologie. Stuttgart: Kröner Verlag, 2007⁵.
- Himmer, Harald/Fischer, Rudolf (Hrsg): Global Hero – Local Chances. Breitband und seine Bedeutung für Österreich. Brunn am Gebirge: KGV Marketing- und Verlags GmbH, (o.J.).
- Hippe, Robert: Erläuterungen zu Hugo von Hofmannsthals „Jedermann“, „Das kleine Welttheater“, ausgewählten Gedichten. Hollfeld: C. Bange Verlag, ca. 1965².
- Hippel, Eric von: Democratizing Innovation. Cambridge: The MIT Press, 2005.
- Hitzler, Ronald: Das Problem, sich verständlich zu machen. Anthropologische Aspekte einer Dramatologie, in: Willems, Herbert/Jurga, Martin (Hrsg.): Inszenierungsgesellschaft. Ein einführendes Handbuch. Opladen/Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, 1998, S. 93-105.
- Hoffmann, Bernward u.a.: Geteilter Bildschirm – getrennte Welten? München: Kopaed, 2009.

Hofmannsthal, Hugo von: Das alte Spiel von Jedermann, in: Hofmannsthal, Hugo von: Gesammelte Werke in zehn Einzelbänden. Dramen III. Frankfurt/Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1979, (zit. 1979a), S. 89-102.

Hofmannsthal, Hugo von: Das kleine Welttheater oder Die Glücklichen, in: Hofmannsthal, Hugo von: Gedichte und Dramen. Ausgewählte Werke in zwei Bänden. Band 1. Frankfurt/Main: Fischer Verlag, 1961, S. 71-85.

Hofmannsthal, Hugo von: Das kleine Welttheater oder Die Glücklichen, in: Hofmannsthal, Hugo von: Gesammelte Werke in zehn Einzelbänden. Gedichte, Dramen I. Frankfurt/Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1979, (zit. 1979d), S. 369-387.

Hofmannsthal, Hugo von: Bibliographie zu Das kleine Welttheater, in: Hofmannsthal, Hugo von: Gesammelte Werke in zehn Einzelbänden. Gedichte, Dramen I. Frankfurt/Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1979, (zit. 1979f), S. 635.

Hofmannsthal, Hugo von: Das Salzburger große Welttheater, in: Hofmannsthal, Hugo von: Gesammelte Werke in zehn Einzelbänden. Dramen III. Frankfurt/Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1979, (zit. 1979c), S. 107-163.

Hofmannsthal, Hugo von: „Das Salzburger große Welttheater“, in: Hofmannsthal, Hugo von: Gesammelte Werke in zehn Einzelbänden. Dramen III. Frankfurt/Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1979, (zit. 1979e), S. 170-173.

Hofmannsthal, Hugo von: Das Spiel vor der Menge, in: Hofmannsthal, Hugo von: Gesammelte Werke in zehn Einzelbänden. Dramen III. Frankfurt/Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1979, (zit. 1979b), S. 103-106.

Hofmannsthal, Hugo von: Gedichte und Dramen. Ausgewählte Werke in zwei Bänden. Band 1. Frankfurt/Main: Fischer Verlag, 1961.

Hofmannsthal, Hugo von: Gesammelte Werke in zehn Einzelbänden. Gedichte, Dramen I. Frankfurt/Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1979.

Hofmannsthal, Hugo von: Gesammelte Werke in zehn Einzelbänden. Dramen III. Frankfurt/Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1979.

Hoisl, Bernhard/Aigner, Wolfgang/Miksch, Silvia: Soziale Belohnung in Wiki Systemen, in: Stockinger, Johann/Leitner, Helmut (Hrsg.): Wikis im Social Web. Wikiposium 2005/2006. Wien: Österreichische Computer Gesellschaft, 2007, S. 60-72.

Holzinger, Andreas: Basiswissen Multimedia. Technologische Grundlagen multimedialer Informationssysteme. Band 1: Technik. Würzburg: Vogel Industrie Medien, 2000.

Huizinga, Johan: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag, 2006²⁰.

Hummel, Jochen/Jansen, Christian: Das 1x1 der virtuellen Volkswirtschaft, in: Lober, Andreas: Virtuelle Welten werden real. Second Life, World of Warcraft & Co. Faszination, Gefahren, Business. Hannover: Heise, 2007, S. 123-128.

Hüther, Michael: Was tun wir mit den Verlierern der Globalisierung, in: Aust, Stefan/Richter, Claus/Ziemann, Matthias: Wettlauf um die Welt. Die Globalisierung und wir. München: Piper Verlag, 2007, (zit. 2007a), S. 82-86.

Hüther, Michael: Wie die Globalisierung entstanden ist, in: Aust, Stefan/Richter, Claus/Ziemann, Matthias: Wettlauf um die Welt. Die Globalisierung und wir. München: Piper Verlag, 2007, (zit. 2007b), S. 27-35.

Ipos (Hrsg.), Götzl, X./Pfeiffer, A./Primus, T.: MMORPGs 360⁰. Virtuelle Welten und moderne Mediennutzung wissenschaftlich betrachtet. Neckenmarkt: Edition nove, 2008.

Jäkel, Siegfried: Das Ritual als Wiederholung oder als Zitat. Die griechische Tragödie und Goethes Faust-Dichtung, in: Csobádi, Peter/Gruber, Gernot/Kühnel, Jürgen (Hrsg.) u.a.: Welttheater, Mysterienspiel, Rituelles Theater. „Vom Himmel durch die Welt zur Hölle“. Gesammelte Vorträge des Salzburger Symposions 1991. Wort und Musik. Salzburger Akademische Beiträge. Nr. 15. Anif/Salzburg: Müller-Speiser, 1992, S. 117-127.

Janus, Ulrich/Janus, Ludwig (Hrsg.): Abenteuer in anderen Welten. Fantasy-Rollenspiele: Geschichte, Bedeutung, Möglichkeiten. Gießen: Psychosozial-Verlag, 2007.

Jenderek, Bastian: Echtzeitabenteuer ohne Grafik und Sound. Die Nutzung von Multi-User-Domains, in: Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey/Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2008, S. 313-332.

Joas, Hans (Hrsg.): Lehrbuch der Soziologie. Frankfurt/New York: Campus Verlag, 2001.

Johnson, Steven: Interface Culture. Wie neue Technologien Kreativität und Kommunikation verändern. Stuttgart: Klett-Cotta, 1999.

Juul, Jesper: Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. London: The MIT Press, 2005.

Kaminski, Winfried/Lorber, Martin: Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit. München: Kopaed, 2006.

Kaminski, Manfred/Loeber, Martin: Clash of Realities 2008. Spielen in digitalen Welten. München: Kopaed, 2008.

Karasek, Hellmuth: Bertolt Brecht. Der jüngste Fall eines Theaterklassikers. München: Kindler, 1978.

Karmasin, Matthias/Ribing, Rainer: Die Gestaltung wissenschaftlicher Arbeiten. Wien: Facultas Verlags- und Buchhandels AG, 2011⁶.

Karnath, Lorie/Sharrer, G. Terry: Eine kurze Geschichte des Vermessens. München: F.A.Herbig, 2008.

Karnick, Manfred: Rollenspiel und Welttheater. Untersuchungen an Dramen Calderóns, Schillers, Strindbergs, Becketts und Brechts. München: Fink Verlag, 1980.

Keitel, Evelyne/Süß, Gunter/Gunzenhäuser, Randi u.a.: Computerspiele – Eine Provokation für die Kulturwissenschaften? Lengerich: Pabst Science Publishers, 2003.

Kent, Steven L.: The Ultimate History of Video Games. New York: Three Rivers Press, 2001.

Kesselring, Thomas: Jean Piaget. München: Beck, 1988.

Kientz, Günter W.: Web 2.0. Der ultimative Guide für die neue Generation Internet. Kempen: Moses Verlag, 2007.

Kiesler, Friedrich: Debacle des Theaters. Die Gesetze der G.-K.-Bühne, in: Brauneck, Manfred: Theater im 20. Jahrhundert. Programmschriften, Stilperioden, Reformmodelle. Reinbek/Hamburg: Rowohlt, 1924/1991, S. 132-137.

Kindermann, Heinz: Theatergeschichte Europas. 1. Band. Das Theater der Antike und des Mittelalters. Salzburg: Otto Müller Verlag, 1957.

Kindermann, Heinz: Theatergeschichte Europas. 2. Band. Das Theater der Antike und des Mittelalters. Salzburg: Otto Müller Verlag, 1959.

Kindermann, Heinz: Theatergeschichte Europas. 9. Band. Naturalismus und Impressionismus (2. Teil). Salzburg: Otto Müller Verlag, 1970.

Kleist, Heinrich von: Über das Marionettentheater, in: Kleist, Heinrich von: Der Zweikampf. Die heilige Cäcilie. Sämtliche Anekdoten. Über das Marionettentheater. Stuttgart: Reclam, 2009, S. 79-87.

Kleist, Heinrich von: Der Zweikampf. Die heilige Cäcilie. Sämtliche Anekdoten. Über das Marionettentheater. Stuttgart: Reclam, 2009.

Koch, Markus Christian/Haarland, Astrid: Generation Blogger. Bonn: mitp-Verlag, 2004.

Kocher, Mela: Der ludologische Typenkreis. Analyse und Kategorisierung von Cybertexten, in: Kaminski, Winfred/Lorber, Martin: Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit. München: Kopaed, 2006, S. 33-52.

Kohlheim, Rosa/Kolheim, Volker: Duden. Lexikon der Vornamen. Mannheim: Brockhaus AG, 2007.

König, Ekkehard: Bausteine einer allgemeinen Theorie der Performativen, in: Hempfer, Klaus W./Volbers, Jörg (Hrsg.): Theorien des Performativen. Sprache – Wissen – Praxis. Eine kritische Bestandsaufnahme. Edition Kulturwissenschaft Band 6. Bielefeld: Transcript Verlag, 2011, S. 43-67.

König, Werner: dtv-Atlas zur deutschen Sprache. Tafeln und Texte. München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 1992⁹.

Kotler, Philip/Bliemel, Friedhelm: Marketing-Management: Analyse, Planung und Verwirklichung. Stuttgart: Schäffer-Poeschel, 2001¹⁰.

Kotte, Andres: Theaterwissenschaft. Köln: Böhlau, 2005.

Kraus, Gottfried: Das Kleine Welttheater. Die Salzburger Marionetten. Salzburg: Otto Müller Verlag, 1988.

Krauß, Ludwig: Externe Speicher, in: Schneider, Uwe/Werner, Dieter: Taschenbuch der Informatik. München: Karl Hanser Verlag, 2007⁶, S. 134-154.

Kringiel, Danny: Computerspielanalyse konkret. Methoden und Instrumente – erprobt an Max Payne 2. München: Kopaed, 2009.

Kröger, Fritz/Träm, Michael/Rockenhäuser, Jörg/McGrath, James: Der Entschlüsselte Wachstumscode. Strategien zur Wertsteigerung von Unternehmen. Wiesbaden: Gabler, 2000.

Krotz, Friedrich: Computerspiele als neuer Kommunikationstypus. Interaktive Kommunikation als Zugang zu komplexen Welten, in: Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey/Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2008, S. 25-40.

Kuhlen, Rainer: Hypertext. Ein nicht-lineares Medium zwischen Buch und Wissensbank. Berlin: Springer, 1991.

Kunzmann, Peter/Burkhard, Franz-Peter/Wiedmann, Franz: dtv-Atlas zur Philosophie. Tafeln und Texte. München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 1992².

Laird, John E./Lent, Michael van: The role of artificial intelligence in computer game genres, in: Raessens, Joost/Goldstein, Jeffrey: Handbook of Computer Games Studies. Cambridge: MIT Press, 2005, S. 205-215.

Lamer, Hans: Wörterbuch der Antike: mit Berücksichtigung ihres Fortwirkens. Stuttgart: Kröner, 1976⁸.

Langosch, Karl: Geistliche Spiele. Lateinische Dramen des Mittelalters mit deutschen Versen. Basel: Benno Schwabe & Co, 1957.

Laurel, Brenda: Computer as theatre. Amsterdam: Addison Wesley Longman, 1993.

Lazarowicz, Klaus/Balme, Christopher: Texte zur Theorie des Theaters. Stuttgart: Reclam, 1991.

Lefèvre, Eckard: *Theatrum Mundi: Götter, Gott und Spielleiter im antiken Drama*, in: Link, Franz/Niggel, Günter (Hrsg.): *Theatrum Mundi. Götter, Gott und Spielleiter im Drama von der Antike bis zur Gegenwart*. Berlin: Duncker & Humblot, 1981, S. 49-91.

Lehmann, Hans-Thies: *Postdramatisches Theater*. Frankfurt/Main: Verlag der Autoren, 2008⁴.

Lehman, Kai/Schetsche, Michael (Hrsg.): *Die Google Gesellschaft. Vom digitalen Wandel des Wissens*. Bielefeld: Transcript Verlag, 2005.

Leiteritz, Christiane: *Revolution als Schauspiel. Beiträge zur Geschichte einer Metapher innerhalb der europäischen-amerikanischen Literatur des 19. und 20. Jahrhunderts*. Berlin: de Gruyter, 1994.

Leitner, Helmut: *Online-Community, „Hands on“*, in: Eigner, Christian/Leitner, Helmut/Nausner, Peter/Schneider, Ursula: *Online-Communities, Weblogs und die soziale Rückeroberung des Netzes*. Graz: Nausner & Nausner, 2003., S. 11-51.

Leonhardt, Rudolf Walter: *Verachtet mir die Puppen nicht*, aus: *Die Zeit*, 28. August 1987, zitiert nach: Kraus, Gottfried: *Das Kleine Welttheater. Die Salzburger Marionetten*. Salzburg: Otto Müller Verlag, 1988, S. 152-153.

Lessing, Gotthold Ephraim: *Hamburgische Dramaturgie*, in: Lazarowicz, Klaus/Balme, Christopher: *Texte zur Theorie des Theaters*. Stuttgart: Reclam, 1991, S. 149-154.

Leyde, Irina: *Rollenspiel online*, in: Janus, Ulrich/Janus, Ludwig (Hrsg.): *Abenteuer in anderen Welten. Fantasy-Rollenspiele: Geschichte, Bedeutung, Möglichkeiten*. Gießen: Psychosozial-Verlag, 2007, S. 149-176.

Lindern, Joerg/Gillespie, Jana: *Second Life. Leben, Lieben, Geld verdienen*. München: Markt+Technik Verlag, 2007.

Link, Franz: *Götter, Gott und Spielleiter*, in: Link, Franz/Niggel, Günter (Hrsg.): *Theatrum Mundi. Götter, Gott und Spielleiter im Drama von der Antike bis zur Gegenwart*. Berlin: Duncker & Humblot, 1981, S. 1-47.

Link, Franz/Niggel, Günter (Hrsg.): *Theatrum Mundi. Götter, Gott und Spielleiter im Drama von der Antike bis zur Gegenwart*. Berlin: Duncker & Humblot, 1981.

Linß, Vera: *Die wichtigsten Wirtschaftsdenker*. Wiesbaden: Marixverlag, 2007.

Lober, Andreas: *Virtuelle Welten werden real. Second Life, World of Warcraft & Co. Faszination, Gefahren, Business*. Hannover: Heise, 2007.

Loos, Erich: *Nachwort zu Aminta*, in: Tasso, Torquato: *Aminta. Ein Schäferspiel*. Bremen: Carl Schünemann Verlag, 1968, S. 160-173.

Lyotard, Jean-Francois: *Das postmoderne Wissen. Ein Bericht*. Wien: Passagen-Verlag, 1993².

Malliet, Steven/Meyer, Gust de: *The history of video games*, in: Raessens, Joost/Goldstein, Jeffrey: *Handbook of Computer Games Studies*. Cambridge: MIT Press, 2005, S. 23-45.

Martschukat, Jürgen/Patzold, Steffen (Hrsg.): *Geschichtswissenschaft und „performative turn“*. Ritual, Inszenierung und Performanz vom Mittelalter bis zur Neuzeit. Köln: Böhlau, 2003.

Maurice, Florence: *Web 2.0 Praxis. Ajax, Newsfeeds, Blogs, Microformats*. München: Markt+Technik Verlag, 2007.

Meadows, Mark Stephen: *I, Avatar: The Culture and Consequences of Having a Second Life*. Berkeley: New Readers, 2008.

Melchinger, Siegfried: *Das Theater der Tragödie. Aischylos, Sophokles, Euripides auf der Bühne ihrer Zeit*. München: C.H. Beck, 1974.

Mermet, Gilles: Mozart empfängt Offenbach, aus: Le Figaro, Juni 1985, zitiert nach: Kraus, Gottfried: Das Kleine Welttheater. Die Salzburger Marionetten. Salzburg: Otto Müller Verlag, 1988, S. 151-152.

Mérö, László: Die Logik der Unvernunft. Spieltheorie und die Psychologie des Handelns. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 2007⁵.

Merz, Michael: Electronic Commerce. Marktmodelle, Anwendungen und Technologien. Heidelberg: dpunkt-Verlag, 1999.

Michael, Wolfgang F.: Mittelalter – Drama und Theater des Mittelalters, in: Brauneck, Manfred/Schneilin, Gérard (Hrsg.): Theaterlexikon. Begriffe und Epochen, Bühnen und Ensembles. Reinbek/Hamburg: Rowohlt, 1992³, S. 614-619.

Michael, Wolfgang F.: Osterspiele, in: Brauneck, Manfred/Schneilin, Gérard (Hrsg.): Theaterlexikon. Begriffe und Epochen, Bühnen und Ensembles. Reinbek/Hamburg: Rowohlt, 1992³, S. 719-720.

Microsoft: Das neue Arbeiten. „My Office is where I am!“, (o.O.), Microsoft Corporation, 2011.

Miguel, Angel San (Hrsg.): Calderón. Fremdheit und Nähe eines spanischen Barockdramatikers. Akten des internationalen Kongresses anlässlich der Bamberger Calderón Tage 1987. Frankfurt/Main: Vervuert Verlag, 1988.

Miklin, Richard: Hugo von Hofmannsthal, in: Harenberg Schauspielführer. Dortmund: Harenberg, 1997, (zit. 1997a), S. 492-494.

Miklin, Richard: Jedermann, in: Harenberg Schauspielführer. Dortmund: Harenberg, 1997, (zit. 1997b), S. 496-499.

Misik, Robert: Mythos Weltmarkt. Vom Elend des Neoliberalismus. Berlin: Aufbau Taschenbuch Verlag, 1997.

Mitgutsch, Konstantin/Rosenstingl, Herbert (Hrsg.): Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur – Erleben. Wien: Braumüller, 2008.

Molcho, Samy: Körpersprache im Beruf. München: Mosaik Verlag, 1996.

Möller, Erik: Die heimliche Medienrevolution. Wie Weblogs, Wikis und freie Software die Welt verändern. Hannover: Heise Zeitschriften Verlag, 2005.

Morus, Thomas: Utopia. Stuttgart: Reclam, 1992.

Mühlher, Robert: Beiträge zur Dramatik Österreichs im 20. Jahrhundert. Wien: Ferdinand Hirt Verlag, 1968.

Müller, Heinz: Multimedia, in: Schneider, Uwe/Werner, Dieter: Taschenbuch der Informatik. München: Karl Hanser Verlag, 2007⁶, S. 584-617.

Müller, Karl: Das Salzburger große Welttheater. Hugo von Hofmannsthal und die „Konservative Revolution“, in: Csobádi, Peter/Gruber, Gernot/Kühnel, Jürgen (Hrsg.) u.a.: Welttheater, Mysterienspiel, Rituelles Theater. „Vom Himmel durch die Welt zur Hölle“. Gesammelte Vorträge des Salzburger Symposions 1991. Wort und Musik. Salzburger Akademische Beiträge. Nr. 15. Anif/Salzburg: Müller-Speiser, 1992, S. 9-20.

Münker, Stefan/Roesler, Alexander: Mythos Internet. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 1997.

Münker, Stefan: Was heißt eigentlich: „Virtuelle Realität“?, in: Münker, Stefan/Roesler, Alexander: Mythos Internet. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 1997, S. 108-127.

Murray, Janet H.: Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace. Cambridge: MIT Press, 1999².

- Negroponte, Nicholas: Total digital. Die Welt zwischen 0 und 1 oder Die Zukunft der Kommunikation. München: C. Bertelsmann Verlag, 1995³.
- Neitzel, Britta: Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospiele. Bauhaus-Universität Weimar, Inaugural-Dissertation, 2000.
- Neitzel, Britta: Das Computerspiel als Leitmedium des 21. Jahrhunderts, in: Kaminski, Manfred/Loeber, Martin: Clash of Realities 2008. Spielen in digitalen Welten. München: Kopaed, 2008, S. 61-75.
- Nelle, Florian: Marionette, in: Fischer-Lichte, Erika/Kolesch, Doris/Warstat, Matthias (Hrsg.): Metzler Lexikon Theatertheorie. Stuttgart: J. B. Metzler, 2005, S. 190-192.
- Nickel, Hans-Wolfgang: Improvisation, in: Brauneck, Manfred/Schneilin, Gérard (Hrsg.): Theaterlexikon. Begriffe und Epochen, Bühnen und Ensembles. Reinbek/Hamburg: Rowohlt, 1992³, S. 429.
- Nusch, Martin: Mit dem Bus durch Second Life. Frankfurt: Fischer Taschenbuch Verlag, 2007.
- Oerter, Rolf/Montada, Leo: Entwicklungspsychologie. Weinheim: Beltz Verlage, 2002⁵.
- Oerter, Rolf: Kindheit, in: Oerter, Rolf/Montada, Leo: Entwicklungspsychologie. Weinheim: Beltz Verlage, 2002⁵, S. 209-257.
- Oerter, Rolf: Psychologie des Spiels. Ein handlungstheoretischer Ansatz. Weinheim: Beltz Verlag 1999.
- Osterhammel, Jürgen/Petersson, Niels P.: Geschichte der Globalisierung. Dimensionen, Prozesse, Epochen München: C.H. Beck OHG, 2006³.
- Palm, Geodart: CyberMedienWirklichkeit. Virtuelle Welterschließung. Hannover: Heise, 2004.
- Pfister, Manfred: Das Drama. München: Fink, 1994⁸.
- Pieper, Irene: Modernes Welttheater. Untersuchungen zum Welttheatermotiv zwischen Katastrophenerfahrung und Welt-Anschauungssuche bei Walter Benjamin, Karl Kraus, Hugo von Hofmannsthal und Else-Lasker-Schüler. Berlin: Duncker und Humblot, 2000.
- Pine, B. Joseph/Gilmore, James H.: Erlebniskauf. Konsum als Ereignis, Business als Bühne, Arbeit als Theater. München: Econ Ullstein List Verlag, 2000.
- Pirandello, Luigi: Die Riesen vom Berge. Programmbuch Burgtheater Wien. Wien: Burgtheater Wien, 1994.
- Platon: Nomoi, in: Platon: Sämtliche Werke. Band 6. Griechische Philosophie Band 7. Hamburg: Rowohlt, 1959.
- Platon: Phaidon, in: 100 Werke der Philosophie, die jeder haben muss. Berlin: Directmedia Publishing, CD-ROM, 2002.
- Plautus: Amphitrou, in: Plautus Komödien. Leipzig: Reclam, 1987, S. 5-60.
- Helmuth Plessner: Ausdruck und menschliche Natur. Gesammelte Schriften VII. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 2003.
- Plessner, Helmuth: Conditio humana. Gesammelte Schriften VIII. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 1983.
- Plessner, Helmuth: Die Frage der Vergleichbarkeit tierischen und menschlichen Verhaltens, in: Plessner, Helmuth: Conditio humana. Gesammelte Schriften VIII. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 1965/1983, S. 284-293.

Plessner, Helmuth: Die Frage nach der *Conditio humana*, in: Plessner, Helmuth: *Conditio humana*. Gesammelte Schriften VIII. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 1961/1983, S. 136-217.

Plessner, Helmuth: Zur Anthropologie des Schauspielers, in: Helmuth Plessner: *Ausdruck und menschliche Natur*. Gesammelte Schriften VII. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 1948/2003, S. 399-418.

Pleticha, Heinrich (Hrsg.): *Weltgeschichte in 12 Bänden*. Band 7. Gütersloh: Bertelsmann, 1996.

Pollmann, Leo: „Das große Welttheater“ – eine Ontologie des Barock, in: Miguel, Angel San (Hrsg.): *Calderón. Fremdheit und Nähe eines spanischen Barockdramatikers*. Akten des internationalen Kongresses anlässlich der Bamberger Calderón Tage 1987. Frankfurt/Main: Vervuert Verlag, 1988, S. 147-160.

Poole, Steven: *Trigger Happy. Videogame and the Entertainment Revolution*. 2007. Online unter URL: <http://stevenpoole.net/blog/trigger-happier/> [Stand: 13.10.2012].

Pranz, Sebastian: Die Präsentation des Raumes im Videospiele. in: Willems, Herbert: *Weltweite Welten. Internet-Figuration aus wissenssoziologischer Perspektive*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2008, S. 319-340.

Prensky, Mark: *Computer games and learning: Digital game-based learning*, in: Raessens, Joost/Goldstein, Jeffrey: *Handbook of Computer Games Studies*. Cambridge: MIT Press, 2005, S. 97-122.

Propyläen. *Geschichte der Literatur. Literatur und Gesellschaft der westlichen Welt*. Band 1. Die Welt der Antike. Berlin: Propyläen Verlag, 1988.

Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey/Wolling, Jens (Hrsg.): *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2008.

Raab, Jürgen: *Erving Goffman*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, 2008.

Raessens, Joost/Goldstein, Jeffrey: *Handbook of Computer Games Studies*. Cambridge: MIT Press, 2005.

Rammstedt, Otthein: *Zivilgesellschaft*, in: Fuchs-Heinritz, Werner/Klimke, Daniela/Lautmann, Rüdiger u.a. (Hrsg.): *Lexikon zur Soziologie*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2011⁵, S. 770.

Raudszus, Gabriele: *Bukolik*, in: *Harenberg Lexikon der Weltliteratur. Autoren – Werke – Begriffe*. Band 1. Dortmund: Harenberg Lexikon Verlag, 1994, S. 507-509.

Rehfuss, Wulff (Hrsg.): *Handwörterbuch Philosophie*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, CD-ROM, 2005.

Rehfuss, Wulff: *Urbild*, in: Rehfuss, Wulff (Hrsg.): *Handwörterbuch Philosophie*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, CD-ROM, 2005.

Rehberg, Karl Siegbert: *Kultur*, in: Joas, Hans (Hrsg.): *Lehrbuch der Soziologie*. Frankfurt/New York: Campus Verlag, 2001, S. 63-92.

Rehmke, Johannes/Schneider, Friedrich (Hrsg.): *Geschichte der Philosophie*. Wiesbaden: VMA-Verlag, (o.J.).

Remann, Micky: *Cyber, Cyber über alles?*, in: Waffender, Manfred: *Cyberspace. Ausflüge in virtuelle Wirklichkeiten*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 1991, S. 15-19.

Rennert, Erwin: *Open Source. Ein Stück „Andere Ökonomie“*, in: Eichmann, Hubert/Hochgerner, Josef/Nahrada, Franz (Hrsg.): *Netzwerke. Kooperation in Arbeit, Wirtschaft und Verwaltung*. Wien: Falter Verlag, 2000, S. 41-56.

Reutler, Bernd H.: *Körpersprache im Bild. Die unbewußten Botschaften. Ihre Merkmale und Deutungen auf einen Blick*. Wiesbaden: Englisch Verlag, 1986.

- Rheingold, Howard: Virtuelle Welten. Reisen im Cyberspace. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 1992.
- Richter, Sebastian: Digitaler Realismus. Zwischen Computeranimation und Live-Action. Die neue Bildästhetik in Spielfilmen. Bielefeld: Transcript, 2008.
- Ricken, Friedo: Idee, in: Ricken, Friedo (Hrsg.): Lexikon der Erkenntnistheorie und Metaphysik. München: Beck, 1984, S. 86-87.
- Ricken, Friedo (Hrsg.): Lexikon der Erkenntnistheorie und Metaphysik. München: Beck, 1984.
- Rifkin, Jeremy: Das Ende der Arbeit und ihre Zukunft. Frankfurt/Main: Campus Verlag, 1996⁴.
- Roloff, Volker/Wentzlaff-Eggbert, Harald (Hrsg.): Das spanische Theater. Vom Mittelalter bis zur Gegenwart. Düsseldorf: Schwann Bagel, 1988.
- Roselt, Jens: Raum, in: Fischer-Lichte, Erika/Kolesch, Doris/Warstat, Matthias (Hrsg.): Metzler Lexikon Theatertheorie. Stuttgart: J. B. Metzler, 2005, S. 260-267.
- Rückle, Horst: Körpersprache für Manager: Signale des Körpers erkennen und erfolgreich umsetzen. Landsberg am Lech: Verlag Moderne Industrie, 1986⁴.
- Rushkoff, Douglas: Die neue Renaissance. Auf dem Weg zu einer vernetzten, sozialen Wirtschaft. München: Riemann Verlag, 2006.
- Rymaszewski, Michael/Au, Wagner James/Wallace, Mark u.a.: Second Life. Das offizielle Handbuch. Weinheim: Wiley-VCH Verlag, 2007.
- Saaz, Johann von: Der Ackermann von Böhmen. Graz: Stiasny Verlag, 1957.
- Salen, Katie/Zimmerman, Eric: The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology. Cambridge: MIT Press, 2006.
- Salen, Katie/Zimmerman, Eric: What Is a Game? How can we define what makes a game a game?, in: Salen, Katie/Zimmerman, Eric: The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology. Cambridge: MIT Press, 2006, S. 76-81.
- Sartre, Jean-Paul: Die schmutzigen Hände, in: Sartre, Jean-Paul: Dramen. Wien: Buchgemeinschaft Donauland, (o.J.), S. 143-290.
- Sartre, Jean-Paul: Dramen. Wien: Buchgemeinschaft Donauland, (o.J.).
- Schaar, Peter: Das Ende der Privatsphäre. Der Weg in die Überwachungsgesellschaft. München: Goldmann, 2009.
- Schadewaldt, Wolfgang: Technik als Ur-Humanum, in: Bekes, Peter: Mensch und Technik. Reclam: Stuttgart, 1970/1990, S. 57-59.
- Schalk, Fritz: Nachwort zu Das große Welttheater, in: Calderón de la Barca, Pedro: Das große Welttheater. Stuttgart: Reclam, 1973, S. 51-56.
- Schechner, Richard: Theater-Anthropologie. Spiel und Ritual im Kulturvergleich. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 1990.
- Scheuch, Erwin K./Scheuch, Ute: Manger im Größenwahn. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 2003.
- Scheuerl, Hans: Das Spiel. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen. Weinheim: Beltz Verlag, 1954/1979.
- Schick, Elisabeth: Der Ich-Faktor: Erfolgreich durch Selbstmarketing. München: Carl Hanser Verlag, 2010.

- Schiller, Friedrich: Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen, in: 100 Werke der Philosophie, die jeder haben muss. Berlin: Directmedia Publishing, CD-ROM, 2002.
- Schleicher, Andreas: Die Verlierer der Globalisierung und Chancen, in: Aust, Stefan/Richter, Claus/Ziemann, Matthias: Wettlauf um die Welt. Die Globalisierung und wir. München: Piper Verlag, 2007, S. 79-80.
- Schlütter, Gisela: Aminta, in: Harenberg Lexikon der Weltliteratur. Autoren – Werke – Begriffe. Band 1. Dortmund: Harenberg Lexikon Verlag, 1994, S. 129-130.
- Schmidt, Florian A.: Parallele Realitäten. Wilhelm Braun-Feldweg Förderpreis für designkritische Texte. Sulgen/Zürich: Verlag Niggli AG, 2006.
- Schmitz, Tobias: „Soziale Welten“, in: Lober, Andreas: Virtuelle Welten werden real. Hannover: Heise Zeitschriften Verlag, 2007, S. 51-62.
- Schneider, Uwe/Werner, Dieter: Taschenbuch der Informatik. München: Karl Hanser Verlag, 2007⁶.
- Schneilin, Gérard: Travestie, in: Brauneck, Manfred/Schneilin, Gérard (Hrsg.): Theaterlexikon. Begriffe und Epochen, Bühnen und Ensembles. Reinbek/Hamburg: Rowohlt, 1992³, S. 1066.
- Schrammel, Sabrina: Play-based Learning – Die Aktivität des Computerspielens als Lernanlass, in: Mitgutsch, Konstantin/Rosenstingl, Herbert (Hrsg.): Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur – Erleben. Wien: Braumüller, 2008, S. 117-125.
- Schrögendorfer, Konrad: Hugo von Hofmannsthal und das spanische Welttheater, in: Beiträge zur Dramatik Österreichs im 20. Jahrhundert. Wien: Ferdinand Hirt Verlag, 1968, S. 31-51.
- Schulze, Gerhard: Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart. Frankfurt/Main: Campus Verlag, 2000⁸.
- Schumacher, Maria: Wissensgesellschaft, in: Fuchs-Heinritz, Werner/Klimke, Daniela/Lautmann, Rüdiger u.a. (Hrsg.): Lexikon zur Soziologie. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2011⁵, S. 761.
- Schwab, Gustav: Sagen des klassischen Altertums. Wien: Ueberreuter, 1974.
- Schwab, Klaus: Der Unterschied zwischen Wissens- und Innovationsgesellschaft. In: Aust, Stefan/Richter, Claus/Ziemann, Matthias: Wettlauf um die Welt. Die Globalisierung und wir. München: Piper Verlag, 2007, S. 245-249.
- Schweigen, Tomas: Second Life. So real, wie du dich fühlst (1. Moses 1.2.). Arbeitsfassung, die während der Probenarbeit mit dem Ensemble des Theaterhauses Jena entstand. [o.O.]: Theaterhaus Jena, 2007.
- Schweiger, Wolfgang: Theorien der Mediennutzung. Eine Einführung. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissen, 2007.
- Segal, Charles: Griechische Tragödie und Gesellschaft, in: Propyläen. Geschichte der Literatur. Literatur und Gesellschaft der westlichen Welt. Band 1. Die Welt der Antike. Berlin: Propyläen Verlag, 1988, S. 198-217.
- Seifert, Robert/Jöckel, Sven: Die Welt der Kriegskunst. Nutzungsmotivation und Spielerleben im Massively Multiplayer Roleplaying Game World of Warcraft, in: Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey/Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2008, S. 297-311.
- Seneca, L. Annaeus: Oedipus. Stuttgart: Reclam, 1988.
- Sennett, Richard: Der flexible Mensch. Berlin: Berlin Verlag, 1998/2008⁴.

Sennett, Richard: Verfall und Ende des öffentlichen Lebens. Die Tyrannei der Intimität. Frankfurt/Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1974/1986.

Shakespeare, William: As you like it, in: The Illustrated Stratford Shakespeare. London: Chancellor Press, 1993, S. 214-238.

Shakespeare, William: Der Sturm. Programmbuch Burgtheater Wien. Wien: Burgtheater, 1988.

Shakespeare, Williams: Hamlet. Prinz von Dänemark. Stuttgart: Reclam, 1990.

Sherman, Barrie/Judkins, Phil: Virtual Reality. Cyberspace - Computer kreieren synthetische Welten. München: Knauer, 1995.

Simanowski, Roberto: Digitale Medien in der Erlebnisgesellschaft. Kultur – Kunst – Utopie. Reinbek bei Hamburg: 2008.

Soeffner, Hans-Georg: Die Wirklichkeit der Theatralität, in: Lichte, Erika-Fischer/Horn, Christian/Umatham, Sandra u.a.: Theatralität als Modell in den Kulturwissenschaften. Tübingen: A. Francke, 2004, S. 235-247.

Sophokles: König Oidipus, in: Buschor, Ernst: Gesamtausgabe der griechischen Tragödien. Band 3, Sophokles I. Zürich: Artemis: 1979, S. 79-164.

Stephenson, Neal: Snow Crash. München: Wilhelm Goldmann Verlag, 1994².

Stephenson, Neal: Snow Crash. New York: Bantam Books, 1992.

Stepina, Clemens K.: Systematische Handlungstheorie. Ideologiekritische Reformulierung des Handlungsbegriffs in Politik, Ethik und Poetik bei Aristoteles und im Neoaristotelismus. Wien: Verlagsbüro Lehner, 2004.

Sterbenz, Benjamin: Zur Theorie der Computerspiel-Genres: Versuch einer Klassifikation. Universität Wien, Dipl.-Arb., 2011.

Stiglitz, Joseph E.: Die Roaring Nineties. Berlin: Siedler Verlag, 2004.

Stöcker, Christian: Second Life. Eine Gebrauchsanweisung für die digitale Wunderwelt. München: Goldmann, 2007

Stockinger, Johann/Leitner, Helmut (Hrsg.): Wikis im Social Web. Wikiposium 2005/2006. Wien: Österreichische Computer Gesellschaft, 2007.

Stoppard, Tom: Arkadien. Köln: Projekt Theater & Medien Verlag, 1993.

Störig, Hans Joachim: Kleine Weltgeschichte der Philosophie. Frankfurt/Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1992.

Strauß, Botho: Das blinde Geschehen. Programmbuch Burgtheater Wien. Wien: Burgtheater GesmbH, 2011.

Strehler, Giorgio: Zwei Welten, in: Pirandello, Luigi: Die Riesen vom Berge. Programmbuch Burgtheater Wien. Wien: Burgtheater Wien, 1994.

Strosetzki, Christoph: Arkadiens Grenzen: Natur und Naturzustand, in: Friedlein, Roger/Poppenberg, Gerhard/Volmer, Annett: Arkadien in den romanischen Literaturen. Heidelberg: Universitätsverlag Winter, 2008, S. 161-174.

Stutley, Margaret: Was ist Hinduismus? München: O. W. Barth Verlag, 1994.

Süß, Günther: Filmstudien und Computeranalyse, in: Keitel, Evelyne/Süß, Gunter/Gunzenhäuser, Randi u.a.: Computerspiele – Eine Provokation für die Kulturwissenschaften? Lengerich: Pabst Science Publishers, 2003.

- Sutton-Smith, Brian: Die Dialektik des Spiels. Eine Theorie des Spielens, der Spiele und des Sports. Schorndorf: Verlag Karl Hofmann, 1978.
- Swertz, Christian: Der Bildungsbeitrag des Digital Game-Based Learning, in: Mitgutsch, Konstantin/Rosenstingl, Herbert (Hrsg.): Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur – Erleben. Wien: Braumüller, 2008, S. 127-135.
- Szugat, Martin/Gewehr, Jarn Erik/Lochmann, Cordula: Social Software. (o.O.): Software & Support Verlag, 2007.
- Tapscott, Don/Williams, Anthony D.: Wikinomics. How Mass Collaboration Changes Everything. New York: Portfolio/Penguin Group, 2006.
- Tasso, Torquato: Aminta. Ein Schäferspiel. Bremen: Carl Schünemann Verlag, 1968.
- Tertullian: De spectaculis. Über die Spiele. Stuttgart: Reclam, 2008.
- Teufel, Franz-Josef: Die Renaissance der Naturwissenschaften, in: Pleticha, Heinrich (Hrsg.): Weltgeschichte in 12 Bänden. Band 7. Gütersloh: Bertelsmann, 1996, S. 249-263.
- Teufner, Erwin: Was ist Breitband?, in: Himmer, Harald/Fischer, Rudolf (Hrsg.): Global Hero – Local Chances. Breitband und seine Bedeutung für Österreich. Brunn am Gebirge: KGV Marketing- und VerlagsgmbH, (o.J.), S. 37-53.
- Thiedeke, Udo (Hrsg.): Soziologie des Cyberspace. Medien, Strukturen und Semantiken. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2004.
- Thiedeke, Udo: Wir Kosmopoliten: Einführung in eine Soziologie des Cyberspace, in: Thiedeke, Udo (Hrsg.): Soziologie des Cyberspace. Medien, Strukturen und Semantiken. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2004, S. 15-47.
- Thimm, Caja (Hrsg.): Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2010.
- Thimm, Caja: Spiel – Gesellschaft – Medien: Perspektiven auf ein vielfältiges Forschungsfeld, in: Thimm, Caja (Hrsg.): Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2010, S. 7-13.
- Thimm, Caja/Klement, Sebastian: Spiel oder virtueller Gesellschaftsentwurf. Der Fall Second Life, in: Thimm, Caja (Hrsg.): Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2010, S. 191-213.
- Thurow, Lester: Die Zukunft der Weltwirtschaft. Frankfurt/Main: Campus Verlag, 2004.
- Tietz, Manfred: Theater und Bühne im Siglo de Oro, in: Miguel, Angel San (Hrsg.): Calderón. Fremdheit und Nähe eines spanischen Barockdramatikers. Akten des internationalen Kongresses anlässlich der Bamberger Calderón Tage 1987. Frankfurt/Main: Vervuert Verlag, 1988, (zit. 1988a), S. 35-59.
- Tietz, Manfred: Pedro Calderón de la Barca – El gran teatro del mundo, in: Roloff, Volker/Wentzlaff-Eggbert, Harald (Hrsg.): Das spanische Theater. Vom Mittelalter bis zur Gegenwart. Düsseldorf: Schwann Bagel, 1988, (zit. 1988b), S. 179-200.
- Touber, Anthonius H.: Einleitung, in: o.V.: Das Donaueschinger Passionsspiel, Stuttgart: Reclam, 1995.
- Treutwein, Christoph: Inhalt und Aufbau deutschsprachiger Passionsspiele des Mittelalters, in: Henker, Michael/Dünninger, Eberhard/Brockhoff, Evamaria: Hört, sehe, weint und liebt. Passionsspiele im alpenländischen Raum. München: Süddeutscher Verlag, 1990, S. 29-32.

Turkle, Sherry: Computer Games as evocative objects: From projective screens to relational artifacts, in: Raessens, Joost/Goldstein, Jeffrey: Handbook of Computer Games Studies. Cambridge: MIT Press, 2005, S. 267-279.

Umathum, Sandra: Performance, in: Fischer-Lichte, Erika/Kolesch, Doris/Warstat, Matthias (Hrsg.): Metzler Lexikon Theatertheorie. Stuttgart: J. B. Metzler, 2005, S. 231-234.

Viereck, Andreas/Mayerhofer, Bernd/Kohut, Franz: dtv-Atlas Politik. München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 2010.

Virilio, Paul: Die Auflösung des Stadtbildes, in: Dünne, Jörg/Günzel, Stephan/Doetsch, Hermann/Lüdeke, Roger: Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 1984/2006, S. 261-273.

Walser, Martin: Aus dem Wortschatz unserer Kämpfe. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 1981.

Walter, Volker: Eye-Tracking in Second Life. Eine explorative Analyse zur Wahrnehmung in virtuellen Welten. Norderstedt: Books on Demand, 2009.

Warstat, Matthias: Theatralität, in: Fischer-Lichte, Erika/Kolesch, Doris/Warstat, Matthias (Hrsg.): Metzler Lexikon Theatertheorie. Stuttgart: J. B. Metzler, 2005, S. 358-364.

Wechselberger, Ulrich: Lernspiele aus pädagogischer Sicht, in: Hoffmann, Bernward u.a.: Geteilter Bildschirm – getrennte Welten? München: Kopaed, 2009, S. 145-152.

Weeber, Karl-Wilhelm: Nachwort zu Tertullians De spectaculis, in: Tertullian: De spectaculis. Über die Spiele. Stuttgart: Reclam, 2008, S. 111-119.

Weiler, Christel: Improvisation, in: Fischer-Lichte, Erika/Kolesch, Doris/Warstat, Matthias (Hrsg.): Metzler Lexikon Theatertheorie. Stuttgart: J. B. Metzler, 2005, S. 144-146.

Weinreich, Otto: Einleitung: Zur Geschichte der griechischen Komödie, in: Aristophanes: Sämtliche Komödien. Band 1. Zürich: Ex Libris, 1970, (zit. 1970a), S. VII-CXXIX.

Weiser, Melitta: Selbstdarstellung & Selfmarketing. So werden Sie eine unverwechselbare Persönlichkeit. Regensburg: Fit for Business, 2001.

Weizenbaum, Joseph: Computermacht und Gesellschaft. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 2001.

Weymann, Ansgar: Interaktion, Sozialstruktur und Gesellschaft, in: Joas, Hans (Hrsg.): Lehrbuch der Soziologie. Frankfurt/New York: Campus Verlag, 2001, S. 93-122.

Wichter, Andreas: Systeme, Welten, Abenteuer – eine Übersicht über die Welt des Rollenspiels, in: Janus, Ulrich/Janus, Ludwig (Hrsg.): Abenteuer in anderen Welten. Fantasy-Rollenspiele: Geschichte, Bedeutung, Möglichkeiten. Gießen: Psychosozial-Verlag, 2007, S. 55-76.

Willems, Herbert/Jurga, Martin: Einleitung, in: Willems, Herbert/Jurga, Martin (Hrsg.): Inszenierungsgesellschaft. Ein einführendes Handbuch. Opladen/Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, 1998, S. 9-20.

Willems, Herbert/Jurga, Martin (Hrsg.): Inszenierungsgesellschaft. Ein einführendes Handbuch. Opladen/Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, 1998.

Willems, Herbert (Hrsg.): Theatralisierung der Gesellschaft. Band 1: Soziologische Theorie und Zeitdiagnose. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2009.

Willems, Herbert: Theatralität als (figurations-)soziologisches Konzept: Von Fischer-Lichte über Goffman zu Elias und Bourdieu, in: Willems, Herbert (Hrsg.): Theatralisierung der Gesellschaft. Band 1: Soziologische Theorie und Zeitdiagnose. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2009, S. 75-110.

Willems, Herbert: Weltweite Welten. Internet-Figuration aus wissenssoziologischer Perspektive. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2008.

Willems, Herbert: Zur Einführung: Theatralität als Ansatz, (Ent-)Theatralisierung als These, in: Willems, Herbert (Hrsg.): Theatralisierung der Gesellschaft. Band 1: Soziologische Theorie und Zeitdiagnose. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2009, S. 13-55.

Winkler, Michael (Hrsg.): Einakter und kleine Dramen des Jugendstils. Stuttgart: Reclam, 1974.

Wirsig, Christian: Das grosse Lexikon der Computerspiele. Spiele, Firmen, Technik, Macher. Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf, 2003.

Wolf, Mark J. P.: Genre and the video game, in: Raessens, Joost/Goldstein, Jeffrey: Handbook of Computer Games Studies. Cambridge: MIT Press, 2005, S. 193-204.

Wozniak, Steve/Smith, Gina: iWoz. Wie ich den Personal Computer erfand und Apple mitgründete. München: Hanser, 2007.

Wulf, Christoph: Anthropologie. Geschichte, Kultur, Philosophie. Reinbek/Hamburg: Rowohlt, 2004.

Wünsch, Carsten/Jenderek, Bastian: Computerspielen als Unterhaltung, in: Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey/Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2008, S. 41-56.

Wurster, Christian: Computers. Eine illustrierte Geschichte. Köln: Taschen, 2002.

Avi-Yonah, Michael/Shatzmann, Israel: Illustriertes Lexikon des Altertums. Stuttgart: Parkland Verlag, 1993.

Zemanek, Heinz: Weltmacht Computer. Weltreich der Information. München: Bechtle Verlag, 1991.

Zimmermann, Jörg: Mutmaßungen über die Regie des Lebens. Stationen einer Metaphysik der Inszenierung, in: Früchtl, Josef/Zimmermann, Jörg: Ästhetik der Inszenierung. Dimensionen eines künstlerischen, kulturellen und gesellschaftlichen Phänomens. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 2001, S. 103-125.

Zeitungen, Zeitschriften und Fachjournale (gedruckt)

Allen, Jennifer: Schicksal der Bilder. The Ends of Photography, in: frieze, Zeitgenössische Kunst und Kultur, Winter 2011/12, S. 58-69.

Amon, Alexander: FIFA 12. Der König im Exil ... PES 2012. ... gegen des Kaisers neue Kleider., in: Gamers.at. Das Österreichische PC-Spielemagazin, 36/2011, S. 46-47.

Aschoff, Martin: Geschäftsmodelle für Open-Source-Unternehmer, in: t3n, 14/2008, S. 59-61.

Bächle, Michael: Social Software, in: Informatik Spektrum, Vol. 29, Nr. 2, 2006, S. 121-124.

Bächle, Michael: Web 2.0 viel mehr als ein Hype, in: Wirtschaftsinformatik & Management, Vol. 1, Nr. 1, 2009, 14-18.

o.V.: Baidu und Sohu lassen Google alt aussehen, in: Wirtschaftsblatt, 25.03.2010, S. 13.

Bauer, Franz C.: Der dritte Weltkrieg, in: Trend. Das österreichische Wirtschaftsmagazin, 11/2007, S. 19.

Becker, Helmut: Geheimnisse eines Giganten, in: NZZ Folio, Oktober 2007, S. 38-42.

Beier, Lars-Olav: Angriff der Raumbilder, in: Der Spiegel, 14/2008, S. 164-166.

Biedermann, Simon: Mehr Spaß mit eigenen Aktionen, in: Schritt für Schritt durch die Welt von Second Life, GameStar Sonderheft, 05/2007, S. 76-81.

Boeing, Niels: Regen im Metaversum, in: Technology Review, 7/2007, S. 72-75.

Boerger, Henrik: Dreckig, laut, lärmig – die Erben des Grunge., in: Musikexpress, Oktober 2011, S. 36.

Böhm, Jodok: Digitales Sodom, in: Format, 28/2007, S. 60-62.

Brinkbäumer, Klaus: Kultur der Gier, in: Spiegel, 48/2007, S. 80-81.

Buchhorn, Eva /Müller, Henrik/Rickens, Christian: Die Internet Lüge, in: Manager Magazin, 1/2001, S. 154-168.

Calabresi, Massimo: Head of State, in: Time, 07.11.2011, S. 28-33.

Cameron, Keith: Nirvana. 20 Jahre Nevermind – was bleibt?, in: Musikexpress, Oktober 2011, S. 30-38.

Casati, Rebecca/Matussek, Matthias/Oehmke, Matthias, u.a.: Alles im Wunderland, in: Spiegel Spezial, 3/2007, S. 116-127.

Cerny, Karin: Verzweiflungstaten, in: Profil. Das unabhängige Nachrichtenmagazin Österreichs, 15/2012, S. 108-112.

Dambeck, Holger: Das Ende des PC?, in: Technology Review, 7/2010, S. 32-37.

Darnstädt, Thomas/Hornig, Frank/Müller, Martin U., u.a.: freiheit@unendlich.welt, in: Der Spiegel, 33/2009, S. 68-81.

Darnstädt, Thomas: Verrat als Bürgerpflicht?, in: Der Spiegel. 50/2010, S. 98-99.

o.V.: Der globalisierte Staubsauger, in: SZ Wissen, 16/2007, S. 68-69.

Diekstra, Olger: (ohne Titel), in: Time, 23.04.2012, S. 4.

Dormann, Christian: Gefühlsmanagement, Psychische Anforderungen in der zukünftigen Arbeitswelt werden steigen, in: hoch3. Die Zeitung der Technischen Universität Darmstadt. 1/2009, S. 9.

Duduc, Vladimir: Roboter, die jeden Wunsch erfüllen, in: hi!tech. Das Innovationsmagazin von Siemens Österreich, 3/2008, S. 14-15.

Dworschak, Manfred: Im Netz der Späher, in: Der Spiegel, 2/2011, S. 114-124.

Emcke, Carolin: Ambivalenz in Zeiten der Globalisierung, in: Gresh, Alain/Radvanyi, Jean/Rekacewicz, Philippe, u.a.: Atlas der Globalisierung, Edition Le Monde diplomatique, 2006², S. 80-81.

Felser, Rudolf N./Holy, Michaela: Hürdenlauf fürs Internet, in: Computerwelt Special IT-People 2007, 14.12.2007, S. 26-27.

Fischer, Frederik/Kleinz, Torsten/Moorstedt, Michael, u.a.: Warum das Netz am Abgrund steht, in: Wired, 1/2012, S. 60-68.

Fisher, Adam: Hot-Tube Time Machine. Atari's all-star game designers aim for a sequel, in: Time, 27.02.2012, S. 44-47.

Floeck, Martin/Litz, Lothar: Ageing in Place: Supporting Senior Citizens' Independence with Ambient Assistive Living Technology, in: mst news. International newsletter on micro-nano integration. 6/2007, S. 34-35.

Follath, Erich/Lorenz, Andreas/Rohr, Mathieu von, u.a.: Goliath gegen Goliath, in: Der Spiegel, 13/2010, S. 90-99.

o.V.: Frühlingserwachen, in: Profil. Das unabhängige Nachrichtenmagazin Österreichs, 51/52/ 2011, S. 22-23.

Frühmann, Irina/Höller, Christian: Schliessungen von weiteren Fonds möglich, in Wirtschaftsblatt vom 13. August 2007, S. 4.

Funke, Alexander: Die Geschichte der Videospiele. Games aktuell Sonderheft, 2009, S. 4-41.

Genetti, Marion: Führungskräfte nutzen die Online-Netzwerke, in: Medianet, 27.03.2009, S. 69.

Gelernter, David: Bazillen im Wohnzimmer, in: Der Spiegel, 20/2012, S. 122-123.

Gieselmann, Hartmut: 100 meisterwerke. Die besten Spiele für PS2, PS3, PSP, DS, Wii, Xbox 360 sowie PC, in: c't medien. Spielkonsolen, 1/2009, S. 49-121.

Gillinger, Robert/Bruckberger, Hans-Jörg: 80 Jahre Arbeit für die Katz' - 21 Billionen sind weg, in: Wirtschaftsblatt vom 2. Jänner 2009, S. 14-15.

Gogolin, Heiko: Umschwung, in: GEE. Love for Games, 55/2010, S. 49-50.

Graf, Michael: Mafia 2, in: GamesStar, Nr. 10/2009, S. 22-32.

Greive, Martin/Schiessl, Michaela: König Kunde 2.0, in: Der Spiegel, 48/2007, S. 88-93.

Grohé, Moses: Fass mich nicht an, in: GEE. Love for Games, 55/2010, S. 51-52.

Gross, Sara: Was machst du gerade?, in: Die Presse am Sonntag, 15. März 2009, S. 48.

Grossman, Lev: The beast with a billion eyes, in: Time, 02.04.2012, S. 38-43.

Hafenscher, Bernhard: Hey, hey Wiki!, in: Medianet, 24.01.2008, S. 4-5.

Hahn, Jochen: Kredit-Krise führt zu schärferen Saldo-Vorgaben, in Wirtschaftsblatt vom 13. August 2007, S. 13.

- Hahn, Jochen: Kredit-Krise trifft Emerging Markets hart, in: Wirtschaftsblatt vom 22. August 2007, S. 21.
- Hahn, Jochen: Notenbanken wollen den Horror ein Ende bereiten, in Wirtschaftsblatt vom 13. August 2007, S. 13.
- Hartl, Barbara: Die Beule in der Datumsgrenze, in: P.M. Perspektive, 1/2012, S. 20-22.
- Hawranek, Dietmar: Neues Takt-Gefühl, in: Der Spiegel, 33/2008, S. 76-77.
- Hawranek, Dietmar/Hornig, Frank/Jung, Alexander: Bye-bye „made in Germany“, in: Der Spiegel, 44/2004, S. 94-109.
- Hess, William H.: Recalling Brand China, in: Newsweek, 14/2007, S. 36.
- o.V.: Hintergrund der Krise, in: Wirtschaftsblatt vom 13. August 2007, S. 13.
- Hoepke, Simone/Staudacher, Anita: 600 Millionen T-Shirts aus China, in: Kurier vom 11. Oktober 2007, S. 20.
- Holzer, Georg: Heiteres Gezwitscher im WWW, in: Kleine Zeitung vom 8. März 2009, S. 56-57.
- Honsel, Gregor: Doppelt produziert besser, in: Technology Review. 5/2009, S. 60-64.
- Honsig, Markus/Dokaupil, Elisabeth: Auto in 17 Monaten, in: hi!tech. Das Innovationsmagazin von Siemens Österreich, 3/2008, S. 12.
- Honsig, Markus/Dokaupil, Elisabeth: Die digitale Kette schließt sich, in: hi!tech. Das Innovationsmagazin von Siemens Österreich. 3/2008, S. 8-13.
- Hoppe, Ralf: Die Weltbürste, in: Spiegel Special, 7/2005, S. 136-141.
- Hornig, Frank: „Jede Menge Instabilität“, in: Der Spiegel, 23/2007, S. 54-55.
- Hornig, Frank: Ein bunter, chaotischer Marktplatz, in: Spiegel Special, 3/2007, S. 6-18.
- Horx, Matthias: Zukunftsletter. Strategisches Wissen für Entscheider in Management & Marketing. Februar 2007, S. 1.
- Huber, Manfred: Goldrausch im Second Life, in: e-media. E-BIZ. Das Business-Special von e-media, 6a/2007, S. 12-16.
- Huch, Michael: Ambient Assisted Living Joint Programm, in: mst news. International newsletter on micro-nano integration. 6/2007. S. 7.
- Hüetlin, Thomas: Zielgruppe X, in: Spiegel Special, 11/1994, S. 80-83.
- Isaacson, Walter: American Icon, in: Time, 17.10.2011, S. 22-25.
- Isert, Jörg: „Die Weisheit der Masse hat Grenzen“, in: Tomorrow, 04/2008, S. 49.
- Janssen, Jan-Keno: Eingetaucht, in: c't, Magazin für Computertechnik, 24/2012, S. 110-112.
- Jung, Alexander/Kerbusek, Klaus-Peter: „Süchtig nach Veränderung“, in: Spiegel, 46/2007, S. 88-90.
- Kistner, Julia: Die EU sperrt zu!, in: Top Gewinn. Das Magazin für Geld und Erfolg, 8a/2007, S. 18-19.
- Klaftl, Christine: Notenbanken im Zinsen-Dilemma, in: Kurier vom 24. August 2007, S. 20.
- Klatt, Oliver: „Das ganze Leben zeigen“, in: GEE. Love for Games, 47/2009, S. 48-51.

- Klatt, Oliver: Heavy Rain, in: GEE. Love for Games, 52/2010, S. 30-34.
- Krugman, Paul: What Obama must do. A letter to the new president, in: Rolling Stone, 1070/2009, S. 46.
- Kruse, Peter: Hoffnungsträger Netzwerk, in: Wired, 1/2012. S. 45-46.
- Kuhlmann, Ulrike: Realitätsnähe, in: c't, Magazin für Computertechnik, 24/2012, S. 96-100.
- Laar, Julius van de: Der Gläserne Wähler, in: Wired, 1/2012. S. 43-44.
- Lackerbauer, Simone: Der Cyberspace, in: Schritt für Schritt durch die Welt von Second Life. GameStar Sonderheft, 5/2007, S. 88-95.
- Langhammer, Martin: grand theft auto IV., in: Gamers.at. Das österreichische PC-Spielemagazin, 17/2009, S. 58-61.
- Lashinsky, Adam: Jeff Bezos: The Ultimate Disrupter, in: Fortune, No. 17, 2012, S. 34-41.
- Lemmel-Seedorf, Rupert: Game Based Learning. Computerspiele im Unterricht, in: OCG Journal, 1/2010, S. 11-13.
- Lemmel-Seedorf, Rupert: Game Based Learning. Computerspiele im Unterricht. Teil II, in: OCG Journal, 2/2010, S. 16-17.
- Lemmel-Seedorf, Rupert: Wir spielen, also lernen wir. Game Based Learning: Teil 3 – Computerspiele als Lernmedien in Unternehmen, in: OCG Journal, 3/2010, S. 18-19.
- Lenoble, Christian: Eine Technologie wird erwachsen, in: Beilage Transport und Logistik, Die Presse vom 06. Februar 2009, S. F4.
- Levy, Steven: The A.I. Revolution, in: Wired, January 2011, S. 88-89.
- Lexa, Michaela: Inflation bleibt im Blickfeld, in: Wirtschaftsblatt vom 13. August 2007, S. 19.
- Leyrer, Georg: Die bunte Popkultur des 21. Jahrhunderts, in: Kurier vom 03. Oktober 2010, S. 41.
- Liebert, Nicola: Die Globalisierung und wer sie macht, in: Die Globalisierungsmacher. Konzerne, Netzwerke, Abgehängte. Edition Le Monde diplomatique, 2/2007, S. 1.
- Lingens, Peter Michael: Frau Borns verlorene Schlacht, in: Profil. Das Österreichische Nachrichtenmagazin, 6/2009. S. 96.
- Lohs, Lothar: Der Kampf der Geschlechter. Interview mit Matthias Hartmann, in: Bühne. Österreichs Theater- und Kulturmagazin, 3/2011, S. 17.
- Maierbrugger, Arno: Der Second Life-Hype ist abgeflaut, in: Wirtschaftsblatt vom 24. Juli 2007, S. 23.
- Matschijewsky, Daniel: Die Sims 3, in: GameStar, 5/2008, S. 22-33.
- Mattke, Sascha/Pollock, John: Die Technik des Aufstands, in: Technology Review, 10/2011, S. 34-40.
- Mayerl, Barbara/Krawarik, Ingrid: "Software muss Mehrwert bieten", in: Format. Österreichs Wochenmagazin für Wirtschaft, 51/52/2006, S. 154-155.
- McElheny, Victor: Der Sputnikschock, in: Wissen, 17/2007, S. 55-59.
- Meacham, Jon: Heaven Can't wait, in: Time, 16.04.2012, S. 38.
- Menges, Matthias: „Haste mal'n Linden Dollar“. Der kleine Second Life-Knigge, in: SLM. Das Second Life Magazin, Heft 1, 12/2007, S. 38-40.

- Menges, Matthias: Verliebt in Second Life. Echte Gefühle in virtuellen Welten, in: SLM. Das Second Life Magazin, Heft 2, 1/2008, S. 32-39.
- Mertens, Andreas: Vier +1. Erfolgsfaktoren für Second Life, in: SLTalk. Business-Magazin für Second Life, 1/(ohne Jahr), S. 8-11.
- Milborn, C/Müller, A./Pixner, S.: Apocalypse Now, in: Format. Österreichs Wochenmagazin für Wirtschaft, 10/2009, S. 30-37.
- Milborn, Corinna: Staatsfonds: Die Angst vor Chinesen, Russen, Arabern, in: Format. Österreichs Wochenmagazin für Wirtschaft, 32/2007, S. 51.
- Milborn, Corina: Otte: „Gut, dass Lehman krachte“, in: Format. Österreichs Wochenmagazin für Wirtschaft, 10/2009, S. 37.
- Misoch, Sabine: Avatare als Verkörperungen im virtuellen Raum, in: Merz. Zeitschrift für Medienpädagogik. 6/2007, S. 73-85.
- Mühlenhoff, Judith: Das Twitter-Erbe, in: Medianet, 24.03.2009, S. 4-5.
- Nebenführ, Sabine: Wie die Realität virtuell wird, in: hiltech. Das Innovationsmagazin von Siemens Österreich, 1/2010, S. 48-51.
- Neef, Andreas: Future Office, in: Medianet, 06.02.2009, S. 4-5.
- Nussbaumer, Niki: Unsere kleine virtuelle Farm, in: Kurier, Mein Sonntag Kurier vom 29. November 2009, S. 4-5.
- Osten-Sacken, Ernestine von der: „Wir haben kein Business-Ziel. Außer Spaß haben“. Interview mit Jimmy Wales, in: Tomorrow, 03/2008, S. 96.
- Pannicke, Danny/Zernekow, Rüdiger: Virtuelle Welten, in: Wirtschaftsinformatik, 2/2009, S. 215-219.
- o.V.: Person of the year, in: Time, 25.12.2006/01.01.2007, S.3 und Cover.
- Pfeiffer, Alexander: MMORPGs 4 free?, in: Gamers.at. Das österreichische PC-Spielemagazin, 12/2008, S. 24.
- Piller, Frank T.: Maß für die Masse, in: Medianet, 20.07.2006, S. 4.
- Posch, Johannes: F1 2011. Wenn der Berg nicht zum Propheten kommt ..., in: Gamers.at. Das Österreichische PC-Spielemagazin, 36/2011, S. 40-41.
- Posch, Johannes/Schachinger, Silvia/Scherz, Florian: Simulation-Evolution: Teil 1, in: Gamers.at. Das Österreichische PC-Spielemagazin, 20/2009, S. 20-25.
- Prazak, Robert: Staat versus Web, in: Wirtschaftsblatt, 25.03.2010, S. 13.
- Pumhösel, Alois: Die Welt will Erdbeermilch. Facebook-Spiel „Farmville“: Die nächste Pandemie, in: Der Standard vom 28./29. November 2009, S. 24.
- Quilitzsch, Frank: Die Missionare im Netz, in: Thüringer Landeszeitung vom 13. Oktober 2007, (o.S.).
- Quittner, Josh: Web Boom 2.0, in: Time, 25.12.2006/01.01.2007, S. 45.
- Rickens, Christian: Internet: Überleben am Abgrund, in: Manager Magazin, 2/2001. S. 146-152.
- Rosenbach, Marcel/Schmundt, Hilmar: Freie Radikale, in: Der Spiegel, 33/2011, S. 34-38.
- Rosenfelder, Andreas: Spieler, zur Sonne, zur Freiheit, in: c´ t medien. Spielkonsolen, 1/2009, S. 6-10.

- Sailer, Michael: Showdown auf der Themse. 30 Jahre Punk, in: Musikexpress, September 2007, S. 40-45.
- Schachinger, Silvia/Scherz, Florian: Simulation-Evolution: Teil 2, in: Gamers.at. Das Österreichische PC-Spielemagazin, 21/2009, S. 26-31.
- Scherz, Florian: Highlights 2011, in: Gamers.at. Das österreichische PC-Spielemagazin, 39/2011, S. 12-19.
- Scherz, Florian: Kinect for Windows. Selbst entwickeln mit Kinect, in: Gamers.at. Das Österreichische PC-Spielemagazin, 36/2011, S. 12-15.
- Scherz, Florian: Rollenspiel-Evolution. Der Aufstieg und die goldene Ära, in: Gamers.at. Das österreichische PC-Spielemagazin, 31/2010/2011, S. 22-25.
- Scherz, Florian: Rollenspiele-Evolution. Teil 4: Die Wiederauferstehung, in: Gamers.at. Das österreichische PC-Spielemagazin, 34/2011, S. 10-15.
- Schindwein, Simone/Stampf, Olaf: Die Eroberung des Himmels, in: Der Spiegel, 39/2007, S. 178-195.
- Schmundt, Hilmar: Im Tiefenrausch, in: Der Spiegel, 11/2010, S. 117.
- Schmundt, Hilmer: Vater der Zettelsuchmaschine, in: Der Spiegel, 26/2008, S. 140.
- Schmundt, Hilmar/Wagner, Wieland: Chinesische Mauer 2.0, in: Der Spiegel, 18/2008, S. 184-186.
- Schneeweiss, Hans: Wikis starker Mann, in: Wiener, 321/2008, S. 14-16.
- Schönlein, Christian: Die Geburt des Rollenspiels, in: Die ganze Welt der Rollenspiele, PC Games Special Sonderheft, 2/2008. S. 10-37.
- Schultze, Tomasso: Pioniere der Revolution, in: Musikexpress, Oktober 2011, S. 39-41.
- Seipel, Peter: Ohne Automaten läuft in der Industrie nichts mehr, in: Medianet, 23.05.2008, S. 34-35.
- Semlinger, Matthias: Unter die Haube geschaut. Die Technik von Second Life, in: Schritt für Schritt durch die Welt von Second Life, GameStar Sonderheft, 05/2007. S. 68-75.
- Sempelmann, Peter: Angeschubst, in: Trend. Das Österreichische Wirtschaftsmagazin. 10/2007, S. 248-255.
- Sempelmann, Peter: Goldrausch im Paralleluniversum, in: Trend. Das Österreichische Wirtschaftsmagazin, 4/2007, S. 153-156.
- Staudegger, Elisabeth: Fakten zu ACTA, in: JUSit, IT-Recht, 3/2012, S. 90-94.
- Stegemann, Bernd: Nach der Postdramatik, in: Theater heute, 10/2008, S. 14-21.
- Stieler, Wolfgang: Der entfesselte Computer, in: Technology Review, 3/2011, S. 64-67.
- Stieler, Wolfgang: Die geborenen Spieler, in: Technology Review, 4/2009, S. 42-45.
- Stock-Homburg, Ruth: Immer unter Strom. Intelligentes Personalmanagement wird künftig die Grenzen des Zumutbaren neu definieren, in: hoch3. Die Zeitung der Technischen Universität Darmstadt, 1/2009, S. 9.
- Stöcker, Christian: „Wir betreten eine neue Welt“. Interview mit Tim O'Reilly, in: Spiegel Special, 3/2007, S. 28-29.
- Trautmüller, Lucy: Die Woche der Informatik, in: OCG Journal, 4/2007, S. 4-17.
- Tomek, Sylvia: Augenblick der Wahrheit, in: Medianet, 31.08.2012, S. 4-5.

- Vlasich, Christian: Der Kunde wird Teil der Produktes, in: Medianet, 20.07.2006, S. 5.
- Wager, Benedikt: World of Warcraft. Azeroth für Anfänger, in: Gamers.at. Das österreichische PC-Spielmagazin, 21/2009, S. 16-25.
- Weber, Sebastian: Offene Spielwelten gegen abschnittsweises Abenteuer, in: PC Games Special Sonderheft. Die ganze Welt der Rollenspiele, 02/2008, S. 40.
- Weinrich, Jan: Reales Geld und Publicity aus den virtuellen Welten, in: Medianet, 21.02.2007, S. 2.
- Wipperfürth, Heike: „Kunden sind die besten Erfinder“. Interview mit Eric von Hippel, in: Profil. Das unabhängige Nachrichtenmagazin Österreichs, 8/2009, S. 62-64.
- o.V.: „Wir glauben daran, dass Open Source mittlerweile der bessere Weg ist Software zu entwickeln.“, in: t3n, 14/2008, S. 38.
- Wolf, Martin: Seeds of its own destruction, in: Financial Times Europe vom 9. März 2009, S. 7.
- Yang, Xifan: Weibo, in: Wired, 2/2012, S. S. 70-76.
- Ziesmann, Michael: Networking und Kontaktpflege im Zeitalter von Web 2.0, in: Medianet, 04.10.2007, S. 2.

Internetquellen (inkl. online verfügbare Papers, Proceedings und Studien)

1001 Spiele.de, URL: <http://avatar-games.1001spiele.de/> [Stand: 15.04.2012].

30 Years of RFCs (07.04.1999), Online unter URL: <ftp://ftp.rfc-editor.org/in-notes/rfc2555.txt> [Stand: 07.10.2012].

o.V.: 50 Greatest Game Design Innovations: 15 Sandbox modes (01.11.2007), Online unter URL: <http://www.edge-online.com/features/50-greatest-game-design-innovations?page=2> [Stand: 23.03.2012].

o.V.: About: What is Wikileaks? (o.E.), Online unter URL: <http://www.wikileaks.org/About.html> [Stand: 09.02.2012].

Académie française: Georges de Porto-Riche (o.E.), Online unter URL: <http://www.academie-francaise.fr/les-immortels/georges-de-porto-riche?fauteuil=6&election=24-05-1923> [Stand: 19.10.2012].

Accountleichenbewegung, URL: <http://www.accountleichenbewegung.de/> [Stand: 18.06.2012].

o.V.: ACTA in Österreich so gut wie fix. Staatssekretär für Aussetzen von ACTA-Ratifizierungsprozess (14.02.2012), Online unter URL: http://www.wienerzeitung.at/themen_channel/wz_digital/digital_life/435583_ACTA-in-Oesterreich-so-gut-wie-fix.html [Stand: 23.04. 2012].

o.V.: Acta-Abkommen. Tausende protestieren für Netzfreiheit (25.02.2012), Online unter URL: <http://www.spiegel.de/netzwelt/netzpolitik/0,1518,817554,00.html> [Stand: 23.04.2012].

o.V.: ACTA-Protest in Österreich: Österreich setzt ACTA-Entscheidung aus (22.02.2012), Online unter URL: <http://derstandard.at/1329870018080/EuGH-prueft-Oesterreich-setzt-ACTA-Entscheidung-aus> [Stand: 23.04.2012].

Active Worlds, URL: <http://www.activeworlds.com/> [Stand: 21.02.2012].

Adam Seifer, URL: <http://www.adamseifer.com/> [Stand: 22.03.2009].

o.V.: Adidas - Wie bringt man eine reale Marke in eine Virtuelle Welt? (20.09.2006), Online unter URL: http://notizen.typepad.com/aus_der_provinz/2006/09/adidas_wie_brin.html [Stand: 16.02.2012]

o.V.: Aktie auf Allzeittief gefallen (27.07.2012), Online unter URL: <http://news.orf.at/stories/2132854/2132878/> [Stand: 08.09.2012].

Allen, Christopher: Tracing the Evolution of Social Software (13.10.2004), Online unter URL: http://www.lifewithalacrity.com/2004/10/tracing_the_evo.html [Stand: 13.03.2008].

Alpine Meadow: <http://maps.secondlife.com/secondlife/Alpine%20Meadow/139/221/40> [Stand: 26.06.2012].

Amann, Rolf/Martens, Dirk: Synthetische Welten: Ein neues Phänomen im Web 2.0. Ergebnisse einer explorativen Grundlagenstudie am Beispiel von „Second Life“ (2008), Online unter URL: http://www.media-perspektiven.de/1658.html?&tx_mppublications_pi1%5bshowUid%5d=1134&cHash=3649fb11e7 [Stand: 16.02.2012].

Ambient Assisted Living Joint Programme, URL: <http://www.aal-europe.eu/> [Stand: 04.10.2012].

Anderson, Chris: The Long Tail (10.2004), Online unter URL: <http://www.wired.com/wired/archive/12.10/tail.html> [Stand: 31.03.2008].

Anderson, Chris/Wolff, Michael: The Web Is Dead. Long Live the Internet (17.08.2010), Online unter URL: http://www.wired.com/magazine/2010/08/ff_webrip/all/1 [Stand: 09.02.2012].

o.V.: Anshe Chung Interview Incident (o.E.), Online unter URL: http://www.youtube.com/verify_age?next_url=/watch%3Fv%3DRedLyae4b2s [Stand: 19.10.2012].

Anshe Chung Studios: Anshex, Virtual Goods Exchange (o.E.), Online unter URL: <http://www.anshex.com/index.php> [Stand: 16.02.2012].

AppData (o.E.), Online unter URL: <http://www.appdata.com/apps/facebook/102452128776-farmville> [Stand: 01.03. 2012].

o.V. ARD-Bericht: Kinderpornographie in "Second Life" (08.05.2007), Online unter URL: http://www.computerwoche.de/produkte_technik/592329/ [Stand: 22.03.2012].

Arnold, Judith: Städtische Öffentlichkeit im Internet (25.01.2002), Online unter URL: http://www.medienheft.ch/dossier/bibliothek/d17_ArnoldJudith.html [Stand: 16.02.2012].

Ars Electronica: Ars Electronica 1990 Program Overview: Cyberspace - Virtuelle Visionen (o.E.), Online unter URL: http://90.146.8.18/de/archives/festival_archive/festival_documentations/festival_docu_1990.asp [Stand: 01.02.2012].

o.V.: Assange: WikiLeaks will eine Mio. Dokumente veröffentlichen (20.12.2012), Online unter URL: <http://www.orf.at/stories/2157547/> [Stand: 22.12.2012].

o.V.: Atari 2600 - ET the Video Game (05.07.2006), Online unter URL: <http://www.youtube.com/watch?v=VakiwDmJ-II> [Stand: 13.02.2012].

Au, Wagner James: Linden Lab Reports Second Life Has 1 Million+ Monthly Users (After Changing Their Definition of SL User) (16.08.2011), Online unter URL: <http://nwn.blogs.com/nwn/2011/08/second-life-has-million-plus-users.html> [Stand: 16.08.2012].

Au, Wagner James: Trademarking Utopia (18.09.2006), Online unter URL: http://nwn.blogs.com/nwn/2006/09/trademarking_ut.html [Stand: 26.06.2012].

Austrian Internet Monitor, URL: <http://www.integral.co.at/de/aim/> [Stand: 07.10.2012].

o.V.: Avatar (o.E.), Online unter URL: <http://www.film-zeit.de/Film/20944/AVATAR/Kritik/> [Stand: 16.04. 2012].

Avatar: Legends of the Arena: <http://www.nick.com/avatarlegends/> [Stand: 15.04.2012].

o.V.: Avatar: Legends of the Arena: Multiplayer-Online-Spiel ab September (25.08.2008), Online unter URL: http://www.gamezone.de/news_detail.asp?nid=65437 [Stand: 15.04.2012].

AvatarSpirit.Net, URL: <http://avatarspirit.net/> [Stand: 09.10.2012].

Babenco, Puuchan: Kinderpornographie in Second Life - Lasst uns gemeinsam an einer guten Sache arbeiten mit dem Motto: Our World. Our Responsibility (08.05.2007), Online unter URL: <http://www.second-life-info.de/sl/304/> [Stand: 22.03.2012].

Bachmann, Plinio: Gefangen im Cyberreich. Botho Strauß' „Das blinde Geschehen“ (o.E.), Online unter URL: <http://www.kultiversum.de/Schauspiel-Theaterheute/Die-neuen-Stuecke-der-Spielzeit-Botho-Strauss-Das-blinde-Geschehen.html> [Stand: 03.02.2011].

Baker, Suzanne C./Wentz, Ryan K./Woods, Madison M.: Technology and Teaching. Using Virtual Worlds in Education: Second Life as an Educational Tool, in: Teaching of Psychology, 36/2009, S. 59-64, Online unter URL: <http://edtc6325teamone2ndlifepbworks.com/f/VitruaWorldsSL+.pdf> [Stand: 26.03.2012].

- Bamman, David/O'Connor, Brendan/Smith, Noah A.: Censorship and deletion practices in Chinese social media, in: *First Monday*, Vol. 17, No. 3, 5. March 2012, Online unter URL: <http://www.uic.edu/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/viewArticle/3943/3169> [Stand: 09.02.2012].
- Barger, Jorn: Robot Wisdom WebLog for December 1997 (29.12.1997), Online unter URL: <http://www.robotwisdom.com/log1997m12.html> [Stand: 18. März 2008].
- Barlow, John Perry: A Cyberspace Independence Declaration (09.02.1996), Online unter URL: http://w2.eff.org/Censorship/Internet_censorship_bills/barlow_0296.declaration [Stand: 08.10.2012].
- Barlow, John Perry: Unabhängigkeitserklärung des Cyberspace (29.02.1996), Online unter URL: <http://www.heise.de/tp/artikel/1/1028/1.html> [Stand: 08.02.2012].
- Barnes, Stuart/Mattsson, Jan: Brand Value in Virtual Worlds: An Axiological Approach, in: *Journal of Electronic Commerce Research*, Vol 9, No. 3, 2008, Online unter URL: <http://www.csulb.edu/web/journals/jecr/issues/20083/paper2.pdf> [Stand: 16.02.2012].
- Beats Biblionetz – Begriffe, URL: <http://beat.doebe.li/bibliothek/w01734.html> [Stand: 16. März 2008].
- o.V.: BEKO als Trendscout im Second Life (23.03.2011), Online unter URL: <http://bekoholding.wordpress.com/2011/03/23/trendscout-second-life/> [Stand: 17.02.2012].
- Bell, Mark W.: Toward a Definition of "Virtual Worlds", in: *Journal of Virtual Worlds Research*, Vol. 1, No. 1, "Virtual Worlds Research: Past, Present & Future", July 2008, Online unter URL: <http://journals.tdl.org/jvwr/article/download/283/237> [Stand: 21.03.2012].
- Bell, Martin: Ladenschluss in Second Life. Enttäuschung bei Markenartiklern (17.05.2010), Online unter URL: <http://www.sueddeutsche.de/wirtschaft/enttaeuschung-bei-markenartiklern-ladenschluss-in-second-life-1.850292> [Stand: 16.02.2012].
- Bell, Melissa: SOPA: The chart that may have Internet firms worried (16.11.2011), Online unter URL: http://www.washingtonpost.com/blogs/blogpost/post/sopa-the-chart-that-may-have-internet-firms-worried/2011/11/16/gIQAQfGQSN_blog.html [Stand: 23.04.2012].
- Bendel, Oliver: QR-Code (o.E.), Online unter URL: <http://wirtschaftslexikon.gabler.de/Archiv/435569394/qr-code-v1.html> [Stand: 05.11.2012].
- Bender, Niklas: Ein Autor der zweiten Reihe, aber dort steht er ganz vorn (29.08.2012), Online unter URL: <http://www.faz.net/frankfurter-allgemeine-zeitung/feuilleton/theophile-gautier-die-jeunes-france-spoettische-geschichten-ein-autor-der-zweiten-reihe-aber-dort-steht-er-ganz-vorn-11127560.html> [Stand: 16.04.2012].
- Berchem, Andreas: Google kauft YouTube (13.11.2006), Online unter URL: <http://www.zeit.de/online/2006/41/google-tube> [Stand: 11.04.2012].
- Berkenheger, Susanne: SL-Petition: Stoppt die visuelle Unterdrückung von Accountleichen! (15.08.2007), Online unter URL: <http://www.berkenheger.netzliteratur.net/sl/unterschreiben.php> [Stand: 18.06.2012].
- Berkenheger, Susanne: Accountleichenvermittlung Muji Zapedzki (o.E.), Online unter URL: <http://www.berkenheger.netzliteratur.net/sl/adoption.html> [Stand: 18. 06. 2012].
- Berndt, Jon Christoph: Human B@anding, 77 Must Do's (13.01.2011), Online unter URL: http://www.human-branding.de/fileadmin/user_upload/PDF_human_branding/Mehrwert/110113_77_Human_Branding_Must_Do_s.pdf [Stand: 28.06.2012].
- Berndt, Jon Christoph: Human Branding - Die stärkste Marke sind Sie selbst (o.E.), Online unter: <http://www.human-branding.de/> [Stand: 28.06.2012].
- Bibliothek Homo Ludens, URL: <http://www.homo-ludens.de/> [Stand: 12.10.2012].

Birindelli, Lorenzo/Brynin, Malcolm/Coppin, Laura u.a.: The transformation of work? A quantitative evaluation of the shape of employment in Europe, First report from WP9 (2007), Online unter URL: http://www.worksproject.be/documents/D9_1Descriptiveanalyses_updatedversion_000.pdf [Stand: 05.03.2009].

Bitkom - Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e.V., Pressemitteilung: Der typische Internetjunker ist jung und männlich (19.06.2011), Online unter URL: http://www.bitkom.org/files/documents/bitkom_presseinfo_dauer_internetnutzung_19_06_2011.pdf [Stand: 10.02.2012].

o.V.: Black & White Early Gameplay Presentation (20.12.2007), Online unter URL: <http://www.youtube.com/watch?v=HMdOyUp5Rvk&feature=related> [Stand: 16.03.2012].

Bleicher, Joan Kristin: „We love to entertain you“. Beobachtungen zur aktuellen Entwicklung von Fernsehformate, Hamburger Hefte zur Medienkultur, 8/2006, Online unter URL: http://www.slm.uni-hamburg.de/imk/HamburgerHefte/HH08_EntertainYou.pdf [Stand: 03.07.2012].

Bloom, Ron: Becoming #1 (15.11.2006), Online unter URL: <http://www.ronbloom.com/?p=12> [Stand: 09.10.2012].

Bouchand, Dennis: Second Life invades mobile devices (03.06.2008), Online unter URL: <http://www.901am.com/2008/second-life-invades-mobile-devices.html> [Stand: 02.03.2012].

Box Office Mojo, URL: <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=avatar.htm> [Stand: 16.04.2012].

Boyd, Danah: The Significance of "Social Software" (08.05.2005), Online unter URL: http://www.zephoria.org/thoughts/archives/2005/05/08/the_significance_of_social_software.html [Stand: 07.10.2012].

Breslin, Steve: The History and Theory of Sandbox Gameplay (16.07.2009), Online unter URL: http://www.gamasutra.com/view/feature/4081/the_history_and_theory_of_sandbox_.php [Stand: 14.03.2012].

Bruckman, Amy: Identity Workshop: Emergent Social and Psychological Phenomena in Text-Based Virtual Reality (04.1992), Online unter URL: <http://www.cc.gatech.edu/~asb/papers/old-papers.html#IW> [Stand: 15.03.2012].

Bundesministerium der Justiz: § 184 Verbreitung pornographischer Schriften (o.E.), Online unter URL: http://www.gesetze-im-internet.de/stgb/___184.html [Stand: 22.05.2012].

Bundesministerium der Justiz: Telemediengesetz (TMG), Ausfertigung: 26.02.2007, Online unter URL: <http://www.gesetze-im-internet.de/tmg/BJNR017910007.html#BJNR017910007BJNG000300000> [Stand: 22.03.2012].

Burgtheater: Premieren 2010/11 (o.E.), Online unter URL: <http://www.burgtheater.at/Content.Node2/home/spielplan/premieren/Das-blinde-Geschehen.at.php> [Stand: 03.02.2012].

Bush, Vannevar: As We May Think (08.1995), Online unter URL: <http://www.ps.uni-sb.de/~duchier/pub/vbush/vbush-all.shtml> [Stand: 04.01.2008].

Butler, Judith: Performative Acts and Gender Constitution: An Essay in Phenomenology and Feminist Theory, in: Theatre Journal, No. 4/1988, S. 519-531. Online unter URL: <http://links.jstor.org/sici?sici=0192-2882%28198812%2940%3A4%3C519%3APAAGCA%3E2.0.CO%3B2-C> [Stand: 20.04.2012].

Buzinkay, Mark/Tan, Jin: eGaming in Bibliotheken 2008. Einführender Ratgeber. Donau-Universität Krems, Online unter URL: <http://de.scribd.com/doc/16103466/eGaming-in-Bibliotheken> [Stand: 07.02.2012].

Casamassina, Matt: GDC 2005: Iwata Keynote Transcript (10.03.2005), Online unter URL: <http://cube.ign.com/articles/595/595089p1.html> [Stand: 30.03.2012].

o.V.: Center for Computer Games Research (o.E.), Online unter URL: <http://game.itu.dk/index.php/about> [Stand: 21.02.2012].

Cern: Tim Berners-Lee's original World Wide Web browser (2008), Online unter URL: <http://info.cern.ch/NextBrowser.html> [Stand: 22.03.2008].

Chris Anderson's Blog, URL: <http://www.longtail.com/> [Stand: 31.03.2008].

Clements, Ryan: Journey Review. We walk until this path is done, in wind and sand and setting sun (01.03.2012), Online unter URL: <http://ps3.ign.com/articles/121/1219641p1.html> [Stand: 02.04.2012].

Cleveland Free-Net, URL: <http://www.atarimax.com/freenet/> [Stand: 16.02.2012].

o.V.: Cleveland Free-Net (o.E.), Online unter URL: http://www.atarimax.com/freenet/common/html/about_freenet.php [Stand: 16.02.2012].

Collins, Christopher/Oh, Christina: Yankee Group Says Hype of Second Life Far Outweighs Its Ability to Impact Mainstream Interactivit (16.10.2007), Online unter URL: <http://www.yankeegroup.com/pressReleaseDetail.do?actionType=getDetailPressRelease&ID=1031> [Stand: 29.10.2008].

Colonia Nova, URL: <http://maps.secondlife.com/secondlife/Colonia%20Nova/64/202/43> [Stand: 26.06.2012].

Confederation Of Democratic Simulators, A real Community in a Virtual World (2011), URL: <http://portal.slcds.info> [Stand: 26.06.2012].

Cook, Daniel: Nintendogs: The case of the non-game that barked like a game (11.06.2005), Online unter URL: <http://www.lostgarden.com/search?q=NINTENDOGS-CASE-OF-NON-GAME> [Stand: 30.03.2012].

Cybercrime-Konvention des Europarates: Übereinkommen über Computerkriminalität (23.11.2001), Online unter URL: <http://conventions.coe.int/treaty/ger/treaties/html/185.htm> [Stand: 22.03.2012].

o.V. Daddel-Training: McDonald's bildet Mitarbeiter mit Nintendo DS aus (23.03.2010), Online unter URL: <http://www.techfieber.de/2010/03/23/daddel-training-mcdonalds-bildet-mitarbeiter-mit-nintendo-ds-aus/> [Stand: 01.03.2012].

o.V. Das Lügenfernsehen (07.07.2011), Online unter URL: <http://daserste.ndr.de/panorama/archiv/2011/luegenfernsehen127.html> [Stand: 03.07.2012].

Der Standard, URL: <http://derstandarddigital.at/r1192182008957/Abo-Angebote> [Stand: 07.10.2012].

Derichsweiler, Simone: Marke Mensch (09.2009), Online unter URL: <http://www.karrieremagazin.net/lese-tipps/marke-mensch.html> [Stand: 28.06.2012].

o.V.: Deutsche Post verlässt Second-Life (18.02.2008), Online unter URL: http://www.onlinepc.ch/index.cfm?page=104029&artikel_id=15998 [Stand: 11.10.2012].

Deutsches Second Life LSL, Stichwort: Simulator (10.07.2008), Online unter URL: <http://wiki.slinfo.de/wakka.php?wakka=HomePage/FunctionCategories/Simulator> [Stand: 16.02.2012].

Die Presse, URL: <https://diepresse.com/abo/aboangebote/639872/index> [Stand: 07.10.2012].

Digital Death, URL: <http://homepages.gold.ac.uk/digitaldeath/> [Stand: 18.06.2012].

o.V.: Digital Sky Technologies kauft weitere Anteile von Facebook (18.12.2009), Online unter URL: <http://www.internetworld.de/Nachrichten/Unternehmen/Digital-Sky-Technologies-kauff-weitere-Anteile-von-Facebook> [Stand: 11.04.2012].

o.V.: Digitale Gesellschaft (o.E.), Online unter URL: <http://www.piratenpartei.de/politik/wissensgesellschaft/digitale-gesellschaft/> [Stand: 08.10.2012].

Donath, Andreas: Deutsche Post verschickt Karten vom Second Life ins 1st Life (04.05.2007), Online unter URL: <http://www.golem.de/0705/52069.html> [Stand: 16.02.2012].

Donath, Andreas: Yahoo übernimmt del.icio.us (12.12.2005), Online unter URL: <http://www.golem.de/0512/42127.html> [Stand: 11.04.2012].

Drexler, K. Eric: Hypertext Publishing and the Evolution of Knowledge (1987), Online unter URL: <http://www.e-drexler.com/d/06/00/Hypertext/HPEK1.html> [Stand: 14.03.2008].

o.V.: Drogerie als Sportshop: Online-Märkte gehen in die Breite (17.03.2009), Online unter URL: <http://www.hamburg-media.net/service-news-einzelansicht/back/350/page/1/rubrik/49/jahr/2009/monat/03/hash/17b9c2970984144cad37859ae0d9647b/news/xuid1926-drogerie-als-sportshop-online-maerkte-gehen-in-die-breite/> [Stand: 23.03.2009].

Drummond, David: An Update on China. The Official Google Blog (09.07. 2010), Online unter URL: <http://googleblog.blogspot.com/2010/06/update-on-china.html> [Stand: 08.02.2012].

Dschungelcamp „Ich bin ein Star - Holt mich hier raus“, URL: <http://www.dschungel-camp.com/> [Stand: 03.07.2012].

Dubner, Stephen J.: Philip Rosedale Answers Your Second Life Questions (13.12.2007), Online unter URL: <http://freakonomics.blogs.nytimes.com/2007/12/13/philip-rosedale-answers-your-second-life-questions/> [Stand: 08.09.2008].

Duden online: Google (o.E.), Online unter URL: <http://www.duden.de/suchen/dudenonline/google> [Stand: 12.02.2012].

Duden online: Johannes (o.E.), Online unter URL: <http://www.duden.de/suchen/dudenonline/johannes> [Stand: 11.07.2012].

Duden online: Johannes - Penis (o.E.), Online unter URL: http://www.duden.de/rechtschreibung/Johannes_Penis [Stand: 11.07.2012].

Dwell on it: Second Life Statistical Charts (o.E.), Online unter URL: <http://dwellonit.taterunino.net/sl-statistical-charts/> [Stand: 18.06.2012].

Dwell on it: Second Life Statistical Charts (o.E.), Online unter URL: <http://dwellonit.taterunino.net/sl-statistical-charts/> [Stand: 09.10.2012].

Eckl-Dorna, Wilfried: "Das Rückgrat von Obamas Erfolg war eine E-Mail-Beziehung" (01.05.2009), Online unter URL: <http://www.wiwo.de/politik/ausland/online-wahlkampf-das-rueckgrat-von-obamas-erfolg-war-eine-e-mail-beziehung/5538106.html> [Stand: 24.04.2012].

Edelwiser, Online unter URL: <http://www.edelwiser.com> [Stand: 09.02.2009].

Ehrke, Michael: New Economy. Fünf Dimensionen eines Begriffs (o.E.), Online unter URL: <http://library.fes.de/fulltext/id/00922.html> [Stand: 06.03.2008].

E-Learning 3D - Universität Bielefeld (o.E.), Online unter URL: <http://www.e-learning3d.de/> [Stand: 26.03.2012].

o.V. Electroplankton (2006), Online unter URL: http://www.amazon.de/product-reviews/B000FCKTPE/ref=dp_top_cm_cr_acr_txt?ie=UTF8&showViewpoints=1 [Stand: 30.03.2012].

o.V. <http://www.nintendo.com/games/detail/db2f8da6-2e1b-48cb-b142-a90899e8a1a8> [Stand: 30.03.2012].

Entropia Universe, URL: <http://www.entropiauniverse.com/> [Stand: 06.02.2012].

o.V.: Erfahren Sie mehr über die Java-Technologie (o.E.), Online unter URL: <http://java.com/de/about/> [Stand: 07.10.2012].

Ertel, Manfred/Evers, Marco/Folath, Erich, u.a.: Der etwas andere Krieg (13.12.2010), Online unter URL: <http://www.spiegel.de/spiegel/print/d-75638332.html> [Stand: 30.10.2012].

o.V.: E.T. Atari (18.04.2007), Online unter URL: <http://www.youtube.com/watch?v=R2o3mlg5AxQ> [Stand: 13.02.2012].

o.V.: E.T. ATARI Video Game IRATE Gamer Review Part 2 (04.08.2008), Online unter URL: <http://www.youtube.com/watch?v=yJraw-GYI3l&feature=fvst> [Stand: 13.02.2012].

EUROPA - Visual mock-up from ESA study (22.03.2010), Online unter URL: http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=ITUSDHLIBNs# [Stand: 15.02.2012].

Europe vs. Facebook, URL: <http://www.europe-v-facebook.org/DE/de.html> [Stand: 08.10.2012].

o.V.: Facebook hat eine Milliarde Nutzer (04.10.2012), Online unter URL: <http://diepresse.com/home/techscience/internet/1297509/Facebook-hat-eine-Milliarde-Nutzer> [Stand: 09.10.2012].

o.V.: Facebook schluckt potentiellen Rivalen für eine Milliarde Dollar (10.04.2012), Online unter URL: <http://www.spiegel.de/wirtschaft/unternehmen/facebook-kauft-mit-foto-app-instagram-einen-moeglichen-rivalen-a-826468.html> [Stand: 11.04.2012].

Fake, Caterina: Yahoo actually does acquire Flickr (20.03.2005), Online unter URL: <http://blog.flickr.net/en/2005/03/20/yahoo-actually-does-acquire-flickr/> [11.04.2012].

o.V.: FIFA 12: Video von den Motion-Capture-Aufnahmen (09.08.2011), Online unter URL: http://www.gamezone.de/news_detail.asp?nid=101043, [Stand: 05.03.2012].

Fittkau & Maaß: Second Life: Die aktiven Nutzer. Informationen zur Umfrage (2007), Online unter URL: <http://www.fittkaumaass.de/services/w3breports/secondlife> [Stand: 16.02.2012].

o.V.: Flower™ - Developer Diary (02.02.2009), Online unter URL: http://www.youtube.com/watch?v=-FPfRHaXl7E&feature=list_related&playnext=1&list=SP3230803FD42876E0 [Stand: 30.03.2012].

Frank, Matthias: 10 Gründe gegen Second Life. Warum sich Unternehmen nicht in der virtuellen Welt engagieren (07.03.2007), Online unter URL: <http://www.social-media-magazin.de/index.php/archiv/67-10-gruende-gegen-second-life.html> [Stand: 16.02.2012].

Frasca, Gonzalo: Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative (1999), Online unter URL: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> [Stand: 02.03.2012].

Fraunhofer-Institut für Fabrikbetrieb und –automatisierung, URL: <http://www.vdte.de> [Stand: 07.10.2009].

Freitas, Sara de: Learning in Immersive worlds. A review of game-based learning, 2006, Online unter URL: http://www.jisc.ac.uk/media/documents/programmes/elearninginnovation/gamingreport_v3.pdf [Stand: 27.03.2012].

Freitas, Sara de: Serious Virtual Worlds. A scoping study (03.11.2008), Online unter URL: <http://www.jisc.ac.uk/publications/reports/2008/seriousvirtualworldsreport.aspx> [Stand: 26.03.2012].

Frey, Fritz: Tummelplatz für Kinderpornografie (08.05.2007), Online unter URL: <http://www.swr.de/report/-/id=233454/nid=233454/did=2060062/1h0wega/> [Stand: 22.03.2012].

Fulton, Scott M.: How Many Users Does Second Life Really Have? (07.05.2007), Online unter URL: <http://betanews.com/2007/05/07/how-many-users-does-second-life-really-have/> [Stand: 18.06.2012].

o.V.: "Game Based Learning - Wie lernt man in Second Life und anderen virtuellen Welten?" Interview mit Matthias Rückel, in: Online Tutoring Journal. Das Magazin für Teletutoren und teletutoriell betreutes Lernen, 3/2008, Online unter URL: <http://www.online-tutoring-journal.de/ausgabejuli08/interview1.htm> [Stand: 28.03.2012].

Gamerankingscom, URL: <http://www.gamerankings.com/> [Stand: 29.02.2012].

Game Research Laboratory in University of Tampere, URL: <http://gamelab.uta.fi/wordpress/> [Stand: 12.02. 2012].

Gamers Free Play, URL: <http://free2play.gamers.at/> [16.03.2012].

o.V.: Gamestar: PC-Spieldatenbank (o.E.), Online unter URL: <http://www.gamestar.de/spiele/action/genre-265.html> [Stand: 01.03.2012].

Garrett, Jesse James: Ajax: A New Approach to Web Applications (18.02.2005), Online unter URL: <http://www.adaptivepath.com/ideas/ajax-new-approach-web-applications> [Stand: 08.10.2012].

Garrys Mod: <http://garrysmo.com/> [Stand: 23.03.2012].

Gee, James Paul: Why Game Studies Now? Video Games: A New Art Form, in: Games and Culture, Vol. 1, No. 1, 2006, S. 58-61, Online unter URL: <http://free.ebooks6.com/Why-Game-Studies-Now-Video-Games-A-New-Art-Form-download-w6958.pdf> [02.12.2012].

Gelissen, Jean H.A./Sivan, Yesha Y.: The Metaverse¹ Case: Historical Review of Making one Virtual Worlds Standard (MPEG-V). In: Journal of Virtual Worlds Research. Vol. 4, No. 3, Dezember 2011, (o.S.), Online unter URL: <http://jvwresearch.org/index.php/past-issues/43-mpeg-v-and-other-standards> [Stand: 21.03.2012].

Ghezzo, Michael: Keine Angst vor Web 2.0 (2009), Online unter URL: http://www.confare.at/6721_DE-Veroeffentlichungen_%28%21%21%21_Autom._im_Netz%21%29-Keine_Angst_vor_Web_2.o_a3_boom_Nov_09.pdf [Stand: 08.10.2012].

o.V.: Goldman Sachs und Russen steigen bei Facebook ein (03.01.2011), Online unter URL: http://www.nzz.ch/nachrichten/wirtschaft/aktuell/goldmann_sachs_und_russen_steigen_bei_facebook_ein_1.8973557.html [Stand: 11.04.2012].

Gonzalo Frasca: Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative (1999), Online unter URL: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> [Stand: 02.03.2012].

Great Place to Work: "Österreichs Beste Arbeitgeber 2011", URL: <http://www.greatplacetowork.at/beste-arbeitgeber/oesterreichs-beste-arbeitgeber/849-2011> [Stand: 20.11.2012].

Great Place to Work: "Österreichs Beste Arbeitgeber 2012", URL: <http://www.greatplacetowork.at/beste-arbeitgeber/oesterreichs-beste-arbeitgeber> [Stand: 23.11.2012].

Gynoid, Maddy: 28 Mio. Second Life Accounts (17.02.2012), Online unter URL: <http://echtvirtuell.blogspot.com/2012/02/28-mio-second-life-accounts.html> [Stand: 17.02.2012].

o.V.: Habbo (21.09.2010), Online unter URL: <http://www.habbo.de/articles/1466-wichtige-mitteilung> [Stand: 07.02.2012].

Hansen, Lauren: What happened to Second Life? (20.11.2009), Online unter URL: http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/magazine/8367957.stm [Stand: 17.02.2012].

Harrison, Denise: K.12 Groups Stranded in Second Life. Teen Grid Shutdown (30.08.2010), Online unter URL: <http://thejournal.com/articles/2010/08/30/k-12-groups-stranded-in-second-life-teen-grid-shutdown.aspx> [Stand: 19.03.2012].

Harrison, Denise: The End of the Virtual World (01.09.2010), Online unter URL: <http://thejournal.com/articles/2010/09/01/the-end-of-the-virtual-world.aspx> [Stand: 19.03.2012].

Hartmann, Frank: Von Karteikarten zum vernetzten Hypertext-System. Paul Otlet, Architekt des Weltwissens - Aus der Frühgeschichte der Informationsgesellschaft (29.10.2006), Online unter URL: <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/23/23793/1.html> [Stand: 24. Februar 2009].

Hayes, Gary: 2008 Metaverse Tour Video - The Social Virtual World's A Stage (06.02.2012), Online unter URL: <http://www.personalizemedia.com/2008-metaverse-tour-video-the-social-virtual-worlds-a-stage/> [Stand: 06.02.2012].

Heavy Rain, URL: <http://www.heavyrainps3.com> [Stand: 01.03.2012].

Herr-der-Elemente.de, URL: <http://www.herr-der-elemente.de/index.php> [Stand: 09.10.2012].

Hof, Robert D.: My Virtual Life (30.04.2006), Online unter URL: http://www.businessweek.com/magazine/content/06_18/b3982001.htm [Stand: 16.02.2012].

Hofer, Marc: Der geplatzte Traum vom zweiten Leben. Bearbeitungsstand (02.04.2007), Online unter URL: <http://www.sueddeutsche.de/digital/probleme-bei-second-life-der-geplatzte-traum-vom-zweiten-leben-1.912099> [Stand: 16.02.2012].

Hofer, Marc: Nichts Neues, nirgends (20.04.2007), Online unter URL: <http://www.sueddeutsche.de/digital/zukunft-der-computerspiele-nichts-neues-nirgends-1.833893> [Stand: 01.03.2012].

Hoffmann, Marek: Second Life drängt ins soziale und mobile Netz (10.06.2010), Online unter URL: <http://www.basichinking.de/blog/2010/06/10/second-life-draengt-ins-soziale-und-mobile-netz/> [Stand: 17.02.2012].

o.V.: How big is Second Life, Online unter URL: <http://secondlife.com/corporate/affiliate/> [Stand: 14.02.2012].

HP Life: Life Community. Empowering entrepreneurs everywhere (vormals: www.get-it-city.net/) (2010), URL: www.becomelife.org [Stand: 01.03.2012].

ICANN, URL: <http://www.icann.org/en/about/welcome> [Stand: 07.10.2012].

IEEE Virtual World Standard Working Group, URL: <http://www.metaversestandards.org> [Stand: 09.10.2012].

IFPI: IFPI digital music report 2012, Online unter URL: http://www.ifpi.org/content/library/DMR2012_key_facts_and_figures.pdf [09.10.2012].

Igler, Nadja: Mehr Herz und Hirn für Videospiele (21.08.2009), Online unter URL: <http://www.fuzo-archiv.at/artikel/1624676v2> [Stand: 01.03.2012].

Igler, Nadja: Realitätsprüfung für "Second Life" (03.07.2007), Online unter URL: <http://www.fuzo-archiv.at/artikel/204425v2> [Stand: 22.03.2012].

Imhof, Kurt: Tyrannei der Intimität?, in: ZOOM Kommunikation & Medien, Nr. 12/13, Mai 1999, Online unter URL: http://www.medienheft.ch/uploads/media/12_13_ZOOM_KM_10_Kurt_Imhof_Tyrannei_der_Intimitaet.pdf [Stand: 20.01.2012].

IMVU, URL: <http://de.imvu.com/> [Stand: 08.09.2012].

Institute of Play, URL: www.instituteofplay.org/ [Stand: 01.03.2012].

Internetworldstats, URL: <http://www.internetworldstats.com/> [Stand: 08.02.2012].

InterNIC, URL: <http://www.internic.net/> [Stand: 07.10.2012].

Jakobs, Hans-Jürgen: Scripted Reality. Fast ein klassisches Drama (16.10.2010), Online unter URL: <http://www.sueddeutsche.de/medien/scripted-reality-fast-ein-klassisches-drama-1.1012620> [Stand: 03.07.2012].

jimmy, URL: <http://www.frag-jimmy.at> [12.02. 2009].

Journal of Virtual World Research, URL: <http://jvwresearch.org/index.php/2011-07-30-02-51-41/overview> [Stand: 21.02.2012].

Jura-Forum: BGH zu Kinderpornographie im Internet (06.02.2005), Online unter URL: <http://www.juraforum.de/forum/archive/t-14232/bgh-zu-kinderpornographie-im-internet> [Stand: 22.03.2012].

Juristischer Informationsdienst: Strafgesetzbuch, § 11, Personen- und Sachbegriffe (o.E.), Online unter URL: <http://dejure.org/gesetze/StGB/11.html> [Stand: 22.03.2012].

Juul, Jesper: A Clash between Game and Narrative (11.2008), Online unter URL: http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html [Stand: 02.03.2012].

Juul, Jesper: Games Telling stories? A brief note on games and narratives, in: GameStudies. The international journal of computer game research, Vol. 1, No. 1. (01.07.2001), Online unter URL: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> [Stand: 02.03.2012].

Juul, Jesper: The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness (11/2003), Online unter URL: <http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/> [Stand: 05.03.2012].

Juul, Jesper: What computer games can and can't do (08/2000), Online unter URL: <http://www.jesperjuul.net/text/wcgacad.html> [Stand: 02.03.2012].

Kammerer, Dietmar: Pleitewelle in „Second Life“. Adidas, Daimler und Co. geben auf (22.08.2008), Online unter URL: <http://www.taz.de/!23339/> [Stand: 16.02.2012].

Kaneva, URL: <http://www.kaneva.com/> [Stand: 09.10.2012].

o.V.: About Kaneva (o.E.), Online unter URL: <http://www.kaneva.com/overview/aboutLanding.aspx> [Stand: 06.02.2012].

o.V.: Kaneva History (o.E.), Online unter URL: <http://www.kaneva.com/overview/vision.aspx> [Stand: 06.02.2012].

Kaul, Christa Tamara: Warum der Mensch glaubt. Das Gehirn, der große Geschichtenerzähler (18.08.2005), Online unter URL: <http://www.heise.de/tp/artikel/20/20746/1.html> [Stand: 07.07.2012].

Keegan, Martin: A classification of MUDs (2003), Online unter URL: http://mk.ucant.org/info/classification_muds.html [Stand: 15.03.2012].

o.V.: Kernkompetenzen von Firmen im Web 2.0 (2010), Online unter URL: <http://www.jlr-webdesign.com/component/content/article/69-kernkompetenzen-von-firmen-im-web-20.html> [30.10.2012].

KickStarter, URL: www.kickstarter.com [Stand: 09.10.2012].

Klotsikas, Eleni: „Casting ist Sozialporno statt Lebenshilfe“. Medien-Professor Bernhard Pörksen über Casting-Wahn (06.10.2010), Online unter URL: <http://meedia.de/fernsehen/casting-ist-sozialporno-statt-lebenshilfe/2010/10/04.html> [Stand: 03.07.2012].

o.V.: Kodak stellt Insolvenzantrag (19.01.2012), Online unter URL: <http://www.faz.net/aktuell/wirtschaft/foto-pionier-kodak-stellt-insolvenzantrag-11613608.html> [Stand: 09.10.2012].

- Kogel, Dennis: Entscheidungen in Spielen (13.01.2012), Online unter URL: http://www.makinggames.de/index.php/magazin/1538_entscheidungen_in_spielen [Stand: 16.03.2012].
- Komjuniti: Erste Kundenzufriedenheitsstudie in Second Life (19.03.2007), Online unter URL: http://www.pressrelations.de/new/standard/result_main.cfm?pfach=1&n_firmanr_=116647&sektor=pm&detail=1&r=271996&sid=&aktion=jour_pm&quelle=0&profisuche=1 [Stand: 16.02.2012] sowie: <http://pressemitteilung.ws/node/106729> [Stand: 16.02.2012].
- Kömpel, Daniel: Kinderpornografie in Second Life – überrascht? (08.05.2007), Online unter URL: <http://thewebsociety.de/2007/05/08/kinderpornografie-in-second-life-uberrascht/> [Stand: 22.03.2012].
- Krempel, Stefan: Soziale Software: Bausteine für eine kritische Netzöffentlichkeit (2005), Online unter URL: <http://www.nexttext.de/Pub/soziale-software/soziale-software1005.pdf> [Stand: 02.04.2008].
- o.V.: Kundgebung gegen Kinderpornografie (o.E.), Online unter URL: <http://www.berlinin3d.com/de/kundgebung-gegen-kinderpornografie.html> [Stand: 22.05.2012].
- Kuri, Jürgen: Microsoft kauft sich bei Social-Networking-Site Facebook ein (25.10.2007), Online unter URL: <http://www.heise.de/newsticker/meldung/Microsoft-kauft-sich-bei-Social-Networking-Site-Facebook-ein-188995.html> [Stand: 11.04.2012].
- Kuri, Jürgen: Yahoo kauft Foto-Plattform Flickr (21.03.2005), Online unter URL: <http://www.heise.de/newsticker/meldung/Yahoo-kauft-Foto-Plattform-Flickr-146299.html> [11.04.2012].
- Larsonis: Let's Play Garrys Mod #001 (04.01.2012), Online unter URL: <http://www.youtube.com/watch?v=D1f1j0yuMBs&feature=related> [Stand: 23.03.2012].
- Laux, Thomas: Maske, Spiel und Identität (27.08.2011), Online unter URL: http://www.nzz.ch/nachrichten/kultur/literatur/maske_spiel_und_identitaet_1.12154018.html [Stand: 16.04.2012].
- Lecinski, Jim: ZMOT. Winning the zero moment of truth. Google Inc., (2011), Online unter URL: <http://www.zeromomentoftruth.com/> [Stand: 08.09.2012].
- Lester, John: Brigadoon (09.01.2005), Online unter URL: http://braintalk.blogs.com/brigadoon/2005/01/about_brigadoon.html [Stand: 27.03.2012].
- o.V.: Let's Play realMYST - Part 1 of 34 (03.07.2009), Online unter URL: <http://www.youtube.com/watch?v=lnEs01M8jBUd> [27.02.2012].
- Levene, Malcolm, URL: <http://www.malcolmlevene.com/> [Stand: 28.06.2012].
- Levene, Malcolm: How to ... build authenticity (14.10.2010), Online unter URL: <http://www.peoplemanagement.co.uk/pm/articles/2010/10/how-to-build-authenticity.htm> [Stand: 28.06.2012].
- Levering, Robert: Was ist eine ausgezeichnete Arbeitsplatzkultur?, URL: <http://www.greatplacetowork.at/unser-ansatz/was-bedeutet-ausgezeichnete-arbeitsplatzkultur> [Stand: 23.11.2012].
- Linden, Jeremy: About the Second Life Destination Guide (07.02.2012), Online unter URL: <http://community.secondlife.com/t5/English-Knowledge-Base/About-the-Second-Life-Destination-Guide/ta-p/700059> [Stand: 30.08.2012].
- Linden, Jeremy: Second Life English Knowledge Base: Accounts overview (07.02.2012), Online unter URL: <http://community.secondlife.com/t5/English-Knowledge-Base/Accounts-overview/ta-p/700019> [Stand: 09.10.2012].
- Linden, Jeremy: Alterseinstufungen (31.07.2012), Online unter URL: <http://community.secondlife.com/t5/Deutsche-Knowledge-Base/Alterseinstufungen/ta-p/700197> [Stand: 21.03.2012].

Linden, Kend: Clarification of Policy Disallowing "Ageplay" (14.11.2007), Online unter URL: <http://community.secondlife.com/t5/Features/Clarification-of-Policy-Disallowing-Ageplay/ba-p/599068>, [Stand: 22.05.2012].

o.V.: Linden Lab: 1 Billion Hours, 1 Billion Dollars Served: Second Life Celebrates Major Milestones for Virtual Worlds, (22.09.2009), Online unter URL: <http://lindenlab.com/releases/1-billion-hours-1-billion-dollars-served-second-life-celebrates-major-milestones-for-virtual-worlds> [Stand: 09.10.2012].

o.V.: Linden Lab Appoints Mark Kingdon As Chief Executive Officer (22.04.2008), Online unter URL: <http://lindenlab.com/releases/linden-lab-appoints-mark-kingdon-as-chief-executive-officer> [Stand: 09.10.2012].

o.V.: Linden Lab Official: Bot policy (08.07.2011), URL: http://wiki.secondlife.com/wiki/Linden_Lab_Official:Inworld_policy_on_bots [Stand: 16.04.2012].

o.V. Linden Lab Official: Clarification of policy disallowing ageplay (08.02.2012), Online unter URL: http://wiki.secondlife.com/w/index.php?title=Linden_Lab_Official:Clarification_of_policy_disallowing_ageplay&oldid=1162646 [Stand: 22.05.2012].

o.V.: Linden Lab Official: Linden Lab economic metric definitions (10.10.2011), Online unter URL: http://wiki.secondlife.com/wiki/Linden_Lab_Official:Linden_Lab_economic_metric_definitions [Stand: 18.06.2012].

o.V.: Linden Lab Official: Teen Safety Guidelines (26.05.2011), Online unter URL: http://wiki.secondlife.com/wiki/Linden_Lab_Official:Teen_Safety_Guidelines [Stand: 19.03.2012].

o.V.: Second Life's New Leader: Rod Humble Becomes CEO of Linden Lab (23.10.2012), Online unter URL: <http://lindenlab.com/releases/second-life-39-s-new-leader-rod-humble-becomes-ceo-of-linden-lab> [Stand: 09.10.2012].

Linden Lab: The Second Life Economy in Q2 2011 (13.08.2011), Online unter URL: <http://community.secondlife.com/t5/Featured-News/The-Second-Life-Economy-in-Q2-2011/ba-p/1035321> [Stand: 18.06.2012].

Linden Lab: The Second Life Economy in Q3 2011 (14.10.2012), Online unter URL: <http://community.secondlife.com/t5/Featured-News/The-Second-Life-Economy-in-Q3-2011/ba-p/1166705> [Stand: 17.02.2012] / [Stand: 18.06.2012] / [Stand: 09.10.2012].

Linden, Robin: Accusations Regarding Child Pornography in Second Life (10.05.2007), Online unter URL: <http://community.secondlife.com/t5/Features/Accusations-Regarding-Child-Pornography-in-Second-Life/ba-p/575781> [Stand: 22.05.2012].

Linden, Robin: Origin of the term "Resident" (31.07.2006), Online unter: <http://wiki.secondlife.com/wiki/Resident> [Stand: 15.02.2012].

o.V.: LindeX™ Exchange: Billing and Trading Limits (o.E.), Online unter URL: <https://secondlife.com/my/lindex/describe-limits.php>? [Stand: 10.10.2012].

o.V.: LindeX™ Exchange: Market Data (09.10.2012), Online unter URL: <https://secondlife.com/my/lindex/market.php> [Stand: 10.10.2012].

o.V.: LinkedIn-Börsegang: Social Network als Kursrakete... (21.05.2011), Online unter URL: <http://socialcommunitybanking.wordpress.com/2011/05/21/linkedin-borsegang-social-network-als-kursrakete/> [Stand: 08.02.2012].

Locus Amoenus, URL: <http://maps.secondlife.com/secondlife/Locus%20Amenus/189/203/37> [Stand: 26.06. 2012].

L'Oréal Reveal: Registration (o.E.), Online unter URL: www.reveal-thegame.com [Stand: 01.03.2012].

L'Oréal Reveal: Rules (o.E.), Online unter URL: <http://www.reveal-thegame.com/rules.aspx> [Stand: 01.03.2012].

Lupack, Alan/Lupack, Barbara Tapa: The Camelot Project at the University of Rochester (24.07.2012), Online unter URL: <http://www.lib.rochester.edu/camelot/cphome.stm> [Stand: 19.10.2012].

Lupack, Alan/Lupack, Barbara Tapa: The Camelot Project – Vivien (Nineve, Nimue, Niniane) (o.E.), Online unter URL: <http://www.lib.rochester.edu/camelot/vivmenu.htm> [Stand: 10.07.2012].

o.V.: Machine of the Year 1982: The Computer Moves In (05.10.1983), Online unter URL: <http://www.time.com/time/subscriber/article/0,33009,952176,00.html> [Stand: 07.10.2012].

Mahalo, URL: <http://www.mahalo.com/> [Stand: 09.10.2012].

Mandel, Michael: Prepared remarks for the Startup School (o.E.), Online unter URL: http://www.businessweek.com/the_thread/economicunbound/archives/2005/10/startup_school.html [Stand: 9. März 2008].

Marlowe, Beth: SOPA (Stop Online Piracy Act) debate: Why are Google and Facebook against it? (17.11.2011), Online unter: http://www.washingtonpost.com/business/sopa-stop-online-piracy-act-debate-why-are-google-and-facebook-against-it/2011/11/17/gIQAvLubVN_story.html?tid=pm_business_pop [Stand: 23.04. 2012].

Maschewski, Alexandra: Wie aus Eva die schöne "Miss IFA" wurde (31.08.2007), Online unter URL: http://www.welt.de/webwelt/article1141182/Wie_aus_Eva_die_schoene_Miss_IFA_wurde.html [Stand: 13.02.2009].

Mattioli, Dana: On Orbitz, Mac users steered to pricier hotels (23.08.2012), Online unter URL: <http://online.wsj.com/article/SB10001424052702304458604577488822667325882.html?mod=djemalerrTECH> [Stand: 08.10.2012].

mazab: Second Life – So real wie du dich fühlst (1. Buch Moses 1.2) (o.E.), Online unter URL: <http://www.mazab.at/projekte/second-life-so-real-wie-du-dich-fuehlt-1-mose-1-2/> [Stand: 02.07.2012].

McIntosh, Neil: Google buys Blogger web service (18.02.2003), Online unter URL: <http://www.guardian.co.uk/business/2003/feb/18/digitalmedia.citynews> [Stand: 12.04. 2012].

Merriam-Webster, URL: <http://www.merriam-webster.com/dictionary/google> [12.02.2012].

Messinger, Paul R./Stroulia, Eleni/Lyons, Kelly: A Typology of Virtual Worlds: Historical Overview and Future Directions, in: Journal of Virtual Worlds Research, Vol. 1. No. 1, "Virtual Worlds Research: Past, Present & Future", July 2008, Online unter URL: <http://journals.tdl.org/jvwr/article/download/283/237> [Stand: 21.03.2012].

Metaverse 1, URL: <http://www.metaverse1.org/> [Stand: 21.03.2012].

metis, URL: <http://www.arbeiterkammer.at> [12.02. 2009].

Microsoft Flugsimulator (2009), Online unter URL: <http://www.microsoft.com/Products/Games/FSInsider/community/Pages/default.aspx>, [Stand: 16.03.2012].

Mihály Csíkszentmihályi: Does being human matter? On some interpretive problems of comparative ludology. In: Behavioral and Brain Sciences, Vol. 5, No. 1. 1982.

Mind Ark: MindArk completes online games study (23.03. 2010), Online unter URL: <http://www.entropiaplatform.com/entropia-platform/esa-study/> [Stand: 15.02.2012].

o.V.: MindArk macht Ericsson-Manager zum neuen CTO (14.05.2012), Online unter URL: <http://www.presseportal.de/pm/79497/2252042/mindark-macht-ericsson-manager-zum-neuen-cto> [Stand: 30.10.2012].

Minecraft, URL: <https://minecraft.net/> [Stand: 13.10.2012].

Minecraft Wiki (06.10.2012), Online unter URL: <http://de.minecraftwiki.net/wiki/Hauptseite> [Stand: 12.10.2012].

Vgl. Mistral, Pixeleen: Teen Grid Closing – Philip Linden Red Eyed (14.08.2010), Online unter URL: <http://alphavilleherald.com/2010/08/teen-grid-closing-philip-linden-red-eyed.html> [Stand: 19.03.2012].

MMORPG, URL: <http://www.mmorpg.com> [Stand: 06.02.2012].

Mod the Sims, URL: <http://www.modthesims.info/> [Stand: 16.03.2012].

Monastery, URL: <http://maps.secondlife.com/secondlife/Monastery/249/157/90> [Stand: 26.06. 2012].

Moove online, URL: <http://www.moove.com/> [Stand: 06.21.2012].

Moove online, URL: <http://www.moove.de/> [Stand: 20.02.2012].

Mrozek, Bodo: Ein Filter ist mir lieber als ein Avatar. Interview mit Neal Stephenson (24.04.2007), Online unter URL: <http://www.netzeitung.de/internet/624812.html> [Stand: 09.09.2008].

Müller, S./Walter, H.: Neurotheologie und die neurowissenschaftliche Erforschung religiöser Erfahrungen, in: Nervenheilkunde, 10/2010, S. 684-689, Online unter URL: <http://www.schattauer.de/en/magazine/subject-areas/journals-a-z/nervenheilkunde/contents/archive/issue/1119/manuscript/13726.html> [Stand: 07.07.2012].

Mundaneum, URL: <http://www.mundaneum.be/> [Stand: 06.10.2012].

Münz, Stefan: Ted Nelson und sein "Xanadu" (1996), Online unter URL: <http://irb.cs.tu-berlin.de/~jp/Muenz/hypertext/htxt303.htm> [Stand: 04.01.2008].

National Health Service (NHL), URL: <http://maps.secondlife.com/secondlife/National%20Health%20Service/132/121/26> [Stand: 26.03.2012].

Nattland, Axel: Lernen in Second Life: Welten verbinden – Welten erfinden, in: Online Tutoring Journal. Das Magazin für Teletutoren und teletutoriell betreutes Lernen, Nr. 3/2008, Online unter URL: <http://www.online-tutoring-journal.de/ausgabejuli08/nattland1.htm> [Stand: 28.03.2012].

Nelson, Theodor Holm: Home Page of Ted (12.06.06), Online unter URL: <http://ted.hyperland.com/> [Stand: 07.01.2008]

Nelson, Theodor Holm: My Life and Work, very brief (o.E.), Online unter URL: <http://hyperland.com/mlawLeast.html> [Stand: 07.01.2008].

Neufreistadt, URL: <http://maps.secondlife.com/secondlife/Neufreistadt/159/182/173> [Stand: 26.06.2012].

o.V: New Economy: Ohne "Alt " ist "Neu" nichts (26.01.2001), Online unter URL: <http://www.manager-magazin.de/it/artikel/0,2828,114270,00.html> [Stand: 09.03.2008].

o.V.: News Corp kauft US-Internetfirma InterMix (18.07.2005), Online unter URL: <http://www.handelsblatt.com/unternehmen/it-medien/intermix-uebernimmt-zugleich-portal-myspace-com-vollstaendig-news-corp-kauft-us-internetfirma-intermix/2527722.html> [Stand: 11.04.2012].

New Synthetic Theatre. The Official Web site for NST (o.E.), Online unter URL: <https://sites.google.com/site/newsynthetictheatre/> [Stand: 22.06.2012].

o.V.: Niavarani über Facebook (17.10.2009), Online unter URL: <http://www.youtube.com/watch?v=v5cZaaRzwGk> [10.02.2012].

Nic.at, URL: <http://www.nic.at/> [Stand: 07.10.2012].

Novomind: „Die Meinung der Anderen – Online-Shopper sind Herdentiere“ (11.03.2008), Online unter URL: <http://www.novomind.com/news/article/die-meinung-der-anderen-online-shopper-sind-herdentiere/> [Stand: 09.10.2012].

OccupyWallStreet, The revolution continues worldwide!, URL: <http://occupywallst.org/> [Stand: 22.06.2012].

Orbitz: Mac users book fancier hotels than PC users (09.05.2012), Online unter URL: <http://travel.usatoday.com/hotels/post/2012/05/orbitz-hotel-booking-mac-pc-/690633/1> [Stand: 27.06.2012].

OpenCongress, URL: <http://www.opencongress.org/bill/112-h3261/money> [Stand: 23.04.2012].

OpenNet Initiative, URL: <http://opennet.net/> [Stand: 08.02.2012].

O'Reilly, Tim: What Is Web 2.0? Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software (30.09.2005), Online unter URL: <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html> [Stand: 08.10.2012].

O'Reilly, Tim: What Is Web 2.0? Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software (30.09.2005), Online unter URL: <http://oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html?page=2> [Stand: 08.10.2012]

O'Reilly, Tim: What Is Web 2.0? Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software (30.09.2005), Online unter URL: <http://oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html?page=3> [Stand: 08.10.2012].

O'Reilly, Tim: What Is Web 2.0? Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software (30.09.2005), Online unter URL: <http://oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html?page=4> [Stand: 08.10.2012].

Österreichische Strafgesetzbuch, zehnter Abschnitt, § 207a (4) (o.E.), Online unter URL: http://www.internet4jurists.at/gesetze/bg_stgb2008.htm#§_200 [Stand: 22.03.2012].

Oswaks, Molly: Orbitz Isn't Showing Apple Users the Best Available Travel Rates (25.06.2012), Online unter URL: <http://gizmodo.com/5921259/orbitz-will-show-you-pricier-deals-if-youre-a-mac-user> [Stand: 08.10.2012].

o.V.: Pac Man auf ABC 1982 – 1984 (28.09.2007), Online unter URL: <http://www.youtube.com/watch?v=6jbMe6g471I> [Stand: 24.02.2012].

Palin, Sarah: Serious Questions about the Obama Administration's Incompetence in the Wikileaks Fiasco (29.11.2010), Online unter URL: http://www.facebook.com/note.php?note_id=465212788434 [Stand: 30.10.2012].

Parent-Thirion, Agnès/Fernández Macías, Enrique/Hurley, John u.a.: Vierte Europäische Erhebung über die Arbeitsbedingungen (2008), Online unter URL: http://www.eurofound.europa.eu/publications/htmlfiles/ef0698_de.htm [Stand: 04.10.2012].

Patalong, Frank: The Well: Web-Gemeinde zu verkaufen (24.08.2005), Online unter URL: <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/the-well-web-gemeinde-zu-verkaufen-a-371004.html> [Stand: 16.02.2012].

Pauer, Nina: Der produzierte Prolet. Doku-Soaps (09.08.2010), Online unter URL: <http://www.zeit.de/2010/32/Dokusoaps/seite-1> [Stand: 03.07.2012].

o.V.: Pearson: Game Development (2010), Online unter URL: http://wps.prenhall.com/bp_gamedev_1/54/14051/3597066.cw/index.html [Stand: 29.03.2012].

Perlroth, Nicole: Under Scrutiny, Google Spends Record Amount on Lobbying (23.04.2012), Online unter: <http://bits.blogs.nytimes.com/2012/04/23/under-scrutiny-google-spends-record-amount-on-lobbying/> [Stand: 24.04.2012].

Petsch, Barbara: Hartmann: „Shakespeare ist am schwersten!“ (03.12.2010), Online unter URL: http://diepresse.com/home/kultur/news/615595/Hartmann_Shakespeare-ist-am-schwersten- [Stand: 03.02.2012].

Pitsillides, Stacey/Katsikides, Savvas/Conreen, Martin: Digital Death, in: Poulymenakou, Angeliki/Papargyris, Anthony: IoV 09. Images of Virtuality: Conceptualizations and Applications in Everyday Life, IFIP WG9.5 „Virtuality and Society“ International Workshop, Athens, 23.-24. April 2009, Online unter URL: http://issuu.com/stelios_giama/docs/iov09_proceedings [Stand: 18.06.2012].

Playstation: Flower (2011), Online unter URL: <http://www.youtube.com/watch?v=nJam5Auwj1E> [Stand: 30.03.2012].

o.V.: Plenarsitzung vom 26. März 2009 in Straßburg Grundrechte auch in der virtuellen Welt stärken und schützen (26.03.2009), Online unter URL: <http://www.europarl.de/www.europarl.de/view/de/Presse/Pressemitteilungen/Pressearchiv/Pressearchiv-2009/Maerz-2009/Maerz-2009-41.html;jsessionid=4B1760E7AC252B777ED46E8A97211160> [30.03.2009].

Podolsky, Andrew: GDC 08: World of WarCraft on Mobile Phones. With streaming MMOs, anything is possible (20.02.2008), Online unter URL: <http://www.1up.com/do/newsStory?cld=3166455> [Stand: 02.03.2012].

Prix Ars Electronica, URL: <http://www.aec.at/prix/de/> [Stand: 06.02.2012].

Prummer, Julia: Der Mann, der Facebook nervt (20.04.2012), Online unter URL: <http://www.sueddeutsche.de/digital/datenschutz-aktivist-schrems-der-mann-der-facebook-nervt-1.1337259> [Stand: 24.04.2012].

Quantic Dream's "Kara": Behind the Scenes (21.03.2012), Online unter URL: http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=mSnFN8Ja58s [Stand: 03.04.2012].

Quay, Ray: The Electronic Village. Impact of Electronic Communication Trends on the Form and Function of Local Communities (01.02.1998), Online unter URL: http://www.acturban.org/biennial/doc_planners/impact_electronic_communication_trends.htm [Stand: 20.03.2008].

Queiroz, Francisco: Insular. Critical Appraisal. The Surrey Institute of Art & Design. Final Project 2005, Online unter URL: http://gamecareerguide.com/education/theses/20051202/chico_criticalappraisal.pdf [Stand: 30.03.2012].

Quest to Learn, URL: www.q2l.org [Stand: 01.03.2012].

Rayward, W. Boyd: Alle Kennis van de Wereld (Biography of Paul Otlet) (10.03.2001), Online unter URL: <http://www.archive.org/details/paulotlet> [Stand: 09.03.2009].

o.V.: Reebok - Nach Adidas kommt jetzt auch Reebok nach Second Life (05.10.2006), Online unter URL: http://notizen.typepad.com/aus_der_provinz/2006/10/nach_adidas_kom.html [Stand: 16.02.2012].

Reisinger, Don/Beiersmann, Stefan: Geldmangel: Wikileaks stoppt vorerst Veröffentlichungen (25.10.2011), Online unter URL: <http://www.zdnet.de/41557460/geldmangel-wikileaks-stoppt-vorerst-veroeffentlichungen/> [Stand: 08.10.2012].

Reisinger, Don/Beiersmann, Stefan: Bericht: Facebook verdoppelt Umsatz im ersten Halbjahr (08.09.2011), Online unter URL: <http://www.zdnet.de/news/41556226/bericht-facebook-verdoppelt-umsatz-im-ersten-halbjahr.htm> [Stand: 11.04.2012].

Report Mainz: Kinderpornographie in Second Life (10.05.2007), Online unter URL: <http://www.youtube.com/watch?v=dynfVtC8Gt4> [Stand: 22.05.2012].

o.V.: RFC Copyrights (17.02.2004), Online unter URL: <http://www.rfc-editor.org/copyright.17Feb04.html> [Stand: 07.10.2012].

Riegler, Alexandra: Künstliche Intelligenz ist oft nur vorgetäuscht (13.04.2011), Online unter URL: <http://futurezone.at/future/2674-kuenstliche-intelligenz-ist-oft-nur-vorgetaeuscht.php> [Stand: 16.04.2012].

Rosenblatt, Roger: A New World Dawns (03.01.1983), Online unter URL: <http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,953631-1,00.html> [Stand: 07.10.2012].

Rom, Daniela: Zuckerbergs Milliarden-Freundschaftsbuch (02.02.2012), Online unter URL: <http://derstandard.at/1328162383808/Facebook-Boersengang-Zuckerbergs-Milliarden-Freundschaftsbuch> [Stand: 08.02.2012].

Rosenblatt, Roger: A New World Dawns (03.01.1983), Online unter URL: <http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,953631-1,00.html> [Stand: 07.10.2012].

Rötzer, Florian: Invasion der Roboter (21.10.2004), Online unter URL: <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/18/18627/1.html> [Stand: 27.2.2008].

Samyn, Michaël: The Contradiction Of Linearity (07.10.2010), Online unter URL: http://www.gamasutra.com/view/feature/6161/the_contradiction_of_linearity.php [Stand: 02.04.2012].

Sander, Ralf: Kinderpornografie in "Second Life". Wann ist ein Kind ein Kind? (10.05.2007), Online unter URL: <http://www.stern.de/computer-technik/internet/:Kinderpornografie-Second-Life-Wann-Kind-Kind/588842.html> [Stand: 22.03.2012].

Schmitz, Bernd: Mercedes-Benz beendet Second Life (19.03.2008), Online unter URL: <http://www.bernd-schmitz.net/blog/index.php/2008/03/19/mercedes-benz-beendet-second-life/> [Stand: 16.02.2012].

Schnabel, Ulrich: Helm auf zum Gebet: Die Hirnexperimente des Dr. Persinger (01.11.1996), Online unter URL: <http://www.zeit.de/1996/45/seltsam.txt.19961101.xml> [Stand: 07.07.2012].

Schnabel, Ulrich: Unterm Mystikhelm (19.07.2010), Online unter URL: <http://www.zeit.de/2010/29/Gott-imHirn> [Stand: 07.07.2012].

Scholz, Christian: Second Life Markenstudien (10.04.2007), Online unter URL: <http://mrtopf.de/blog/marketing/neuemedien/second-life-markenstudien/> [Stand: 16.02.2012].

Schroeder, Ralph: Defining Virtual Worlds and Virtual Environments, in: Journal of Virtual Worlds Research, Vol. 1. No. 1, "Virtual Worlds Research: Past, Present & Future", July 2008, Online unter URL: <http://journals.tdl.org/jvwr/article/download/283/237> [Stand: 21.03.2012].

Schulze, Gerhard: Übergang wohin? Kommentar im Jahr 2005, Online unter URL: <http://www.gerhardschulze.de/wp-content/uploads/erlebnisgesellschaft.pdf> [Stand: 29.06.2012].

Second Life, URL: <http://secondlife.com/?lang=de-DE> [Stand: 14.02.2012].

o.V.: Second Life Affiliate Program (o.E.), Online unter URL: <http://secondlife.com/corporate/affiliate/> [Stand: 14.02.2012].

o.V.: Second Life Choose this Avatar (o.E.), Online unter URL: <https://join.secondlife.com/> [Stand: 15.02.2012].

o.V.: Second Life Community Standards (o.E.), Online unter URL: <http://secondlife.com/corporate/cs.php> [Stand: 21.03.2012].

o.V.: Second Life Education (05.04.2011), Online unter URL: <http://secondlife.com/education> [Stand: 27.03.2012].

o.V.: Second-Life-Firma Linden feuert ein Drittel der Mitarbeiter (10.06.2010), Online unter URL: http://www.google.com/hostednews/afp/article/ALeqM5hIQTw71RicgbGNecTJ3_E2x9SatA [Stand: 17.02.2012].

o.V.: Second Life Forums Archive: Neualtenburg Constitution Wiki (10.06.2004), Online unter URL: <http://forums-archive.secondlife.com/103/90/28557/1.html> [Stand: 26.06.2012].

Second Life Grid Survey: Region Database (o.E.), Online unter URL: <http://gridsurvey.com/> [Stand: 18.06.2012] / [Stand: 20.06.2012] / [Stand: 09.10.2012].

o.V.: Second Life Role-playing Communities (o.E.), Online unter URL: <http://secondlife.com/destinations/roleplay> [Stand: 23.03.2012].

o.V.: Second Life streaming to your mobile phone by Vollee (21.04.2008), Online unter URL: <http://www.youtube.com/watch?v=XwRnjbkljnc> [Stand: 21.04.2008].

o.V.: Second Life Terms of Service (15.12.2010), Online unter URL: <https://secondlife.com/corporate/tos.php> [Stand: 15.02.2012] / [Stand: 19.03.2012] / [Stand: 18.06.2012].

o.V.: Second Life Terms of Service, Content Licenses and intellectual property rights (15.12.2010), Online unter URL: <http://secondlife.com/corporate/tos.php?lang=en-US#tos7> [Stand: 16.02.2012].

o.V.: Second Life, Virtual Hallucinations (o.E.), Online unter URL: <http://secondlife.com/destination/virtual-hallucinations> [Stand: 27.03.2012].

o.V.: Second Life: Viewerhelp: Missbrauch melden (17.02.2010), Online unter URL: http://wiki.secondlife.com/w/index.php?title=Viewerhelp:Missbrauch_melden&oldid=1154771 [Stand: 20.06.2012].

o.V.: Second Life Wikia: Democratic Republic of Neualtenburg (o.E.), Online unter URL: http://secondlife.wikia.com/wiki/Democratic_Republic_of_Neualtenburg [Stand: 26.06.2012].

o.V.: Second Life Wikia: Kendra Bancroft (o.E.), Online unter URL: http://secondlife.wikia.com/wiki/Kendra_Bancroft [Stand: 26.06.2012].

o.V.: Second Life Wikia: Neualtenburg (o.E.), Online unter URL: <http://secondlife.wikia.com/wiki/Category:Neualtenburg> [Stand: 26.06.2012].

o.V.: Second Life Wikia: Neualtenburg (o.E.), Online unter URL: <http://secondlife.wikia.com/wiki/Neualtenburg> [Stand: 26.06.2012].

o.V.: Second Life Wikia: Social Democratic Faction (SDF) (o.E.), Online unter URL: http://secondlife.wikia.com/wiki/Social_Democratic_Faction [Stand: 26.06.2012].

o.V.: Second Life Wikia: Ulrika Zugzwang (o.E.), Online unter URL: http://secondlife.wikia.com/wiki/Ulrika_Zugzwang [Stand: 26.06.2012].

Secret City, URL: <http://www.secretcity.de/> [Stand: 22.02.2012].

SellAband, URL: www.sellaband.com [Stand: 09.10.2012].

Semel, Paul: Clive Barker Interview (o.E.), Online unter URL: http://www.svenlib.sandy.ru/clivebarker/inter%5C00_dec_game.htm [Stand: 13.10.2012].

Shah, Anup: WTO Protests in Seattle, 1999 (18.02.2001), Online unter URL: <http://www.globalissues.org/article/46/wto-protests-in-seattle-1999> [Stand: 18.09. 2012].

Sierz, Aleks: What is in-yer-face theatre? (o.E.), Online unter URL: <http://www.inyerface-theatre.com/what.html> [Stand: 23.08.2012].

Sievers, Björn: StudiVZ. 85 Millionen Euro für Kontaktbörse (03.01.2007), Online unter URL: http://www.focus.de/finanzen/news/studivz_aid_121976.html [Stand: 11.04.2012].

o.V.: Signing Ceremony of the EU for the Anti-Counterfeiting Trade Agreement (ACTA) (26.01.2012), Online unter URL: http://www.mofa.go.jp/policy/economy/i_property/acta1201.html [Stand: 23.04.2012].

Sloan, Paul: The Virtual Rockefeller. Anshe Chung is raking in real money in an unreal online world (01.12.2005), Online unter URL: http://money.cnn.com/magazines/business2/business2_archive/2005/12/01/8364581/index.htm [Stand: 16.02.2012].

Smeet.de, URL: <http://de.smeet.com> [Stand: 14.02.2012].

Sorens, Neil: Stories From The Sandbox (14.02.2008), Online unter URL: http://www.gamasutra.com/view/feature/3539/stories_from_the_sandbox.php [Stand: 28.03.2012].

o.V.: Sorgen wegen Bürgerrechten „unnötig“ (28.12.2012), Online unter URL: <http://news.orf.at/stories/2158544/2158550/> [Stand: 07.01.2013].

Speiser, Iris: Linden Lab nimmt Stellung zu Kinderpornografie im Second Life (10.05.2007), Online unter URL: <http://lawgical.jura.uni-sb.de/index.php?/entry/221-Linden-Lab-nimmt-Stellung-zu-Kinderpornografie-im-Second-Life.html> [Stand: 22.05.2012].

o.V.: Stellungnahme (08.05.2007), Online unter URL: <http://www.berlinin3d.com/de/stellungnahme.html> [Stand: 22.05.2012].

Stichler, Christian: Scripted Reality - eine Chance für den NDR? (o.E.), Online unter URL: http://www.infomedia-sh.de/_media/ndr_scripted_reality.doc [Stand: 03.07.2012].

Stichwort: Agent und Avatar (10.07.2008), Online unter URL: <http://wiki.slinfo.de/wakka.php?wakka=HomePage/FunctionCategories/AgentAvatar&v=v2> [Stand: 16.02.2012].

STOPP ACTA, URL: http://wiki.stoppacta-protest.info/Main_Page [Stand: 23.04.2012].

STOPP ACTA, URL: <http://www.stopp-acta.at/> [Stand: 23.04.2012].

SugarCRM, URL: <http://www.sugarcrm.com/de/company-overview> [Stand: 07.10.2012].

Sullivan, Danny: Google Buys Blogging Company - But Why? (17.02.2003), Online unter URL: <http://searchenginewatch.com/article/2064438/Google-Buys-Blogging-Company-But-Why>, [Stand: 11.04.2012].

o.V.: Tale of Tales: The Graveyard post mortem (o.E.), Online unter URL: <http://tale-of-tales.com/blog/the-graveyard-post-mortem/> [Stand: 02.04.2012].

Tautscher, Manfred: Austrian Internet Monitor. 1. Quartal 2001. Internet-Entwicklung seit 1996. Präsentation: 8. Mai 2001, Online unter URL: http://www.integral.co.at/downloads/Internet/2001/05/AIM_Consumer_-_Q1_2001.pdf [Stand: 07.10.2012].

Technische Universität Darmstadt: Studie „Zukunft der Arbeitswelt 2030“: Herausforderung für Unternehmen und Mitarbeiter (09.02.2009), Online unter URL: <http://idw-online.de/pages/de/news300612> [Stand: 23.11.2012].

o.V.: Technorati: Browse the directory, Online unter URL: <http://technorati.com/blogs/directory/> [Stand: 07.10.2012].

Tenbrock, Christian: Die Geldmaschine (08.11.1991), Online unter URL: <http://www.zeit.de/1991/46/die-geldmaschine> [04.10.2012].

Terdiman, Daniel: 'Second Life' coming to mobile devices? (19.02.2008), Online unter URL: http://news.cnet.com/8301-13772_3-9874366-52.html [Stand: 03.03.2012].

o.V.: thatgamecompany: Flower (o.E.), Online unter URL: <http://thatgamecompany.com/games/flower/> [Stand: 30.03.2012].

o.V.: Theaterhaus Jena: SECOND LIFE - »So real, wie du dich fühlst.« (1. Mose 1.2.) (o.E.), Online unter URL: <http://archiv.theaterhaus-jena.de/SECOND-LIFE.78.0.html> [Stand: 02.07.2012].

o.V.: Theaterhaus Jena: Spielzeit 2007/2008, Schöne neue Welt (o.E.), Online unter URL: <http://archiv.theaterhaus-jena.de/Schoene-neue-Welt-2007-2008.285.0.html> [Stand: 02.07.2012].

The Atlas of Cyberspace, URL: <http://www.kitchin.org/atlas/index.html> [Stand: 08.01.2012].

o.V.: The Corn Field (13.08.2009), Online unter URL: http://wiki.secondlife.com/w/index.php?title=The_Corn_Field&oldid=458882 [Stand: 05.06.2012].

o.V.: The Gadget Show: Assassins Creed 2 Motion Capture (14.10.2009), URL: <http://www.youtube.com/watch?v=IxJrhnyIN8> [Stand: 05.03.2012].

Theis, Björn: Im Osten viel Neues. Vom Wandel des Konsumverhaltens in China (30.06.2009), Online unter URL: http://www.z-punkt.de/fileadmin/be_user/D_Publikationen/D_Fachartikel/Z_punkt_Konsumwandel_China.pdf [Stand 12.10.2009].

o.V.: The Lively Team: Lively no more (20.09.2008), Online unter URL: <http://googleblog.blogspot.com/2008/11/lively-no-more.html> [Stand: 17.02.2012].

o.V.: The Loebner Prize in Artificial Intelligence. The First Turing Test (11.01.2011), Online unter URL: <http://www.loebner.net/Prize/loebner-prize.html> [Stand: 16.04.2012].

The Nielsen Company: Global Faces and Networked Places. A Nielsen report on Social Networking's New Global Footprint (26.03.2009), Online unter URL: http://blog.nielsen.com/nielsenwire/wp-content/uploads/2009/03/nielsen_globalfaces_mar09.pdf [Stand: 26.03.2009].

The Nielsen Company: Pressemitteilung (09.03.2009) Online unter URL: http://www.nielsen-online.com/pr/Nielsen_Report_dt.pdf [Stand: 26.03.2009].

There, URL: <http://www.there.com/> [Stand: 06.02.2012].

o.V.: There (o.E.), Online unter URL: <http://www.prod.there.com/info/whatisthere> [Stand: 06.02.2012].

The Sims Resource, URL: <http://www.thesimsresource.com/> [Stand: 16.03.2012].

The University of Western Australia, URL: <http://maps.secondlife.com/secondlife/University%20of%20WA/118/15/28> [Stand: 29.11.2012].

Toller, Andreas: Banken weltweit von Betrugsskandal "Madoff" betroffen (15.12.2008), Online unter URL: <http://www.wiwo.de/finanzen/banken-weltweit-von-betrugsskandal-madoff-betroffen-381359/> [Stand: 3. Februar 2009].

Tomik, Stefan: „Second Life“ verliert seine Unschuld (11.05.2007), Online unter URL: <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/medien/kinderpornographie-second-life-verliert-seine-unschuld-1434585.html> [Stand: 22.03.2012].

Trude, Ellen: Etopia: Exkursion in ein virtuelles ökologisches Dorf, in: Weiterbildung im virtuellen Raum. Arbeitskreis E-Learning in Virtuellen Welten, Projektbericht 2/2009, S. 4, Online unter URL: <http://www.avameo.de/index.php/2010/10/08/arbeitskreis-e-learning-in-virtuellen-welten-legt-2-arbeitsbericht-vor/> [Stand: 27.03.2012].

Tsukayama, Hayley: Five things to know about SOPA (16.11.2011), Online unter URL: http://www.washingtonpost.com/blogs/post-tech/post/five-things-to-know-about-sopa/2011/11/16/gIQAt4UtRN_blog.html [Stand: 23.04.2012].

Twinity, URL: <http://twinity.com/de> [Stand: 06.02.2012].

University of Delaware, URL:

<http://maps.secondlife.com/secondlife/University%20of%20Delaware/55/147/26> [Stand: 26.03.2012].

Van Atta, Richard: Fifty years of innovation and discovery (o.E.), Online unter URL:

<http://www.darpa.mil/WorkArea/DownloadAsset.aspx?id=2553> [Stand: 18.09.2012].

Vatter, André: Second Life will einfach nicht sterben (22.11.2009), Online unter URL:

<http://www.basichinking.de/blog/2009/11/23/second-life-will-einfach-nicht-sterben/> [Stand: 17.02.2012].

Virtual Ability Island, Online unter URL:

<http://maps.secondlife.com/secondlife/Virtual%20Ability/128/129/23> [Stand: 28.03.2012].

o.V.: Virtuelle Kinderpornografie in Second Life (21.02.2007), Online unter URL:

<http://www.netzeitung.de/internet/545350.html> [Stand: 22.03.2012].

o.V.: Vollee (17.12.2009), Online unter URL: <http://wiki.secondlife.com/wiki/Vollee> [02.03.2012].

W3B-Studie: Second Life: Die aktiven Nutzer (05.07.2007), Online unter URL:

<http://www.w3b.org/ergebnisse/w3b24/> [Stand: 16.02.2012].

Wagner, Michael/Mitgutsch, Konstantin: Didaktische Szenarien des Digital Game Based Learning. Donau Universität Krems, 2008.

Online unter URL: http://issuu.com/michaelgwagner/docs/2008_wagner_mitgutsch_endbericht_dsdgbl [Stand: 16.11.2012].

Wallace, Mark and friends: Snow Crash in SL: The Metaverse Comes Home (11.08.2006), Online

unter URL: <http://www.3pointd.com/20060811/snow-crash-in-sl-the-metaverse-comes-home/> [Stand: 08.08.2008].

Wall Street Journal, URL:

<https://www.wsjeuropesubs.com/wsatile/?tagsrc=/000H6&rnd=5070f7b9e407a> [Stand: 07.10.2012].

Wang, Yuanyuan: China's legislature adopts online info rules to protect privacy (28.12.2012), Online

unter URL: http://news.xinhuanet.com/english/china/2012-12/28/c_132069320.htm [Stand: 07.01.2013].

We are all Khaled Said, URL: <http://www.facebook.com/elshaheed.co.uk> [Stand: 09.02.2012].

We are the 99 Percent, URL: <http://wearethe99percent.tumblr.com/> [Stand: 22.06.2012].

Weber, Christian: Theatrum Mundi. Zur Konjunktur der Theatrum-Metapher im 16. und 17. Jahrhundert als Ort der Wissenskompilation und zu ihrer literarischen Umsetzung im Großen Welttheater, in: *metaphorik.de* 14/2008 (o.E.), Online unter URL:

<http://www.metaphorik.de/14/Weber.pdf> [Stand: 25.05.2012].

Webkinz, URL: http://www.webkinz.com/de_de/ [Stand: 06.02.2012].

Wedekind, Klaus/Leidel, Thomas: Außenamt legt ACTA auf Eis (10.02.2012), Online unter URL:

<http://www.n-tv.de/technik/Aussenamt-legt-ACTA-auf-Eis-article5464826.html> [Stand: 23.04.2012].

Whitehead, Jim: Orality and Hypertext: An Interview with Ted Nelson (1996), Online unter URL:

http://www.ics.uci.edu/~ejw/csr/nelson_pg.html [Stand: 04.01.2008].

o.V.: Whyville.net: About Whyville (o.E.), Online unter URL:
<http://b.whyville.net/smmk/top/gatesInfo?topic=about> [Stand: 07.02.2012].

o.V.: Whyville.net: Whyville for Parents (o.E.), URL:
http://b.whyville.net/smmk/top/gatesInfo?topic=whyville_for_parents [Stand: 06.02.2012].

o.V.: Wie viele Mitglieder hat Facebook wirklich? (12.07.2011), Online unter URL:
<http://www.onlinepresse.info/node/465541> [Stand: 10.02.2012].

Wikileaks, URL: <http://www.wikileaks.org/> [Stand: 09.02.2012].

Wilkens, Andreas: ARD-Magazin entdeckt Kinderpornographie in Second Life (07.05.2007), Online unter URL: <http://www.heise.de/newsticker/ARD-Magazin-entdeckt-Kinderpornographie-in-Second-Life--meldung/89378> [Stand: 22.03.2012].

WORKS project, URL: <http://worksproject.be/home.htm> [04.10.2012].

o.V.: World of Warcraft Spielguide (o.E.), Online unter URL: <http://eu.battle.net/wow/de/game/> [Stand: 09.10.2012].

World of Warcraft, URL: <http://eu.battle.net/wow/de/> [Stand: 13.10.2012].

o.V.: World Robotics News. The continuing success story of industrial robots. Further increase of worldwide industrial robot sales in 2012 by nine percent (30.08.2012), Online unter URL:
http://www.worldrobotics.org/index.php?id=home&news_id=264 [Stand: 04.10.2012].

o.V.: Worst Video Games Ever – ET (06.08.2006), URL:
<http://www.youtube.com/watch?v=2DTjLG3usQo> [Stand: 13.02.2012].

Würtz, Tobias: 7.AK: Ellen Trude: Exkursion nach Etopia (12.10.2009), Online unter URL:
<http://www.avameo.de/index.php/2009/10/12/7-ak-ellen-trude-exkursion-nach-etopia/#more-7802> [Stand: 27.03.2012].

Xanadu, URL: www.xanadu.com [Stand: 04.01.2008].

Xing, URL: <https://www.xing.com/de> [Stand: 05.10.2012]

o.V.: XING bekämpft Accountleichen-Adoptionsservice / Profilsperre ohne Begründung (o.E.), Online unter URL: <http://t-m-a.de/xing-bekampft-accountleichen-adoptionsservice-profilsperre-ohne-begrundung.html>, [Stand: 18.06.2012].

o.V.: Yahoo kauft del.icio.us (09.12.2005), Online unter URL: <http://www.internetmarketing-news.de/2005/12/09/yahoo-kauft-delicious/> [Stand: 11.04.2012].

Yamamoto, Mike: Browser Revolution – 10 years after (14.04.2003), Online unter URL:
<http://www.zdnet.com/news/browser-revolution-10-years-after/128706> [Stand: 07.10.2012].

Yee, Nick: The Proteus effect. Behavioral modification via transformations of digital self-representation. Stanford University, Diss., 2007.
 Online unter URL: <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001569.php> [Stand: 17.04.2012].

Young, Jeffrey R.: After Frustrations in Second Life Colleges Look to New Virtual Worlds (14.02.2010), in: The Chronicle of Higher Education, Online unter URL: <http://chronicle.com/article/After-Frustrations-in-Second/64137/> [Stand: 26.03.2012].

Zettel, Claudia: Cyberspace: "Der Nationalstaat ist obsolet" (07.01.2011), Online unter:
<http://futurezone.at/netzpolitik/574-cyberspace-der-nationalstaat-ist-obsolet.php> [08.10.2012].

Zsolt, Wilhelm: "Heavy Rain"-Studio beeindruckt mit neuer Spiel-Technologie (08.03.2012), Online unter URL: <http://derstandard.at/1330390719269/PS3-Heavy-Rain-Studio-beeindruckt-mit-neuer-Spiel-Technologie> [Stand: 03.04.2012].

Zsolt, Wilhelm: Journey: Ein Spiel, das "Jahre in Erinnerung bleiben wird" (13.03.2012), Online unter URL: <http://derstandard.at/1331207203227/Testberichte-Journey-Ein-Spiel-das-Jahre-in-Erinnerung-bleiben-wird> [Stand: 30.03.2012].

Zsolt, Wilhelm: Making of „Kara“ zeigt Videospiele-Entwicklung von morgen (22.03.2012), Online unter URL: <http://derstandard.at/1332323518656/Video-Making-of-Kara-zeigt-Videospiel-Entwicklung-von-morgen> [Stand: 03.04.2012].

o.V.: Zuckerberg bremst Facebook-Kurssturz (05.09.2012), Online unter URL: <http://derstandard.at/1345166203297/Zuckerberg-bremst-Facebook-Kurssturz> [Stand: 08.09.2012].

o.V.: Zweite Chance für Second Life und Co. (19.10.2009), Online unter URL: http://www.focus.de/digital/games/second_life/virtuelle-3-d-welten-zweite-chance-fuer-second-life-und-co-_aid_445979.html [Stand: 14.02.2012].

Zwinger, Ina: Die iGesellschaft (27.08.2007), Online unter: <http://oe1.orf.at/artikel/210978> [Stand: 20.01.2012].

Nicht mehr verfügbare bzw. mit geänderten Inhalten verfügbare Internetquellen

Deutsche Post, URL: <http://secondlife.deutschepost.de/> [Stand: 03.11.2008].

o.V.: Download our FREE client, server, tools, starter assets, and sample worlds and start building your world today, Online unter URL: www.multiverse.net [Stand: 08.2008].

o.V.: For parents: Online Safety Tips for Teens (o.E.), <http://teen.secondlife.com/parents/safety> [Stand: 12.10.2008].

o.V.: Market Truths, Online unter URL: <http://sl.markettruths.com/reports/default.asp> [Stand: 16.02.2012].

o.V.: Multiverse has Ceased Operations, Online unter URL: <http://www.multiverse.net/index.html> [Stand: 07.12.2011].

o.V.: Q&A With Philip Rosedale, Online unter URL: <http://www.computerpoweruser.com/editorial/article.asp?article=articles/archive/c0602/64c02/64c02.asp&guid> [Stand: 08.09.2008].

Rbk custom- Generator, URL: <http://www.rbkcustom.com/content.html> [Stand: 03.11.2008].

o.V.: SLHealthy, Live2Give, Online unter URL: <http://slhealthy.wetpaint.com/page/Live2Give> [Stand: 23.06.2008].

Teen Second Life, URL: <http://teen.secondlife.com/> [Stand: 2008].

o.V.: Teen Second Life Terms of Service (o.E.), Online unter URL: <http://secondlife.com/corporate/tos.php> [Stand: 12.10.2008].

o.V.: Teen Second Life: What is Second Life? (o.E.), Online unter URL: <http://teen.secondlife.com/whatis> [Stand: 12.10.2008].

Vollee.com, URL: <http://www.vollee.com/secondlife> [Stand: 12.12.2008].

Vollee Debuts Second Life on Mobile. Vollee's Streaming Mobile Service Live Worldwide (o.E.), Online unter: http://www.vollee.com/news/136_vollee_debuts_second_life_on_mobile [Stand: 13.12.2008].

Worlds.com, Online unter URL: <http://www.worlds.com/about.html> [Stand: 21.08.2008].

o.V.: Second Life: Community, Online unter: <http://secondlife.com/community/> [Stand: 28.08.2008].

Filme und TV-Serien

Avatar - Aufbruch nach Pandora (engl. Avatar), 2009.

Avatar - Herr der Elemente (engl. Avatar – The Last Airbender), 2005-2008.

Chuck, Staffel 1, 2007.

Der große Crash – Margin Call, 2011.

Der Herr der Ringe (Trilogie) (engl. Lord of the Rings), 2001-2003.

Matrix (Trilogie), 1999-2003.

Sag niemals nie (engl. Never Say Never Again, 1983.

The 13th Floor, 1999.

Tim und Struppi - Das Geheimnis der Einhorn (engl. The Adventures of Tintin), 2011.

Tron, 1982.

Tron Legacy, 2010.

Twilight Zone, 1959-1964.

Wall Street, 1987 und Wall Street – Geld schläft nicht (engl. Wall Street: Money Never Sleeps), 2010.

WarGames-Kriegsspiele (engl. WarGames), 1983.

Welt am Draht, 1973.

TV-Dokumentation

Wübbolt, Georg: Mozart am Faden. Hinter den Kulissen des Salzburger Marionettentheaters, eine Produktion von ZDF und 3sat, in: Wolfgang Amadeus Mozart: Die Zauberflöte mit dem Salzburger Marionettentheater, am@do DVD-classics , 1994/2001.

Musik

Idol, Billy: *Cyberpunk*, 1993.

Müller, Ina: *Podkarsten*, aus: Müller, Ina: *Das wär dein Lied gewesen*, 2011.

Nirvana: *Smells Like Teen Spirit*, aus: Nirvana: *Nevermind*, 1991.

ANHANG

Abkürzungsverzeichnis

Abkürzung	Bedeutung
aka	as known as (dt. bekannt als)
Anm. d. Verf.	Anmerkung des Verfassers
bzw.	beziehungsweise
ca.	circa
Dipl.-Arb.	Diplomarbeit
Diss.	Dissertation
Hrsg.	Herausgeber
Nr.	Nummer (bei englischsprachigen Quellen No.)
Org.	Originaltitel
o.E.	ohne Erscheinungsdatum
o.J.	ohne Jahresangabe
o.S.	ohne Seitenangabe
o.T.	ohne Tag des letzten Zugriffs
o.V.	ohne Verfasserangabe
S.	Seite
u.a.	und andere (Autoren oder Verlagsorte)
u.w.	und weitere
vgl.	vergleiche
Vol.	Volume (engl.) für Jahrgang
z.B.	zum Beispiel
zit.	zitiert

Abstract

Deutsches Abstract

Die vorliegende Doktorarbeit beschäftigt sich mit Second Life, einer virtuellen Welt in 3D, in der jeder Spieler mittels eines elektronischen Stellvertreters ein selbstbestimmtes Leben führen kann. Durch die Möglichkeit von freigestaltbaren Avataren und dem Fehlen einer verbindlichen Narration, die Einsatz und Wirkung der Teilnehmer bestimmt, hat Second Life den Charakter einer intuitiv bespielbaren Repräsentationsbühne. Das Zusammentreffen von Gestaltungs- und Spielfreiheit erzeugt eine eigene Form von Theatralität, die untersucht wird. Zur Beantwortung der Forschungsfrage nach den Ausdrucksformen von Spiel und Theatralität in Second Life, werden die kontextspezifischen Schwerpunkte Wissens- und Informationsgesellschaft, Internet und Zivilgesellschaft, virtuelle Welten, Spielbegriffe, Computerspiel, theatrales Spiel, Theatrum Mundi und Second Life als Gegenstand im Gegenwartsdrama gewählt. Eingebettet wird die Fragebeantwortung in die Entstehungsgeschichte der technischen, sozialen und wirtschaftlichen Umweltkonstituenten, die das physische Leben verändern und das virtuelle erst ermöglichen.

Der Computer und das Internet entwickelten sich zu dem Konvergenzmittel, das reale und digitale Welt verbindet. Verbinden heißt hier mehr als nur ein Zusammenführen oder Abgleichen. Es heißt kontinuierliches Ineinander-Fließen. Die medial vermittelte Welt beginnt, sich als Wirklichkeit in Konkurrenz zu stellen mit der jenseits des Computers erfahrenen Welt. Daraus resultierend werden sozialkommunikative Strukturen virtualisiert, die ihren Ausdruck in digitalen Identitäten finden. In unterschiedlichen Ausprägungen machen diese vor allem transparent, dass das Spiel ein Grundmotiv menschlichen Handelns darstellt, wie es Helmuth Plessner und Johan Huizinga dargelegt haben. Selbstbestimmt und seinen gesellschaftlichen Status eigenwillig verwaltend gebraucht der Mensch Computer und Internet zur Darstellung seines individuellen und vergemeinschafteten, d.h. vernetzten Lebens. Der Analyseteil der Arbeit dokumentiert das mit dem Aufstieg von Social Software bzw. dem Web 2.0 und konkretisiert es am Beispiel von Second Life.

Second Life erlebte in den Jahren 2006 bis 2008 eine mediale Zuwendung, die mit dem Wort Hype beschreibbar ist. Auch nach dem Verschwinden aus der allgemeinen Wahrnehmung stieg die Zahl der Registrierungen in Second Life stetig an. Es ist das Angebot eine Welt aufzubauen, in der Anonymität zu spielen und wirtschaftliche Ziele zu verfolgen, die das Interesse an der Plattform wachhalten. Der Interaktionsraum gibt das Gefühl einer spielerischen Verbundenheit mit der ganzen Welt, die zugleich digital und physisch ist. Der Mensch nimmt die Rolle eines individualisierten Gottes ein und spielt in einem digitalen Theatrum Mundi sich und anderen etwas vor. Dabei ist Second Life kein Computergame im üblichen Sinn, weil es über eine andere Form von Gameplay verfügt. Das Leben erscheint aus der Perspektive von Second Life als ein Meta-Game, in dem die Regeln und das Ergebnis des Spiels verhandelbar sind. Die Analyse arbeitet auch die Unterschiede von realer Erlebbarkeit und Darstellung von Erfahrungen in Second Life am Beispiel zweier Bühnenwerke heraus, die sich explizit auf die 3D-Plattform beziehen.

Methodologisch berücksichtigt diese Dissertation drei Arbeitsfelder der Theaterwissenschaft: die Theaterhistoriografie, die Analyse des Spiels und die Theoriebildung.

Englisches Abstract¹³⁰²

The presented thesis discusses Second Life, a virtual 3D world where each player can lead a self-determined life with electronic counterparts. The possibility to create avatars freely and at the same time the absence of a binding narration, which would predestine actions and results of the participants, give Second Life the character of an intuitively playable representational stage. The fact that creative and gaming freedom coincide here creates a special form of theatricality which will be explored. To answer the research question after forms of expression of playing and theatricality in Second Life, I have chosen the following contextual key areas: knowledge and information society, internet and civil society, virtual worlds, concepts of gaming, computer games, theatrical playing, Theatrum Mundi and Second Life as subjects in contemporary drama. The answers are embedded in the history of technical, social and economic components that surround us and change physical life in a way that allows virtual life to become possible.

¹³⁰² Übersetzt von Mag. Katharina Resch-Schobel

Computer and internet develop into a medium of convergence that combines the real and the digital world. In this context 'combine' means more than bring together or match. It means to merge continuously. The reality of the world conveyed by media begins to compete with the world experienced beyond the computer. That leads to a virtualisation of socio-communicative structures which are expressed in digital identities. It is made transparent that playing is a basic motive of human acting, as described by Helmuth Plessner and Johan Huizinga. Self-determinedly and according to their social status people use the computer and the internet to present their individual and networked lives. That is documented in the analysing part of this thesis with the rise of social software and Web 2.0 and will be illustrated concretely using the example of Second Life.

From 2006 to 2008 Second Life experienced media attention to an extent that deserves the word 'hype'. But also after disappearing from general perception, the number of registrations in Second Life kept growing. It is the opportunity to create a world, to play anonymously and to pursue economic goals which have kept the interest in the platform alive. The room of interaction gives the feeling of being playfully connected with the whole world, a world which is at the same time a digital and physical one. Each person assumes the role of an individualised god and in a digital *Theatrum Mundi* a game of pretence can be played. And yet, Second Life is not a computer game as such because it has a different form of game play. Life appears as a metagame here in which rules and results of the game are negotiable. The analysis also shows the difference of real experience and the presentation of experiences in Second Life, using the example of two stage plays which explicitly refer to the 3D platform.

Methodologically this thesis takes into account three working areas of theatre studies: theatre historiography, analysis of playing and theory.

Lebenslauf

Name	Mag. Rupert Lemmel-Seedorf
Wohnort	Wiener Neustadt
Geburtsdatum	30. April 1966
Staatsangehörigkeit	Österreich
Familienstand, Kinder	verheiratet, zwei Kinder

Berufstätigkeiten

2000 - dato	Österreichische Computer Gesellschaft , Wien Marketing, nationale und internationale Kundenbetreuung, IT-Anwenderzertifizierungen Leitung ECDL Österreich (2004-2010) Leitung Marketing (2010 – dato)
1999 – 2000	Sika KEG , Wien Kundenbetreuung
1998 – 1999	Plaut Personalberatung , Wien Consultant – Kundenbetreuung
1988 – 1998	Büromitarbeiter in diversen Unternehmen
1981 – 1988	W. Schmidl & Söhne , Wien Lehrling und kaufmännischer Angestellter

Ausbildungen (Lehre, Matura, Universität)

2007 - 2013	Doktoratsstudium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft Universität Wien
1992 - 1997	Studium der Theaterwissenschaft (heute: Theater-, Film und Medienwissenschaft) sowie Germanistik und Philosophie (Fächerkombination) Mag. phil. mit Auszeichnung zum Diplomthema: <i>Das bühnendramatische Werk von Gustav Ernst.</i>
1987 – 1992	Handelsakademie für Externisten HAK Karlsplatz / HAK Schönborngasse, Wien
1982 – 1984	Studium der Schlaginstrumente Hochschule für Musik und darstellende Kunst, Wien
1981 – 1984	Lehre zum Großhandelskaufmann Wien