

Fachhochschulstudiengang Sozialarbeit (TF)
der Fachhochschule fh campus wien

Diplomarbeit zur Erlangung des Grades
eines Magister (FH) für sozialwissenschaftliche Berufe

Sozialarbeit und/oder virtuelle Welten?

Perspektiven zum sozialarbeiterischen Handlungsbedarf am Beispiel Second Life

Vorgelegt von: David Sutterlütte
Matr.-Nr. 0410219068

Erstprüfer: Mag. Dr. Karlheinz Benke, MAS
Zweitprüfer: DSA Bernhard Lehr
Abgabetermin: 20.10.2008

Kurzfassung

Sozialarbeit und/oder virtuelle Welten?

Perspektiven zum sozialarbeiterischen Handlungsbedarf am Beispiel von Second Life

Millionen Menschen nutzen und verbringen tagtäglich teils unzählige Stunden in ihnen, die Medien berichten jeden Tag über sie. Unser Alltag wird immer mehr von ihnen begleitet und durch sie bestimmt: Die Rede ist von virtuellen Welten, allen voran die wohl bekannteste – das Internet.

Dieses ‚Netz der Netze‘ bietet unzählige Möglichkeiten, wie etwa die quasi parallele Welt des Internet über die Anwendung – nomen est omen – ‚Second Life‘ zeigt. Mit über elf Millionen UserInnen, wovon gegenwärtig zeitgleich zwischen 45.000 und 60.000 online sind, zählt diese zu den größten und bekanntesten virtuellen Welten.

Fest steht allerdings auch, dass sich die Sozialarbeit (mit Ausnahme der Online-Beratung) aus virtuellen Welten weitgehend fernhält. Es stellt sich die Frage, gibt es ‚dort‘, wo sich so viele Menschen ‚aufhalten‘, also keine Aufgaben für die Sozialarbeit oder werden diese virtuellen Welten als Aufenthaltsorte nur (noch) nicht wahrgenommen?

Diese vorliegende Arbeit untersucht virtuelle Welten hinsichtlich eines sozialarbeiterischen Handlungsbedarfs und zeigt Möglichkeiten auf, wie sich die Sozialarbeit in diesem Handlungsfeld einbringen und etablieren könnte.

Der theoretische Teil stützt sich auf jüngste medien- und kommunikationspsychologische Erkenntnisse im Zusammenhang mit ‚virtuellen Welten‘. Er zeigt die Arten und Wege der Kommunikation im Netz, wie in jenen kommuniziert wird vor dem Hintergrund möglicher Rollen der Sozialarbeit. Im speziellen Fokus steht die Welt von ‚Second Life‘ – theoretisch wie praktisch. Der empirische Teil als solcher ist ein Selbstversuch, in dem Second Life im Sinne der Explorationsmethode begangen, beobachtet und erforscht wird. Zusätzlich werden UserInnen im ‚Spiel‘ befragt, die Ergebnisse in Chatprotokollen festgehalten und als Untersuchungsmedium in der Arbeit verwendet.

Fazit der Untersuchung ist, dass es sehr wohl einen Handlungsbedarf für SozialarbeiterInnen in virtuellen Welten wie ‚Second Life‘ gibt, was über eine theoretische Ableitung auch im empirischen Teil Bestätigung erfährt, zumal zahlreiche Möglichkeiten aufgezeigt werden, wie sich professionelle Sozialarbeit in diesem neuen Handlungsfeld ‚virtuelle Welten‘ präsentieren und bewähren könnte.

Abstract

Social work and/or virtual world?

Perspectives of social work services in the virtual world Second Life

Millions of people use and spend many hours in it, the media reports about it every day. Our everyday life goes along with and is somehow determined by this media: the virtual world, the most famous is the Internet.

This net of networks offers unlimited possibilities, for example, the well-known application Second Life. This specific virtual world is used by more than eleven million people. Without a doubt social work has not yet recognize the virtual world, except for online-counselling, as a sphere of action. The thesis question is: when so many people come together is there no need for social work service or do they just not notice tasks in the virtual world as a space where real people interact?

The thesis emphasis on the virtual world is to examine those and search for needs of action for social work, with the objective to show possibilities for ways in which social work can exhibit and establish itself in this new sphere of activity.

The general survey is a review of current findings in the field of media- and communication-psychology in the context of the virtual world. Beyond this it shows ways of communication in the net, how it works and links it with possible social work roles. With this theoretical background the focus lies on the exploration of Second Life. The exploration contains a login to observe and research this „game“. To get more information about the “game“ and the player it was necessary to chat with the people.

On the basis of the research conducted, the results confirmed that there is a need for social work action in a virtual world like Second Life. The outcome of the thesis shows multifarious possibilities of how social work can take action in the new sphere ‚the virtual world‘.

Inhaltsverzeichnis

1.0 Einleitung.....	4
2.0 Virtuelle Welten.....	10
2.1 Was sind virtuelle Welten?	10
2.1.1 Virtuelle Welten früher und heute.....	11
2.2 Virtuelle Realität – reale Virtualität	12
2.3 Was macht eine postmoderne virtuelle Welt aus?	14
2.4 Gesellschaftliche Implikationen virtueller Welten	17
3.0 Identitäten in virtuellen Welten	19
3.1 Was ist Identität?.....	19
3.2 Anonymität.....	20
3.3 Qual der Wahl - maskiert oder real.....	21
3.3.1 Namensgebung (Nickname, Pseudonyme)	22
3.3.2 Geschlechterwechsel.....	23
3.3.3 Alterswechsel.....	25
3.3.4 Ethnizitätswechsel.....	26
3.3.5 Wechsel zur „Normalität“	26
3.3.6 Wechsel von der „Normalität“ zum „Supermensch“	27
3.4 Auswirkungen auf die reale Identität	28
3.4.1 Identitätsverlust	29
3.4.2 Krankheitsbilder	31
3.4.3 Eskapismus	33
3.5 Professionelle Beratung in virtuellen Welten	34
4.0 Virtuelle Kommunikation.....	37
4.1 Kommunikationsdienste des Internet (vgl. Döring 2003: 49ff):.....	37
4.1.1 eMail.....	37
4.1.2 Mailinglisten	38
4.1.3 Newsgroups	38
4.1.4 WWW-Seiten	38
4.1.5 Internet-Telefonie	40

4.1.6 Instant Messaging.....	40
4.1.7 IRC-Chats (Chat-Channels).....	41
4.1.8 Web-Chats.....	41
4.1.9 Grafik-Chats	42
4.1.10 Internet-Videokonferenzen.....	43
4.1.11 Multi User Domains/Dungeons (MUD).....	44
4.1.12 Online-Spiele.....	45
4.2 Ausdrucksformen der Internetkommunikation	46
4.2.1 Emoticons	47
4.2.2 Akronyme	47
4.2.3 Soundwörter.....	48
4.2.4 Aktionswörter.....	48
4.2.5 ASCII-Art.....	48
 5.0 Second Life.....	 50
5.1 Zur Entstehung/Geschichte von Second Life	50
5.2 Was ist Second Life?	50
5.3 Möglichkeiten in Second Life.....	53
5.3.1 Erkunden.....	53
5.3.2 Bauen/Erschaffen.....	53
5.3.3 Kaufen und Verkaufen.....	54
5.3.4 Treffen	55
5.3.5 Spielen	55
5.3.6 Erwerben und Besitzen	55
5.4 Kommunikation in Second Life	55
5.5 Rechtliche Situation in virtuellen Welten wie Second Life	56
 6.0 Sozialarbeit und virtuelle Welten.....	 58
6.1 Aufgaben der Sozialarbeit.....	58
6.2 Sozialarbeiterische Handlungsarten	62
6.3 Was macht Sozialarbeit in virtuellen Welten?	65
 7.0 Selbstversuch – Spielanleitung - Beobachtungen in Second Life	 67
7.1 Der Einstieg in Second Life.....	67
7.2 Die ‚Geburt‘ - Willkommen auf der ‚Help Island‘	68

8.0 Schlussbetrachtungen – Sozialarbeit und/oder virtuelle Welten?	86
Abbildungsverzeichnis	89
Literaturverzeichnis.....	90

1.0 Einleitung

„Die vielen Beiträge haben mich zwar erschreckt, aber mir auf der anderen Seite gezeigt, dass auch andere Ehen durch Second Life zerstört wurden. Es gibt immer einen Grund, warum ein Partner in Second Life eintaucht, dass darf man auch nicht übersehen. Meist gibt es eine Vorgeschichte, die dafür sorgt, dass eine Faszination und damit dann auch langfristig eine Sucht entsteht. Ich hätte nie gedacht, dass meine Ehe 10 Monate nach ihrem ersten Login zerstört ist. Sie hatte es damals beiläufig erzählt, dass ein Kollege ab und zu in Second life sei und dort so tolle Menschen kennenlernen würde. Es fing ganz langsam an. [...] Sie verbrachte immer mehr Zeit online. [...] Schnell hatte sie viele Freunde und tobte sich so richtig aus. Aber die Zeit, die sie investierte, wurde immer mehr. Sie steckte ihren Kopf immer weiter in diese Welt. Wenn die Kinder abends gekommen sind und etwas wollten, dann wurden sie wieder weggeschickt, weil sie gerade in einem der Clubs war und mit jemandem redete. Termine wurden verschoben, weil sie noch nicht fertig war, noch mit jemandem reden musste. Es hört sich merkwürdig an, wenn ich diese Worte schreibe, warum habe ich damals nicht konsequenter gehandelt? Es gab immer häufiger Stress durch Second Life. Sie fing immer mehr an, das Online-Spiel zu verteidigen, wie ein Alki seine Flasche. [...] Wir haben uns immer öfter gestritten. Nach einem Streit haben wir uns dann getrennt - vor vier Wochen. Sie ist immer noch jede freie Minute online. Wenn ich zu den Kindern komme, ist immer der Rechner an. Mittlerweile hat sie den SL-Freund auch geheiratet. (in sl). Ich mache mir große Sorgen um meine Kinder. Die Zeit, die meine Frau in SL verbringt, ist enorm“ (www.cyberlord.at/forum/).

Noch vor 15 Jahren war ein Beitrag wie dieser unvorstellbar. Gegenwärtig jedoch existieren mittlerweile unzählige Foren, in welchen Betroffene (noch eher jüngere Generationen) Hilfe suchen bzw. Problematiken wie die des Beitrags thematisieren.

Mein Interesse bezüglich dieser Thematik wurde in erster Linie durch die starke Medienpräsenz der virtuellen Welt ‚Second Life‘ (www.secondlife.com) geweckt. Immer wieder wird dieses Spiel, oft auch durch negative Schlagzeilen, in verschiedensten

Tageszeitungen, Zeitschriften sowie TV-Sendungen thematisiert. Dabei wird von mehr als zehn Millionen UserInnen gesprochen.

Aus dieser Tatsache heraus entstand der Gedanke, dass an Orten, an denen sich so viele Menschen aufhalten, auch Probleme bzw. UserInnen mit unterschiedlichen Problematiken vorhanden sein könnten. Weiters war offensichtlich, dass sich die Sozialarbeit noch weitgehend aus virtuellen Welten fernhält, wobei die Vermutung nahe liegt, dass sehr wohl ein Handlungsbedarf vorhanden sein könnte.

Dieser Gedanke wurde von einem in einer sozialen Beratungsstelle arbeitenden Bekannten bekräftigt, in dem er berichtete, dass sie immer öfter Anfragen von Hilfesuchenden bekämen, welche von Second Life oder ähnlichen Spielen und Anwendungen nicht mehr los kommen würden.

Da in dieser virtuellen Welt überdies mit realem Geld hantiert wird bleibt zu klären, ob neben Sucht und/oder dem Eskapismus Gedanken (Flucht aus dem realen Leben) auch eine „Schuldenfalle“ hinter Second Life steckt.

Im Zusammenhang mit Internetsucht ist häufig die Rede von körperlichen und psychischen Störungen. All diese Aspekte können zu sozialen Problemen im realen Leben führen und dürften somit auch von der Sozialarbeit nicht außer Acht gelassen werden.

Wie der Untertitel „Perspektiven zum sozialarbeiterischen Handlungsbedarf am Beispiel Second Life“ schon zum Ausdruck bringt, soll diese Arbeit nicht allein für die virtuelle Welt ‚Second Life‘ Bedeutung haben. Es gibt sehr viele ähnliche Anwendungen bzw. virtuelle Welten wie „World of Warcraft“, „Entropia Universe“ oder „Gaia Online“, welche aus der Arbeit nicht ausgeschlossen werden wollen. Da es aber nicht möglich ist auf alle Angebote konkret einzugehen, fiel die Wahl auf eines der bekanntesten, nämlich: Second Life.

Innerhalb der Sozialarbeit und auch der Politik, die die Sozialarbeit steuern soll, werden virtuelle Welten offenbar noch nicht wirklich wahrgenommen. Dies spiegelt sich auch in Ausbildungen an Fachhochschulen und Universitäten wieder, wo Unterrichtsfächer wie Online Beratung bzw. über virtuelle Welten allenfalls als Wahlpflichtfächer angeboten werden, was auch den (noch geringen) Stellenwert zum Ausdruck bringt.

Virtuelle Welten wie das Internet prägen immer mehr den Alltag vieler Menschen. Es gibt quasi kein „Entrinnen“. Umso paradoxer, dass kaum darauf reagiert wird, wodurch auch wenig Bewegung und Impuls in die Vernetzung von Alltag und Wissenschaft gelangt.

Weiters scheint es paradox, dass davon ausgegangen bzw. angenommen wird, jeder Mensch hätte Zugang zum Internet.

Die Auswirkungen der rasanten Entwicklung des Internet auf die Menschheit sind noch nicht einmal annähernd erforscht. Dazu zählt/zählen auch die „digitalen Ungleichheiten“ (vgl. Benke 2008: 2ff). Digitale Ungleichheiten bzw. digitale Klüfte sind ein Beispiel, die beide Paradoxa beinhalten. Dabei geht es unter anderem um die Tatsache, dass immer mehr Institutionen - auch staatliche - Formulare und Broschüren online zum Download bereitstellen. Die Institutionen setzen also voraus, dass jedeR auch zu Hause einen Computer mit Zugang zum Internet hat. Allerdings besitzt nicht jedeR, der/die das möchte, auch die tatsächlichen finanziellen Mittel, um sich Anschaffung und laufende Kosten zu finanzieren (Schuldenfalle), wodurch sich die sozialen Ungleichheiten vertiefen.

Auch wenn ohne Zweifel diese digitalen Ungleichheiten vorhanden sind, ist es eine Tatsache, dass unser Alltag immer mehr von virtuellen Welten wie dem Internet begleitet und bestimmt wird.

Ziel dieser Arbeit ist es, allgemein virtuelle Welten und speziell Second Life vorzustellen und nach Handlungsbedarf für die Sozialarbeit zu suchen. Weiters werden Optionen und Handlungsmöglichkeiten von SozialarbeiterInnen in virtuellen Welten wie Second Life aufgezeigt. So wäre es vorstellbar, dass SozialarbeiterInnen sich mit einer Spielfigur, einem sogenannten Avatar¹, direkt in der virtuellen Welt bewegen und dort in virtuellen Beratungsgebäuden professionelle Beratungen anbieten. Ebenso könnten sich die SozialarbeiterInnen-Avatare frei in der Landschaft, als Streetworker, bewegen. Diese Optionen sind nur zwei von vielen Möglichkeiten, wie sich Sozialarbeit in den riesigen virtuellen Welten einbringen kann.

Kapitel zwei dieser Arbeit beschäftigt sich mit dem Begriff ‚virtuelle Welten‘. Um ein grundlegendes Verständnis für den Begriff ‚virtuelle Welten‘ zu schaffen, wird neben seiner Definition auch aufgezeigt, dass diese keine rein postmoderne Erscheinung sind, sondern in ‚unseren‘ Alltag viel häufiger einbezogen sind (und auch immer waren) als angenommen.

¹ Der Begriff ‚Avatar‘ stammt aus dem Hinduistischen und bedeutet ‚Inkarnation Gottes‘ (vgl. Lober 2007: 68).

Häufig wird unter dem Wort ‚virtuell‘, nicht real oder eine Sinnestäuschung verstanden. Ist das ‚Virtuelle‘ also wirklich eine Täuschung und nicht real? Wie sich Virtualität und Realität zueinander Verhalten und ob sich diese vielleicht sogar gegenseitig beeinflussen, soll auch in diesem Kapitel erläutert werden. Da sich diese Arbeit mit postmodernen virtuellen Welten beschäftigt werden Merkmale eben dieser aufgezeigt.

Das Internet, der Prototyp virtueller Welten, hat in den letzten Jahren rasant an Bedeutung gewonnen. Im letzten Punkt des zweiten Kapitels werden gesellschaftliche Implikationen virtueller Welten beleuchtet. Dabei wird dargestellt, wie „allgegenwärtig“ das Internet inzwischen ist und dass durch die Vernetzung mit dem Cyberspace auch ein struktureller Wandel unserer Gesellschaft einhergeht.²

Ob Bankgeschäfte, Einkäufe, Kommunikation, Unterhaltung oder Information - kurz: Spaß oder Arbeit. Immer mehr alltägliche Dinge werden von zu Hause aus erledigt. So können virtuelle Welten als Marktplatz der Postmoderne verstanden werden.

Damit wir uns im Netz riesiger Datenautobahnen wiederfinden, kreieren wir uns virtuelle Identitäten. JedeR der/die sich in virtuellen Welten bewegt, wird sich früher oder später, bewusst oder unbewusst, einen Benutzernamen (Nickname) oder ein Pseudonym wählen. Sei es, weil man sich in einem Chat anmelden, auf ‚ebay‘ etwas verkaufen oder ‚Second Life‘ spielen möchte. Durch eben jenes Erstellen eines Benutzernamens, Alter, Geschlecht und gegebenenfalls einer Spielfigur wie zum Beispiel bei Second Life, wird eine virtuelle Identität erschaffen.

Das Thema des dritten Kapitels beschäftigt sich genau mit dieser virtuellen Identität. Was passiert, wenn Menschen plötzlich nicht nur eine Identität, sondern zwei, drei oder noch mehr haben? Welche Optionen stehen einem bei der Erstellung einer neuen virtuellen Identität zur Verfügung? Diese Fragen werden neben den Auswirkungen auf die reale

² Diese Arbeit beschäftigt sich mit (post)modernen virtuellen Welten wie dem Internet. In dieser Thematik ist auch immer wieder von virtuellem Raum die Rede. Da diese Diskussionen über den Raumbegriff sehr umfangreich sind, wird an dieser Stelle vermerkt, dass in dieser Arbeit darauf nicht weiter eingegangen wird, da die Diskussionen über (Sozial)Raumtheorien nicht unabdingbar notwendig für diese Arbeit sind.

Identität und den Krankheitsbildern durch das Internet in diesem Kapitel behandelt.

Das vierte Kapitel der Arbeit beschäftigt sich mit Kommunikation in virtuellen Welten. Hier wird generell zwischen zeitgleicher (synchroner) und zeitversetzter (asynchroner) Kommunikation unterschieden. Will die Sozialarbeit mehr in virtuellen Welten tätig sein, ist ein Grundwissen über die Spezifika der am meist genutzten Kommunikationsdienste im Internet unabdingbar – also wie diese funktionieren und verwendet werden.

Momentan ist die häufigste Form der Kommunikation im Internet noch rein textbasiert. Im Vergleich zu einem face-to-face Gespräch fehlen dabei viele nonverbale Elemente. Dadurch ist die Gefahr von Missverständnissen gegeben, da etwa der Gesichtsausdruck des Gegenübers fehlt, welcher einem verraten würde, dass eine Aussage nur als Scherz gemeint ist. Weiters ist bei synchroner Kommunikation eine flüssige textbasierte ‚Unterhaltung‘ davon abhängig, wie schnell die UserInnen die Tastatur bedienen können.

Um diese fehlenden Informationen so gut wie möglich auszugleichen bedient sich die Internet-Kommunikation verschiedenster Hilfsmittel, wie zum Beispiel Emoticons, Akronyme, Soundwörter oder Aktionswörter. Wie diese Hilfsmittel verwendet werden, wie sie aussehen und wozu sie dienen, wird hier aufgezeigt.

Das fünfte Kapitel stellt den Forschungsraum dieser Arbeit an sich – also: ‚Second Life‘ vor. Neben der Entstehung und Geschichte von Second Life wird unter anderem beschrieben, was genau sich hinter diesem ‚Spiel‘ verbirgt.

Um eine bessere Vorstellung davon zu bekommen, was den UserInnen in dieser virtuellen Welt alles geboten wird, werden die Möglichkeiten, welche BenutzerInnen in Second Life haben, aufgezählt und erklärt. Ein wichtiger Bestandteil von Second Life ist die Kommunikation zwischen den UserInnen. Welche Möglichkeiten der Kommunikation diese Anwendung bietet, wird ebenfalls beschrieben.

Im Zusammenhang mit virtuellen Welten wird gerne von einem rechtsfreien Raum gesprochen. Dies würde bedeuten, dass die UserInnen in dieser virtuellen Welt alle Freiheiten haben und tun und lassen können, was sie wollen. Tatsächlich jedoch sind virtuelle Welten alles andere als ein rechtsfreier Raum. Auch dieser Aspekt wird beleuchtet.

Kapitel sechs bewegt sich zunächst weg von den virtuellen Welten und beschäftigt sich mit der Rolle der Sozialarbeit. Es werden ganz allgemein die Aufgaben der Sozialarbeit dargestellt und untersucht, ob die Aufgaben auch virtuelle Welten mit einbeziehen. Zusätzlich werden sozialarbeiterische Handlungsarten vorgestellt und auf ihre Anwendung für virtuelle Welten geprüft.

Im letzten Teil des sechsten Kapitels wird dargestellt ob, wo und wie Sozialarbeit in virtuellen Welten tätig ist bzw. sein kann.

Der empirische Teil als solcher ist ein Selbstversuch. Zu diesem Zweck habe ich mir selbst einen Avatar kreiert und Second Life im Beobachtungszeitraum von Jänner bis Oktober 2008 damit begangen, beobachtet und erkundet. Diese Beobachtungen und Erfahrungen werden neben Chat-Protokollen in diesem Teil wiedergegeben.

Neben Rahmenbedingungen für Second Life und der ‚Geburt‘ eines Avatars wird der Fokus in ersten Linie darauf abzielen, ob in Second Life ein sozialarbeiterischer Handlungsbedarf vorhanden ist. Ebenso werden Ideen und Vorschläge angeführt, wie sich sozialarbeiterisches Handeln in virtuellen Welten wie Second Life einbringen und etablieren könnte.

Im achten Kapitel wird ein Resümee über die gewonnenen Erkenntnisse gezogen. Zusammenfassend wird dargestellt, ob ein Handlungsbedarf für die Sozialarbeit in virtuellen Welten vorhanden ist und was sie in darin bewirken könnte.

2.0 Virtuelle Welten

2.1 Was sind virtuelle Welten?

Beim Versuch virtuelle Welten zu definieren, trifft man auf die unterschiedlichsten Blickwinkel. Oft werden virtuelle Orte auf die wohl bekanntesten virtuellen Welten, das Fernsehen (TV) und das World Wide Web, reduziert. Tatsächlich gibt es jedoch eine Vielfalt virtueller Realitäten, wenngleich sie nicht auf den ersten Blick – und dem herkömmlichen Denken nach – als solche erkannt bzw. gesehen werden.

„Wenn ich in den Spiegel schaue, sehe ich eine virtuelle Abbildung von mir, denn ich bin ja nicht „wirklich“ hinter dem Spiegel“. Schindler (2005: 26) verdeutlicht mit dieser Aussage, dass wir virtuellen Welten in alltäglichen Situationen begegnen und diese, was vielleicht angesichts der Neuen Medien durchaus befremdend anmutet, auch ohne Computer existieren. In virtuellen Welten bewegen sich also nicht nur, wie oft angenommen wird, die ‚jungen Generationen‘, sondern jedeR wird damit bewusst oder unbewusst konfrontiert. Somit sind auch die (post)modernen virtuellen Welten wie Second Life keine völlig fremde Form.

Die Tatsache, dass Menschen schon im Mittelalter mit Virtualität konfrontiert waren, zeigen unter anderem einige Gemälde des italienischen Malers Giotto. Der Künstler verstand es in seinen Gemälden eine Illusion im architektonischen Raum zu schaffen, wodurch er die BetrachterInnen quasi in jene 'versteckten' Räume hinter die Bildebene führte, welche es eigentlich gar nicht gibt. Ganz in diesem Sinne sind virtuelle Welten auch heute noch zu verstehen (vgl. Benke 2005: 4).

Maler wie der Franziskanermönch Roger Bacon, oder der bereits genannte Giotto di Bondone, erfanden 'quasi' dreidimensionale Bilder, indem sie erstmals eine dritte Dimension erschaffen haben. Diese zeigen aber nicht nur eine künstlerische Entwicklung, sondern symbolisieren auch gleichzeitig ein im Umbruch begriffenes, schwer verändertes Weltbild, in welchem die „dritte Dimension“ weniger metaphysisch als vielmehr über die physischen Beziehungen eine Rolle spielen (vgl. Benke & Schwarz 2007: 5).

Ein weiteres Beispiel für einen quasi prä-modernen existierenden virtuellen Raum ist die Basilika San Francesco in Assisi. Die Kathedrale zeigt den BetrachterInnen Szenen aus

dem Leben des Heiligen Franziskus. Durch die perspektivisch-illusionistischen Malereien werden die BesucherInnen dazu eingeladen, verschiedene Szenen aus dem Leben des Heiligen Franziskus aus einer jeweils anderen Perspektive zu sehen. Dies macht die Basilika im Grunde ebenso zu einem virtuellen Raum (vgl. Wertheim 1996: 1f).

Fazit: Virtuelle Welten respektive Räume sind also keine Erscheinung der Gegenwart bzw. der Postmoderne (vgl. Benke & Schwarz 2007: 6). „*Virtualität war immer schon: Sie ändert(e) nur ihre Form, ihren Ausdruck und auch ihre Geschwindigkeit*“ (Benke & Schwarz 2007: 6).

2.1.1 Virtuelle Welten früher und heute

Nachdem feststeht, dass virtuelle Welten keine rein (post)moderne Erscheinung sind, bleibt zu klären, wie und ob sich die ‚mittelalterlichen Versionen‘ eben dieser von den aktuellen differenzieren.

Ein wesentlicher Unterschied zu den virtuellen Welten von heute ist, dass Giotto's Gemälde nicht emotional belebt bzw. gelebt werden konnten. Giotto's Werke wurden als Kunstwerke wahrgenommen und standen nicht, wie heute das Internet, etwa im alltäglichen Gebrauch. Damit sind virtuelle Welten stets an Emotionen, wie Phantasien, Wünsche, Ängste, usw. gebunden. Diese Emotionen, welche BenutzerInnen von virtuellen Welten bewusst oder unbewusst erleben, zeigen, dass die virtuelle Welt nicht nur ein Raum, sondern überdies auch als „Lebensraumgefühl“ verstanden werden kann (vgl. Benke 2005: 4f).

Jeder Mensch der einen virtuellen Raum betritt, sei dies nun das Internet oder der Blick in einen Spiegel, wird mit Emotionen und Assoziationen konfrontiert. An einem Tag löst der Blick in den Spiegel Freude, am nächsten Tag vielleicht Trauer aus. Auf manchen Plattformen im Internet finden UserInnen Themen, die sie interessieren und in welche sie sich gerne einbringen, bei anderen Thematiken wird ihr Interesse wiederum nicht geweckt. Von diesen Emotionen und Assoziationen bzw. dem bereits genannten ‚Lebensraumgefühl‘ werden UserInnen virtueller Räume stets begleitet - auch wenn dies von den handelnden Personen selbst oft unbemerkt bleibt.

2.2 Virtuelle Realität – reale Virtualität

Wer im Duden (2001: 1037) unter „virtuell“ nachschlägt, findet dort: *„nicht echt, nicht in Wirklichkeit vorhanden, aber echt erscheinend, dem Auge, den Sinnen vortäuschend.“* Laut dieser Definition ist das Virtuelle ein Konstrukt, welches sich der Mensch selbst, in Gedanken oder mit Hilfe von diversen Hilfsmitteln wie Computer, Gemälden, Gedanken, Büchern etc., schafft. „Nicht in Wirklichkeit vorhanden“ würde eigentlich bedeuten, dass virtuelle Welten nicht real sind.

Wer virtuelle Welten mit nicht-wirklich gleichsetzt, liegt jedoch falsch, wie zwei simple Beispiele zeigen: Unternehmen, welche in der Virtualität tätig sind, verdienen schon längst reales Geld. Genauso bieten Universitäten die Möglichkeit an, über virtuelle Plattformen zu lernen. Dass virtuelle Unternehmen reales Geld verdienen, illustriert auch, dass die virtuellen Prozesse enorme Auswirkungen auf den Lebensalltag haben können und dadurch alles andere als fiktiv sind. Genauso ist eine eMail, also: ein elektronischer Brief, nicht weniger real als ein Brief auf Papier. Auch das Telefonieren kann durchaus als nicht real empfunden werden, denn zeitgleiche Kommunikation passiert ohne ‚leibhaftige‘ Zusammenkunft. Offenbar hindert uns nur die jahrzehntelange Gewöhnung an das Telefon, diese Kommunikationsform nicht als virtuell zu empfinden (vgl. Schindler 2005: 2f).

„Ein virtueller Raum [...] ist eine eigene Wirklichkeit hinter der realen Welt, ein geistig immaterielles Abbild, geformt aus der sinnlich erfassten Realität. Somit ergibt sich: Virtualität ist immer auch ein Teil der Realität (ein Text, ein Bild u.a.m.) - und zwar unabhängig von neuen Medien (der Postmoderne)“ (Benke & Schwarz 2007: 2). Beispiel hierfür sind etwa die spielerischen Handlungen von Kindern, die ihre Puppen im Sinne einer sogenannten „Lufthandlung“ füttern. (Diese reale Tätigkeit allerdings ist nur in der Gedankenwelt der Kinder vorhanden, jedoch erschließt sich über die Methode der Beobachtung das Bild auch für Erwachsene).

Seit Menschengedenken konstruieren Kinder so ihre virtuellen Räume in der Realität. Dass immer wieder Aspekte der Realität die Virtualität (und umgekehrt) beeinflussen, zeigt folgendes „Bild“ (vgl. Benke & Schwarz 2007: 4):

Wenn Menschen einen großen Saal betreten, um etwa einen Vortrag anzuhören, werden sie

als erstes mit der Wahl eines Sitzplatzes konfrontiert. Es gibt die Möglichkeit sich in die erste Reihe zu setzen oder eher weiter hinten Platz zu nehmen. Dies hängt von vielen Faktoren ab, unter anderem davon, wer bei der Veranstaltung ist, wie das eigene Äußere ist, wie man von den Anderen wahrgenommen wird. Fühlt man sich wohl oder ist es einem selbst eher unangenehm beobachtet zu werden? In der Realität würden sich die meisten Personen eher nicht getrauen den Saal zu verlassen, auch wenn ihnen der Vortrag nicht gefällt.

Wenn Menschen zum ersten Mal einen virtuellen Raum, zum Beispiel einen Chat-Room betreten, werden sie ebenso vor Wahlmöglichkeiten gestellt. In diesem herkömmlichen Chat-Room kann man nicht gesehen werden und ist dadurch anonym. Durch diese Anonymität entstehen andere, teils neue Fragen für die UserInnen. Wie etwa: Soll die eigene Identität preisgegeben werden? Soll man ‚sich selbst‘ sein? Verrät man den anderen Chat-TeilnehmerInnen sein eigentliches Geschlecht oder tauscht man die Rollen?

Mit großer Wahrscheinlichkeit ist es einfacher, den virtuellen Raum zu verlassen, wenn einem das Thema im Chat nicht gefällt (vgl. Benke & Schwarz 2007: 4).

„Was machen wir Menschen also beim Betreten eines virtuellen Raumes – wir verwenden erprobte Strategien aus den realen Räumen und Muster aus unserer Lebenswirklichkeit und transferieren diese in die Virtualität/virtuellen Räume. Zunächst einmal unabhängig davon, ob sich diese Versuche als erfolgreich erweisen oder nicht, eine andere Möglichkeit bleibt vorerst nicht. Woraus zu folgern ist: Kein Mensch betritt Virtualität bzw. virtuelle Räume ohne Bezug zur Realität“ (Benke & Schwarz 2007: 3).

Diesem vorhandenen Bezug zur Realität und dem Gefühl des Eintauchens, welches BenutzerInnen von virtuellen Welten erleben, ist eine wichtige Bedeutung zuzuschreiben. Genau dieser Bezug zur Realität und dieses Gefühl des Eintauchens machen gleichzeitig die Trennlinie zwischen virtuell und real unscharf. Dadurch, dass wir in der Realität erprobte Strategien und auch Verhaltensmuster in virtuelle Welten transferieren, werden virtuelle Räume immer auch von der Realität begleitet. Wenn Menschen viele Stunden am Tag in virtuellen Welten ihre Avatare steuern, bedeutet dies einen nicht unerheblichen Zeitaufwand in deren realem Leben. Der virtuellen Welt wird alleine durch diesen Zeitaufwand eine enorme Wichtigkeit zugeteilt, wodurch sie auch ‚echter‘ wird und individuell an Realität gewinnt.

Weiters können UserInnen in virtuellen Räumen mit ihren Spielfiguren (Avataren) interagieren und damit virtuelle Räume mitgestalten oder auch verändern. Diese

Veränderung bleibt bestehen und ist somit eine reale Veränderung in den virtuellen Räumen.

Ebenfalls ist es an der Tagesordnung, dass UserInnen reales Geld für die virtuelle Kleidung ihrer Avatare ausgeben. Vereinzelt bezahlen andere Personen, damit sie ihre Avatare in der virtuellen Welt steuern, wenn sie selbst keine Zeit haben.

Somit bleibt festzuhalten, dass eine klare Trennlinie von Realität und Virtualität schwer festzulegen ist, da sich (wie bereits erwähnt) verschiedene Aspekte der Realität und Virtualität immer wieder gegenseitig beeinflussen und so die Grenzen unserer Wahrnehmung und unseres Empfindens verschwimmen lassen.

2.3 Was macht eine postmoderne virtuelle Welt aus?

Gegenwärtig, in der Epoche der Postmoderne, verändert sich vieles in einem rasanten Tempo. Dies betrifft neben der Gesellschaft, den Traditionen und Technologien auch jeden einzelnen Menschen. Mit der Veränderung der Gesellschaft (vgl. Storch 1999: 1) in den letzten beiden Jahrhunderten hat sich auch das Selbstverständnis der Menschen stark verändert.

Identität war etwa früher bei weitem kein so vielfältiges Thema wie heute und sie gestaltete sich auch anders. Traditionell war die Lebensgestaltung eines Menschen weitgehend durch die Umstände der Geburt geregelt. Dies bedeutete, dass es keine großen Variationen in den Lebensentwürfen der Menschen gab. So wurde etwa meistens der Sohn eines Bauern auch Bauer, das Kind von Adligen bekam den Titel der Eltern usw., womit die Menschen quasi eine vorbestimmte ‚stabile‘ Identität hatten.

In der Gesellschaft heute muss sich das Individuum in einer deutlich veränderten Situation zurechtfinden. Der Großteil der Bevölkerung kann zwischen vielen beruflichen Entwicklungen, Beziehungen, Beziehungsformen, und sozialen Aktivitäten wählen. Das Meer oder ‚Mehr‘ an Informationen, das uns die neuen Medien und Kommunikationstechnologien bieten und zur Verfügung stellen, hat auch unser Bild von Identität verändert.

Die neuen Kommunikationsmöglichkeiten ermöglichen einen wesentlich bunteren Kontakt mit verschiedenen Menschen, Kulturen und Weltanschauungen, die sich gegebenenfalls auch von der persönlichen unterscheiden.

Unter anderem aufgrund dieser neuen, erweiterten, vielfältigeren und globaleren Kommunikationsmöglichkeiten hat sich auch die Bedeutung von Identität verändert. Im Gegensatz zu früheren Zeiten bewahren sich die Menschen nicht nur ihre Kernidentität, sondern verfügen über eine Mehrzahl von Identitäten. Mit diesen Mehrfach-Identitäten umzugehen, diese zu ordnen und zu katalogisieren fällt vielen nicht leicht. Diese Identitäten wirken sich jedoch nicht nur auf das persönliche Individuum aus, sondern auch auf das soziale Umfeld sowie auf die neu entstandenen virtuellen Welten und Medien.

Eines dieser neuen Medien ist Second Life. Mit diesem Online-Spiel beschäftigen sich allerdings nicht nur UserInnen. Es entstanden zugleich Unternehmen und Firmen, die sich mit virtuellen Welten, wie Second Life, beschäftigen. Dies zeigt, dass die (post)modernen virtuellen Welten nicht nur zum Lernen, Kommunizieren, Spielen, etc. genutzt werden, sondern auch Unternehmen den großen Bereich als neuen Wirtschaftszweig für sich entdeckt haben.

Wo gewinnorientierte Unternehmen im ‚Spiel‘ sind, wird mit realem Geld hantiert. Wo wiederum mit realem Geld hantiert wird, ist die Gefahr von Verschuldung gegeben. Wirtschaftliche Unternehmen sind dabei die neuen Bereiche in den (post)modernen virtuellen Welten für sich zu nutzen.

Die Kernfrage lautet daher: Kann die Sozialarbeit es sich wirklich erlauben, aus einem Bereich, in dem sich Identitäten verändern, wohin sich Menschen flüchten wenn sie mit ihrer realen Identität nicht zurecht kommen, in dem ein hohes Suchtpotenzial vorhanden ist, sich UserInnen unter Umständen verschulden können, etc. fernzubleiben?

Einige dieser Unternehmen beschäftigen sich auch mit Definitionen (post)moderner virtueller Welten wie Second Life.³ Dabei sind treffende und verständliche Beschreibungen entstanden.

„The Otherland Group“ ist eines dieser Unternehmen, welches den Fokus auf professionellen Service auf virtuellen Welten legt. Diesem Verständnis folgend nennt das

³ An dieser Stelle wird darauf hingewiesen, dass in dieser Arbeit das World Wide Web als virtuelle Welt definiert wird und die unterschiedlichen Angebote im Internet wie Plattformen, Chatträumen, Second Life und so weiter als virtuelle Räume zu verstehen sind.

Unternehmen vier Merkmale, die sogenannte „Online-Plattformen“ zu einer virtuellen Welt machen:

- Räumlichkeit

Unter Räumlichkeit wird verstanden, dass die virtuelle Welt, in welchem AnwenderInnen interagieren, als eine Art Raum dargestellt werden muss. In diesem Raum hat jedes Objekt eine Position. Weiters vermittelt der Raum den UserInnen Nähe und Distanz.

- Identität

JedeR AnwenderIn wird in virtuellen Welten durch einen Charakter repräsentiert und hat somit für die Anderen eine individuelle Identität. Diese Figur, meist „Avatar“ genannt, wird von den AnwenderInnen selbst gesteuert. Sie wird von den UserInnen selbst bzw. von anderen Avataren, welche sich in der Nähe aufhalten gesehen.

- Konsens

Konsens meint hier die Übereinstimmung der Wahrnehmung der UserInnen. Alle BenutzerInnen an einem Ort können die selben Objekte, bzw. Dinge und die selben Avatare sehen. Je nach Standort kann sich gegebenenfalls der Blickwinkel dabei ändern. Alle AnwenderInnen können Veränderungen in der Welt gleichzeitig wahrnehmen.

- Wahrnehmung von Veränderungen

Wenn ein Avatar in der virtuellen Welt eine Veränderung hervorruft, ist diese permanent. Wenn kein anderer Avatar diese Veränderung rückgängig macht, ist diese auch noch vorhanden wenn der/die AnwenderIn die virtuelle Welt verlässt und zu einem andern Zeitpunkt wieder zurückkehrt (vgl. Markus 2007: 1ff).

Auch die Schweizer Agentur „Pedro Moya Marty“ konzipiert, entwickelt und realisiert Ideen mit und in virtuellen Welten wie Second Life. Aus deren Sicht sollte eine Plattform folgende Kriterien enthalten, damit sie eine virtuelle Welt ist:

- *ein Computer generierter Raum*
- *3dimensional oder mindestens erweitert 2dimensional*
- *wo die steuernde Person als Avatar (Spielfigur) dargestellt wird*

- *und wo sich gleichzeitig im selben Raum mehrere Avatare aufhalten können* (Meya Marty 2007: 1)

Es bleibt festzuhalten, dass wir es in der Postmoderne nicht nur mit einer neuen Form virtueller Welten wie Second Life zu tun haben, sondern auch die Gesellschaft und die Identitäten des Einzelnen einen Wandel erlebt haben.

2.4 Gesellschaftliche Implikationen virtueller Welten

Die mediale Präsenz von virtuellen Welten, wie das Beispiel World Wide Web zeigt, steigt seit einigen Jahren enorm. Sowohl Fernsehen als auch Tageszeitungen und Zeitschriften berichten vielfältigst und tagtäglich über Computerspiele und die Datenautobahn. Bei fast jedem Werbespot im Fernsehen aber auch bei Werbungen auf Plakaten ist eine WWW-Adresse zu finden. Die Mehrzahl der Zeitungen und Zeitschriften, wie etwa „der Standard“, „Die Zeit“ oder „Der Spiegel“ veröffentlichen auch eine Online-Version ihrer Artikel.

Ebenfalls nutzen auch viele Wirtschaftsunternehmen das Internet. Sie verwenden es um Werbung unter die Menschen zu bringen, Beratungen anzubieten, für Online-Bestellservice, Kundenkontakte zu pflegen oder Stellenausschreibungen, um nur einige Anwendungen zu nennen. Auch politische Parteien nutzen längst das Internet um ihre Partei-Programme zu veröffentlichen und für sich zu werben.

Von dem in Medien oft genannten und diskutierten ‚Internet hype‘ allein kann also nicht die Rede sein. Politik und Wirtschaft sind sich mit Wissenschaft weitgehend einig, dass durch die Einführung des Internet in den Lebensalltag unserer Gesellschaft ein tiefgreifender struktureller Wandel einhergeht.

Bereits in den 70er Jahren wurde über die Transformation der modernen Industriegesellschaft in eine sogenannte Informationsgesellschaft bzw. postmoderne Gesellschaft diskutiert. In den Sozialwissenschaften wird parallel zur ‚Informatisierung‘ der Gesellschaft auch eine ‚Individualisierung bzw. Pluralisierung‘ der Lebensmodelle festgestellt. Faktoren wie erhöhtes Bildungsniveau, gestiegener Wohlstand oder verbesserte Familienplanung tragen dazu bei, dass alternative Lebensmodelle plötzlich möglich werden. Diese alternativen Lebensmodelle bringen mit sich, dass sich Menschen

immer öfter damit konfrontiert sehen, sich auf sich selbst verlassen zu müssen. Die Entwicklung, dass nun ein vielfältigeres Bild von Lebensmodellen vorhanden ist, wird teils sehr kritisch im Sinne einer wachsenden Orientierungslosigkeit, Überforderung, Wertezerfall und Gesellschafts-Zersplitterung beurteilt. Andere interpretieren diese neu gewonnene Vielfalt positiv, indem Sie die Überwindung eines im Grunde menschenfeindlichen Zwangs zur Einheitlichkeit anführen (vgl. Döring 1999: 27ff).

In der Sozialwissenschaft sind Informatisierung und Individualisierung seit vielen Jahren wichtige Themen. Für Schmundt (vgl. 1996: 3) ist es dementsprechend kein Wunder, dass Einschätzungen über die gesellschaftliche Bedeutung des Internets meistens auf folgende Diskurse hinauslaufen: Einmal erscheint das Internet als Grundpfeiler einer sich günstig entwickelnden Informationsgesellschaft, das andere Mal werden Globalisierung und fortschreitende Informatisierung als Bedrohung für die nationale Wirtschaft und insbesondere ihrer Arbeitsmärkte betrachtet. *„Mal wird der Cyberspace als fiktive Scheinwelt kritisiert, in die sich der desorientierte, bindingslose moderne Mensch flüchtet und seinen ohnehin übersteigerten Individualismus kultiviert, dann wieder wird die Vielfalt der Kontakt- und Entfaltungsmöglichkeiten im Netz als Übungs- und Darstellungsfeld unterschiedlicher Identitäten gewürdigt und die medienbedingte Auflösung herkömmlicher Vorstellungen vom ‚Realen‘ und ‚Simulierten‘ als instruktiv und sozial bereichernd begrüßt* (Döring 1999: 29) und Schmundt (1996: 3) resümiert: *„Das Netz ist nicht Entweder-Oder, sondern Und-Und-Und“*.

Virtuelle Welten haben also trotz ihrer Vielfalt und Andersartigkeit positive wie negative Auswirkungen. Der Zugang zu Informationen wird durch das Internet wesentlich einfacher, auch wenn nicht alle gleich davon profitieren. Auch Bankgeschäfte und Einkäufe können großteils bequem am Computer von zu Hause aus erledigt werden. Dies erspart einerseits Zeit und kann auch für nicht mobile Menschen ein angenehmer Vorteil sein. Andererseits liest man immer häufiger von Menschen, die in der virtuellen Welt vereinsamen und sich von ihren realen Kontakten immer weiter distanzieren.

Immer wieder sehen sich virtuelle Welten mit Lobpreisung wie gleichwohl mit Kritik konfrontiert. Realität ist jedoch, dass unser Lebensalltag zusehends von virtuellen Welten geprägt ist und es ist auch nicht davon auszugehen, dass sich dies in naher Zukunft ändern wird. Die Tendenz geht eher in Richtung Ausbau und Erweiterung virtueller Welten, wodurch ein immer größeres Angebot an Möglichkeiten entsteht und sie dadurch wiederum mehr und mehr zum fixen Bestandteil unseres Alltags werden.

3.0 Identitäten in virtuellen Welten

Jeder Mensch hat sich im Laufe der Jahre im „real Life“ eine Identität zugelegt bzw. es wird ihm eine zugeschrieben. Einen Teil unserer Identität erhalten wir zum Beispiel durch unsere Herkunft, Ethnik, unseren Namen und unserer Körpergröße. Teils können wir diese auch selbst, etwa durch Kleidungsstil, unser Auftreten, Gestik und Mimik, etc. steuern.

Wer sich im World Wide Web bewegt wird früher oder später auch damit konfrontiert, sich eine Identität zu kreieren. Im Internet hat man die Möglichkeit sich eine komplett neue, virtuelle Identität zu schaffen, die ident mit der realen Identität sein kann – aber nicht muss.

Was bedeutet aber die „Qual der Wahl“ und welche Auswirkungen auf das reale Leben gibt es?

3.1 Was ist Identität?

Zu den Identitätsmerkmalen zählen laut Döring (vgl. 2003: 325) nicht nur identifizierbare Merkmale, welche auch in amtlichen Dokumenten wie Ausweisen und Pässen angeführt sind (Namen, Adresse, Geburtstag, Augenfarbe und Körpergröße), sondern auch Persönlichkeitsattribute wie Werte, Ziele und Fähigkeiten, durch welche sich eine Person definiert und welche sie interpretiert. Diese Selbstinterpretationen entstehen in einem langen Prozess, in welchem man sich mit Wahrnehmungen, Einschätzungen und Reaktionen der Umwelt auseinandersetzt.

Nach ‚modernen‘ Sichtweisen geht es bei der Identitätsentwicklung darum, die eigene Identität bis zum Abschluss der Adoleszenz schrittweise zu entdecken und zu einem einheitlichen und stabilen Ganzen zu formen. Während also moderne Identitätskonzepte Dauerhaftigkeit und Einheit betonen, stellen neuere postmoderne Identitätskonzepte Veränderung und Vielfalt in den Mittelpunkt.

„Identität wird heute als komplexe Struktur aufgefasst, die aus einer Vielzahl einzelner Elemente besteht (Multiplizität), von denen in konkreten Situationen jeweils Teilmengen aktiviert sind oder aktiviert werden (Flexibilität). Einer Person hat aus dieser Perspektive also nicht nur eine „wahre“ Identität, sondern verfügt über eine Vielzahl von gruppen-

rollen-, raum-, körper- oder tätigkeitsbezogenen Teil-Identitäten (z.B. Berufs-Identität, Familien-Identität, Geschlechts-Identität, sexuelle Identität, Fan-Identität, nationale Identität, religiöse Identität)“(Döring 2003: 325).

Weiters hat sich das Verständnis von postmoderner Identität dahingehend verändert, dass diese Teil-Identitäten kein stabiles und homogenes Ganzes bilden, sondern als ein lebenslanger Entwicklungsprozess gesehen werden.

Indem sich Menschen nicht mehr auf eine einheitliche und stabile Identität stützen können, verstärken sich oft auch Zweifel und Unsicherheiten an der eigenen Identität. Selbstbewusstsein und Sicherheit gegenüber der eigenen Identität sind somit nicht mehr so stark gewährleistet und der Wechsel zwischen den einzelnen Identitäten gestaltet sich oft recht mühsam, schwer oder verwirrend.

Es ist vorstellbar, dass diese Unsicherheiten auch das Selbstwertgefühl schwächen und somit ein ‚Reinkippen‘ in die virtuellen Welten - im Sinne einer Internet-Sucht oder eines Eskapismus, also die Flucht von der Wirklichkeit - leichter erfolgen kann.

3.2 Anonymität

Gegenwärtig sind die meisten Online-Kommunikationsformen rein textbasiert. Dadurch wissen die UserInnen nicht, wer ihr Gegenüber „wirklich“ ist. Merkmale wie Stimme, Aussehen, usw. sind nicht vorhanden.

Nach dem Kanalreduktions-Modell besteht bei textbasierter Kommunikation aufgrund fehlender Kopräsenz ein Mangel an den meisten Sinnesmodalitäten (Computerbasierte Kommunikation wird aber nicht nur auf den Text reduziert).

Aufgrund der geografischen Distanz findet neben der Ent-Sinnlichung auch noch eine Ent-Räumlichung und Ent-Zeitlichung statt (vgl. Döring 2003: 149).

Dadurch eröffnet sich für UserInnen die Möglichkeit, sich als jemand Anderer auszugeben. Diese so „gewonnene“ Anonymität nutzen viele, um in eine andere Rolle zu schlüpfen und diese auszuprobieren. So ist es etwa ganz einfach als Mann die Rolle zu wechseln und sich als Frau auszugeben (bzw. umgekehrt). Weiters besteht auch die Möglichkeit, körperliche Benachteiligungen und die damit verbundene Befangenheit eines Menschen zu übergehen. Zum Beispiel leidet Jason Rowe im real Life an Muskelschwund, wodurch ihm das

Sprechen schwer fällt und er auf einen Rollstuhl angewiesen ist. In seiner virtuellen Identität ist Jason Rowe ein Held. Er kann seinen Avatar mit einem Touchscreen steuern. *„Ich kann dort ein Speedbike fahren, Monster bekämpfen oder mich mit Freunden in einer Bar treffen. [...] Im echten Leben sind viele Menschen befangen, wenn sie mich kennenlernen. Online ist es gleichgültig, wie ich wirklich aussehe. Da begegnet man meinen Gedanken, meinem Charakter, nicht meinem Körper. Für mich ist das eine unglaubliche Befreiung. Der Monitor ist mein Fenster zur Welt“* (Rowe in Hauptmeier 2007: 118).

Für Menschen wie Jason Rowe, aber auch für Menschen mit anderen äußerlichen Auffälligkeiten wie etwa Übergewicht, Akne oder Behinderungen anderer Art (Gehörlose beispielsweise), kann diese Anonymität ein Stück Integration in die Gesellschaft und Normalisierung bedeuten. Es eröffnet sich die Möglichkeit in virtuellen Welten auf andere UserInnen zuzugehen, ohne auf Grund körperlicher Erscheinungsbilder bzw. Merkmale stigmatisiert zu werden. Da sich die UserInnen in der textbasierten Kommunikation gegenseitig nicht sehen können, werden alle Beteiligten unvoreingenommen behandelt und akzeptiert. Die Möglichkeit sich im Sinne der Selbstmaskierungsthese zu verstecken, birgt aber auch gleichzeitig die Furcht vor einem Treffen in der Realität.

Die Möglichkeit zur Anonymität hat aber auch eine zweite Seite. So kann nie mit absoluter Sicherheit gesagt werden, wer sein Gegenüber bei einer rein textbasierten Kommunikation wirklich ist. Wenn sich die Kommunikationspartner nicht aus dem realen Leben kennen, bleibt ihnen eigentlich nur, dem/der jeweils anderen ‚blind‘ zu vertrauen.

(Im folgenden Kapitel wird im übrigen auch gezeigt, dass es nur eine Minderheit von UserInnen ist, welche etwa von der Möglichkeit eines Geschlechterwechsels, im Internet Gebrauch machen).

3.3 Qual der Wahl - maskiert oder real

Die zentrale Variable der virtuellen Welten ist die Anonymität. Sie verleiht allen UserInnen die Möglichkeit, ihre wirkliche Identität im Internet zu verbergen. Diese werden quasi vor die Wahl gestellt, wer sie sein möchten. Sie können für sich eine neue Identität erfinden, denn es ist relativ einfach, Geschlecht, Alter, Ethnizität, körperliche

Erscheinungsbilder, etc. zu ändern. Diese Option bzw. dieses ‚Spiel‘ mit der eigenen Identität meint die Maskierungsthese.

Im Gegensatz dazu steht die These der Identitätsarbeit. Sie hat fast schon einen therapeutischen Aspekt, da UserInnen dabei neue Identitäten erproben können ohne im realen Leben Konsequenzen davonzutragen. Dabei geht es nicht wie in der Selbstmaskierungsthese darum, sich hinter einer ‚Scheinidentität‘ zu verstecken. Identitätsarbeit wird genutzt, um neue Identitäten zu testen und damit zu experimentieren (vgl. Benke 2007: 13 f).

3.3.1 Namensgebung (Nickname, Pseudonyme)

In der Realität wird man selten damit konfrontiert, sich selbst einen anderen oder weiteren Namen zu geben. Weder den Eigennamen noch den Spitznamen suchen sich die meisten Menschen selber aus. Anders ist dies bei einer virtuellen Identität. Hier können BenutzerInnen selbstständig entscheiden, wie sie heißen möchten.

Der erste Schritt zu einer virtuellen Identität ist also die Namensgebung. Hier müssen sich die UserInnen überlegen, welches Pseudonym sie in dem jeweiligen Programm verwenden möchten. Die meisten benutzen nicht ihren Eigennamen, sondern überlegen sich einen klingenden, bedeutungsvolleren Fantasie- bzw. Spitznamen. Diese Pseudonyme oder Nicknames werden oft von Fantasiegeschichten, Sagen oder Märchen abgeleitet. Jugendliche verwenden häufig provokante Pseudonyme, um sich so mit gesellschaftlich geächteten Gruppen zu solidarisieren. Bei der Suche nach einem Pseudonym werden offensichtlich folgende Auswahlkriterien berücksichtigt: spezifische Neigungen, Interessen, Hobbys und Idole, Provokation, Humor und Ironie (vgl. Frühstück & Jacob & Rudigier & Reindl 2008: 3)

Die israelische Kommunikationswissenschaftlerin Bechar Israeli (vgl. 1995) beobachtete zwei Jahre lang Chaträume. Dabei untersuchte sie 260 verschiedenen Nicknames, welche sie nach ihren Untersuchungen in 14 verschiedene Typen aufteilte:

	Nickname-Typen	Beispiel:	Häufigkeit:
1.	Spitznamen, mit Bezug auf die UserInnen	hardy	35,4%
2.	Namen, welche sich auf Flora und Fauna beziehen	blume1	10,4%
3.	Technologie oder Medium bezogene Namen	pentium	8,9%
4.	Sprachspiel	Whatthehell	7,7%
5.	Hinweis oder Mangel zur Identität	me	6,2%
6.	Namen wie Objekte oder Marken	BMW	3,5%
7.	Namen von bekannten Personen	elvis	3,1%
8.	Namen aus Film, TV oder Literatur	rainman	2,3%
9.	Namen, die einen Sound ‚erzeugen‘	tamtam	2,3%
10.	Ortsbezogene Namen	WienEr	1,9%
11.	Namen, die auf Sex anspielen sollen	bigtoy	1,9%
12.	Provozierende Namen	hitler	1,5%
13.	Altersbezogene Namen	younggirl	1,5%
14.	Namen, welche auf eine Beziehung anspielen	married	1,2%

Durch die Namensgebung wird es also möglich, Rückschlüsse auf die jeweiligen UserInnen zu ziehen. So wollen etwa UserInnen, welche einen Nickname wie ‚Elvis‘ haben meistens auf ihren Musikgeschmack oder ihr Äußeres aufmerksam machen. Hingegen UserInnen, welche sich ein Pseudonym aus einem Film, Fernsehen oder aus der Literatur kreieren, wollen oft damit zeigen, dass sie quasi auf dem Laufenden sind.

Weiters hat Bechar Israli (vgl. 1995) in ihren Untersuchungen festgestellt, dass rund 74 Prozent der ChatterInnen über ihren Namen auch ihr Geschlecht erkennbar machen. Immerhin noch 25 Prozent schreiben neben ihrem Nickname auch ihr Alter hinzu (zum Beispiel Christian_23).

3.3.2 Geschlechterwechsel

Geschlechterwechsel, auch gender switching/swapping genannt, ist die mit Abstand am häufigsten thematisierte Form des virtuellen Identitätswechsels.

Männern, die sich als Frauen ausgeben, wird dabei gern unterstellt, dass sie die Rolle wechseln, um Aufmerksamkeit ihrer heterosexuellen Geschlechtsgegnossen auf sich zu ziehen, oder aus voyeuristischen Gründen, um sich Zugang zu Lesben-Foren oder -Chats

zu verschaffen.

Bei Frauen, welche in die Rolle eines Mannes schlüpfen, wird dagegen vermutet, dass sie dies tun, um unerwünschten sexuellen Annäherungen auszuweichen und um von Männern ernst genommen, bzw. gleichberechtigt anerkannt zu werden.

Döring (vgl. 2007: 378) verweist auf Interviewdaten und Erfahrungsberichte, laut denen Männer in die Rolle von Frauen schlüpfen, um ihre Emotionalität und Verletzlichkeit zuzulassen. Frauen hingegen wechseln in die Rolle eines Mannes, um ihre Kompetenz und Stärke zu erkunden. Dabei machen sowohl Männer als auch Frauen zwiespältige Erfahrungen.

So können Männer in der Rolle einer Frau auf der einen Seite leichter mit Frauen ins Gespräch kommen, sie bekommen mehr Aufmerksamkeit von anderen Männern und werden plötzlich freundlich begrüßt, wenn sie einen Chat betreten. Auf der anderen Seite werden sie plötzlich mit unerwünschten Hilfsangeboten und Belästigungen konfrontiert. So erhalten sie unzählige Einladungen zu privaten Chats und werden mit eMails überhäuft.

Frauen in der Rolle eines Mannes machen hingegen zum einen die Erfahrungen, dass ihnen die eigenen Geschlechtsgenossinnen nun mit größerer Distanz begegnen und sie von Männern weniger Beachtung und Hilfe erhalten. Zum anderen haben sie nun die Möglichkeit, an „Männer-Gesprächen“ teilzunehmen und es ermöglicht ihnen, expansive und aggressive Verhaltensweisen, welche traditionell als männlich gelten, zu übernehmen und auszuprobieren.

Im sexuellen Kontext übt der Geschlechterwechsel auch den Reiz aus, um das Begehren des anderen Geschlechts nachvollziehen zu können. Auch Menschen, die im Zusammenhang mit Transsexualität bzw. Transidentität stehen, nutzen einen Geschlechtertausch in virtuellen Welten als Übungsfeld und stellen so eine Verbindung zur realen Identität her. Virtuelle Identität wird quasi als Vorbereitung auf die neue Offline-Identität genutzt (vgl. Döring 2003: 378ff).

Ähnlich sieht Knatz (vgl. 2008: 3) den Geschlechterwechsel als ein Experimentieren um mit den Facetten des Ich zu spielen. Das gender-switching kann dazu dienen, Konflikte zu ergründen, indem man in die Rolle des anderen schlüpft, um ihn besser zu verstehen.

Durch den Geschlechtertausch werden die Handlungen des Anderen transparenter und man erhält somit einen Einblick in die Rolle einer Frau oder eines Mannes. Knatz berichtet von Ausbildungen, Supervisionen und Trainings, in welchen sie die Erfahrung gemacht hat,

dass sowohl Frauen als auch Männer daran interessiert sind, wie das andere Geschlecht denkt, fühlt und handelt. Die virtuelle Identität bietet die Möglichkeit, sich zum Beispiel als Frau in die Rolle eines Mannes zu begeben. Somit kann mit den gegengeschlechtlichen Anteilen gespielt und jongliert werden, sie können getestet und ausprobiert werden ohne dabei bestraft zu werden. Findet der/die UserIn gefallen daran, können diese ausprobierten Anteile auch ins reale Leben integriert werden.

Die Option des Geschlechterwechsels in virtuellen Welten kann laut Knatz dazu beitragen, dass sich Frauen und Männer mit mehr Verständnis begegnen. Weiters kann das gender-switching auch als ein Versuch gesehen werden, die eigene sexuelle Orientierung besser zu verstehen und unter sicheren, anonymen Bedingungen damit zu experimentieren.

Viele UserInnen vollziehen allerdings nie, oder allenfalls nur sporadisch um dies einmal auszuprobieren, einen Geschlechtertausch. Permanent oder regelmäßig wird der Rollenwechsel nur von einer Minderheit der UserInnen genutzt (vgl. Döring 2003: 380).

3.3.3 Alterswechsel

Wesentlich weiter verbreitet als der Geschlechterwechsel ist der Alterswechsel.⁴ Beim Alterswechsel wird das tatsächliche Alter nach oben oder unten ‚manipuliert‘. Jugendliche machen sich in ihrer Online-Identität gerne älter, um von Erwachsenen in Chats respektiert und anerkannt zu werden. Ändert einE JugendlicheR sein/ihr Alter und wird dadurch in seiner/ihrer Online-Selbstdarstellung von Erwachsenen sozial anerkannt, so muss dies nicht zwingend nur als Täuschung angesehen werden, zumal sich dadurch ihm/ihr auch die Möglichkeit eröffnet, dass sie sich anerkannt fühlen und ihre Aspekte vorurteilsfrei zur Geltung bringen können und somit auch gehört werden.

Ein Alterswechsel im Internet und die dadurch neu konstruierte Online-Altersidentität kann oftmals authentischer sein als die reale körperbezogene Identität. *„Fühlt sich ein 50-Jähriger so jung wie ein 30-Jähriger und gibt sich im Internet als 30-Jähriger aus, so stimmt seine subjektive Realität mit der intersubjektiv wahrnehmbaren Realität im Online-*

⁴ Während den Geschlechterwechsel nur ein Prozent häufig und vier Prozent gelegentlich durchführen, sind es beim Alterswechsel schon 20 Prozent, die dies gelegentlich tun und 48 Prozent, die häufig mit ihrem Alter jonglieren.

Kontext überein (Authentizität), würde im Offline-Kontext aber abweichen“ (Döring 2003: 384).

3.3.4 Ethnizitätswechsel

Viel seltener, aber über einen Fall recht bekannt geworden, ist der Ethnizitätswechsel. Dieser ereignete sich 1993 in den Foren des Online-Dienstes AOL. Ein User namens ‚Blue Snake‘ bot Informationen und Online-Seminare über indianische Zeremonien, Rituale und Heilverfahren aus erster Hand an. Er leitete mehrere Chat-Foren und sein Angebot fand großen Anklang. Dies ging so lange gut, bis eine indianische Gruppe diese Angebote prüften und feststellten, dass ‚Blue Snake‘ gar kein „Indianer“ war. Darauf protestierten echte Native-Americans bei AOL gegen diesen Ethnizitätswechsel, da sie diesen als Angriff auf die Integrität ihrer Kultur empfanden. Unter anderem wurde festgestellt, dass die Informationen über die Zeremonien und Rituale in den Seminaren nicht wahrheitsgetreu und richtig weitergegeben wurden (vgl. Döring 2003: 384).

Auf der anderen Seite könnten Ethnizitätswechsel, gerade angesichts der fortschreitenden Globalisierung auch dazu dienen, dass Menschen sich vorurteilsfreier im Internet bewegen und von anderen sozial anerkannt werden.⁵

3.3.5 Wechsel zur „Normalität“

Unter dem Begriff *„Wechsel von einer marginalisierten Identität zu einer Mainstream-Identität“* behandelt die Pionierin der Online-Kommunikation im deutschen Raum, Nicola Döring (2003: 381), diese Thematik. Menschen mit körperlichen Benachteiligungen können durch den Zusammenschluss mit anderen UserInnen positive Erfahrungen sammeln. Bei körperlich bezogenen Stigmata ist dies dadurch möglich, dass man einfach nichts von seiner Benachteiligung erwähnt und dadurch von den anderen ohne Stigmatisierungen in die Kommunikation aufgenommen und respektiert wird. *„Bei einem*

⁵ Zur Häufigkeit von Ethnizitätswechsel belegt eine Online Umfrage, dass rund elf Prozent einen häufigen und 27 Prozent einen gelegentlichen Ethnizitätswechsel im Internet vornehmen.

deutschsprachigen Chat-Kontakt unterstellen die Beteiligten normalerweise unter anderem, dass das jeweilige Gegenüber nicht im Rollstuhl sitzt, nicht blind ist, nicht schielt, nicht stottert, nicht von Akne, Neurodermitis, oder Adipositas betroffen ist, keine dunkle Hautfarbe hat und nicht außerhalb von Deutschland geboren wurde“ (Döring 2003: 381). Somit ist es möglich, dass die Betroffenen ohne etwas Besonderes zu tun, ihre Identität in den Augen der anderen wechseln. Solange solche Bekanntschaften reine Internet-Bekanntschaften bleiben, funktioniert dies sehr gut (vgl. Döring 2003: 381).

Für Betroffene ist es somit auf der einen Seite eine gute Möglichkeit soziale Anerkennung ohne Stigmatisierungen zu erleben, auf der anderen Seite kann dies dann belastend auf sie wirken, wenn aus der Internetbekanntschaft eine reale Bekanntschaft wird.

3.3.6 Wechsel von der „Normalität“ zum „Supermensch“

Fast jeder, der sich im Internet schon einmal mit Unbekannten unterhalten hat, kennt die Frage, wie wohl sein „Gegenüber“ aussieht. Es ist recht weit verbreitet, dass schon beim Erstkontakt per Foto oder verbaler Selbstbeschreibung abgeklärt wird, wie das äußere Erscheinungsbild des jeweils Anderen ist. Sehr häufig wird dabei das Ziel verfolgt, sich attraktiver zu beschreiben, als man in Wirklichkeit ist. Besonders wenn vermutet wird, dass sich auf der anderen Seite ein/eine potenzielleR PartnerIn befindet, wird versucht, so attraktiv wie möglich zu wirken, um seine Kontaktchancen und auch das Selbstwertgefühl zu verbessern.

Diese Idealisierung gemäß gängigen Schönheitsidealen ist weit verbreitet und auch unter UserInnen bekannt. Durch das Wissen, dass im Netz viel simuliert ist, wird die Neugier auf das „wirkliche“ Aussehen zum einen verstärkt und zum anderen kollidiert es oft mit der eigenen Vorstellung des Gegenübers. Döring (2003: 383) schreibt dazu: *„Das virtuelle Design des Körpers ist also im Spannungsfeld eigener Idealvorstellungen und Kontrollwünsche, antizipierter Erwartungen des Gegenübers und widerständiger Realitäten angesiedelt“*. Dabei stellt sich aber die Frage, ob durch die Möglichkeit des Identitätswechsels zum „Supermensch“ nicht eine Entfremdung vom Körper und ein Perfektionszwang vorangetrieben werden (vgl. Döring 2003: 383f).

Zusammenfassend bieten alle diese Möglichkeiten, mit der Identität zu jonglieren, auf der

einen Seite viel Handlungsfreiraum für die einzelnen BenutzerInnen, machen es auf der anderen Seite den Menschen, die im Cyberspace unterwegs sind, auch oft nicht ganz einfach. Durch diese Optionen entsteht zum einen die Möglichkeit sich hinter einer andern Identität im Sinne der Maskierungsthese zu verstecken, oder seine eigene reale Identität ohne Konsequenzen im realen Leben zu testen. Unter dem Aspekt der These der Identitätsarbeit und der darin vorhandenen Anonymität kann es schwer sein, Vertrauen zu anderen UserInnen aufzubauen. Um zu erfahren wer oder was sein ‚Gegenüber‘ tatsächlich ist, bleibt nur, den Angaben der Person ‚auf der jeweils anderen Seite‘ zu vertrauen. Gewissheit über die/den jeweils andereN UserIn ist jedoch schwer – ausgenommen in Videokonferenzen – zu erlangen. (Einige dieser Optionen der Identitätsveränderungen, wie Ethnizitätswechsel und Alterswechsel sind ja nicht nur bei der virtuellen Identität möglich. Begrenzt kann das Alter oder die Herkunft auch in einem face-to-face Gespräch verändert werden).

Wenn sich Menschen in ihrer virtuellen Identität akzeptierter und wohler fühlen kommt es vor, dass sie ihre reale Identität anzweifeln. Wenn UserInnen aber nicht tagtäglich unzählige Stunden mit ihren virtuellen Identitäten im Internet unterwegs sind, kann man davon ausgehen, dass sie lernen mit ihren verschiedenen Identitäten, ob online oder offline, zurecht zu kommen. Benke (im Druck, erscheint 2009) schreibt hierzu: *„Wer in der Realität zu Hause ist, ist ein Reisender. Er ist im Sinne eines Web-Nomaden nicht sesshaft. Ja, er kann gar nicht sesshaft sein: vor allem nicht in sich selbst. Er ist allerdings drauf und dran zu lernen, mit dieser Dualität von realer und virtueller Identität umzugehen“*.

3.4 Auswirkungen auf die reale Identität

Über Theorien bezüglich Identitätsverlust, die virtuelle Welt als Fluchtmöglichkeit, Krankheitsbilder sowie Sucht in und durch virtuelle/n Welten, wird häufig diskutiert. Was bedeutet es nun, eine oder mehrere virtuelle Identitäten zu besitzen? Wird dadurch auch die Offline-Identität verändert? Sind virtuelle Welten eine Fluchtmöglichkeit aus der Realität und was bedeutet dies für die Nutzung von Plattformen wie Second Life?

3.4.1 Identitätsverlust

Die These bezüglich Identitätsverlust besagt, dass durch die Option der Annahme virtueller Identitäten die Offline-Identität verloren gehen kann. Die Option, im Internet die reale Identität hinter sich zu lassen und uneingeschränkte neue virtuelle Identitäten anzunehmen, lassen sich als Entgrenzung der realen Identität verstehen. *„Für diejenigen, die mit der Kleinheit und Abhängigkeit ihrer endlichen, leibgebundenen Identität sich nicht abfinden können, eröffnet der Cyberspace eine Sphäre radikaler Entgrenzung. [...] Insbesondere die scheinbare Befreiung vom Körper durch das Eintauchen in den immateriellen, schwerelosen, unendlich formbaren Cyberspace, sei letztlich als Entfremdung zu verstehen“* (Döring 2003: 396).

Computervermittelte Kommunikation weist im Vergleich zur face-to-face Kommunikation Defizite auf, da ein Mangel an authentischen Identitätskonstruktionen und ein (zeitlich bedingtes) fehlendes Engagement in der realen Welt besteht - denn das Internet beansprucht sehr viel Zeit. Durch die intensive Beschäftigung mit Online Kommunikationen werden oft wichtige soziale Bedürfnisse nicht erfüllt. Insbesondere bei Kindern und Jugendlichen besteht die Gefahr, dass durch den großen Zeitaufwand im Internet und die dadurch unerfüllten sozialen Bedürfnisse, die eigene Offline-Identität angezweifelt wird oder diese sogar verloren geht.

Diese Annahmen eines Identitätsverlustes, welche auch in den Medien häufig diskutiert werden, sind jedoch zu relativieren. Quantitative wie qualitative Merkmale der tatsächlichen Mediennutzung widerlegen diese Theorie, zumal UserInnen vor, während und nach der Nutzung des Internet immer in Bezüge zur realen Welt eingebunden bleiben (vgl. Döring 2003: 396).

Te Wildt (vgl. 2007: 72f) erwähnt in seiner Arbeit Berichte von Menschen, welche sich durch das Leben zwischen ihrer realen Kernidentität und einer oder mehreren virtuellen Identitäten nicht mehr zurechtfinden. Unterstützt von der Tatsache, dass manche UserInnen bis zu zwölf Stunden täglich in virtuellen Welten verbringen, kann dies zu Zuständen von dissoziativen Identitätsstörungen - auch Multiple Persönlichkeitsstörungen genannt - führen.

Wenn Menschen den Großteil ihrer Wachzeit in diesen (oft als) ‚Parallelwelten‘ bezeichneten ‚Räumen‘ verbringen, leben sie in einer Art Traumwelt, welche sie zwar

steuern können, aber durch das fantastische und spielerische Moment gleicht dieser Zustand einer gewissen geistigen Umnachtung. In so einem Dauerzustand können die wichtigsten Funktionen des Wachbewusstseins gestört werden, wodurch sich die Betroffenen in der realen Umgebung nicht mehr als real und steuerbar erleben.

Führt der Übergang von der virtuellen Welt in die reale Welt zu physischen und/oder psychologischen Störungen, spricht man auch vom ‚Alternate World Syndrome‘. Am offensichtlichsten sind Störungen dieser Art zu erkennen wenn sich die Beziehungen mit realen Kontakten immer schwieriger gestalten. *„Wenn ich meine Identität mit der des von mir nach Belieben gestalteten Avatars austausche und verwechsle, dann werde ich in realen Begegnungen vermutlich immer wieder gekränkt sein, angesichts der Grenzen und Unzulänglichkeiten meines wahren Selbst. [...] Und ich werde vermutlich auch darüber stolpern, dass andere Menschen aus Fleisch und Blut eben auch Fehler haben, krank werden und sterben können“* (Wildt 2007: 72).

Te Wildt erweitert die möglichen Auswirkungen von zu intensivem Internetgebrauchs mit folgender These:

- Unter anderem könnte die rasche Vermittlung von Kontakten im Internet mit Menschen, die ähnliche oder komplementäre Bedürfnisse empfinden dazu geführt haben, dass Beziehungen nicht mehr langfristig durchgehalten werden.
- Weiters zeichnet sich bereits ab, dass in Gesellschaften, in denen annähernd jeder die Möglichkeit hat einen Computer mit Internetanschluss zu nutzen, eher einkommensschwache Bevölkerungsgruppen Abhängigkeiten von Internet und Computerspielen aufweisen.
- Denkt man diese Entwicklung weiter, könnten reale Erlebnisse eines Tages zu einem Luxusgut werden (vgl. Wildt 2007: 72f).

Insofern kann man das Internet auch als Differenzierungsmerkmal zwischen reichen und armen Ländern sehen. *„In diesem Zusammenhang erscheint nicht so sehr die Frage relevant, was das Internet im negativen Sinne anzurichten vermag, sondern vielmehr, was es an existenziellen Fragen in positiver Weise zu lösen vermag. Bis dato ist nicht davon auszugehen, dass es die Menschen in einem globalen Sinne wirklich einander näherbringt, befriedet, gesund und satt macht“* (Wildt 2007: 73).

3.4.2 Krankheitsbilder

Von Anbeginn wurde in den Medien im Zusammenhang mit Computer und virtuellen Welten über Krankheitsbilder wie Internetsucht und Eskapismus diskutiert. Diese Diskussion scheint insofern berechtigt zu sein, als man bedenkt, dass es BenutzerInnen gibt, welche teils täglich bis zu zwölf Stunden im Internet verbringen.

Welche Krankheitsbilder werden jedoch neben der bereits erwähnten Theorie vom Identitätsverlust durch den Aufenthalt in virtuellen Welten hervorgerufen und inwieweit ist der Cyberspace zur Flucht aus der Realität geeignet?

3.4.2.1 Internetsucht

Die vermutlich bekannteste und auch am meisten verbreitete Krankheit im Zusammenhang mit dem Cyberspace ist die Internetsucht oder Internetabhängigkeit. Der Reiz bzw. das wirklich Neue am Internet ist, dass es alle bisherigen analogen Vorläufermedien zu einem digitalen „Ganzen“ verbindet. Durch diese Verbindung wird es den BenutzerInnen möglich, sich auf unendlich unterschiedlichste Art und Weise mit allen UserInnen und Inhalten Verbindungen herzustellen. Dies macht auch den großen Reiz an Rollenspielen wie „Second Life“ und „World of Warcraft“ aus. (Allein in diesen virtuellen Welten führen mehr als zehn Millionen Menschen eine „Parallelexistenz“).

Die große Anziehungskraft dieser virtuellen Welten liegt darin, dass die Grenzen der realen Welt überschritten werden können. Die neue Identität bietet die Möglichkeit, das Geschlecht, das Alter, Geografie, Nationalität, Ethnizität und somit die Grenzen der realen Welt zu überschreiten. (Sich noch zu Lebzeiten vom irdischen Dasein abzulösen und damit die Grenzen der realen Welt zu überschreiten war schon in der Vergangenheit ein Menschheits Traum). Da sich die Menschen aber nie ganz von ihrer irdischen Existenz lösen können, entstehen genau hier Konflikte bzw. Probleme. Durch dieses daraus entstandene Spannungsfeld droht die Abgrenzung der realen und virtuellen Welt zu verschwimmen, wobei körperliche und psychische Störungen ihren Ursprung finden können (vgl. Wildt 2007: 68).

Über Hinweise bzw. Merkmale von Internetsucht finden sich viele unterschiedliche Definitionen, welche sich aber im Großen und Ganzen alle sehr ähnlich sind. (Die erste

Studie zu diesem Thema führte bereits 1996 die Pionierin Kimberly Young durch).

Laut te Wildt (2007: 68) kann (nach Young: 1998) der Verdacht auf Internetabhängigkeit gestellt werden, wenn alle der folgenden Kriterien erfüllt sind:

1. *Ständige gedankliche Beschäftigung mit dem Internet: Gedanken an vorherige Online-Aktivitäten oder Antizipation zukünftiger Online-Aktivitäten.*
2. *Zwangsläufige Ausdehnung der im Internet verbrachten Zeiträume, um noch eine Befriedigung zu erlangen.*
3. *Erfolglose Versuche, den Internetgebrauch zu kontrollieren, einzuschränken oder zu stoppen.*
4. *Längere Aufenthaltszeiten im Internet als ursprünglich intendiert.*
5. *Ruhelosigkeit, Launenhaftigkeit, Depressivität oder Reizbarkeit, wenn versucht wird, den Internetgebrauch zu reduzieren oder zu stoppen.*

Besonders das fünfte Kriterium, also ein Entzugssyndrom, ist nach klinischen Erfahrungen nur sehr schwer bis gar nicht festzustellen, was auch die Diagnosestellung erschwerte. Um dieser Unsicherheit entgegen zu wirken, wurden weitere drei Zusatzkriterien herausgearbeitet, von denen zusätzlich mindestens eines zutreffen muss, um als süchtig zu gelten.

1. *Aufs-Spiel-Setzen oder Riskieren einer engen Beziehung, einer Arbeitsstelle oder eines beruflichen Angebots wegen des Internets.*
2. *Belügen von Familienmitgliedern, Therapeuten oder anderen, um das Ausmaß und die Verstrickung mit dem Internet zu verbergen.*
3. *Internetgebrauch als ein Weg, Problemen auszuweichen oder dysphorische Stimmungen zu erleichtern (wie Gefühle von Hilflosigkeit, Schuld, Angst, Depression).*

Anscheinend handelt es sich im Fall der „Internet-disease“ um keine neue Art psychischer Erkrankung. Mehr ist es eine bekannte psychische Erkrankung, die nur in neuer Gestalt auftritt. Diese neue ‚Gestalt‘ zeigt ihre Symptomatik in den virtuellen Welten. Für eine Behandlung von Betroffenen bedeutet dies, dass jeder/jede PsychiaterIn und

PsychotherapeutIn dies diagnostizieren und behandeln kann, da auf bereits vorhandene Therapiemethoden (als DSM V klassifiziert) zurückgegriffen werden kann.⁶

3.4.3 Eskapismus

UserInnen von Internet-Anwendungen wie Spielen, Chats, usw. wird gerne unterstellt, dass sie die virtuelle Welt als Flucht vor der Realität nutzen. Diese Annahme wurde in einer bislang unveröffentlichten Studie untersucht (vgl. Wildth 2007: 69).

In dieser waren drei Viertel der untersuchten Personen junge Männer, die trotz einer durchschnittlichen oder überdurchschnittlichen Schulbildung im beruflichen und privaten Leben nicht klar kommen. Dabei wurden von den Befragten die virtuellen Welten häufig nach gescheiterten Beziehungen, Ausbildungen oder Arbeitsversuchen genutzt, um sich aus der realen Umwelt zurückzuziehen. In diesen virtuellen Welten können sie die Personen sein, welche sie im wirklichen Leben nicht sein können. Oft als ‚Helden‘ verbringen die Betroffenen viel Zeit in interaktiven Computer- und Rollenspielen. Kein einziger der in der Studie untersuchten Personen war ausschließlich von Konsolenspielen abhängig.

Dies zeigt, dass die Option der Kommunikation und die interaktive Beziehungsdimension den Reiz und auch das Abhängigkeitspotenzial bei Rollenspielen und virtuellen Welten wie Second Life ausmachen. Diese Interaktion der UserInnen kann auch als Versuch gesehen werden, Konflikte zu lösen und Unsicherheiten bezüglich der eigenen realen Identität abzubauen (vgl. Wildth 2007: 69f).

Die Gefahren im Eskapismus sieht Döring (vgl. 2003: 399) im Internet am ‚Transfer-

⁶ Internet- und Computerabhängigkeit zählt gemäß den WHO-Kriterien, wie das pathologische Glücksspiel, nicht direkt zu Suchterkrankungen, sondern wird als nicht stoffgebundene Abhängigkeit bzw. als Impulskontrollstörung eingeordnet. Häufig verbergen sich hinter solchen Impulsstörungen andere psychische Erkrankungen, wodurch die nicht kontrollierbaren exzessiven Verhaltensweisen als Symptome zu verstehen sind. So wurde in psychiatrischen Studien belegt, dass Menschen, die unter Internetabhängigkeit leiden, alle auch Kriterien für andere bekannte psychische Erkrankungen, insbesondere Depressionen und Angststörungen, vorweisen. Dabei wurde die Internetnutzung der Betroffenen in ausführlichen Untersuchungen als Symptom dieser Störungen erkannt (vgl. Wildth 2007: 69f).

Effekt'. Dieser besagt, dass das Internet nicht nur dysfunktionale Bedürfnisse wie Problemflucht und Rückzug von Alltags-Identitäten ermöglicht, sondern es zusätzlich funktionale Bedürfnisse wie etwa nach Informationen, Spiel und sozialem Lernen befriedigt. Jene Optionen werden von UserInnen oft als gewonnene Freiheit wahrgenommen. Diese Freiheit birgt einerseits das Risiko, von den UserInnen überschätzt und überbewertet zu werden und sich mit jenen Beschränkungen abzufinden, unter denen sie außerhalb des Netzes oft leiden. *„Andererseits nimmt eine Haltung, die den Umgang mit Phantasie, Fiktion und Spiel in medialen Umgebungen durchgängig als Fluchtbewegung kritisiert, unsere Bedürfnisse nach Transzendenz nicht ernst. Sie läuft Gefahr, das „wirkliche Leben“ auf Materialität und Faktizität zu reduzieren [...]“* (Döring 2003: 399).

Wird das wirkliche Leben jedoch darauf reduziert, steigt die Gefahr, dass UserInnen immer mehr in die virtuelle Welt eintauchen und sich dort mit ihrer virtuellen Identität wohler und akzeptierter fühlen als in der realen Welt. Ist dies der Fall, so kann es passieren, dass Menschen ihre reale Identität so weit wie möglich verdrängen, um sich mehr auf die virtuellen Welten zu konzentrieren und sich dabei immer stärker mit ihrer virtuellen Identität identifizieren.

3.5 Professionelle Beratung in virtuellen Welten

Das Internet bietet neben den unzähligen Anwendungsmöglichkeiten und verschiedenen Krankheitsbildern aber auch die Möglichkeit, für zum Beispiel therapeutische oder Beratungs-Zwecke genutzt zu werden. Weiters bietet der Cyberspace Hilfsangebote in Form von ‚Helpdesk‘, im pädagogischen, psychologischen und arbeitsmarktpolitischen Support. Die Tatsache, dass Millionen Menschen sehr viel Zeit in virtuellen Welten verbringen und ihre Wünsche und Sehnsüchte stillen, zog diese Angebote mit sich.

Online Beratungen in den Bereichen Medizin, Psychotherapie, Sozialarbeit etc. erfolgt per eMail oder im Chat. Vereinzelt wird das Angebot auch per Internet-Telefonie und Webcam angeboten.

Warum also – so erhebt sich die Frage - nicht diese Angebote weiter entwickeln und die neuen Möglichkeiten dazu nutzen, um die Betroffenen dort abholen wo sie sind, nämlich

vor Ort direkt in den virtuellen Welten von Second Life? So wäre es vorstellbar, dass ein „SozialarbeiterInnen-Avatar“ den UserInnen die Möglichkeit bietet, sie in virtuelle Beratungsstellen bzw. virtuelle Räumlichkeiten zu begleiten, wo eine professionelle Beratung oder eine Weitervermittlung stattfinden könnte.

Diesen „Gedanken“ hat auch Wildt (vgl. 2007: 73f) im Bereich der Beratung und Therapie. Rollenspiele wie ‚World of Warcraft‘ oder ‚Second ‚Life‘ bieten somit für Wildt noch viele quasi therapeutische und experimentelle Optionen im psychologischen und soziologischen Bereich. So kann etwa alleine – die Figur des – Avatars, also als wer und als was jemand in einer virtuellen Welt auftritt, sehr aufschlussreich sein. Weiters könnte es sehr nützlich sein, den Avatar eines Patienten oder Klienten durch seine virtuelle Welt zu begleiten. Eine virtuelle Beratungsstelle kann natürlich eine face-to-face Beratung nicht ersetzen und diese sollten auch nicht aufgegeben werden. Jedoch würde es vielen Menschen, denen es aufgrund von körperlichen, geografischen oder andern Gründen nicht möglich ist, eine Psychotherapie regelmäßig aufzusuchen, eine neue Alternative bieten.

Dies zeigt, dass Beratungen und Hilfeleistungen in virtuellen Welten wie Second Life durchaus Vorteile und ein hohes Potenzial haben könnten, womit sie auch als Beratungsangebote im sozialarbeiterischen Bereich vorstellbar sind.

Natürlich können und sollen Beratungen von Angesicht zu Angesicht dadurch nicht abgelöst werden. Es könnte eher dahingehend verstanden werden, den/die KlientenInnen in seiner/ihrer Lebenswelt abzuholen, um einen Erstkontakt herzustellen. Der niederschwellige und anonyme Zugang würde dabei Stigmatisierungen entgegenwirken und es könnten in Folge weitere Hilfsangebote und Vermittlungen an Beratungsstellen im realen Leben angeboten werden.

Vorstellbar wäre hier zum Beispiel ein virtuelles „Beratungsgebäude“ in ‚Second Life‘. In diesen Räumlichkeiten sitzen SozialarbeiterInnen in Form von Avataren, also mit virtuellen SozialarbeiterInnen-Identitäten und bieten unterschiedlichste Beratungen an. Das Spektrum der Beratungen könnte dabei alles umfassen, was die Sozialarbeit auch im Offline-Angebot anbietet.

Weiters wäre analog zu Streetwork denkbar, dass es mobile SozialarbeiterInnen-Teams im Second Life gibt, welche direkt auf der „Straße“ auf potenzielle KlientenInnen zugehen. Der Ausbreitung bzw. dem Umfang der Möglichkeiten sind dabei nahezu keine Grenzen gesetzt.

Der bedeutsamste Faktor, um effizient und hilfreich Beratungen anzubieten, ist die Kommunikation an sich. Kommunikation in virtuellen Welten ist jedoch nicht gleichzusetzen mit einem face-to-face Gespräch. Während gewisse Merkmale bei der meist textbasierten Kommunikation, wie etwa Körperhaltung, Mimik, Gestik usw. fehlen, kommen neue, für viele unbekannte Möglichkeiten hinzu.

Für eine realitätsnahe Sozialarbeit ist es unabdingbar - will sie in virtuellen Welten Fuß fassen - über Grundkenntnisse und ein Verständnis von virtueller Kommunikation zu verfügen. Darüber, welche Kommunikationsmöglichkeiten es im Internet gibt und wie diese genutzt werden, gibt das nächste Kapitel Aufschluss.

4.0 Virtuelle Kommunikation

Kommunikation im Netz ist anders, ist vielfältig, ist tool-spezifisch. Ob per Mail oder textbasiertem Chat, mit einem Headset akustisch oder mit einer Webcam über Videotelefonie, ob eigene Hilfsmittel und Ausdrucksformen wie Emoticons und Akronyme, durch welche eine schnelle und flüssige Kommunikation entstehen soll.

Damit also die Sozialarbeit in der virtuellen Welt Internet reüssieren kann, muss ein Basis-Verständnis bezüglich Kommunikationsmöglichkeiten und Ausdrucksformen geschaffen werden.⁷

4.1 Kommunikationsdienste des Internet (vgl. Döring 2003: 49ff):

Anwendungen wie Second Life bieten die unterschiedlichsten Kommunikationsformen an. Von zeitgleichen Formen wie etwa Instant Messaging, Web-Chats, Internet-Telefonie, Grafik-Chats bis zur zeitversetzten Kommunikationsmöglichkeit des eMail-Dienstes. Weiters gibt es über virtuelle Welten wie Second Life unzählige Foren, Newsgroups und WWW-Seiten, auf welchen sich die UserInnen über verschiedenste Thematiken über das ‚Spiel‘ austauschen. Um zu zeigen wie diese funktionieren, was deren Möglichkeiten sind und wozu und wie UserInnen diese benutzen, werden anschließend die meist Verwendeten erläutert.

4.1.1 eMail

Das eMail ist eine der am meisten genutzten Dienste des Internet und ermöglicht

⁷ Am häufigsten wird das Internet instrumentell und eng mit Arbeit, dem Familien- und Alltagsleben genutzt. Dabei macht eMail 85 Prozent der Internetnutzung aus, wovon der größte Teil mit Arbeitsaufgaben, mit bestimmten Problemstellungen und dem Kontakt mit Familien und Freunden im wirklichen Leben verwendet wird (vgl. Castells 2005: 131).

zeitversetzt Nachrichten zwischen zwei Personen auszutauschen und ist im Vergleich zur Briefpost schneller und kostengünstiger.⁸ Zudem hat der/die EmpfängerIn der eMail den Inhalt elektronisch vorliegen und kann diesen direkt weiterbearbeiten. Der eMail-Dienst wird für private und berufliche Kommunikation, sowie der Pflege von sozialen Beziehungen und der Informationsverwaltung genutzt.

4.1.2 Mailinglisten

Unter Mailinglisten wird ein schriftliches Forum zu einem definierten Thema verstanden. Wenn sich die UserInnen in einem solchen Forum anmelden, können sie sowohl alle anderen TeilnehmerInnen per eMail erreichen, als auch die Beiträge von den Anderen empfangen. Eigentlich sind Mailinglisten mit Postverteiltern zu vergleichen (auch hier mit dem Unterschied, dass der elektronische Weg sehr viel schneller und kostengünstiger ist).

4.1.3 Newsgroups

Eine Newsgroup ist ein schriftlicher Austausch zu einem festgelegten Thema. Allerdings erhalten die Mitglieder die Beiträge nicht per eMail, sondern können diese auf News-Servern öffentlich nachlesen. Ein weiterer Unterschied zur Mailinglist ist die nicht genau feststellbare Mitgliederzahl. Bei Newsgroups registrieren sich die UserInnen nicht mit ihren eMail Adressen, wodurch nur Schätzungen über den Teilnehmerkreis vorliegen.

Die meisten Newsgroups setzen sich aus einer großen Menge von sogenannten ‚Lurkern‘ oder auch ‚ROP’s‘ (read only participants) genannt (dies sind Personen, welche die Beiträge nur mitlesen, aber keine eigenen verfassen) und einer kleinen Gruppe von ‚Postern‘ (Personen, die auch Beiträge verfassen) zusammen.

4.1.4 WWW-Seiten

Mailinglisten und Newsgroups bestehen aus ihren Postings bzw. Beiträgen. Das World

⁸ eMail wurde von zwei Programmierern entwickelt, die untereinander nicht nur Daten, sondern auch Nachrichten austauschen wollten.

Wide Web hingegen besteht aus sogenannten WWW-Seiten. Diese Seiten sind elektronische Dokumente. Sie können Texte, Grafiken, Fotos, Animationen, Audio- und Video Sequenzen enthalten und mit anderen Dokumenten verlinkt sein.

Das World Wide Web wurde 1992 der Öffentlichkeit vorgestellt. Durch die Benutzerfreundlichkeit dieser Seiten setzte ein ungeahnter Internet-Wachstum ein. Der Grund für das Wachstum war nicht nur eine neue Form der Informationspräsentation, sondern auch die Tatsache, dass die WWW-Seiten fast alle Dienste und Ressourcen des Internet auf einer einheitlichen, leicht bedienbaren und grafischen Benutzeroberfläche verbinden konnten.

Dadurch wurde die Benutzung quasi für jede Person möglich, ohne dass vertiefende Kenntnisse der Informatik notwendig waren.

An Internet-Seiten wird zuweilen kritisiert, dass BenutzerInnen in einen passiv-rezeptiven Stil verfallen. Anstatt sich also aktiv an Diskussionen zu beteiligen oder seine eMail-Kontakte zu pflegen, lassen sich viele von kommerziell aufbereiteten Seiten beeindrucken, wechseln zwischen bunten Bildern und Videos hin und her und lassen sich wie beim Fernsehen berieseln.

Anders ist dies bei sogenannten ‚Web 2.0 Tools‘, wie etwa ‚Blogs‘ und ‚Wikis‘, welche immer häufiger auf Webseiten zu finden sind. ‚Blogs‘ werden von UserInnen meist genutzt, um sich selbst im Sinne eines Tagebuchs im Netz darzustellen oder auszudrücken. Die Inhalte dieser ‚Blogs‘, welche teils recht aufwendig gestaltet und geführt sind, veranlassen die BesucherInnen oft dazu, Kommentare abzugeben oder darüber zu diskutieren.

Ebenfalls nehmen UserInnen bei ‚Wikis‘ aktiv teil. Der Grundgedanke von ‚Wikis‘ ist das Erschaffen einer Nachrichtenquelle, auf welcher jeder Mensch die Möglichkeit hat, Erfahrungen, Wissen oder Berichte beizutragen. So entstehen durch die Beiträge der UserInnen unzählige Nachschlagewerke für alle denkbaren Bereiche und Interessensgebiete (vgl. Reichmayr 2005: 68 f).

Bei den unterschiedlichen Kommunikationsmöglichkeiten unterscheidet Döring (vgl. 2003: 80ff) zwischen zeitversetzter und zeitgleicher Kommunikation. Die oben angeführten Kommunikationsmöglichkeiten eMail, Mailinglisten, Newsgroups und WWW- Seiten zählen zur asynchronen Kommunikation. Anschließend werden synchrone Kommunikationsvarianten vorgestellt.

Bei zeitgleicher oder synchroner Kommunikation müssen die Beteiligten gleichzeitig und

zur selben Zeit aktiv sein, was eine größere Geschwindigkeit und zeitliche Unmittelbarkeit zur Folge hat.

Viele dieser Tools könnten im Sinne eines sozialarbeiterischen Austauschs in Online-Plattformen integriert sein.

4.1.5 Internet-Telefonie

Um über das Internet telefonieren zu können muss der Internet-Rechner mit einer Soundkarte sowie mit Lautsprecher und einem Mikrofon oder einem Headset ausgestattet sein. Zusätzlich muss eine Internet-Telefon Software, wie zum Beispiel Net2Phone, Webphone oder Skype, installiert werden. Der größte Vorteil beim Telefonieren über das Internet ist der Kostenfaktor. Teils wird dieses Angebot sogar kostenlos oder stark verbilligt, wie Ferngespräche zum Ortstarif, angeboten.

Genutzt wird die Internet-Telefonie im Unterschied zur herkömmlichen Telefonie meist im Freizeitbereich und hat dort die Funktion des Kennenlernens. Nach Döring (2003: 82) gleicht Internet-Telefonie dem CB-Funk und dem Chatten. Da es möglich ist, diesen digitalen Dienst auch mit anderen digitalen Kommunikationsformen zu kombinieren wird der digitalen Internet-Telefonie besonderes Potential zugeschrieben. Dies ermöglicht den NetzteilnehmerInnen während des Gesprächs auch den Austausch von Texten oder das gemeinsame Surfen im Web.

4.1.6 Instant Messaging

Wenn eine eMail versendet wird, ist nicht genau bekannt, ob und wann der/die EmpfängerIn die Mitteilung liest. Beim Instant Messaging wird transparent gemacht, ob die Zielperson in dem Moment online ist.

Durch die Anmeldung bei einem Instant Messenger erhält man eine Identifizierungsnummer. Wenn UserInnen diese Nummer untereinander austauschen, können sie einsehen ob die andere Partei gerade online bzw. aktiv am Rechner ist. Beim Chat entsteht ein synchroner, textbasierter Dialog. Gibt eine Person einen Text ein, erscheint dieser unmittelbar nach Eingabe bei der anderen Person.

Ein Chat kann zwischen zwei oder mehreren Personen zur gleichen Zeit stattfinden. Beim

Instant Messaging sind Möglichkeiten wie der Austausch von Textbotschaften und Dokumenten, das Weitergeben von Web-Adressen, eine Audio-Verbindung mittels Internet-Telefonie oder auch eine Video-Verbindung via Webcam integriert.

Instant Messaging hat sich neben seinem großen Unterhaltungswert im privaten Bereich auch im Business-Bereich etabliert. Privat wird der Dienst genutzt, um Freunde und Bekannte zu erreichen. Im Geschäftsbereich kann Instant Messaging genutzt werden, um die Zusammenarbeit von MitarbeiterInnen einer Firma oder von virtuellen Arbeitsteams zu unterstützen. Die wohl bekanntesten Chat Programme sind icq, msn, skype und yahoo.

4.1.7 IRC-Chats (Chat-Channels)

Bei IRC-Chats können tausende von Menschen gleichzeitig miteinander kommunizieren. Um dabei den UserInnen eine Übersicht zu geben, werden unterschiedliche Kanäle, auch ‚Channels‘ genannt, eingerichtet. So können sich die UserInnen nach ihren Interessen orientieren und einen Kanal mit einem Chat-Thema, das sie interessiert, wählen. Die AnwenderInnen kreieren dafür sich einen Spitz- bzw. Nicknamen. Dieses Pseudonym darf maximal neun Zeichen enthalten. Weiters besteht die Möglichkeit, selbst einen Chat-Raum zu öffnen und dort ein eigenes Thema anzugeben. Der/Die UserIn, welcheR einen Kanal öffnet, ist in diesem Raum der Operator, wodurch er/sie bestimmen kann, was erwünscht und was nicht erwünscht ist. In Chat-Channels sind öffentliche und geschlossene Channels vorhanden. An öffentlichen Chats können alle Personen jederzeit teilnehmen. An den geschlossenen oder privaten Chats können die sogenannten Chat-Operator entscheiden, wer teilnehmen darf.

Besonders in Chats, wo mehrere Personen zur gleichen Zeit schreiben, gehört eine gewisse Virtuosität im schnellen Lesen, Erfassen, Formulieren und Tippen dazu. Einige sprachliche Konventionen, wie Emoticons, Aktionswörter (dazu später mehr) sollen dazu beitragen, dass das Chatten lebendig und schnell ablaufen kann.

4.1.8 Web-Chats

Durch das Aufkommen vom World Wide Web sind auch Web-Chats entstanden. Diese Chats befinden sich meistens als Zusatzangebot auf Web-Angeboten wie auch auf Internet-

Seiten von Radiosendern und Zeitschriften. Anders wie beim Instant-Messaging und IRC-Chat kann man Web-Chats nicht als Programm downloaden. Web-Chats können nur auf der jeweiligen Internetseite genutzt werden. Im Unterschied zu IRC-Channels können UserInnen von Web-Chats nicht nur mit ihrem Nicknamen auftreten, sondern diesen auch noch mit einem Bild illustrieren. Zu angekündigten Terminen bieten Betreiber von Web-Chats oft die Möglichkeit an, mit Prominenten oder im ‚one-2-one‘ Chat zu kommunizieren. Insbesondere diese ‚one-2-one‘ Chats sind für die Sozialarbeit relevant, da diese teils eine Videokonferenz integrieren, wodurch sie einer realen Beratungssituation recht nahe kommen.

4.1.9 Grafik-Chats

Sowohl IRC-Chats als auch Web-Chats sind reine Text-Chats. Grafik-Chats dagegen machen ausdrucks-kreative Möglichkeiten in ihren Kommunikationsräumen nutzbar, indem UserInnen grafische Oberflächen (Whiteboards) zusätzlich gestalten, bzw. sogenannte Avatare bewegen können.

Meistens wird in Grafik-Chats ein ‚Avatar Construction Kit‘ angeboten, mit welchem sich die UserInnen einen eigenen Avatar erstellen können. Obwohl in Web-Chats Personen und Hintergründe grafisch präsentiert werden, verläuft die Kommunikation auch textbasiert und wird in Denk- und Sprechblasen über dem jeweiligen Avatar oder in einem separaten Fenster dargestellt.

Zusätzlich besteht aber auch die Möglichkeit nonverbaler Kommunikation. Dies passiert durch das unterschiedliche Aussehen, durch Bewegungen und Gesten wie etwa winken oder Annäherungen der Avatare. Grafik-Chats sind über das Web zugänglich und sind in 2D und 3D vorhanden. In 2D Chats werden Avatare als flache Grafik dargestellt. Der Chatraum wird dabei mit einem einfachen Hintergrundbild repräsentiert.

Anders ist es beim 3D Chat, wo die virtuelle Umgebung durch einen dreidimensionalen Raum dargestellt wird. Ebenfalls werden die Avatare dreidimensional dargestellt und diese können auch mit dem Mauszeiger durch den Raum bewegt werden. Bislang werden Text-Chats noch wesentlich häufiger genutzt als Grafik-Chats. Dafür ist unter anderem die größere benötigte Bandbreite für Grafik-Chats verantwortlich.

Beachtet man die wachsende Bedeutung von nonverbaler visueller Kommunikation im Online Bereich, ist den grafischen Umgebungen und Avataren eine große Bedeutung

zuzuschreiben (mehr dazu in den Kapitel 5.0 und 6.0). Grafische Darstellung eines 2D-Grafik-Chats:

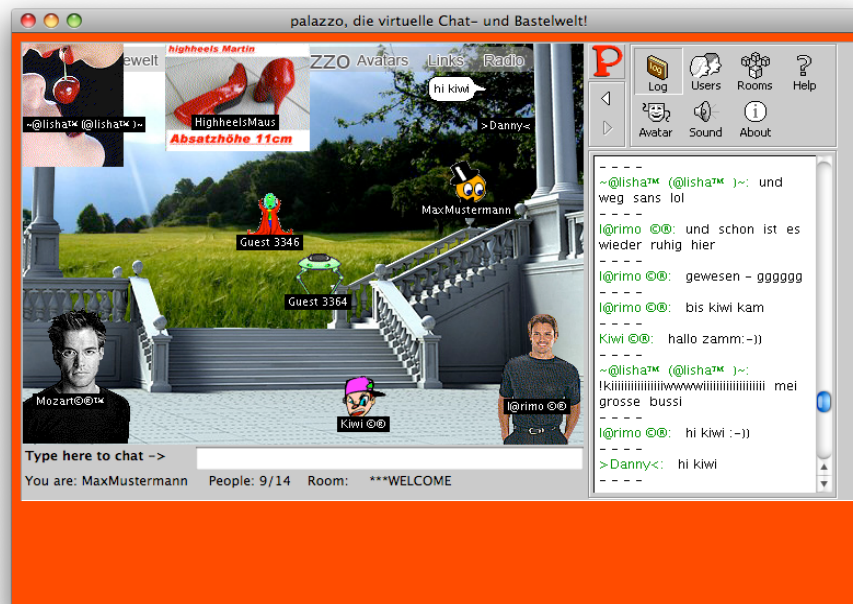


Abb. 1: Bildschirmfoto vom 2D-Chat Palazzo (www.palazzo.at)

4.1.10 Internet-Videokonferenzen

Bei einer Internet-Videokonferenz wird wie beim Text- oder Grafik-Chat per Tastatur in Gruppen kommuniziert. Zusätzlich sind hier die UserInnen auch per Live-Videobild füreinander sichtbar. Die Qualität der Kamera und die Bandbreite der Datenübertragung bestimmen, wie gut die BenutzerInnen und deren Umgebung zu erkennen sind. Auch wer keine Kamera besitzt kann an solchen Chats als sogenannter ‚Lurker‘ bzw. ‚ROP’s‘ teilnehmen. Theoretisch wäre es möglich, per Audio-Verbindung eine Unterhaltung abzuhalten. In der Praxis werden die Unterhaltungen allerdings meist schriftlich abgewickelt. Dies geschieht aus dem Grund, da nur eine Person gleichzeitig sprechen und auch verstanden werden kann. Tippen können allerdings mehrere Personen zur gleichen Zeit. Am ehesten wird der Audio-Chat in Kombination mit Videokonferenzen im Zweier-Chat benutzt.

Video-Chats sind meist wie auch Filme oder Computerspiele, in unterschiedliche Altersgruppen aufgeteilt. Bei Videochats wird dabei unter G-Rating (g = generell public)

und X-Rating unterschieden. G-Rating bedeutet, dass die Chats keine sexuellen Darstellungen enthalten und somit auch für Minderjährige zugänglich sind. X-Rating Chats hingegen sind den Erwachsenen vorbehalten, weil sexuelle Darstellungen in Wort, Ton und Bild erlaubt sind. Viele UserInnen solcher X-Rating Chats tragen, um ihre Identität nicht preiszugeben, eine Maske oder verbergen beim Video-Chat ihr Gesicht.

Videokonferenzen werden aber nicht nur im Privaten, sondern auch häufig im Geschäftsbereich für Besprechungen oder Arbeitssitzungen räumlich verteilter Personen genutzt. Die Programme integrieren dabei eine Reihe von Funktionen. Neben den Chat-, Audio- und Video-Verbindungen ist es auch möglich, einen gemeinsamen Terminkalender zu verwalten.

4.1.11 Multi User Domains/Dungeons (MUD)

Das erste MUD wurde 1979 von den beiden Studenten Richard Bartle und Roy Trubshaw in England entwickelt. Dieses ‚MUD1‘ ist ein Abenteuer-Rollenspiel, in welchem die UserInnen sich in einer textbasierten Fantasiewelt bewegen und Punkte sammeln.

Aus dem technischen Blickwinkel sind MUDs keine Internet-Dienste, sondern Internet-Anwendungen. Gegenwärtig sind MUDs in zwei Kategorien zu unterteilen: Abenteuer-MUDs und soziale MUDs.

Die Aufgabe in Abenteuer-MUDs besteht darin, Aufgaben und Rätsel zu lösen, gegen Gestalten anderer UserInnen zu kämpfen, magische Kräfte und Reichtum zu sammeln und dadurch in der Hierarchie aufzusteigen. Dabei schlüpfen die UserInnen oft in aus Science-Fiction- oder Fantasy-Literatur bekannte Rollen wie zum Beispiel von Rittern, Gnomen, Elfen oder Raumschiffkommandanten.

Elf Jahre nach der Erfindung von MUDs verbreiteten sich soziale MUDs. *„Bei sozialen MUDs treten der Abenteuer- und Kampfaspekt sowie das Sammeln von Spielpunkten in den Hintergrund, stattdessen geht es um mehr oder minder spielerische oder zweckgebundene zwischenmenschliche Interaktionen. Die objektorientierten Programmiersprachen sozialer MUDs sind darauf spezialisiert, ausdifferenzierte Formen sozialer Interaktion zu ermöglichen und das Erzeugen virtueller Objekte und Räume zu erleichtern [...]“* (Döring 2003: 100).

Bei sozialen MUDs wird weiter in Lern-MUDs und Forschungs-MUDs unterteilt. Nicht alle MUDs sind also als Rollenspiele zu sehen. Gerade die sozialen MUDs werden

vielmehr für andere soziale Aktivitäten, wie Lernen, Arbeiten, Kommunizieren und Diskutieren genutzt.

Die Benutzeroberfläche der meisten Abenteuer- wie auch sozialen MUDs basiert auf reinem Text. So werden die gesamte Umgebung und auch die UserInnen meist durch sehr detaillierte Texte beschrieben. Es bestehen allerdings auch MUDs, wie Second Life, mit einer grafischen Benutzeroberfläche, welche als 3D-MUDs oder Avatar-Welten bezeichnet werden.

Anders als beim Besuch eines Chats, in welchem man sich recht schnell zurecht findet, müssen NutzerInnen von sozialen oder Abenteuer-MUDs einige Zeit investieren, um diese virtuelle Welt kennenzulernen oder eventuell diese auch mitzugestalten. Manche MUDs haben bis zu 14.000 verschiedene Räume und tausende von UserInnen. Durch die intensive Auseinandersetzung mit diesen Welten entsteht ein stärkeres Gemeinschaftsgefühl der UserInnen. *„Metaphorisch kann man das Einleben in einem MUD durchaus mit dem Erkunden einer fremden Stadt bzw. eines fremden Landes vergleichen. Mit Sitten und Gebräuchen, Wegen, Orten und Einwohnern muss man sich beschäftigen und – sofern man sich wirklich niederlassen will – auch die Programmiersprache des MUD erlernen“* (Döring 2003: 104).

4.1.12 Online-Spiele

Die oben genannten Multi User Domains gelten als netzbasierte Ausgabe der Live-Fantasy-Rollenspiele. MUDs bilden die ältesten und sozialwissenschaftlich zunächst am stärksten beachtete Gruppe der Online-Spiele.

Der Großteil von Rollenspielen wird webbasiert oder über eigene Spiel-Server und Spiel-Software abgewickelt. Das bedeutet, dass für die eigentlichen PC-Spiele auch Online-Versionen angeboten werden. Diese ermöglichen den SpielerInnen, miteinander oder gegeneinander in sogenannten „multi player games“ zu spielen. Online-Spiele gibt es für alle klassischen Kategorien von Computerspielen wie Action, Adventure, Simulation, Strategie, usw. Auch Gesellschaftsspiele, vor allem Karten- und Brettspiele, haben sich als Online-Versionen durchgesetzt.

Bei Offline-Computerspielen wurde die Besonderheit auf die Interaktion von Computer und Mensch zurückgeführt. Anders als bei Offline-Computerspielen sind bei Online-Spielen soziale Prozesse viel stärker und direkt in den Spielablauf integriert. Auch bei

Online-Spielen kreieren sich die UserInnen eine Online-Identität durch ihren Nicknamen. Die anderen SpielerInnen können in das Profil eines Spielers einsehen und sich damit vergleichen. Dies führt dazu, dass das eigene Spielverhalten sehr kritisch gesehen wird, da man sich mit anderen messen und von anderen beobachtet werden kann.

Es kommt immer wieder vor, dass sich die Menschen aus einem Chat als Gruppe im realen Leben treffen. Dies gibt es auch bei Online-Spielen auf sogenannten Lan-Parties. Auf diesen Treffen bringen die SpielerInnen ihre eigenen Computer mit, vernetzen diese miteinander und veranstalten oft tagelange Wettbewerbe. Der Unterschied zu Chat-Treffen liegt darin, dass auf Lan-Parties trotz körperlicher Anwesenheit nicht die face-to-face Kommunikation, sondern das Online-Spielen im Vordergrund steht.

UserInnen von Online-Spielen schließen sich oft zu sogenannten ‚Clans‘ zusammen, um gemeinsam im Team die Aufgaben im Spiel zu bewältigen. Um gute Resultate zu erzielen, trainieren die Mitglieder eines Clans auch zusammen. Häufig werden dafür sogar eigene Web-Seiten angefertigt und veröffentlicht. Diese gemeinsamen Aktivitäten verbindet die Mitglieder eines Clans und nehmen damit auch Einfluss auf interpersonale Beziehungen. Nicht wenige spielen Online-Spiele mit Freunden, Bekannten, Nachbarn oder Geschwistern aus dem realen Leben, wodurch ihre Beziehungen gestärkt werden können. Andere hingegen kennen die Mitglieder aus dem eigenen Clan nur von dem jeweiligen Spiel, was zu Distanzierungen im sozialen Netzwerk führen kann.

Anfangs wurden Online-Spiele eher als ein Hobby von hauptsächlich männlichen Jugendlichen gesehen. Inzwischen werden Online-Spiele von immer breiteren Bevölkerungsschichten gespielt, womit sie an Bedeutung gewinnen. Es ist anzunehmen, dass durch die Interaktion von so vielen SpielerInnen neue kollektive Identitäten und Gemeinschaften entstehen (vgl. Döring 2003: 109f).

4.2 Ausdrucksformen der Internetkommunikation

Wie im Kapitel 2.4 festzustellen war, werden die meisten Kommunikationsmöglichkeiten des Internet via Texte abgewickelt. Abgesehen von Audio-Chats und Internet-Videokonferenzen fallen wesentliche Bestandteile der herkömmlichen Kommunikation, also von Angesicht zu Angesicht, weg.

Wenn zwei Menschen miteinander sprechen, werden neben dem gesprochenen Text, durch

Betonung, Stimmlage und Lautstärke, viele Informationen an den Gesprächspartner weitergegeben. Wenn man bei einem Gespräch sein gegenüber auch sehen kann, werden weitere Informationen und Eindrücke über die Körperhaltung, Gestik, Mimik und so weiter transportiert. Alle diese Informationen und Eindrücke sind bei einer rein textbasierten Unterhaltung nicht vorhanden. Um diese fehlenden Komponenten auszugleichen, werden bei der Internet-Kommunikation folgende Hilfsmittel benutzt.

4.2.1 Emoticons

Der Begriff ‚Emoticons‘, auch unter dem Namen ‚Smileys‘ bekannt, ist eine Kombination aus ‚Emotion‘ und ‚Icon‘. Smileys sind eines der meistgebrauchten Hilfsmittel und somit in Chats sehr häufig zu sehen. Mit Emoticons werden Gefühle im textbasierten Chats ausgedrückt. Einige Beispiele, von weit über hundert, für Emoticons sind:

: -)	lächelnd/fröhlich
: - (	traurig/enttäuscht
; -)	zwinkernd/ironisch
: - D	lachen/auslachen
: - P	streckt die Zunge heraus
: - X	küssen

4.2.2 Akronyme

Akronyme sind Abkürzungen, die verwendet werden, um Texte schneller zu verfassen. Um bei den mehreren tausend Abkürzungen den Überblick nicht zu verlieren, gibt es eigene Web-Seiten, wo diese aufgelistet sind und zum Nachschlagen aufliegen. Voraussetzung von Abkürzungen ist, dass das Gegenüber die Abkürzung auch kennt. Einige der meist verwendeten Akronyme in Chats sind:

mfg	mit freundlichen Grüßen
cu	see you
lol	laughing out loud

thx	thanks
f2f	face-to-face
irl	in real live

4.2.3 Soundwörter

Über Soundwörter wird versucht, seinem Gegenüber geräuschevolle Emotionen und Töne zu vermitteln. Beispiele hierfür wären, „lach“, „schmatz“, „schnief“, „heul“, usw. .

4.2.4 Aktionswörter

Aktionswörter werden verwendet, um eine Handlung auszudrücken. Meistens werden die Wörter zwischen zwei Zeichen gesetzt. Zum Beispiel: *denk*, *liebschau*, *kicher*, usw.

4.2.5 ASCII-Art

Bei ASCII-Art werden aus alphanumerischen Zeichen Bilder und Symbole komponiert, die teils sehr aufwendig sind, wie zum Beispiel:

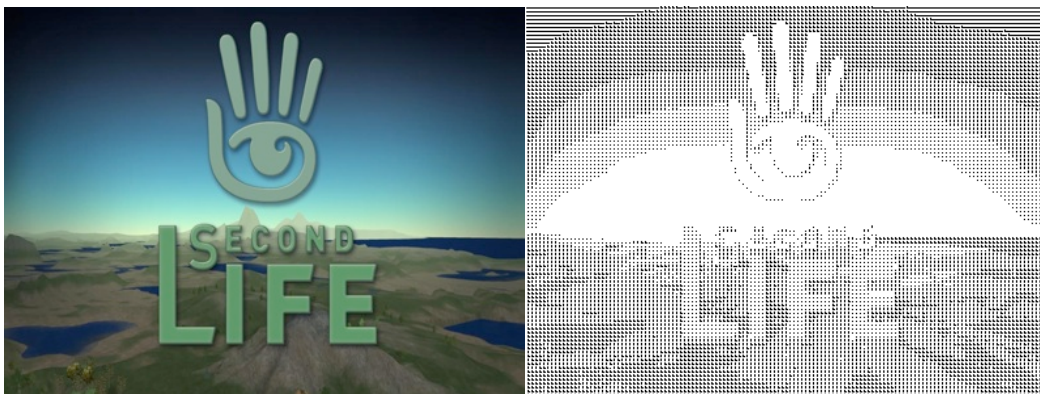


Abb. 2: Beispiel für ASCII-Art – links Original, rechts umgewandelt in ASCII.)

Am häufigsten werden Akronyme, Soundwörter und Aktionswörter verwendet. Diese drei

Hilfsmittel werden auch in Second Life von den UserInnen immer wieder verwendet. Sich mit den unzähligen Abkürzungen und Zeichen auszukennen, fordert einen gewissen Zeitaufwand.

Welche Möglichkeiten, neben Kommunikation, in Second Life noch angeboten werden, wird neben dem geschichtlichen Hintergrund und Grundlagen über das ‚Spiel‘ im nächsten Kapitel thematisiert.

5.0 Second Life

Second Life zählt mit mehr als elf Millionen registrierten BenutzerInnen zu den bekanntesten und größten virtuellen Welten. Zeitgleich sind gegenwärtig meistens zwischen 45.000 und 50.000 UserInnen online. Diese beträchtlichen Zahlen sind Mitgrund dafür, dass genau dieses ‚Spiel‘ in dieser Arbeit wissenschaftlich untersucht wird.

Nun wurde Second life in dieser Arbeit schon im Zusammenhang mit virtuellen Welten, MUDS, Rollenspielen und verschiedenen Kommunikationsmöglichkeiten genannt. Was aber ist dieses ‚Second Life‘ eigentlich? Welche Möglichkeiten bietet Second Life?

5.1 Zur Entstehung/Geschichte von Second Life

Philip Rosedale gründete 1999 in San Francisco die Softwarefirma Linden Lab, die Second Life 2003 programmierte und bis heute ständig aktualisiert. Linden Lab kann quasi als eine staatliche Institution in Second Life verstanden werden. Sie kümmert sich um die Einhaltung der Regeln in der virtuellen Welt und schafft neue Landflächen, welche zur Weiternutzung freigegeben werden. Zudem ist es möglich, offizielle Mitarbeiter von Linden Lab in Second Life anzutreffen. Diese sind an ihrem Nachnamen ‚Linden‘ zu erkennen. Wer etwa den Avatar mit dem Namen ‚Philip Linden‘ in Second Life trifft, hat gerade den Gründer der selben virtuellen Welt vor sich. Die große Serverfarm hinter Second Life trägt den Namen ‚the Grid‘ und wird ebenfalls von Linden Lab betrieben. (vgl. Betz 2007: 9)

5.2 Was ist Second Life?

Second Life ist eine 3D-Konstruktionsplattform. Es ist genauso Spiel, wie es auch eine Musikplattform für Internet-Life-Musik-Veranstaltungen darstellt. Second Life kann als Rollenspiel oder als eine Businessplattform gesehen werden. Es trifft ebenso zu, dass Second Life ein Online-Chat mit Figuren in der Umgebung einer 3D Welt ist. Kurz:

Second Life ist eine virtuelle Welt, die genau das ist, was die UserInnen daraus machen. Sie verbindet alle aufgezählten Beschreibungen und bietet noch weitere Möglichkeiten (vgl. Kapitel 5.3). Unzählige Optionen und Freiheiten, welche die UserInnen in Second Life haben, machen dieses ‚Spiel‘ so faszinierend.

Im Gegensatz zu klassischen Computerspielen gibt es in Second Life keinen Weg und kein Ziel, das erreicht werden könnte. So ist es auch nicht möglich, ein Level weiterzukommen bzw. zu verlieren oder gar zu sterben. Second Life ist eine kontinuierliche Weltkarte, welche von den UserInnen mit ihren Avataren frei zu erkunden, begehen und zu erweitern ist.

Das meiste, was in der virtuellen Welt zu sehen ist, wird und wurde von den SpielerInnen erschaffen. Der Kreativität der UserInnen sind dabei praktisch keine Grenzen gesetzt. Linden Lab stellt verschiedene Inseln bzw. Land zur Verfügung, welches von den UserInnen mit nahezu unbegrenzten Möglichkeiten gestaltet werden kann. Die virtuelle Welt besteht aus unzähligen Inseln. Wie im realen Leben können auch in Second Life Sehenswürdigkeiten, wie Kirchen, Denkmäler, oder Unterhaltungsangebote wie Casinos, Einkaufszentren, Nachtclubs, um nur einige wenige zu nennen, besichtigt und besucht werden. (ausführlicher in Kapitel 5.3).

Mit dem Linden Dollar gibt es eine eigene Währung in Second Life. Der Linden Dollar ist aber keinesfalls nur Spielgeld. Er kann nur mit echtem Geld erworben werden. Genauso ist es möglich, die erworbenen oder verdienten Linden Dollar wieder in reales Geld wechseln zu lassen. Der Wechselkurs für einen \$ beträgt aktuell ca. 270 Linden Dollar.

Second Life kann generell kostenlos genutzt werden. Einen Avatar zu kreieren und Zugang zur virtuellen Welt zu erhalten kostet nichts. Allerdings gibt es einige Angebote in Second Life, die erst durch Geld benutzbar werden. So gibt es auch die Möglichkeit Premium-Mitglied zu werden, was 9.95 US \$ pro Monat kostet. Premium-UserInnen bekommen von Linden Lab Land in Second Life. Ebenfalls steht mit Linden Dollar in den Taschen einer Einkaufstour nichts mehr im Wege. So kann zum Beispiel neue Kleidung oder Schmuck für seinen Avatar gekauft werden (vgl. Betz 2007: 9ff).

Aber wer könnte Second Life besser beschreiben, als die Entwicklerfirma Linden Lab selbst? Auf der offiziellen Homepage von Second Life (www.secondlife.com) wird die virtuelle Welt folgendermaßen beschrieben: *„Second Life ist eine virtuelle Welt – eine dauerhaft bestehende 3D-Umgebung, die vollständig von ihren Bewohnern erschaffen und weiterentwickelt wird. In dieser gewaltigen und schnell wachsenden Onlinewelt können Sie*

praktisch alles erschaffen oder werden, was Sie sich vorstellen können. Durch die integrierten Tools für die Inhaltserstellung sind Ihrer Kreativität keine Grenzen gesetzt, und Sie können Objekte in Echtzeit und in Zusammenarbeit mit anderen erstellen. Eine unglaublich detaillierte, digitale Figur ("Avatar") ermöglicht es Ihnen, durch zahlreiche Einstellungen Ihre Persönlichkeit in Second Life auf vielfältige Weise auszudrücken. Die realitätsnahe Simulation der Umgebungsphysik in Second Life, die auf einem Backbone aus Hunderten miteinander verbundenen Computern ausgeführt wird und mit der Bevölkerung wächst, lässt Sie in eine lebensechte, interaktive Welt eintauchen, die mehrere zehntausend Hektar umfasst. Sie können 3D-Inhalte entwerfen und verkaufen, Land erwerben und bebauen, und Sie können virtuelles Geld in Form einer Mikrowährung verdienen, die in reales Geld umgetauscht werden kann. Mit anderen Worten: Sie können innerhalb von Second Life ein echtes eigenes Unternehmen aufbauen.“

Auch wenn Linden Lab ‚Second Life‘ bei dieser Beschreibung natürlich von seiner besten Seite präsentiert, beschreibt sie diese virtuelle Welt sehr treffend. Zusammenfassend bleibt festzuhalten, dass es in Second Life quasi alles gibt, was auch in der realen Welt vorhanden ist. Für eine bessere Vorstellung der grafischen Darstellung von Second Life ein Bildschirmfoto von der Insel ‚Deutsches Tutorium‘:



Abb. 3: Bildschirmfoto aus Second Life

5.3 Möglichkeiten in Second Life

Welche Möglichkeiten haben die UserInnen in Second Life? Was bietet diese virtuelle Welt den UserInnen und was ist das Faszinierende an Second Life?

5.3.1 Erkunden

Second Life ist eine gigantisch große virtuelle Welt, die täglich wächst. Die UserInnen können ihre Avatare zu Fuß, mit der Eisenbahn, mit Flugzeugen oder durch die Teleportier-Funktion durch Second Life steuern. Die Avatare können auch fliegen, womit es möglich ist, schneller voran zu kommen. Es gibt unendlich viel zu erkunden. Ob nun aufregende Abenteuer auf Burgen, in Raumstationen, über den Wolken oder im Wilden Westen erlebt werden möchten oder man lieber mit Gondeln, Luxusyachten, Sportwagen oder eben fliegend die virtuelle Welt erkunden möchte - möglich ist alles. Es gibt unzählige Sehenswürdigkeiten, Gebäude, Skulpturen, Naturlandschaften, Unterhaltungsangebote etc., mit deren Erkundung man vermutlich Wochen verbringen könnte (vgl. Betz 2007: 14f).

5.3.2 Bauen/Erschaffen

So wie die Möglichkeit gegeben ist alles Denkbare zu besichtigen, so kann auch jeder/jede UserIn alles erschaffen. Der eigene Avatar kann nach Belieben gestaltet und verändert werden. Dabei sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt - ob Superheld, Monster, oder einfach ein Abbild von sich selbst, um nur einige Varianten zu nennen. Es besteht die Möglichkeit sowohl das Körperliche, als auch das Äußere wie Kleidung beliebig zu verändern.

Weiters können 3D-Objekte erstellt werden. Auch hierbei können ganze Häuser, Inneneinrichtungen, Modekollektionen, Kunstwerke, Schmuck, etc., nach Geschmack erschaffen werden. Betz (2007: 15) beschreibt folgende Szenarien: *„Erstellen Sie Fahrzeuge, die sich wirklich bewegen, mit denen Sie zu Wasser, zu Lande oder in der Luft unterwegs sein können, oder realisieren Sie komplette, funktionierende Ökosysteme.*

Entwickeln Sie eigene abwechslungsreiche Spiele aus Ihrem Lieblingsgenre wie etwa Ego-Shooter, Rollenspiele, Strategiespiele usw. Alleine oder im Team mit anderen Bewohnern zusammen arbeiten Sie an den verschiedensten Projekten. Bauen Sie gemeinsam eine ganze Stadt auf, fertigen Sie eine riesige Raumstation an oder entwickeln Sie ein professionelles Spiel.“

5.3.3 Kaufen und Verkaufen

Sowohl die virtuellen Waren, die ein/eine UserIn erschaffen hat, also auch Dienstleistungen können gekauft und verkauft werden. Im vollständig in Second Life integrierten Wirtschaftssystem kann ein Bedarf für ein Produkt geweckt und als dann das Produkt geschaffen werden. Ebenfalls kann man auf unterschiedlichste Weise Werbung für Produkte machen.

Da der Linden Dollar, die Währung in Second Life, auch in reale Dollar gewechselt werden kann, ist es somit auch möglich, durch virtuelle Produkte reales Geld zu verdienen (vgl. Betz 2007: 15 bzw. Kapitel 2.2).

Dass es auch möglich ist, richtig viel Geld in Second Life zu verdienen, zeigt Ailin Gräf. Mit ihrem Avatar namens Anshe Chung ist Gräf seit Anfang 2004 in Second Life und gründete wenige Monate später die virtuelle Firma ‚Anshe Chung Studios‘. Dabei konzentrierte sie sich auf den Handel mit Grundstücken in Second Life. Die Geschäftsidee dahinter war sehr einfach: Gräf kaufte zu Standardpreisen Grundstücke von anderen BewohnerInnen, verschönerte diese, verkaufte sie mit einem höheren Preis weiter und machte eigentlich dasselbe, wie es reale Immobilien-Unternehmen in der realen Welt auch machen. Damit verdiente Gräf soviel, dass sie bereits 2006 daraus ein Unternehmen in der Realität gründete, welches 30 MitarbeiterInnen beschäftigt, und auch in Second Life tätig ist. Die Gründung dieser Firma finanzierte sie sich mit dem Geld, das sie in Second Life zuvor verdient hatte. Sie ließ sich dafür 27 Millionen Linden Dollar, das entspricht etwa 75.000 Euro, ausbezahlen (vgl. Kröver 2007: 18).

5.3.4 Treffen

Es besteht die Option, andere Second Life Bewohner von überall auf der Welt zu treffen, sich mit diesen zu unterhalten oder gemeinsam Aktivitäten wie Disco-Besuche, Kostümbälle, Vernissagen zu erleben. Jeder/Jede UserIn kann auch selbst Veranstaltungen organisieren, um Bekanntschaften zu schließen oder einfach nur um Geld zu verdienen oder Spaß zu haben. Wer sich in einen anderen Avatar verliebt, kann sich sogar auf einem virtuellen Standesamt trauen lassen (vgl. Betz 2007: 15).

5.3.5 Spielen

Viele UserInnen von Second Life haben diverse ‚Spiele im Spiel‘ entworfen. So kann alleine oder mit anderen Spielfiguren an verschiedenen Ego-Shooter, Rollenspielen, Actionspielen oder Strategiespielen teilgenommen werden. Andere Spiele bestehen darin, versteckte Gegenstände in der virtuellen Welt zu suchen. Auch bei diversen Geschicklichkeitsspielen und unterschiedlichen Gesellschaftsspielen kann jeder/jede UserIn ihr Glück versuchen (vgl. Betz 2007: 16).

5.3.6 Erwerben und Besitzen

Die UserInnen erhalten für alle Objekte, die sie in Second Life planen und entwerfen, Rechte. Es besteht natürlich die Möglichkeit diese zu verkaufen, genauso wie auch erworbenes Land verkauft, oder neues Land gekauft werden kann. Auf diversen Auktionen in Second Life kann durch den Kauf von allem Möglichen der private Besitz in der virtuellen Welt erweitert werden (vgl. Betz 2007: 16).

5.4 Kommunikation in Second Life

Inzwischen gibt es drei Möglichkeiten um in Second Life mit den anderen UserInnen zu kommunizieren. Zum einen der öffentliche Chat, welcher mit einem IRC-Chat zu

vergleichen ist. Beim öffentlichen Chat erhalten alle UserInnen, die sich am selben Ort befinden, die eingegebene Nachricht.

Weiters gibt es in Second Life einen eigenen integrierten Instant Messenger. Diese Art von Chat dient dazu, mit einem/einer bestimmten UserIn privat zu kommunizieren. Dazu müssen sich die Kommunikationsmitglieder nicht am selben Ort aufhalten.

Seit einiger Zeit kann auch verbal über ein Mikrofon und einen Lautsprecher kommuniziert werden. Trotz dieser relativ neuen Option werden die textbasierten Kommunikationsmöglichkeiten immer noch am häufigsten genutzt.

5.5 Rechtliche Situation in virtuellen Welten wie Second Life

Im Zusammenhang mit virtuellen Welten wie Second Life wird oft von einem „rechtsfreien Raum“ gesprochen. Immer wieder macht Second Life negative Schlagzeilen aufgrund von Rechtsverletzungen, wie etwa Glücksspiel oder Kinderpornografie.

Kann in virtuelle Welten wie Second Life wirklich jedeR tun und lassen was er/sie will, ohne Konsequenzen davon zu tragen? Kasem, Osmancevic und Österreicher von der Tageszeitung ‚der Standard‘ sprachen darüber mit dem Internet-Rechtsexperten Viktor Mayer-Schönberger.

Der Internet-Rechtseperthe (vgl. Mayer-Schönberger 2008: K8) betont, dass weder das Internet noch Second Life ein rechtsfreier Raum sind. Am Beispiel von Second Life erklärt er, dass Linden Lab den Firmensitz in der physischen Welt, in San Francisco hat und damit an das amerikanische Recht gebunden ist. Im Fall von Kinderpornografie oder Glücksspiel ist Linden Lab also verpflichtet, dies zu melden und damit Strafverfolgungsbehörden einzuschalten. Sobald Linden Lab in einem anderen Land ein reales Büro eröffnet, müssen sie sich auch dem Gesetz des jeweiligen Landes unterwerfen.

Da die Währung in Second Life ja reales Geld ist, sind die UserInnen bei Gewinnen dazu verpflichtet Einkommenssteuer zu bezahlen, wenn sie das Geld entnehmen. Ebenfalls fällt eine Umsatzsteuer an, wenn Waren oder Dienstleistungen verkauft werden.

In Second Life sind sehr viele Markenartikel, wie zum Beispiel ‚Nike‘, vertreten. Nun hat die Internetagentur P4M in einer Studie herausgefunden, dass fast 60 Prozent der Markenartikel in Second Life keine Originale, sondern Fälschungen sind. Mayer-Schönberger meint dazu, dass auch dies ein Verstoß gegen das Markenrecht sei. Wenn

etwa jemand ohne Erlaubnis Nike-Produkte in Second Life herstellt und verkauft, könnte dieser geklagt werden. Allerdings halte sich der Schaden für die betroffenen Firmen sehr gering, wodurch die meisten dies tolerieren.

Da es in Second Live die Möglichkeit gibt, virtuelle Gegenstände zu besitzen, ist es auch vorstellbar, dass ein Avatar einen anderen beraubt. Second Life bietet in diesem Zusammenhang aber mehr Rechtsschutz als die Realität. Es ist technisch sichergestellt, dass virtuelle Objekte, da sie die Zustimmung der Betroffenen benötigen, nicht gestohlen werden können. Wie bereits erwähnt, werden die Gegenstände, welche ein/eine UserIn erschafft auch diesem Avatar zugeschrieben. Um eines dieser Objekte zu stehlen, müsste also eine Lücke im System gefunden werden. Diesen Mangel würde Linden Lab aber schnell beheben und die gestohlenen Gegenstände wieder an die rechtmäßigen BesitzerInnen aushändigen.

Kinderpornografische Inhalte sind laut Mayer-Schönberger natürlich auch in Second Life verboten. Allerdings tun sich hier immer mehr unklare Fragen auf. Was ist zum Beispiel, wenn ein Erwachsener einen kinderähnlichen Avatar kreiert und steuert? Können diese durch ihr Äußerliches und ihre Verkleidung schon zu Opfern von Pädophilie werden?

Zusammenfassend ist festzuhalten: Es ist also keinesfalls so, dass Second Life ein rechtsfreier Raum ist. Generell können strafbare Handlungen von BeobachterInnen direkt bei Linden Lab gemeldet werden, welche diesen dann nachgehen und gegebenenfalls weitere Rechtsschritte einleiten werden.

Auch hier verschwimmen die Grenzen zwischen der realen und virtuellen Welt, da die UserInnen für strafbare Handlungen in der Second Life in der Realität bestraft werden können.

6.0 Sozialarbeit und virtuelle Welten

Nachdem geklärt ist, was virtuelle Welten sind, wie sie wirken und was sie mit uns machen bzw. wie darin kommuniziert wird, bleibt noch die Frage, was Sozialarbeit in virtuellen Welten machen kann. Welche sind die Kern-Aufgaben der Sozialarbeit und betreffen diese Aufgaben virtuelle Welten wirklich nicht oder wird nur nicht darauf reagiert?

Dieses Kapitel soll ganz allgemein die Aufgaben von Sozialarbeit skizzieren und untersuchen, ob diese Aufgaben nicht auch die virtuellen Welten betreffen und mit einschließen und ob bzw. wie Sozialarbeit in virtuellen Welten bereits tätig ist.

6.1 Aufgaben der Sozialarbeit

Eine Definition von Sozialarbeit nach der International Federation of Social Workers lautet: *„Soziale Arbeit als Beruf fördert den sozialen Wandel und die Lösung von Problemen in zwischenmenschlichen Beziehungen, und sie befähigt die Menschen, in freier Entscheidung ihr Leben besser zu gestalten. Gestützt auf wissenschaftliche Erkenntnisse über menschliches Verhalten und soziale Systeme greift soziale Arbeit dort ein, wo Menschen mit ihrer Umwelt in Interaktion treten. Grundlagen der Sozialen Arbeit sind die Prinzipien der Menschenrechte und der sozialen Gerechtigkeit“* (www.dbsh.de/internationale.pdf).

Schon in dieser sehr allgemein gehaltenen Definition ist nichts auszumachen, was virtuelle Welten aus dem Handlungsfeld der Sozialarbeit ausschließt. Zwischenmenschliche Beziehungen finden in Anwendungen wie Second Life genauso statt.

Im Folgenden wird die systemische Sozialarbeit nach Peter Lüssi für dieses Thema herangezogen. Lüssi ist nur einer von vielen der sich mit Definitionen über Sozialarbeit und deren Aufgaben beschäftigt. Seine Einteilung der Aufgaben von Sozialarbeit ist jedoch für die vorliegende Arbeit am zutreffendsten. Keineswegs sollen dadurch andere Definitionen und Ansätze der Sozialarbeit benachteiligt oder ausgegrenzt werden.

„Die Aufgabe der Sozialarbeit ist: das Lösen sozialer Probleme, die soziale Problemlösung. Es ist dies die umfassende Generalfunktion der Sozialarbeit, der Inbegriff aller einzelnen Aufgaben, die sich der Sozialarbeit stellen. Sozialarbeit kann demgemäss definiert werden als professionelles Lösen sozialer Probleme“ (Lüssi 1995: 79).

Der Begriff ‚soziales Problem‘ kann verschiedene Bedeutungen haben. In der systemischen Sozialarbeit erklärt Lüssi (vgl. 1995: 79 ff) den Begriff ‚soziales Problem‘ für den speziellen sozialarbeiterischen Sinn in drei Schritten:

Im ersten Schritt wird dabei die mögliche Problem-Dimension für die Sozialarbeit eingeschränkt. SozialarbeiterInnen haben es demnach mit individuell-konkreten Problemfällen zu tun, an welchen verschiedene persönlich identifizierte Menschen beteiligt sind. Weiters muss ein Problem vorhanden sein, um in den Handlungshorizont der Sozialarbeit zu fallen.

Im zweiten Schritt muss nach Lüssi geklärt werden, was einen Sachverhalt zu einem ‚sozialen‘ macht. *„[...] Was ist für die Sozialarbeit ‚sozial‘? Welche Beschaffenheit muss ein Sachverhalt haben, dass er als ‚sozialer Sachverhalt‘ gilt und mithin dafür in Frage kommt, ein ‚soziales Problem‘ zu sein“* (Lüssi 1995: 81)? Um diese Fragen zu klären muss die Sozialarbeit den Begriff des Sozialen für sich definieren. Dies ist geschehen, indem die Bedürfnisobjekte des einzelnen Menschen, welche Basisgegenstände der Sozialarbeit sind, aufgezählt wurden:

- *Unterkunft (Obdach, Wohnung)*
- *Nahrung (Essen)*
- *Gebrauchsdinge (wie etwa: Kleider, Mobiliar, Haushaltgegenstände, Fahrzeug)*
- *Geld*
- *Erwerbsarbeit*
- *Erziehung*
- *Betreuung (passiv, im Sinne von: Betreut werden)*
- *Funktionelles Verhältnis zu notwendigen Bezugspersonen*

Diese acht Objekte (Lüssi 1995: 81) werden als Basisgegenstände der Sozialarbeit gesehen. Dabei handelt es sich um Bedürfnisobjekte von einzelnen Menschen. Ob das Bedürfnis eines Menschen nach einem dieser aufgezählten Basisobjekte befriedigt wird

oder nicht, wird im sozialarbeiterischen Sinn als sozialer Sachverhalt verstanden. Für die Sozialarbeit gelten somit diese Objekte als soziale Bedürfnisobjekte und die auf sie gerichteten menschlichen Bedürfnisse als soziale Bedürfnisse. *„Die sozialarbeiterische Tätigkeit bezieht sich auf soziale Sachverhalte, und das heisst: Sozialarbeit ist notwendig – ob das manifest sichtbar wird oder nicht – auf mindestens einen ihrer acht Basisgegenstände, also auf ein soziales Bedürfnisobjekt (bzw. auf das entsprechende soziale Bedürfnis eines oder mehrerer Menschen) ausgerichtet“* (Lüssi 1995: 81).

Im dritten Schritt behandelt Lüssi (vgl. 1995: 84 ff) die Problem-Merkmale. Damit im Sinne der Sozialarbeitstheorie ein ‚soziales Problem‘ gegeben ist, müssen alle drei der folgenden Problem-Merkmale vorliegen:

- Not
- subjektive Belastung
- Lösungsschwierigkeit

Unter Not wird dabei verstanden, dass durch einen betreffenden sozialen Sachverhalt einer Person, eines der sozialen Bedürfnisobjekte fehlt, bzw. zu fehlen droht. Für Lüssi (vgl. 1995: 84 ff) bedeutet Not soviel wie: unzumutbare Beschweris. Soziale Sachverhalte werden als ‚Not‘ gekennzeichnet, wenn für den/die Betroffene/n nach allgemeiner Anschauung Hilfe ‚Not-wendig‘ ist.

Mit subjektiver Belastung ist gemeint, dass nur dann ein soziales Problem gegeben ist, wenn sich mindestens eine Person von dem betreffenden Sachverhalt belastet fühlt. Subjektive Belastung wird dabei als subjektiv ergänzendes Gegenstück zur ‚Not‘ verstanden. Das Problem-Merkmal ‚Not‘ ist als ein objektives Merkmal zu verstehen, da sie aus der gesellschaftlichen Anschauung beurteilt wird.

Mit dem Punkt Lösungsschwierigkeit meint Lüssi, dass dann ein ‚soziales Problem‘ für die Sozialarbeit vorliegt, wenn seine Lösung ‚schwierig‘ ist und nicht von den Betroffenen selbst oder von LaienhelferInnen behoben werden kann, sondern fachlicher Kompetenz bedarf.

Die Aufgaben der Sozialarbeit können jedoch nicht nur vom systemischen Ansatz aus

betrachtet werden. Der österreichische Berufsverband der SozialarbeiterInnen (vgl. www.sozialarbeit.at) beschreibt die Aufgaben und Ziele der Sozialarbeit folgendermaßen:

- *„Sozialarbeit fördert die persönliche Entwicklung, Selbstbestimmung, Emanzipation, Anpassungs- und Ausdrucksfähigkeit, und befähigt dadurch Menschen ihre individuellen Probleme (wieder) selbst zu lösen und den Alltag zu meistern. Sozialarbeit befähigt weiters Einzelne, Gruppen und Gemeinwesen, sich selbst für die Vermeidung, Überwindung oder Minderung eigener und/oder fremder Not einzusetzen.*
- *Sozialarbeit koordiniert Hilfen, die ihrem Klientel materielle Unterstützung, persönliche Betreuung und soziale Integration verschaffen.*
- *Sozialarbeit entwickelt und verbessert soziale Hilfsysteme und den Zugang zu diesen.*
- *Sozialarbeit ist Lobbying für Benachteiligte, Diskriminierte und Randgruppen in der Gesellschaft und arbeitet auf die Beseitigung der Ursachen menschlicher Notlagen materieller, gesundheitlicher, sozialer, kultureller Art hin“* (www.sozialarbeit.at).

Weder beim systemischen Ansatz nach Lüssi noch bei der Definition vom österreichischen Berufsverband der SozialarbeiterInnen ist unter den Aufgaben ein Argument zu finden, das virtuelle Welten ausschließen würde. Keine der beiden ‚Definitionen‘ besagt, dass die Aufgaben auf einen realen Ort bzw. Raum reduziert sind. Die Aufgaben betreffen die Probleme der KlientenInnen, egal wo sich diese aufhalten oder befinden.

Auch bei der Zielgruppe von Sozialarbeit, welche vor allem aus Benachteiligten, Diskriminierten und Randgruppen der Gesellschaft bzw. von dieser Situation Bedrohten besteht, werden virtuelle Welten nicht ausgeschlossen. Um Sozialarbeit präventiv und ohne Stigmatisierung einzusetzen, richten sich die meisten Angebote der Sozialarbeit an die Gesamtheit der Bevölkerung (vgl. www.sozialarbeit.at).

Somit wird also in keinster Weise der virtuelle Raum als Handlungsfeld von SozialarbeiterInnen ausgeschlossen.

6.2 Sozialarbeiterische Handlungsarten

Gegenwärtig bedient sich die Sozialarbeit sechs Handlungsarten: Beratung, Verhandlung, Intervention, Vertretung, Beschaffung und Betreuung. Im Anschluss werden diese sozialarbeiterischen Handlungsarten nach Lüssi (vgl. 1995: 392 ff) kurz vorgestellt und daraufhin untersucht, ob diese sich auch für den Einsatz in virtuellen Welten eignen.

1. Beratung

Unter dem Medium ‚Beratung‘ wird meistens ein Gespräch verstanden. Nach Lüssi (vgl. 1995: 393 ff) verläuft ein Beratungsgespräch optimalerweise von Angesicht zu Angesicht. Zusätzlich, aus arbeitsökonomischen Gründen, werden Beratungen auch per Telefon oder schriftlichem Verkehr abgehalten. Lüssi (vgl. 1995: 186) sieht bei schriftlichen Beratungen das Problem, dass es keine zeitgleiche Form der Kommunikation ist, wodurch direkte Rückfragegelegenheiten unmöglich sind.

Dies bezieht sich jedoch auf den schriftlichen Verkehr per Post oder eMail. Virtuelle Welten wie Second Life bieten allerdings neben zeitversetzter auch zeitgleiche Kommunikationsmöglichkeiten wie etwa Chats, Internet-Telefonie, etc., wodurch diese Einschränkung wegfällt.

Ziel von Beratungen ist es, den KlientInnen Klarheit darüber zu verschaffen, worin das Problem liegt und dem/der KlientIn unterstützend dabei zu helfen, dass dieses Problem von der Person selbst gelöst werden kann. Die Aufgaben der SozialarbeiterIn bestehen auch darin, für den/die KlientIn Informationen einzuholen, sie/ihn an weitere Stellen oder Drittpersonen zu vermitteln, oder durch Unterstützung beim Verfassen eines Schreibens, an Versicherungen oder ein Amt, zu beraten, und ähnliches mehr.

Beratung als Handlungsart der Sozialarbeit hat auch in virtuellen Welten, nämlich in Form von Online-Beratung, am schnellsten Fuß gefasst. All jene Beratungstätigkeiten in ‚real life‘ könnten jedoch um virtuelle Beratungsstellen erweitert und dort, in der Virtualität, genauso gewissenhaft und professionell betreuen.

2. Verhandlung

Unter der Handlungsart ‚Verhandlung‘ wird verstanden, dass SozialarbeiterInnen zwischen mehreren Personen (mindestens aber zwei), welche ein Problem ihr Verhältnis betreffend

haben, vermitteln. Meist geht es dabei entweder um soziale Konflikte oder ein soziales Defizit, womit das Fehlen einer sozial nötigen Beziehung zwischen den Betroffenen gemeint ist. SozialarbeiterInnen nehmen dabei die Funktion von VermittlerInnen ein und versuchen verhandlungsfördernd und verhandlungsleitend die Spannung zwischen den Problembeteiligten zu mindern, gegenseitiges Verständnis zu wecken, die ‚Parteien‘ zu einer Einigung zu bringen und ein sozial gerechtes Verhältnis zwischen ihnen zu schaffen. Diese Handlungsart könnten SozialarbeiterInnen auch in virtuellen Welten anwenden. Wie wir bereits wissen, gibt es diverse Kommunikationsmöglichkeiten, bei denen mehrere Personen gleichzeitig kommunizieren können. Vorstellbar wäre, dass die Handlungsart ‚Verhandlung‘ vor allem zu Beginn oder für einen Erstkontakt im virtuellen Raum abgewickelt und bei Bedarf in eine ‚reale‘ Konferenz verlegt wird.

3. Intervention

Häufig wird unter ‚Intervention‘ jedes eingreifende Handeln von SozialarbeiterInnen verstanden. In der systemischen Sozialarbeit bezeichnet der Interventionsbegriff eine bestimmte eigene Art sozialarbeiterischen Handelns, in Bezug auf eine spezielle soziale Problemstellung. Dabei geht es entweder um Personen, welche sich selbst durch ihr eigenes Verhalten gefährden bzw. schädigen, oder um Menschen, die von anderen Personen rechtlich, psychisch, physisch oder in ihrer materiellen Abhängigkeit erheblich gefährdet und/oder geschädigt werden. Weder Personen, welche von Selbstgefährdung betroffen sind, noch Menschen die durch Fremdgefährdung bedroht werden, sind im Stande, selbstständig ihre notvolle Lebenssituation zu verändern.

„Diese ihre Hilflosigkeit angesichts schwerwiegender Gefährdung ihres persönlichen (körperlichen, seelischen, sozialen) Wohls ist die notwendige Bedingung für jenes sozialarbeiterische Handeln, das wir Intervenieren nennen“ (Lüssi 1995: 415). Die Aufgabe von SozialarbeiterInnen besteht dabei darin, gefährdete Personen zu schützen und in deren Problemzusammenhang einzugreifen. Um Schädigung des Betroffenen zu verhindern, sind rechtliche und faktische Maßnahmen zu treffen. Diese werden den selbst- oder fremdgefährdeten Personen ausdrücklich und deutlich vermittelt.

Gerade dieser Bereich der Intervention wäre ein wichtiger Bereich für virtuelle Welten. Denn zum Beispiel durch exzessive Nutzung postmoderner virtueller Welten wie Second Life können soziale Beziehungen in Brüche gehen, wodurch sich Menschen immer mehr

isolieren und zurückziehen. Dies kann, wie Beispiele aus den Medien immer wieder zeigen, sehr wohl zu Selbstgefährdung oder auch zu Fremdgefährdung führen. Jede einzelne Person, die frühzeitig durch stärkere sozialarbeiterische Präsenz in virtuellen Welten aufgefangen werden könnte, wäre als sozialarbeiterischer Erfolg zu werten.

4. Vertretung

SozialarbeiterInnen handeln in ‚Vertretung‘, wenn sie in einer Angelegenheit im rechtlichen Bereich für eine andere Person, also KlientIn handeln. Dies kann durch eine Pflichtklientschaft oder auf freiwilliger Basis geschehen. SozialarbeiterInnen nehmen dabei die Rolle eines Vormundes, Beirates, Beistandes oder Pflegers ein.

Eine Vertretung durch SozialarbeiterInnen kommt dann zustande, wenn der zu vertretenden Person die Fähigkeit fehlt, sich durch eigenständiges Handeln das zu beschaffen, was ihr rechtens zusteht bzw. etwas zu bekommen oder sich zu verteidigen. Ziel bei einer Vertretung ist, das Kompetenzdefizit des/der KlientenIn auszugleichen. *„Es geht also bei der sozialarbeiterischen Vertretung (sieht man von einigen seltenen Fällen der Pflichtvertretung ab) nicht um eine Machtausübung über den Klienten, sondern vielmehr darum, das Machtverhältnis innerhalb des durch die Vertretungsmaterie konstellierte Sozialsystems zugunsten des Klienten zu verändern, so dass derselbe eine faire Chance hat, seine berechtigten Ansprüche und Positionen zu realisieren“* (Lüssi: 1995: 431).

Vertretung ganz ohne realen Kontakt ist schwer vorstellbar. Allerdings könnte die Sozialarbeit durch die Nutzung von virtuellen Welten auch hierfür einige Erneuerungen und Erleichterungen nutzen. Bei Pflichtklientschaften könnten sich Angehörige etwa im Vorfeld bei SozialarbeiterInnen in virtuellen Beratungsstellen über die Vertretung erkundigen. Auch auf freiwilliger Basis besteht diese Option des Informierens über Vertretung für den/die KlientenIn selbst oder für Angehörige. Weiters wäre vorstellbar, den Erstkontakt in der virtuellen Welt herzustellen, wodurch ein niederschwelliger Zugang angeboten werden könnte.

5. Beschaffung

In der Sozialarbeit wird von ‚Beschaffung‘ gesprochen, wenn SozialarbeiterInnen einer einzelnen Person oder einer Personengruppe, wie etwa einer Familie: Arbeit, Ausbildung,

Geld, eine Sache oder eine Dienstleistung verschafft. Durch diese Beschaffung wird ein soziales Defizit der betreffenden Person kompensiert, welches sich auf eines der Bedürfnisobjekte wie Unterkunft, Gebrauchsdinge, Geld, Nahrung, Betreuung oder Erwerbsarbeit bezieht.

Um abzuklären, was eine bedürftige Person tatsächlich braucht, ist ein face-to-face Kontakt vermutlich unumgänglich. Wurde dies aber abgeklärt, könnten auch bei dieser Handlungsart virtuelle Beratungsstellen für die weitere Kommunikation genutzt werden.

6. Betreuung

Der Begriff ‚Betreuung‘ ist weit verbreitet, wie auch die Redeweise, dass SozialarbeiterInnen ihre KlientenInnen betreuen. Hinter dieser Handlungsart steht jedoch ein weites Tätigkeitsspektrum, welches vieles miteinbezieht, was auch auf die ersten fünf Handlungsarten zutrifft. Für die Sozialarbeit wurde der Begriff aber eingegrenzt und meint nach Lüssi (1995: 460): *„Grob gesagt geht es darum, dass der/die SozialarbeiterIn einer Person in ihrer alltäglichen Lebensbewältigung beisteht, indem er für sie finanzielle und andere Angelegenheiten, die ihre materielle Existenz betreffen, erledigt, Entscheidungen für sie trifft, ihr kleinere Hilfsdienste leistet, ein Auge darauf hat, wie es ihr ergeht, Kontakt zu ihr unterhält und ihr in persönlichen Belangen eine Stütze ist – und im speziellen, dass er einem Menschen, der dies benötigt, umfassende Betreuung durch Dritte, sei es in familiärem, sei es in institutionellem Rahmen, verschafft. [...] Grundintention und Grundgestus des/der betreuerisch handelnden Sozialarbeiterin/Sozialarbeiters erweisen sich als ein Sorgen für den (der Besorgung bedürftigen) Klienten“.*

Da Betreuung immer wieder in die fünf ersten Handlungsarten einbezogen wird, müsste dabei individuell, also je nach Fall entschieden werden, wie und ob eine Betreuungssituation durch virtuelle Welten unterstützt werden kann.

6.3 Was macht Sozialarbeit in virtuellen Welten?

Gegenwärtig nutzt Sozialarbeit postmoderne virtuelle Welten nur am Rande. Neben Online-Beratungen besitzen auch viele soziale Einrichtungen zur Selbstdarstellung eine Homepage bzw. Blogs und Foren, auf welchen man sich über die jeweilige Institution,

deren Angebote, Aufbau, Leitfaden, etc., informieren kann. Online-Beratungen werden von KlientenInnen sehr häufig und gerne angenommen. Ist es nicht an der Zeit, auch diese auszubauen bzw. zu erweitern?

Weder die Aufgaben der Sozialarbeit noch deren Handlungsarten sprechen dagegen. Es stellte sich die Frage, in welches Handlungsfeld der Sozialarbeit virtuelle Welten fallen würden. Dabei ist sehr schnell klar, dass Problematiken in virtuellen Welten in mehrere Handlungsfelder einfließen. Was auch nichts Ungewöhnliches ist, da kaum ein Fall in der Sozialarbeit nur ein Handlungsfeld betrifft, sondern oft mehrere ineinander verschwimmen.

Würden virtuelle Welten als eigenständiges Handlungsfeld anerkannt werden, so würde dies auch im Zuge der Ausbildung gelehrt werden. Dadurch wiederum würden angehende SozialarbeiterInnen nicht nur einen besseren Umgang mit dem Computer und Internet erhalten, sondern es würde zusätzlich ein Verständnis und Bewusstsein für virtuelle Welten, deren Gefahren und Nutzungsmöglichkeiten geschaffen werden. Dieses Wissen könnte auch in vielen anderen Handlungsfeldern miteinbezogen werden und somit zu einem neuen hilfreichen ‚Instrument‘ der Sozialarbeit (zum Beispiel bei Beratungen) werden, wodurch auch auf soziale bzw. digitale Ungleichheiten aufmerksam gemacht werden könnte.

7.0 Selbstversuch – Spielanleitung - Beobachtungen in Second Life

Ziel dieses empirischen Teils der Arbeit ist es, die virtuelle Welt Second Life zu erforschen. Dazu wird ein Avatar kreiert und die Welt von Second Life im Selbstversuch betreten und beobachtet. Die dabei verwendete Forschungsmethode Exploration soll Beobachtungen wiedergeben, sowie Befragungen anderer Avatare in Second Life ermöglichen. Da es sich bei virtuellen Räumen um ein für die Sozialarbeit neues Gebiet handelt, ist zwar keine Forschungsmethode direkt zu übernehmen, jedoch kommt Exploration dem Vorhaben für diese Arbeit, nämlich Einsatzmöglichkeiten für die Sozialarbeit, am nächsten.

Aus den von mir gemachten Erfahrungen, Erlebtem und Beobachtungen, welche mir in Second Life begegnen, wird versucht, immer wieder auf den allgemeinen Teil der Arbeit und auf das mögliche neue Handlungsfeld bzw. einem Handlungsbedarf für die Sozialarbeit einzugehen.

7.1 Der Einstieg in Second Life

Rahmenbedingungen:

Nachdem der Client für das Spiel Second Life auf der offiziellen Homepage (www.secondlife.com) heruntergeladen wurde, kann auch direkt auf dieser Seite ein Second Life-Account erstellt werden. Will man sich einen Account erstellen, bekommt man zuerst die Möglichkeit sich einer Community anzuschließen, was angeblich diverse Vorteile mit sich bringt. Diese Option kann aber auch übersprungen werden.

Der Name - das zweite Ich:

Im nächsten Schritt werde ich als erstes mit der Frage konfrontiert, wie ich meinen Avatar im neuen zweiten Leben mit Vornamen ‚taufen‘ möchte. Diese Überlegung ist für viele bestimmt eine neue ungewohnte Situation, da man sich sonst eher selten in der Lage befindet, sich selbst einen Namen zu geben. Es eröffnen sich viele Möglichkeiten (vgl. Kapitel 3.3). Ohne lange zu überlegen, jedoch nach einigen Versuchen (da die meisten

Namen bereits vergeben sind), heißt meine neue Identität im Vornamen ‚Savatar‘. Interessant ist, dass der Nachname eines Avatars in Second Life nicht frei gewählt werden kann. Hierfür stehen in etwa 150, teils sehr ungewöhnlich klingende Namen, wie zum Beispiel Wulluf oder Ansar, zur Auswahl.

Und ohne lange zu überlegen ist auch die zweite Hürde geschafft, meine neue Identität ist somit ‚auf der Welt‘. Darf ich vorstellen: Ansar Savatar⁹ ist mein Name.

Nach dem Start vom Second Life Client muss man sich mit seinem Namen und Passwort anmelden und wird aufgefordert, die Nutzungsbedingungen zu akzeptieren. Wird dies gemacht, findet man sich auf ‚Help Island‘ wieder. In einem Fenster erscheint folgende Nachricht:

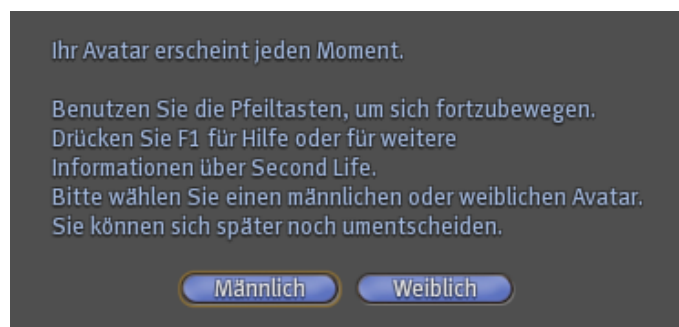


Abb. 4: Bildschirmfoto aus Second Life

Dieser Einstieg bzw. die Option, jederzeit sein Geschlecht wechseln zu können, fand ich recht interessant. Wenn man sich entschieden hat, erscheint wenige Sekunden später sein persönlicher Avatar, über dem der jeweilige Name steht.

7.2 Die ‚Geburt‘ - Willkommen auf der ‚Help Island‘

Wie aus dem nichts fällt sein Avatar vom Himmel und steht etwas hilflos vor einem großen Schild, das einen auf ‚Help Island‘ willkommen heißt. Die meisten Avatare sind

⁹ Savatar steht für: S(social)avatar

gleich gekleidet. ‚Help Island‘ ist eine von vielen Inseln in Second Life. Sie dient dazu, sich mit der Steuerung vertraut zu machen. Es tummeln sich viele Avatare auf der Insel, wobei das Gefühl aufkommt, dass noch die wenigsten ihre Avatare wirklich ‚unter Kontrolle‘ haben.



Abb. 5: Bildschirmfoto von ‚Help Island‘

Auf den ersten Blick wirken die meisten anderen UserInnen sehr hilfsbereit und freundlich. Sie nehmen sich Zeit, um eventuelle Probleme mit der Steuerung zu erklären.

‚Help Island‘ kann erst verlassen werden, wenn ein gewisses Maß an Vertrautheit mit der Steuerung vorhanden ist. Dies ist jedoch recht schnell erlernt. Nach ersten kurzen Unterhaltungen mit anderen Avataren und den ersten Flugversuchen kann es nun weiter gehen in die große weite Welt von Second Life.

Diese besteht aus unzähligen, unterschiedlich großen Inseln:

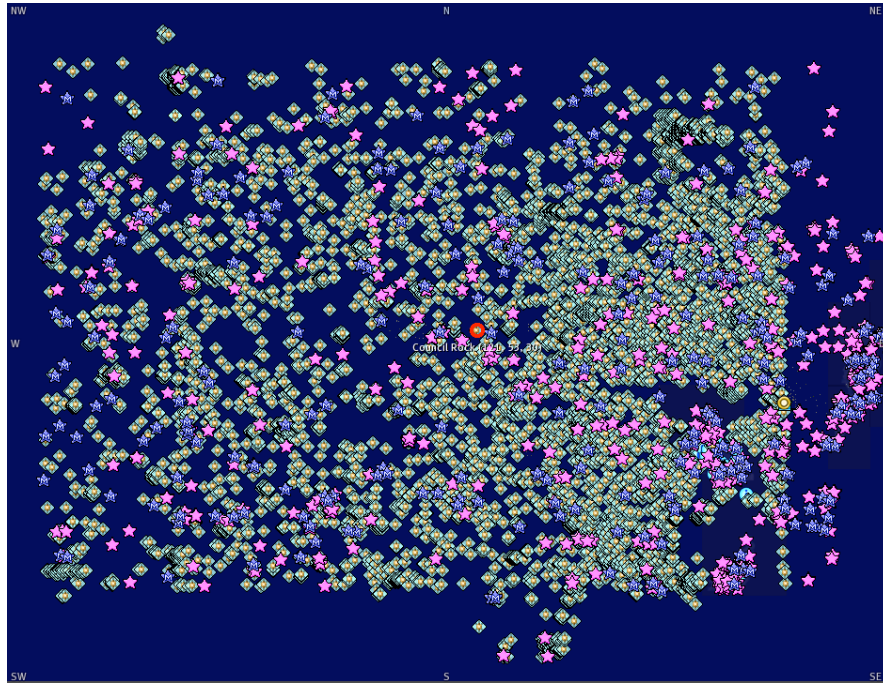


Abb. 6: Bildschirmfoto der Second Life - Weltkarte

Jeder dieser Punkte steht für eine Insel. Um eine Idee von der Dimension in Second Life zu erhalten, kann man sich vorstellen, dass, um eine Insel mittlerer Größe zu erkunden, man etwa zwei Stunden benötigt. In dieser Zeit kann man die Insel zwar besichtigen, aber vermutlich noch bei weitem nicht alle Angebote ausprobieren oder nutzen. Jeder Avatar hat Zugriff auf diese ‚Weltkarte‘, um sich zu orientieren.

Die Landschaften bestehen aus Bergen, Wiesen, Flüssen und Seen. Zusätzlich werden sie durch Bäume und Blumen geschmückt. Die Inseln sehen sehr unterschiedlich aus. Während auf der einen eine Stadt erbaut wurde, ist auf anderen Inseln ‚Natur pur‘ zu finden.¹⁰

¹⁰ Es gibt in Second Life wie im realen Leben auch einen Tag und Nacht Rhythmus. Nur mit dem Unterschied, dass ein Tag in der virtuellen Welt nur vier, anstatt 24 Stunden dauert.

Interessant finde ich, dass die UserInnen in Second Life im Durchschnitt 33 Jahre alt sind und zehn Prozent der UserInnen aus dem deutschsprachigen Raum stammen (vgl. Hucht 2007).



Abb. 7 (links) & 8 (rechts): Bildschirmfotos von Second Life

Einige Übungsstunden später kenne ich die wichtigsten bzw. grundlegenden Funktionen von Second Life. Es gibt tatsächlich nichts, was es nicht gibt. Schon nach kurzer Zeit durfte Savatar Ansar mit einem Jetski übers Wasser und Land fahren. (In Second Life gibt es keine physischen Gesetze, die besagen, dass ein Jetski nur auf Wasser funktioniert). Weiters hat Savatar mit einem Drachen-Avatar Freundschaft geschlossen und durfte mit diesem durch die Lüfte fliegen.

Sehr schnell wird einem bewusst, wie riesig diese virtuelle Welt ist. Was allerdings sofort auffiel war, dass, sobald Help Island verlassen wird, auch die Freundlichkeit und Hilfsbereitschaft der anderen UserInnen nachlässt. Einige Unterhaltungen (mit anderen Avataren) später spürt man, dass man als sogenannter Newbie (UserIn, der/die ganz neu in virtuellen Welten ist) unter den schon erprobteren UserInnen schnell auffällt. Vor allem wird dies durch das Äußere deutlich, da dies anfangs bei allen Avataren annähernd identisch ist. Ich erfahre, dass alle Avatare zu Beginn eines von 16 verschiedenen Outfits¹¹ nach Zufallsprinzip erhalten. Dies ist wohl auch der Grund dafür, dass man als Newbie sofort erkannt wird und anfangs nicht so viele mit einem sprechen wollen oder einen gar ausgrenzen. Generell entsteht der Eindruck, dass sich in der virtuellen Welt weibliche im Vergleich zu männlichen Avataren stärker mit ihrem Äußeren beschäftigen und auch mehr Geld dafür ausgeben.

Auf ‚Help Island‘ stand noch gegenseitiges Lernen im Vordergrund. Aber von Newbies können erfahrene UserInnen oft nichts Neues mehr lernen und sie besitzen meistens auch noch keine, oder nur sehr wenige Linden Dollar.

Folgende Metapher drängt sich mir auf: ‚Help Island‘ kann als Kinder und Jugendzeit

¹¹ Sieben für weibliche-Avatare, sieben für männliche-Avatare plus ein Drachen-Avatar und ein weiteres, nicht genau definierbares Outfit.

gesehen werden und sobald man diese verlässt findet man sich im Erwachsenenalter wieder. Kinder sind direkter und tun sich oft leichter, auf Menschen zuzugehen und diese zu akzeptieren, als Erwachsene.

Nachdem sich Savatar teils sozial ausgegrenzt fühlt (da oft auf normale Fragen auch raue, unfreundliche oder gar keine Antworten kommen) beschäftigte er sich erstmal mit seinem Äußeren. Nachdem sich Savatar also seinen Pullover - ohne sich dabei etwas zu denken - ausgezogen hatte, wurde er recht schnell von anderen Avataren deswegen kritisiert, verbal attackiert und in eine Umkleidekabine geschickt. Dort verbrachte er einige Zeit, bis er damit zurecht kam, wie Kleidung verändert und angezogen werden kann. Mit neuem, verändertem Outfit, um nicht auf den ersten Blick als Newbie enttarnt zu werden, verlies Savatar die Umkleidekabine, um sich auf die Suche nach Gesprächen und Beobachtungen bezüglich sozialarbeiterischen Handlungsbedarfs zu machen.

Rollenverteilung und Gruppendynamik

So vielfältig, wie sich die Möglichkeiten in Second Life gestalten, sind auch die Rollen der einzelnen UserInnen. Es gibt diverse Gruppen, denen man beitreten kann. Manche Gruppen beschäftigen sich in erster Linie mit Newbies und stehen denen gerne hilfsbereit mit Rat zur Seite. In anderen Gruppen dreht sich alles um das Erstellen und kreieren von Objekten. Die Anzahl dieser Gruppen scheint so vielfältig wie die Interessen der Menschheit zu sein.

Savatar denkt sich, dass diese ‚MentorInnen‘ relativ viel Zeit in Second Life verbringen und so sucht er das Gespräch mit einigen von ihnen.¹²

R. Erwing ist eine 30 jährige Mentorin in Second Life. Sie ist seit 04.06.2007 nach eigenen Angaben im Schnitt drei bis fünf Stunden täglich in der virtuellen Welt.

¹² Bei allen Chatprotokollen wurden die Namen der UserInnen verändert. Die Protokolle der Unterhaltungen, welche teils im öffentlichen Chat und teils per IM-Chat (instant messaging) entstanden sind, werden nur für die Dauer einer Anwendung ‚in‘ Second Life gespeichert. Daher wurden alle verwendeten Protokolle vom Verfasser kopiert und in Form von Text-Dokumenten archiviert. Die Chats werden als Originalprotokolle unverändert wiedergegeben.

[...]

[9:44] Savatar Ansar: du bist ja eher viel hier in sl?¹³

[9:44] R. Ewing: nickt

[9:44] Savatar Ansar: es ist so.. ich schreibe grad meine diplomarbeit

[9:45] Savatar Ansar: ich studiere sozialarbeit.. und stell mir die frage, ob in virtuellen welten wie zb second life ein sozialarbeitereischer handlungsbedarf vorhanden ist

[9:46] R. Ewing: hmm, kann ich noch nichtmal verneinen; leider stellen wir häufig fest, dass der anteil an leuten mit ich sag mal "problemen" hier nicht gerade gering ist

[9:46] R. Ewing: viele betrachten das tatsächlich als rückzugsgebiet

[9:47] R. Ewing: und fangen an diese welt mit der echten zu vermengen

[9:47] Savatar Ansar: verstehe.. ich hab auch schon viel über problematiken in diversen foren darüber gelesen...

[9:48] Savatar Ansar: was sind deine erfahrungen damit? reden die betroffenen dann auch hier darüber oder nutzen sie sl eher rein als verdrängung?

[9:49] R. Ewing: meist letzteres; ersteres geben nur die allerwenigsten zu

[9:49] R. Ewing: aber man merkt es oft

[9:49] R. Ewing: oder liest es zwischen den zeilen

[9:49] Savatar Ansar: kann ich mir vorstellen..

[9:50] Savatar Ansar: zwischenfrage.. ist es für dich ok, wenn ich ein zwei auszüge aus dem chat in meiner arbeit verwende? kann auch gerne deinen namen abändern

[9:50] R. Ewing: kannst du gerne machen

[9:50] Savatar Ansar: super danke..

[9:51] R. Ewing: ich sehe sl nicht soziales problem oder ansammlung von spinner; das will ich damit natürlich nicht sagen; nur ich denke der anteil an problemen ist hier deutlicher zu merken

[9:52] Savatar Ansar: das hätt ich eh so verstanden. genau das denk ich mir auch.. und "meine idee" wäre eben zu menschen die im rl probleme haben sich hier davor aber drücken direkt im sl "aufzulesen" und hilfe anzubieten..

[9:53] Savatar Ansar: also quasi mit einem sozialarbeiteravatar in virtuellen, aber professionellen beratungssettings

[9:53] R. Ewing: kennst du unsere notecard zu rl-problemen im tutorial?

[9:53] R. Ewing: die haben wir da mal aus gegebenem anlass installiert

[9:53] Savatar Ansar: nein

[9:53] Savatar Ansar: was ist das?

[9:54] R. Ewing: die haben wir nach einem speziellem ereigniss geschrieben

[9:55] R. Ewing: wie da schon drin steht; wir können und helfen gerne bei problemen und fragen rund um sl

[9:55] R. Ewing: aber für rl-probleme brauch man geschultes personal

[9:55] R. Ewing: manche wollen das nicht wahrhaben

[9:55] Savatar Ansar: also du meinst, das viele meinen ihr helft auch bei den problemen im rl?

[9:56] R. Ewing: wie ich sagte, manche verwischen etwas die grenzen

[9:56] R. Ewing: einzelfälle

[9:57] R. Ewing: aber diese einzelfälle kristallisieren sich klarer hier heraus, da das fehlen gewisser kommunikationsebenen (was das internet nun mal mit sich bringt) die hemmschwelle heruntersetzt

[9:58] Savatar Ansar: so ist es.. also würdest du es "begrüßen" gäbe es in sl eine professionelle adresse wo man menschen mit rl. problemen draufverweisen könnte?

[9:59] R. Ewing: es wäre sicher einen versuch wert

[10:00] Savatar Ansar: meine vermutung ist ja das es viel mehr sind als angenommen... bzw als man klar erkennt

[10:00] R. Ewing: naja, wie im rl auch :-)

[10:01] Savatar Ansar: genau.. aber ich könnte mir vorstellen das genau der niederschwellige zugang hier von vorteil sein könnte und sich viele vielleicht leichttr überwinden könnten

[10:02] R. Ewing: das mekr man ja auch schon daran, wie sich manche erwachsene hier benehmen, die das im rl sicher nicht tun würden; andersherum könnte das natürlich auch möglich sein, sprich, dass sie vielleicht eher hilfe annehmen bzw bereit sind es zu versuchen

[10:02] Savatar Ansar: stimmt

[10:04] Savatar Ansar: ich stell dir noch drei recht persönliche fragen.. verstehes wenn du nicht antworten magst.. also auch die nicks verändern.

[10:05] R. Ewing: ok

¹³ sl ist die Abkürzung für Second Life

[10:06] Savatar Ansar: wie alt du bist? m oder w? und wie viele stunden du ca pro woche in sl verbringst?
 [10:06] R. Ewing: die antwort auf die erste frage geb ich normalerweise nie raus :-)
 [10:06] R. Ewing: ich vertrau dir :-)
 [10:07] R. Ewing: also, bin 30, frau und häufig.....schwer zu schätzen
 [10:07] R. Ewing: recht viele
 [10:07] R. Ewing: ich denke im schnitt 3-5 stunden täglich
 [10:07] R. Ewing: im schnitt
 [10:08] R. Ewing: arbeitsbedingt natürlich mal weniger oder mehr
 [10:08] Savatar Ansar: ok.. vielen dank fürs vertrauen!
 [10:08] R. Ewing: ok
 [10:08] Savatar Ansar: ach eine frage noch.. seit wann bist du dabei bei sl?
 [10:08] R. Ewing: das steht im profil:-) 4.6.2007
 [10:08] R. Ewing: kannte sl zwar schon vorher
 [10:08] R. Ewing: aber aktiv seit diesem datum
 [10:09] Savatar Ansar: aha es gibt ein profil.. ich muss noch viel lernen hier! :-)
 [10:09] R. Ewing: ja
 [10:09] R. Ewing: rechtsklick auf den avatar
 [10:09] R. Ewing: dann profil
 [10:09] Savatar Ansar: hats danke
 [10:09] R. Ewing: das datum ist im amerikanischen vformat
 [10:09] R. Ewing: erst moant, dann tag
 [10:11] Savatar Ansar: verstehe.. jetzt vorerst mal wirklich letzte frage: soll ich in meiner arbeit deinen namen lieber ändern oder egal? (für mich ganz egal wie)
 [10:12] R. Ewing: ist mir gleich; wichtig ist nur, dass du die letzten fragen mein rl betreffend nicht mit mir in verbindung bringst bitte
 [10:12] Savatar Ansar: ok dann ändere ich einfach den namen komplett..
 [10:12] R. Ewing: ok
 [10:13] R. Ewing: wünsch dir viel erfolg für deine arbeit
 [10:13] Savatar Ansar: vielen dank!! kann ich brauchen! :-)

Interessant fand ich bei dieser Unterhaltung, dass die UserIn nicht wollte, dass ihr Nickname mit dem Gespräch in Verbindung gebracht wird. Sie hat also scheinbar die ‚Angst‘, dass ihr Avatar ‚schlecht‘ dastehen könnte. Weiters ist auch der Zeitaufwand von drei bis fünf Stunden täglich nicht gerade gering. Was auf der anderen Seite aber ihre Einschätzung wiederum sehr interessant macht: Wer so lange und soviel in Second Life ist, hat bestimmt Kontakt zu sehr vielen UserInnen und konnte schon viele Erfahrungen sammeln.

Auf der Suche nach weiteren GesprächspartnerInnen stellt Savatar fest, dass er eigentlich fast überall Zugang hat, obwohl er von seinem Schöpfer immer noch keine Linden Dollar bekommen hat. Natürlich wird einem vieles vorenthalten. So gibt es alles Denkbare (und vermutlich noch mehr) für sein Äußeres zu kaufen. Dazu gehören etwa Fähigkeiten oder typische Attribute wie Gesten, Laute und Geräusche wie zum Beispiel ein ‚Lachen‘.

Ohne Geld besitzt Savatar auch kein Grundstück, so dass er auch kein Haus darauf bauen kann. Aber für sein Vorhaben ist dies vorerst auch nicht weiter relevant.

Auffallend ist, dass sehr viele UserInnen sehr großzügig sind und auch Gegenstände verschenken. So wurde Savatar schon mit einem Auto (welches zwar fährt, obwohl es nur

aus vier Rädern, einer Bodenplatte und einem Lenkrad besteht) und diversen anderen Gegenständen wie Kaffeetassen, Laserschwertern und so weiter beschenkt.

Auch wenn sehr vieles in Second Life umsonst ist, um eine soziale Beratungsstelle zu eröffnen wäre aber doch auch in der virtuellen Welt Geld notwendig.

Beim erstmaligen Betreten von Second Life muss bestätigt werden, dass man zumindest 18 Jahre alt ist. Der Zutritt für jüngere Personen ist eigentlich nicht gestattet. Jedoch besteht diese Zugangsbeschränkung lediglich darin, dass ein Button gedrückt werden muss. Dadurch stellt sich mir die Frage, wie viele UserInnen unter 18 sind? Bei einem Gespräch darüber mit einem Mentor erfahre ich, dass sich in letzter Zeit immer häufiger Personen unter 18 Jahren anmelden. Es besteht die Möglichkeit, die, welche eine Falschangabe machen, bei Linden Lab zu melden. So wird dieseR UserIn innerhalb kürzester Zeit gesperrt (was allerdings keine Neuansmeldung unter anderem Namen verhindert).

Da ich der Meinung bin, dass das Alter nicht leicht feststellbar ist (in einer textbasierten Kommunikation) habe ich dazu einige UserInnen befragt. Die meisten kannten die Problematik, wobei sie aber meiner Annahme, dass dies schwer feststellbar ist, widersprachen.

Als Savatar etwas ziellos, mit einem nicht genau definierbaren Gefährt auf einer Insel unterwegs war, setzte sich ein weiblicher Avatar zu ihm auf das Vehikel, woraus folgendes Gespräch entstand:

[13:29] You: wohin des weges?

[13:29] J. Haystack: sehr schön hihi

[13:29] J. Haystack: weiß nich :D

[13:29] You: einmal um die insel?

[13:29] J. Haystack: von mir aus hihi

[13:30] J. Haystack: sogar schwimm kanns :P

[13:30] You: das kann alles, schwimmen fahren und fliegen

[13:30] J. Haystack: schön gebauts hihi

[13:30] You: ne das hab ich leide rnicht selber gebaut

[13:30] You: gibts da vorne gratis zum abholen

[13:30] J. Haystack: ahsoh :D

[13:30] J. Haystack: achso hihi

[13:30] J. Haystack: muss mirs gleich auch holn hihi

[13:31] You: du öfter hier in sl?

[13:31] J. Haystack: jiaps jeden tag hihi

[13:31] You: schon lange?

[13:31] J. Haystack: es geht

[13:31] You: und wie lange am tag?

[13:31] J. Haystack: 2 – 4 stunden

[13:32] J. Haystack: hab nur klamotten für über 2000 linden doller und mit freundii eigenes insel hihi

[...]

Ich hatte bei diesem Gespräch, auch wegen dem oft verwendeten ‚hihi‘, sehr schnell das Gefühl, dass diese Person noch keine 18 Jahre alt ist. Später, als ich nachfragte, wurde mein Gefühl bestätigt: J. Haystack ist 15 Jahre. Auch in späteren Unterhaltungen mit anderen Avataren kam es hin und wieder vor, dass ich vermutete, mein Gegenüber habe das 18. Lebensjahr noch nicht erreicht, was bei Nachfragen meistens bestätigt wurde.

Dies ist insofern problematisch, als es auf Second Life auch unzählige Inseln mit dem Themenschwerpunkt ‚Sex‘ gibt. Auf diesen Inseln können unter anderem verschiedenste Sexspielzeuge gekauft werden und einige (meist weibliche Avatare) bieten ihren virtuellen Körper für Geld an.

Die Inhaber einer Insel können bestimmen, was auf ihren Inseln erlaubt ist und was nicht. Auf sehr vielen Inseln sind sexuelle Handlungen (oder etwa sich zu entkleiden), sowie Waffenbesitz verboten. Wie erwähnt, existiert aber auch eine große Anzahl an Inseln, wo all dies erlaubt ist. Und wer ersteinmal in Second Life registriert ist, hat Zugang zu allen Inseln (außer der Besitzer sperrt die Insel mit einem Passwort, wie einzelne Fälle zeigen).

Sexualität

Besonders in den Medien wird Second Life häufig ein schlechter Ruf bezüglich Sexualität zugeschrieben. Wie bereits erwähnt, trifft dies teils auch zu. Meiner Einschätzung nach ist das Thema ‚Sex‘ in Second Life jedoch nicht stärker vertreten als in der Realität. Vielleicht wird in der virtuellen Welt etwas offener damit umgegangen. Bestimmt gibt es auch einige UserInnen, die sich in Second Life nur aus diesem Grund aufhalten.

Das Thema ‚Sex in Second Life‘ weckte auch meine Neugier, da ich mir darunter zum einen nicht sehr viel vorstellen konnte und ich in einer Umkleidekabine festgestellt habe, dass Savatar über keine Geschlechtsteile verfügt. Also habe ich mich auf den Weg gemacht und UserInnen ein wenig darüber befragt.

Dabei entstanden zum Teil recht amüsante Gespräche, wobei ich unter anderem erfahren habe, dass Geschlechtsteile gekauft werden müssen. Nachdem mir einige Inseln zu dieser Thematik empfohlen wurden, schaute ich dort vorbei. Dort habe ich festgestellt, dass es einen sehr umfangreichen Markt an Sexartikeln gibt. Auch hier gilt wieder: es gibt nichts, was es nicht gibt. Allerdings ist das meiste kostenpflichtig (ein Penis kostet zum Beispiel zwischen 200 und 600 Linden Dollar).

Wer also seinem Avatar ein sexuelles ‚Vergnügen‘ gönnen möchte, muss dafür reales Geld bezahlen, um überhaupt das ‚Werkzeug‘ dafür zu erhalten. Wer dies besitzt, kann mit

anderen Avataren sexuelle Handlungen vornehmen. Interessant ist, dass es auch in Second Life Prostitution gibt. Demnach zahlen UserInnen reales Geld, um ihren Avatar bei sexuellen Handlungen zu beobachten. Es ist keineswegs so, dass überall in Second Life nackte, sich ‚liebende‘ Avatare zu sehen sind. Auch in der virtuellen Welt suchen sich die Akteure ein stilles Plätzchen oder eine einsame Insel.

In diesem Zusammenhang wird auch häufig über Pädophilie diskutiert. Kindern und Jugendlichen ist der Zugang zu Second Life nicht erlaubt. Es besteht allerdings die Möglichkeit, sich einen Avatar so zu kreieren, dass er wie ein Kind oder Jugendlicher aussieht. Was passiert nun, wenn ein Erwachsener Avatar mit einem dieser äußerlich kindlich wirkenden Avatar (welcher aber ja auch von Erwachsenen gesteuert wird) sexuelle Handlungen vornimmt (auch ‚Age Play‘ genannt)? Dazu habe ich eine Juristin, welche ich bei meinen Recherchen in Second Life kennen gelernt hab, befragt:

[7:52] L. Raymaker: Ageplay - Erwachsene (Kinder dürfen hier ja nicht rein) nutzen Kinderavatare, die dann Sex mit erwachsenen Avataren haben.

[7:52] L. Raymaker: Virtueller Kindesmissbrauch

[7:53] L. Raymaker: Rechtlich gesehen ist das verbotene Pornografie - aber kein Missbrauch, weil ja nicht wirklich ein Kind missbraucht wird

[7:53] Savatar Ansar: ok.. darüber liest man auch recht oft in Zeitungen...

[7:53] L. Raymaker: ja - gut geeignet, wenn man SL ein schlechtes Image verpassen will.

[7:54] L. Raymaker: Die meisten Kinderavatare haben keinen Sex - obwohl ich persönlich kein Verlangen danach habe, hier als Kind rumzulaufen

[7:54] Savatar Ansar: stimmt.. steht das auch zur Debatte, dass zwar nur Erwachsene rein dürfen, aber Jugendliche in Wirklichkeit ja auch Zugang haben.. was passiert wenn ein Erwachsener mit einem Jugendlichen (also die Avatare) Sex haben?

[7:54] L. Raymaker: das kann Missbrauch sein

[7:55] L. Raymaker: wenn es der Erwachsene weiß - und das was das Kind sieht als Pornografie eingestuft werden kann

[7:55] Savatar Ansar: ja in den Medien liest man viel von Sex wenns um SL geht. ..aber mein Eindruck bist jetzt ist nicht dass diese Thematik hier stärker vertreten ist als in der Realität oder sonst im Internet..

[7:55] L. Raymaker: Sex ist meines Erachtens in SL nicht verbreiteter als im "normalen" Internet auch. Wenn man danach sucht, findet man ihn auch

[...]

[10:19] Savatar Ansar: weißt du ob es wegen 'Age Play' in SL schon mal zu Anzeigen gekommen ist?

[10:20] L. Raymaker: ja, ist es. Es gab sogar schon mal staatsanwaltschaftliche Ermittlungen in D deswegen

[10:21] L. Raymaker: Man hat mal jemanden ermittelt, der in dieser Szene RL-Kinderporno-Bilder getauscht hat

[10:24] Savatar Ansar: ja davon hab ich gelesen.. aber das ist dann ja ein klarer Fall denk ich mir wenns reale-Kinderpornos sind..

[10:25] L. Raymaker: ja, das ist "hundsgewöhnliche" Pornografie

[10:27] Savatar Ansar: aber bezüglich dem Fall, dass unter Avataren sexuelle Handlungen vollzogen werden und entweder man draufkommt dass ein Benutzer noch nicht 18 ist oder eben wenn die Avatare wie Kinder aussehen?

[10:28] Savatar Ansar: gabs da schon mal Ermittlungen dazu?

[10:29] L. Raymaker: Ermittlungen gab es - aber ich weiß nicht, ob man wirklich konkrete Fälle ermitteln konnte.

[10:30] L. Raymaker: Ein deutsches Magazin (ich glaub report Mainz) hat mal darüber berichtet und daraufhin hat eine StA mal ermittelt.

Die weitverbreitete Vermutung, dass Second Life ein rechtsfreier Raum (vgl. Kapitel 5.5) sei, wird also klar widerlegt – wie auch die im Chat angeführten Beispiele zeigen. Die meisten UserInnen sind der Meinung, dass Second Life zudem in den Medien meist gezielt in einem schlechten Licht dargestellt wird, wobei sich Themen wie Prostitution und Pädophilie dafür natürlich sehr gut eignen. Es ist immer wieder festzustellen, dass viele UserInnen Second Life gegenüber solchen Vorwürfen ‚in Schutz nehmen‘ und verteidigen. Mit derselben Userin hatte Savatar noch weitere interessante Unterhaltungen:

[12:11] Savatar Ansar: hallo L. ich hab mich heut mit einem [...] tromcon(oder so ähnlich) unterhalten. der hat mich an die verwiesen...

[12:12] Savatar Ansar: er ist auch Mentor hier im tutorial..

[12:12] L. Raymaker: Er heißt Troncon - dafür mache ich Strahlen und keinen Regen ;-)

[12:12] Savatar Ansar: darf man dich kurz mit ein paar fragen belagern?

[12:12] L. Raymaker: ja, er hat mir eine kurze IM geschrieben

[12:13] Savatar Ansar: ok.. dann weißt du worum es geht?

[12:14] L. Raymaker: Es geht um soziologische Aspekte von SL, wenn ich Troncon richtig verstanden habe

[12:14] Savatar Ansar: .. eher um soziale probleme.. es ist so. ich studiere sozialarbeit und schreibe grad meine diplomarbeit über virtuelle welten , schwerpunkt sl

[12:15] Savatar Ansar: und ich frage mich, da sl ja sehr viele user hat, ob es nicht wichtig wäre soziale beratungsstellen in sl zu eröffnen..

[12:15] Savatar Ansar: aber dazu möchte ich eben untersuchen ob viele menschen mit sozialen problemen in sl sind..

[12:16] Savatar Ansar: wie ist deine einschätzung dazu?

[12:16] L. Raymaker: das lässt sich schwer einschätzen. Viele Leute trennen SL und RL und verkörpern hier eine andere Persönlichkeit.

[12:17] L. Raymaker: Ich habe schon einige Leute getroffen, die ein etwas gestörtes kontaktverhalten haben

[12:17] Savatar Ansar: denkst du das viele sl vielleicht nutzen um den rl-problemen zu "entkommen"?

[12:17] L. Raymaker: aber ich habe auch schon ebensoviele "normale" Leute getroffen

[12:17] L. Raymaker: In gewisser weise schon - wobei das nicht unbedingt ein problematishcer zustand sein soll.

[12:18] L. Raymaker: SL ist für viele eine "Abwechslung" zur realen Welt. Das kann bis zur Flucht gehen - aber ich glaube, das ist nicht die Mehrheit

[12:19] Savatar Ansar: man liest dann doch immer wieder in zeitungen, das personen unzählige stunden hier oder in anderen vw verbringen.. was sie ja im rl oft vom sozialen umfeld immer weiter entfernt

[12:20] Savatar Ansar: nein ist bestimmt nicht die mehrheit.. wie in der rl auch nicht.. aber denkst du das es doch immer wieder vorkommt..?

[12:20] L. Raymaker: ich kenne beide Fälle. Einerseits mag es RL-Kontakte reduzieren - andererseits ist es auch eine Chance welche zu gewinnen.

[12:21] L. Raymaker: Ich habe hier viele sehr interessante Leute kennen gelernt, die ich sonst nie getroffen hätte.

[12:22] L. Raymaker: Ich hab Kontakte zu Fachkollegen aus anderen teilen der Welt gewonnen, Kontakte zu Leuten die gemeinsame Interessen wie ich haben aber die ich aufgrund ihres RL-Berufes niemals kennen gelernt hätte.

[12:23] L. Raymaker: Aber ich bin da weniger repräsentativ, da ich SL jedenfalls auch aus fachlichem Interesse betrachte - ich bin Juristin und beefasse mich unter anderem mit dem Recht virtueller Welten

[12:23] Savatar Ansar: ist auch ein sehr spannendes thema find ich

[12:24] Savatar Ansar: hab ich auch (angeschnitten) in meiner arbeit

[12:25] L. Raymaker: ich bin deswegen in SL gekommen - und dann auch wegen etlicher neuer Freunde dort

geblieben.

[12:26] Savatar Ansar: mir geht es in meiner arbeit eher darum, das vw von der sozialarbeit endlich erkannt werden sollten und als eventuelles neues handlungsfeld akzeptiert werden sollten..

[12:26] L. Raymaker: Nach meinen (natürlich absolut nicht repräsentativen) Beobachtungen gibt es Leute, die sich in virtuellen Welten verlieren und dafür das RL vernachlässigen. Und solche die nur ihr Medienkonsumverhalten ändern, ohne dass es sich im Gesamtumfang ändern

[12:27] L. Raymaker: Sl hat was Hilfsangebote angeht meines Erachtens 2 Vorteile:

[12:27] L. Raymaker: Einerseits bleibt man anonym

[12:27] L. Raymaker: andererseits hat man durch das gefühl der Immersion dennoch einen wesentlich intensiveren kontakt zu anderen als im RL.

[12:28] Savatar Ansar: stimmt..

[12:28] Savatar Ansar: ist es dir als mentorin schon mal passiert das dich user um hilfe gebeten haben welche nicht mehr in deinen zuständigkeitsbereich fallen?

[12:29] Savatar Ansar: also mit rl problemen?

[12:30] L. Raymaker: Um Hilfe gebeten - nein. Aber wir hatte hie runlängst einen Fall einer Person, die sehr dringend Hilfe gebraucht hat. Sie hatter Liebeskummer und hat angedroht, sich umzubringen.

[12:30] Savatar Ansar: aber liebeskummer im rl nehm ich an oder?

[12:31] L. Raymaker: Ja, Liebeskummer im RL. Sie hat dann verzweifelt versucht, sich an jeden hie rin SL zu klammern und hier Freunde zu finden. Doch gerade das hat andere eher verstört, weshalb sie noch unglücklicher wurde

[12:32] L. Raymaker: Wir haben ihr dann HInweise zu Anlaufstellen im RL gegeben. Ichhoffe, dass sie dort jemanden kontaktiert hat.

[12:32] Savatar Ansar: nichts mehr von ihr gehört seit dem?

[12:33] L. Raymaker: Auf die Frage habe ich gewartet. Sie hat isch jedenfalls nciht umgebracht. Sie ist noch immer alle 2, 3 Tage in SL - und verhält sich inzwischen nicht mehr so verzweifelt.

[12:33] Savatar Ansar: aber gerade bei sowas wäre das doch interessant denk ich mir wenn es in sl eine professionelle beratungstelle geben würde

[12:34] L. Raymaker: Ja, wenn es eine vertrauenswürdige EInrichtung in SL geben würde, würde ich das begrüßen.

[12:34] L. Raymaker: Das wäre auch für mich ein Vorteil, wenn ich jemanden kontaktieren könnte, der besser helfen könnte als ich

[12:35] L. Raymaker: Ich verliere die person ja, wenn sie off geht - und mache mir dann natürlich schon Sorgen, dass wirklich etwas passiert. Ich bin sehr erleichtert, dass die Frau offensichtlich irgendwo hife gefunden hat [...]

[12:37] Savatar Ansar: ja klar macht man sich da sorgen wenn jemand einem sowas erzählt und dann offline geht.. das versteh ich

[12:38] L. Raymaker: Aber dieser Extremfall war auch hier bisher eine Ausnahme.

[12:39] Savatar Ansar: ja.. aber es muss ja nicht immer soweit kommen? oft könnte vermutlich geholfen werden vor es soweit ist..

[12:40] L. Raymaker: ja, bestimmt. Ich kann nich tienschätzen, wie hoch der Bedarf dafür wäre - aber für einen Fall wie den den ich gerade geschildert habe, wäre das sehr hilfreich gewesen.

[12:41] Savatar Ansar: aber wenn man in diversen foren liest, scheint es doch eine recht große anzahl an personen zu geben für welche sowas nützlich sein könnte

[12:44] L. Raymaker: ja - aber Du solltest bedenken, dass sich in manchen Foren dei Chaoten regelrecht ansammeln - was die anderen von der Beteiligung dort abhält

[12:45] Savatar Ansar: ja klar... aber ich finde das ist rech schnell auszumachen ob es sich um reale beiträge handelt oder nicht..[...]

[12:50] L. Raymaker: Wiehast Du eigentlich diesen Namen ausgesucht?

[12:50] Savatar Ansar: wieso was ist damit?

[12:50] Savatar Ansar: S(social)avatar

[12:50] L. Raymaker: nichts - ich frage mich nur, ob er eine Bedeutung hat?

[12:51] L. Raymaker: Manche Namen sagen irgendwie viel über die user aus

[12:53] L. Raymaker: Ich hab hier schon Namen gesehen – irre

[...]

Aufgefallen ist mir auch bei diesem Gespräch, dass die Userin dachte, ich hätte ein generell negatives Bild von Second Life. Immer wieder kommen Aussagen bzw. Rechtfertigungen bezüglich Second Life. Ebenfalls berichten viele auch von sogenannten

,Fakern', also Personen, die nur so tun als hätten sie ein Problem.

Mein nächster Gesprächspartner ist auch wieder Mentor in Second Life. Er ist seit März 2007 in Second Life, ist 26 Jahre alt und nach eigenen Angaben täglich drei bis vier Stunden in der virtuellen Welt.

[4:09] Savatar Ansar: hallo

[4:11] A. Sirbu: hallo, ja

[4:11] Savatar Ansar: darf man dich mit ein paar fragen "nerven"? :-)

[4:14] A. Sirbu: ja, darf man^

[4:14] Savatar Ansar: du bist als mentor sicher recht viel in sl oder?

[4:15] A. Sirbu: häufiger

[4:16] Savatar Ansar: es ist so, das ich recht neu hier bin.. ich aber eine arbeit über virtuelle welten unter anderm sl schreibe

[4:16] A. Sirbu: aha

[4:16] Savatar Ansar: dabei möchte ich untersuchen ob in sl viel menschen sind die hier her flüchten.... oder ob das ganze nur ein grerücht ist

[4:17] Savatar Ansar: wie ist deine einschätzung dazu... du kennst ja bestimmt viele leute bzw lernst viele kennen

[4:19] A. Sirbu: also ganz bestimmt gibt es eine nicht geringe anzahl die sich auch hier in die Virtualität flüchtet

[4:20] A. Sirbu: wobei dabei sicherlich auch wieder unterschiede bestehen

[4:21] Savatar Ansar: es geht darum, ich studiere sozialarbeit.. und ich überlege ob es sinn machen würde in sl, quasi mit einem sozialarbeite-avatar beratungen anzubieten für problematiken aller art..

[4:22] Savatar Ansar: da ich der meinung bin das die sozialarbeit den virtuellen welten viel zu wenig beachtung "schenkt"..

[4:23] A. Sirbu: sry, wenn die antworten bißchen dauern, ich hab meist mehrere IM's. also generell denke ich, das in der hinsicht ein potential besteht, das in der zukunft noch größer werden wird

[4:23] Savatar Ansar: kein problem mit der zeit!!

[4:23] Savatar Ansar: ja das denke ich auch...

[4:24] Savatar Ansar: andere frage.. macht es dir was aus wenn ich teile aus dem chat für meine arbeit verwende? kann auch gerne deinen namen ändern wenn du möchtest..

[4:26] A. Sirbu: ja, kannst du verwenden, aber bitte ohne namen;)

[4:27] A. Sirbu: bzw. geändert

[4:28] A. Sirbu: also ein vorteilhafter punkt ist sicherlich die anonymität, da soziale probleme auch leichter zu äußern sind, wenn die Identität gewahrt bleibt

[4:29] A. Sirbu: andererseits kann das auch ein nachteil sein, weil genau das auch von einigen mißbraucht wird

[4:30] Savatar Ansar: sind das viele?

[4:31] A. Sirbu: na, ich denke das sollte man nicht unterschätzen. hast du dich mal eine zeit in ein paar Foren aufgehlatsen, die sich der thematik widmen? tw. wimmelt es da von trollen und phantomdiskussionen die das ziel eines solchen forums unterminieren

[4:32] Savatar Ansar: ja, hab mich schon recht viel in solche foren umgesehen

[4:34] Savatar Ansar: mit sowas wird man immer rechnen müssen.. aber jeder person der wirklih geholfen werden könnte wäre ja ein erfolg.. und im normalfall ist das recht schnell zu unterscheiden ob die problematik echt ist oder nur erfunden und gespielt

[4:35] A. Sirbu: ja, das wollte ich halt deutlich machen. damit muss man auch hier unbedingt rechnen. darin unterscheidet sich Sl in keinster weise von diesen Foren

[4:36] Savatar Ansar: hast du einen ahnung oder Vorstellung um was für probleme es sich am häufigsten drehen würde?

[4:37] A. Sirbu: nicht so wirklich, die mehrzahl der User ist auch eher nicht hier um probleme zu wälzen, sondern sie hinter sich zu lassen.

[4:38] Savatar Ansar: stimmt vermutlich.. wobei genau das der punkt ist wo ich mir denke das hier die richtige adresse wäre um manche aufzufangen

[4:40] A. Sirbu: ja, sicherlich ist das ein versuch wert.

[...]

[4:43] Savatar Ansar: wo wäre deiner meinung nach ein idealer standpunkt für ein beratungsgebäude? also wo sind am meisten deutschsprachige user anzutreffen?

[4:44] Savatar Ansar: also eher auf einer insel wie dieser oder wäre es vermutlich besser auf einer privaten, neuen insel?

[4:45] A. Sirbu: das lässt sich nicht so einfach beantworten. das kommt ganz auf deine zielsetzung, das programm, die intensität und nicht zuletzt das budget an. eine standortsuche ist in der hinsicht ähnlich kompliziert wie im RL

[4:46] A. Sirbu: sicherlich bist du aber auf einer Insel mit universitären oder anderen bildungseinrichtungen besser aufgehoben

[4:46] A. Sirbu: als auf einer, wo nur malls und clubs stehen

[4:46] Savatar Ansar: was sind malls?

[4:47] A. Sirbu: malls sind diese überdimensionierten einkaufszentren

[4:47] Savatar Ansar: ok..

[4:48] Savatar Ansar: ja ich denke ab schlausten wäre ein eigene kleine insel.. und sonst einige mobile avatare.. die eigene insel einfach darum, da sich die user ja bestimmt auch nicht wollen, das man ihre avatare sieht wie sie sowas betreten..

[4:50] Savatar Ansar: weiters bräuchte sowas eh eine kooperation mit anderen usern.. zb eh mit mentoren.. welche von der einrichtung wissen und einfach bei bedarf vermitteln würden.. bzw den betroffenen davon erzählen

[4:50] A. Sirbu: ja, wobei sehr wahrscheinlich für sowas auch Alts verwendet werden

[4:51] A. Sirbu: ja, natürlich muss man ein netzwerk aufbauen

[4:51] Savatar Ansar: Alts?

[4:51] A. Sirbu: alternate accounts

[4:51] Savatar Ansar: ok

[...]

Dieser Gesprächspartner, wie die anderen auch, würden es begrüßen, wenn Sozialarbeit in virtuellen Welten wie Second Life angeboten würde. Dies äußert sich in den Erfahrungsberichten der UserInnen, in welchen sie andere Avatare bzw. Menschen in Second Life getroffen haben, für die eine sozialarbeiterische Anlaufstelle in der virtuellen Welt, aufgrund unterschiedlichster Problematiken, hilfreich gewesen wäre. Bis jetzt bin ich noch auf keine Person gestoßen, die Sozialarbeit in virtuellen Welten ablehnt oder für unnötig hält.

Die nächsten Chat-Protokolle zeigen einige Ausschnitte von weiteren Gesprächen mit UserInnen. Nur: Diesmal habe ich nichts von meiner Arbeit erzählt und mich somit als einer von vielen Second Life Usern ausgegeben. Dadurch möchte ich erfahren, was das Faszinierende für UserInnen an Second Life ist bzw. warum sie sich in die virtuelle Welt begeben.

[...]

[9:23] You: bist du öfter hier im second life?

[9:23] L. Ling: ab und zu:-)

[9:23] You: und was machst du so wenn du nicht grad in second life bist?

[9:23] L. Ling: hehe

[9:24] L. Ling: mein rl -leben leben;-))

[9:24] L. Ling: und du?

[9:24] You: so zusagen.. ich studiere

[9:24] L. Ling: fleißig:-)

[9:24] L. Ling: was studierst du?

[9:24] You: sozialarbeit
 [9:25] L. Ling: sehr schön:-)
 [9:25] L. Ling: bist du oft hier ,in sl?
 [9:25] You: ne ganz selten
 [9:25] L. Ling: vernünftig;-)
 [9:25] You: warum?
 [9:26] L. Ling: macht süchtig;-))
 [9:26] You: inwiefern?
 [9:27] You: was machst du hier so im second life.. was gibts zu sehen?
 [9:28] L. Ling: ich unterhalte mich mict leuten, gucke mir verschiedene sims an,
 [9:28] L. Ling: mich
 [9:28] L. Ling: mit
 [9:28] You: warum dich?
 [9:28] L. Ling: dich?
 [9:28] L. Ling: unterhalte mich mit leuten...wollte es nur verbessern
 [9:30] You: was faziniert dich so an second life?
 [9:30] L. Ling: unterhalte mich gerne mit menschen ,
 [9:31] L. Ling: gebe mich meinen illusionen hin,
 [9:31] L. Ling: träume meinen traum in sl;-)
 [9:31] L. Ling: ich denke so wie die meisten hier
 [9:31] L. Ling: ;-))
 [9:31] You: eh.. geht das im rl nicht?
 [9:32] L. Ling: doch auch, aber da hat man auch verpflichtungen,oder
 [9:32] L. Ling: z.b kinder
 [9:32] You: stimmt
 [9:32] L. Ling: da kann man schlecht abends um die häuser ziehen,oder;-) ?
 [9:33] L. Ling: hast du familie, kinder?
 [9:33] You: ne
 [9:33] L. Ling: hmm
 [9:33] You: wo trifft man viele menschen hier?
 [9:33] L. Ling: in tanzclubs, kommt darauf an ,was du gerne magst..eigentlich überall
 [...]

[7:14] You: bist du viel hier in second life?
 [7:14] K. Melling: ne nich wirklich.. :)).. aber bischen rumbasteln udn so .. mach ich schon:) udn du?
 [7:14] You: nein auch nicht wirklich viel..
 [7:15] K. Melling: ich bin hier.. weil.....:) ich in rl kein boot bauen kann das fliegt:9 udn kein vampir sein kann.. und mri nei solche klamotten anziehen würde:))

[7:19] You: ich mach grad ne kleine umfrage.. interessiert mich.. was ist für dich der grund warum du in sl bist?
 [7:19] You: bzw was fasziniert dich an sl
 [7:20] You: oder aus was für einer motivation baust du so ein boot.. (was ja sicher ein ziehmlicher zeitaufwand ist)
 [7:20] W. Anatine: wenn ich hiermit fertig bin dann baue ich noch eine aber mit mintestens doppelt so viele prims und etwas mehr futuristischer
 [7:26] W. Anatine: der reiz am bauen von 3d sachen ist mein hobby
 [7:27] W. Anatine: dort kann man ganz tolle sachen machen

[7:31] Savatar Ansar: was macht für dich der reiz an sl aus? also warum 'spielst' du es?
 [7:32] A. Kansar: mich faszniert in erster linie, die kreativität anderer leute; man entdeckt immer wieder neues und oft beeindruckendes
 [7:32] A. Kansar: ich persönlich arbeite hier an sehr vielen projekten
 [7:32] A. Kansar: und mir machts spaß

[7:42] L. Ewinaga: weil die entfaltungsmöglichkeiten unendlich groß sind
 [7:43] L. Ewinaga: und weil chanchengleichheit für alles besteht

[7:43] L. Ewinaga: und weil man ohne geld alles selber gestalten kann
 [7:44] You: chancengleichheit inwiefern?
 [7:44] L. Ewinaga: undanhängig von deiner schulbildung kannst du dich hier austoben
 [7:44] L. Ewinaga: unabhängig*
 [7:45] L. Ewinaga: vom tellerwäscher bis zum millionär
 [7:45] L. Ewinaga: vielleicht ist das hier noch möglich
 [7:45] You: bist du viel hier?
 [7:45] L. Ewinaga: wobei ich es persönlich nicht glaube
 [7:45] L. Ewinaga: öfter, savatar
 [7:46] L. Ewinaga: wobei ich kein premium mitglied oder so bin
 [7:46] L. Ewinaga: mich kostet es nichts
 [7:46] You: was heißt öfter?
 [7:46] L. Ewinaga: ich denke fast täglich für mindestens 2 stunden

Die Angaben der meisten UserInnen sind sehr ähnlich. Eigentlich ist der Großteil der UserInnen in Second Life, da es hier zum einen quasi keine Grenzen gibt (also alles möglich ist) und zum anderen, um Leute zu treffen bzw. mit ihnen zu kommunizieren.

Je mehr ich mich in die virtuelle Welt vertiefe, desto klarer wird mir, wie unendlich die Möglichkeiten in Second Life sind. Das ‚Spiel‘ ist wesentlich komplexer als angenommen. Man findet sich in Situationen wieder, wo man zum Teil nicht weiß, was man davon halten soll. Manche wirken auf mich faszinierend, manche lustig, andere wiederum verrückt oder gar absurd. So hat Savatar etwa schon am Freitag Abend (nach realer Zeit) in von Avataren überfüllten Clubs getanzt. Viele dieser UserInnen können nach eigenen Angaben im realen Leben aus diversen Gründen nicht so einfach ausgehen. Daher gehen sie in Second Life in aus und treffen dort Freunde. Die meisten Freundschaften dabei sind in Second Life entstanden. (Seltener haben Freundschaften aus dem realen Leben den Weg ins Second Life gefunden).

Eine andere Userin ist so gut wie immer online und konstruiert bzw. arbeitet an ihren Objekten. Derzeit baut sie ein sehr großes Luxusschiff. Der Zeitaufwand um so etwas zu konstruieren ist enorm. Sie verkauft diese Schiffe aber nicht. Sie entwickelt sie einfach, weil sie Spaß daran hat und gerne entwirft.

Andere Avatare schließen sich zu einer Familie zusammen. So hat Savatar einen Nachmittag lang eine solche Familie erst in den Zoo und später in einen Vergnügungspark begleitet. Im Vergnügungspark gibt es von einer Achterbahn bis zum Riesenrad alles. Um diese Angebote zu benutzen muss jedoch ein Ticket gekauft werden. Die Familie besteht

aus einer Mutter und einer Tochter. Die Tochter verhält sich, wie ein Kind sich verhält. (Man bedenke, dass unter 18 Jahren kein Zutritt zu Second Life ist. Also wird von einem Erwachsenen die Rolle eines Kindes übernommen). Dies geht soweit, dass der/die UserIn bewusst zu einer Giraffe ‚Diraffe‘ sagt, um nur ein Beispiel zu nennen. Die Mutter erklärt dem Kind geduldig, wie das Tier richtig heißt. Alltägliche Familien-Szenen werden nachgespielt:

[3:08] Sandy R.: *•.□.~* MAAAMI *•.□.~*
 [3:08] Sandy R.: is gar net anwesend
 [3:08] O. Pevensey: hallo
 [3:08] Sandy R.: Ö.Ö HALLOOOOO
 [3:08] Sandy R.: ohje geflogen
 [3:09] Sandy R.: da is se wieder
 [3:09] O. Pevensey: nichte
 [3:09] Sandy R.: ***** R * O * F * L *****
 [3:09] Sandy R.: nehe
 [3:09] Sandy R.: *•.□.~* MAAAMI *•.□.~*
 [3:09] Sandy R.: wb
 [3:09] O. Pevensey: xD
 [3:09] O. Pevensey: *\$*Gigglish *\$*
 [3:10] W. Deschanel: sorry
 [3:10] W. Deschanel: ^^
 [3:10] O. Pevensey: wb W.
 [3:10] O. Pevensey: kein problem
 [3:10] W. Deschanel: danke O.
 [3:10] Sandy R.: *•.□.~* MAAAMI *•.□.~*
 [3:10] Sandy R.: wir waren im zoo
 [3:10] W. Deschanel: echt? was hast den da gesehen?
 [3:10] Sandy R.: ein rozeros
 [3:10] Sandy R.: diraffe
 [3:10] Sandy R.: =^.= JaAaAaAa =^.=
 [3:11] Sandy R.: wie hiess das tier
 [3:11] W. Deschanel: eine giraffe meinst du?
 [3:11] Sandy R.: efel??
 [3:11] O. Pevensey: esel
 [3:11] Sandy R.: =^.= JaAaAaAa =^.=
 [3:11] W. Deschanel: esel
 [3:11] W. Deschanel: wow das ist ja toll
 [3:11] W. Deschanel: warst du auch brav?
 [3:11] Sandy R.: war cool hab auch ein eis gehabt und lock sind wir defahren
 [3:11] O. Pevensey: ja die kleene war zu brav ohne die anderen zwei ^^
 [3:11] W. Deschanel: wow
 [3:11] Sandy R.: bin doch immer lieb :-)
 [3:12] W. Deschanel: schön zu hören O. das sie auch brav sein knan hihi
 [3:12] O. Pevensey: hehe
 [3:12] Sandy R.: eyy :(
 [3:12] W. Deschanel: warst zu papi auch brav maus?
 [3:12] Sandy R.: =^.= JaAaAaAa =^.=
 [3:12] O. Pevensey: •'••••. HahahaA •'••••.
 [3:12] Sandy R.: hab mich auch entschuldigt
 [3:12] W. Deschanel: und was hat papi gesagt?
 [3:12] O. Pevensey: jaja du brauchst nicht sagen ^^
 [3:13] Sandy R.: ist ok hat er gesagt er war früher net anders
 [3:13] O. Pevensey: wollen wir weiter schauen
 [3:13] Sandy R.: du mami* darf johanna auch mal bei uns schlafen???

[3:13] W. Deschanel: hats ie doch schon engel
[3:13] W. Deschanel: darf aber noch mal
[3:13] O. Pevensey: joa
[3:13] Sandy R.: jupppiiiiii

In anderen Szenarien nimmt Savatar an interessanten Diskussionen teil. Sie sind allerdings nur Elemente eines endlos scheinenden Handlungskosmos. In diesem ist es gar nicht möglich, alles zu beschreiben. Es scheint, dass sämtliche Möglichkeiten keine Grenzen haben.

Mit einem mal wird auch deutlich: dass man in eine virtuelle Welt wie Second Life reinkippen kann, dass ein gewisses Suchtpotenzial vorhanden ist und dass es Rückzugsraum für viele sein kann (zum Beispiel Jason Rowe). Spannend finde ich auch die Tatsache, dass man beginnt, sich mit seinem Avatar zu identifizieren. JedeR UserIn kreiert den eigenen Avatar nach eigenen Vorstellungen und repräsentiert sich durch die virtuelle Figur in der virtuellen Welt.

Die Suche nach Handlungsbedarf für die Sozialarbeit gestaltet sich in der virtuellen Welt Second Life - ob zum Beispiel in Form von Streetwork oder einem virtuellen Beratungsgebäude mit SozialarbeiterInnen-Avataren - nicht ganz einfach. Dies ist in etwa zu vergleichen, wie wenn man eine unbekannte Stadt begeht, um dort nach sozialarbeiterischem Handlungsbedarf zu suchen. Jedoch bei allen Befragten UserInnen war keine Person dabei, welche eine ‚virtuelle Beratungsstelle‘ abgelehnt hat oder keinen Handlungsbedarf für die Sozialarbeit in virtuellen Welten sieht.

8.0 Schlussbetrachtungen – Sozialarbeit und/oder virtuelle Welten?

Heute nutzen und befinden sich Millionen von Menschen tagtäglich in der virtuellen Welt. Niemand konnte noch vor zehn oder zwanzig Jahren ahnen, dass Begriffe wie ‚googlen‘, oder ‚im Web surfen‘ einige Jahre später von nahezu jeder Person verstanden und alltäglich gebraucht werden. Von da an wurde das Internet bis heute in einem unglaublich schnellen Tempo weiterentwickelt. Was diese Entwicklung vor allem verändert und mit sich gebracht hat, ist weder ausreichend erforscht noch wirklich zu begreifen. Für manche stellt die virtuelle Welt Internet eine große Erleichterung dar, andere wiederum sind etwa jobbedingt ‚gezwungen‘, sich damit auseinanderzusetzen und wieder andere verabscheuen diese ‚Kiste‘, die am Netz hängt. Tatsache ist jedoch, dass das Medium immer mehr in unseren Alltag miteinfließt und diesen sogar wesentlich bestimmt. Eine Entwicklung, die vermutlich noch lange nicht abgeschlossen ist und virtuelle Welten realer werden lässt.

Abgesehen von der Selbstdarstellung sozialer Institutionen und den Bereich Online-Beratung ist Sozialarbeit in virtuellen Welten quasi noch nicht vertreten. Auch wurde im ‚neuen‘ Medium Internet weder ein vorhandener Handlungsbedarf noch die neuen Möglichkeiten für die Sozialarbeit wahrgenommen. Dazu müsste offenbar erst ein Verständnis bzw. Zugang geschaffen werden, sollen virtuelle Welten von der Sozialarbeit wahrgenommen werden.

Dieses Verständnis zu schaffen liegt entweder in den Händen der Politik, welche die Sozialarbeit steuern soll, oder bei der Sozialarbeit selbst, die diesen Bedarf an Gesellschaft und Politik weiterleitet. Daher ist die Sozialarbeit aufgefordert, darauf zu reagieren. Umgekehrt darf jedoch angenommen werden, dass es noch lange dauern wird, bis die Politik einen sozialarbeiterischen Handlungsbedarf in virtuellen Welten von sich aus feststellt.

Wie wenig virtuelle Welten von der Seite der Sozialarbeit wahrgenommen werden, zeigt unter anderem die Ausbildung für SozialarbeiterInnen. Die virtuelle Welt Internet wird in Bezug auf einen Handlungsbedarf für die Sozialarbeit in keinem Pflichtfach thematisiert. Die Thematik wird etwa nur in Wahlpflichtfächern wie Online-Beratung behandelt.

Virtuelle Welten sollten als eigenständiges Handlungsfeld der Sozialarbeit anerkannt werden, wodurch dieser Bereich auch einen festen Platz in der Ausbildung erhalten würde.

Dadurch würde nicht nur ein Bewusstsein über virtuelle Welten geschaffen, sondern zusätzlich der Umgang mit neuen Medien gefördert werden.

Aus sozialarbeiterischer Sicht spricht nichts gegen eine Nutzung und Präsenz in virtuellen Welten. Wie im Kapitel 6 festzustellen ist, schließen die Aufgaben der Sozialarbeit virtuelle Welten keineswegs aus. Virtuelle Welten als neues Handlungsfeld wären eine Herausforderung für die Sozialarbeit, da sie sich vom direkten Kontakt mit dem/der KlientenIn ein wenig entfernt. Zum einen gehen dadurch vereinzelt Informationen, wie etwa das äußeres Erscheinungsbild, verloren. Wer sich jedoch mit Ausdrucksformen virtueller Kommunikation und Nicknamen auseinandersetzt wird feststellen, dass auch in virtuellen Welten oft mehr Information über sein ‚Gegenüber‘ zur Verfügung steht als oft angenommen. Ein Handlungsfeld ‚Virtuelle Welten‘ kann und soll herkömmliche Formen von Sozialarbeit nicht verändern. Eher kann es als zusätzliches Instrument zur Beziehungsbildung dienen.

Sozialarbeit beschäftigt sich mit unterschiedlichsten Problemen von Menschen. Jede Person, welcher durch eine sozialarbeiterische Intervention in virtuellen Welten (in welcher Form auch immer) geholfen werden kann, wäre ein Erfolg für die Sozialarbeit.

Wie könnte sich Sozialarbeit in virtuellen Welten einbringen und welche Angebote könnte sie machen? In Second Life wäre es zum Beispiel vorstellbar, dass ein Gebäude errichtet wird, in dem professionelle Beratungen von ausgebildeten SozialarbeiterInnen (in Gestalt von Avataren) in allen möglichen Bereichen angeboten werden. So würde für KlientenInnen die Möglichkeit bestehen, dieses Gebäude direkt mit ihrem Avatar aufzusuchen. Weiters wäre vorstellbar, dass dieses Gebäude über mehrere Beratungszimmer verfügt, in welchen unterschiedliche Schwerpunkten (zum Beispiel Beratungen) angeboten werden.

Entfernt man sich etwas von Second Life wäre die Idee mit einem virtuellen 3D Beratungsgebäude auf einer separaten WWW-Adresse genauso vorstellbar. Der Fantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt, ob das Beratungsgebäude etwa über fixe Öffnungszeiten verfügt oder ob per eMail oder direkt am Empfangsschalter ein Termin mit einem SozialarbeiterInnen-Avatar gemacht werden kann.

Wichtig wäre dabei, dass die Beratungsstelle unter den UserInnen von virtuellen Welten bekannt ist, sodass Hilfesuchende von den anderen TeilnehmerInnen der Anwendung

darauf aufmerksam gemacht werden könnten.

Weiters wäre es vorstellbar, dass sich Sozialarbeit in Form von aufsuchender Sozialarbeit in virtuellen Welten wie Second Life einbringt, dass also mit Streetwork-Avataren die virtuellen Welten begangen werden.

Fazit:

Second Life ist eine der bekanntesten virtuellen Welten. Schon jetzt sind die Möglichkeiten darin sehr umfangreich. Es darf aber angenommen werden, dass in naher Zukunft noch weiter entwickelte virtuelle Welten (wie vielleicht Second Life 2.0 oder was auch immer) auf den Markt kommen werden. Diese werden zum Beispiel neben Audio- vielleicht auch Video-Kommunikation ermöglichen. Also selbst wenn Second Life in einer aktuellen Version eines Tages von der Bildoberfläche verschwinden sollte - virtuelle Welten werden sich immer weiter entwickeln, Millionen von Menschen in ihren Bann ziehen und so zusätzlich unseren Alltag auch verstärkt beeinflussen. Und einmal mehr sollte die Sozialarbeit, will sie am Puls der Zeit bleiben, diesen ‚Schnellzug‘ nicht verpassen.

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Bildschirmfoto vom 2D-Chat Palazzo [07.04.2008]	43
Abbildung 2: Beispiel für ASCII-Art	48
Abbildung 3: Bildschirmfoto aus Second Life [14.10.2008]	52
Abbildung 4: Bildschirmfoto aus Second Life [03.10.2008]	68
Abbildung 5: Bildschirmfoto von ‚Help Island‘ [02.08.2008]	69
Abbildung 6: Bildschirmfoto der Second Life – Weltkarte [16.10.2008]	70
Abbildung 7: Bildschirmfoto aus Second Life – ländliches Gebiet [16.10.2008]	71
Abbildung 8: Bildschirmfoto aus Second Life – New York [16.10.2008]	71

Literaturverzeichnis

Bechar Israeli, Haya (1995): Nicknames, play, and identity on internet relay chat. Online unter: <http://jcmc.indiana.edu/vol1/issue2/bechar.html> [02.10.2008]

Benke, Karlheinz (im Druck, erscheint 2009): Netz, Online-Kommunikation und Identität. In Handbuch zur Online-Beratung. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.

Benke, Karlheinz (2007): Das ich im Web 2.0: Vom Spiel zur Inszenierung. Online unter: http://www.e-beratungsjournal.net/ausgabe_0107/benke.pdf [02.10.2008]

Benke, Karlheinz & Schwarz, Harald (2007): Zur Erschaffung der Virtualität und ihrer Bilder: AugenBlickWinkel. Online unter: www.e-beratungsjournal.net/ausgabe_0207/benke.pdf [15.02.2008]

Benke, Karlheinz (2005): Virtualität als Lebensraum(gefühl): Einsamkeit, Gemeinschaft und Hilfe im virtuellen Raum. Online unter: http://www.karlheinz-benke.at/pages/pdf/entsicherte_welt.pdf [17.02.2008]

Betz, Joe (2007): Second Life. Sofort dabei sein! München: Markt + Technik Verlag

Castells, Manuel (2005): Die Internet-Galaxie. Internet, Wirtschaft und Gesellschaft. Berlin: Verlag für Sozialwissenschaften

Döring, Nicola (2003): Sozialpsychologie des Internet. Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen. Göttingen: Hogrefe-Verlag

Döring, Nicola (1999): Sozialpsychologie des Internet. Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen. Göttingen: Hogrefe-Verlag

Duden (2001): Das Fremdwörterbuch. 7., neue bearbeitete und erweiterte Auflage.
Mannheim, Leipzig, Wien, Zürich: Dudenverlag

Frühstück, Michael & Jacob, Christopher & Rudigier, Daniel & Reindl, Lorenz (2008):
Seminararbeit: Virtualität und/oder Realität: Vermischung oder Trennung zweier Welten?
LV FH Vbg. Lehrveranstaltung Benke, Karlheinz: „Lebensraum Virtualität – Virtuelle
Räume“ WS 2007/08

Hauptmeier, Ariel (2007): Ich ist ein anderer, in: GEO. Das Neue Bild der Erde, 12/2007,
112-132

Hucht, Margarete (2007): Avatare auf Jobsuche, „Wir teleportieren Sie zu ihrem
Recruiter“. Online unter:
[http://www.faz.net/s/RubC04145822B794FD59CBBC4D2C39CF75A/Doc~E9D6087860
A734066B0F5E1F8C0E9240D~ATpl~Ecommon~Scontent.html](http://www.faz.net/s/RubC04145822B794FD59CBBC4D2C39CF75A/Doc~E9D6087860A734066B0F5E1F8C0E9240D~ATpl~Ecommon~Scontent.html) [10.10.2008]

Knatz, Birgit (2008): Facetten des Ich – Identitäten im Netz. Online unter:
<http://www.schreiben-tut-der-seele-gut.de/pdf/identitaet.pdf> [05.08.2008]

Kröver, Chris (2007): Second Life: Im zweiten Leben reich geworden. Online unter:
<http://hermes.zeit.de/pdf/archiv/2007/02/Portraet-SL-Chung.pdf> [08.09.2008]

Lüssi, Peter (1995): Systemische Sozialarbeit. Praktisches Lehrbuch der Sozialberatung, 3.
Auflage. Bern, Stuttgart, Wien: Verlag Paul Haupt

Markus (Pham Neutra) (2007): Was macht eine Online-Plattform zu einer ‚virtuellen
Welt‘? Online unter: <http://otherland.blogs.com/group/2007/10/was-macht-eine-.html>
[19.01.2008]

Mayer-Schönberger, Viktor (2008): Virtuelle Welten, Recht sicher in Wirklichkeit. in:
Printausgabe der Tageszeitung „der Standard“. Interview mit Kasem, Maha &
Osmanovic, Iida & Österreicher, Drois

Meya Marty, Pedro (2007): Virtuelle Welten – ein Portrait. Online unter:
<http://www.pedromeyamarty.com/virtuelle-welten-ein-portrait/> [24.01.2008]

Reichmayr, Ingrid Francisca (2005): Wikis, Blikis, Blogs, Glogs, Vlogs, Moblogs oder Wie internetbasierte Kommunikationsgemeinschaften die Massenmedien beeinflussen können. Online unter:
http://www.mediamanual.at/mediamanual/themen/pdf/medien/51_Reichmayr_Wikis.pdf
[15.10.2008]

Schindler, Wolfgang (2005): Virtuelle Wirklichkeit: Abschied vom Wunsch nach Objektivität. In: „das baugerüst“ (H. 2/99), S.26ff. Online unter:
<http://www.josefstal.de/mac/texte/virtuell.htm> [28.02.2008]

Schmundt, Hilmar (1996): Das Internet als Vergangenheitsmaschine. Eine Surf tour de Force durch Mitte, Medien und Metaphern. Verlag: Der Alltag

Storch, Maja (1999): Identität in der Postmoderne – mögliche Fragen und Antworten. Online unter: <http://www.zrm.ch/Download/Leseproben/Identitaet.pdf> [05.09.2008]

Suckow, Daniel. (1995): Internet Möglichkeiten zur weltweiten Kommunikation. Online unter:
<http://newmedia.idv.edu/fhtw/newmedia95w/daniel/NM/internet.html> [25.03.2008]

Wertheim, Margaret (1996): Virtuelle Welten im Mittelalter und im Internet: Ehre sei Gott im Cyberspace. Online unter:
<http://hermes.zeit.de/pdf/archiv/archiv/1996/22/cyber.txt.19960524.xml.pdf> [19.02.2008]

Wildt, Bert Theodor (2007): Pathological Internet Use: Abhängigkeit, Realitätsflucht und Identitätsverlust im Cyberspace. In: Lober, Andreas (2007): Virtuelle Welten werden real. Second Life, World of Warcraft & Co: Faszination, Gefahren, Business. Hannover: Heise Zeitschriften Verlag GmbH & Co KG

Young, Kimberley (2002): Caught in the Net, Suchtgefahr Internet. München: Kösel Verlag

Internetquellen:

ASCI-ART. Online unter: www.ascii-art.de [27.06.2008]

Cyberlord-Forum. Online unter: <http://www.cyberlord.at/forum/> [05.10.2008]

International Federation of Social Workers IFSW. Online unter: <http://www.dbsh.de/internationale.pdf> [11.10.2008]

Palazzo. Online unter: www.palazzo.at [25.06.2008]

Second Life. Online unter: www.secondlife.com [20.08.2008]

Österreichischer Berufsverband der SozialarbeiterInnen. Online unter: www.sozialarbeit.at [18.09.2008]

Statistik Austria (2007): Computer und Internet: häufiger, mobiler, schneller. Online unter: http://www.statistik.at/web_de/presse/024081 [20.03.2008]

Erklärung:

Ich erkläre, dass die vorliegende Diplomarbeit von mir selbst verfasst wurde und dass ich keine anderen als die angeführten Behelfe verwendet habe bzw. mich auch sonst keiner unerlaubten Hilfe bedient habe.

Ich versichere, dass ich dieses Diplomarbeitsthema bisher weder im In- noch im Ausland (einer Beurteilerin/einem Beurteiler zur Begutachtung) in irgendeiner Form als Prüfungsarbeit vorgelegt habe.

Weiters versichere ich, dass die von mir eingereichten Exemplare (ausgedruckt und elektronisch) identisch sind.

Datum:

Unterschrift:.....

Lebenslauf

Persönliche Daten

Vorname: David
Zuname: Sutterlütte
Geburtsdatum, -ort: 17.02.1979, Lingenau
Familienstand: ledig
E-Mail-Adresse: david.sutterluelle@gmx.at

Ausbildung / berufliche Erfahrung

1985-1989	Volksschule Lingenau
1989-1993	Hauptschule Lingenau
1993-1994	Polytechnischer Lehrgang Hittisau
1994-1997	Berufsschule Bregenz / Fa. Druckerei Jochum, Dornbirn Ausbildung zum Lehrberuf Drucker/ Führerschein A/C/E
1997-1998	Firma Druckerei Jochum Dornbirn
1998-1999	Zivildienst - Lebenshilfe Vorarlberg
1999-2002	Firma Druckerei Jochum, Dornbirn
2002-2003	Studienberechtigungsprüfung an der Volkshochschule Ottakring in Mathematik, Deutsch und VWL
2003-2004	Studienberechtigungsprüfung in Englisch und BWL. Europäischer Computer Führerschein
2004-2005	Studienbeginn Fachhochschule für Sozialarbeit, Campus Wien, 1100 Wien
2006	Auslandspraktikum mit Straßenkindern in Ecuador im Projekt CORFRA.
2007-dato	9. Semester Sozialarbeit.

Fremdsprachen: Englisch
Spanisch