

# Zur Konstituierung von Gemeinschaft in einem Fantasy- und Rollenspielchatraum

Inauguraldissertation zur  
Erlangung der Doktorwürde

von Karoline Lukaschek\*

Institut für Ethnologie  
Fakultät für Verhaltens- und Empirische Kulturwissenschaften  
Ruprecht-Karls-Universität Heidelberg

Eingereicht im Juni 2007  
Tag der Disputation 14. Februar 2008

Gutachter:  
Prof. Dr. Klaus-Peter Köpping,  
Prof. Dr. Gregor Ahn

---

\*E-Mail: [Karoline.Lukaschek@gmx.de](mailto:Karoline.Lukaschek@gmx.de)

Für Bennie

~ *my friend, my companion, my love* ~

## Danksagung

Ich danke Herrn Prof. Dr. Klaus-Peter Köpping für seine Geduld und seinen Glauben an meine Arbeit; meiner Familie, besonders meiner Mutter, für deren Unterstützung; Mike Bernhardt für Kritik an der Arbeit und Hilfe bei deren Fertigstellung in L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X.

## Erklärung

Hiermit versichere ich, daß ich diese Dissertation selbständig und ohne Nutzung anderer als der angegebenen Quellen und Hilfsmittel angefertigt und die den benutzten Quellen wörtlich oder inhaltlich entnommenen Stellen als solche kenntlich gemacht habe. Weitere Personen waren an der geistigen Erstellung der Dissertation nicht beteiligt. Diese Arbeit hat in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner Prüfungsbehörde vorgelegen.

Karoline Lukaschek

Heidelberg, im Juni 2007

# Inhaltsverzeichnis

<b>Prolog</b>	<b>4</b>
<b>1 Einleitung</b>	<b>7</b>
<b>2 Forschungsüberblick</b>	<b>10</b>
<b>3 Methode</b>	<b>13</b>
3.1 Allgemein . . . . .	13
3.2 Zur teilnehmenden Beobachtung eines Chatraumes . . . . .	14
3.3 Ethnographie im Cyberspace . . . . .	16
3.4 Die Erforschung von Online-Communities . . . . .	19
3.4.1 Über Gemeinschaft . . . . .	19
3.4.2 Online Communities . . . . .	23
3.4.3 Online Communities als typisch postmoderne Gemeinschaften? . . . . .	28
3.5 Die Debatte um virtuelle Gemeinschaften oder Das Verhältnis von Virtualität und Realität . . . . .	30
3.5.1 Der Parallelansatz . . . . .	30
3.5.2 Der Simulationsansatz . . . . .	31
3.5.3 Der Kontextansatz . . . . .	31
<b>4 Über Cyberspace und virtuelle Realität(en)</b>	<b>34</b>
4.1 Was ist Cyberspace? . . . . .	34
4.1.1 Gibsonian Cyberspace . . . . .	34
4.1.2 Barlovian Cyberspace . . . . .	36
4.2 Virtuelle Realität(en) . . . . .	36
4.2.1 Virtuelle Realität des Cyberspace und Virtualität des Rituals . . . . .	39
4.2.2 Virtuelle Realität des Spiels . . . . .	41
4.2.3 „Whatever we make of VR – VR is already making Cyborgs of us“ . . . . .	41
<b>5 Introduction to the Speech Community</b>	<b>44</b>
5.1 Die <b>Taverne zum Wanderer</b> ... . . . .	44
5.2 ...und ihre Gäste . . . . .	49
5.2.1 Nicknames . . . . .	49
5.2.2 Gästebücher . . . . .	52
5.3 Agieren und Kommunizieren in der <b>Taverne zum Wanderer</b> . . . . .	52
5.4 Inplay und Offplay . . . . .	62

---

5.5	Interaktionsrituale in der Chat-Kommunikation . . . . .	63
5.6	Der Chat als kommunikative Gattung . . . . .	67
5.6.1	Außenstruktur der Chatkommunikation . . . . .	67
5.6.2	Situative Realisierungsebene . . . . .	68
5.6.2.1	Kommunikationsrituale . . . . .	68
5.6.2.2	Gliederungsmerkmale . . . . .	71
5.6.3	Binnenstruktur der Chatkommunikation . . . . .	75
5.6.3.1	Der Tavernen-Code . . . . .	75
5.6.3.2	Prosodische Mittel . . . . .	77
5.6.3.3	Körpersprache, Gestik, Mimik . . . . .	78
5.6.3.4	Emoticons & Akronyme . . . . .	79
5.6.4	Vergleich Chat mit Hörspiel und Chat mit Telephon . . . . .	82
<b>6</b>	<b>Die Taverne zum Wanderer als Online-Community</b>	<b>86</b>
6.1	Vom Gründungsmythos der <b>Taverne zum Wanderer</b> . . . . .	86
6.2	Die <b>Taverne zum Wanderer</b> als Imagined Community . . . . .	88
6.3	Die <b>Taverne zum Wanderer</b> als Lineage . . . . .	92
6.4	Imagination und Cyberspace – Cyberscapes . . . . .	94
6.5	Status und Macht in der <b>Taverne zum Wanderer</b> . . . . .	97
6.5.1	Machtstrukturen in der <b>Taverne zum Wanderer</b> . . . . .	100
6.5.1.1	Sanktionen . . . . .	100
6.5.1.2	Konflikte und Konfliktlösung . . . . .	103
<b>7</b>	<b>Die Taverne zum Wanderer als Schauplatz des Geschehens</b>	<b>110</b>
<b>8</b>	<b>Die Taverne zum Wanderer als Ort der Inszenierung</b>	<b>116</b>
8.1	Ludische Performanz im Netz: Bühne frei für <i>Strider, Frodo, OnkelTom</i> & Co. . . . .	120
8.2	Das virtuelle Subjekt . . . . .	129
8.3	Spielwelten . . . . .	132
<b>9</b>	<b>Fazit</b>	<b>139</b>
	<b>Literaturverzeichnis</b>	<b>142</b>
<b>A</b>	<b>Das Ende von GiMiX</b>	<b>158</b>
<b>B</b>	<b>Gästebücher</b>	<b>159</b>
<b>C</b>	<b>Der Kodex der Taverne zum Wanderer</b>	<b>174</b>

## Tabellenverzeichnis

1	Entschlüsselung der verwendeten Abkürzungen . . . . .	9
2	Charakteristika von „third places“ . . . . .	27
3	Kurzbeschreibung der GiMiX-Chatfunktionen . . . . .	53
4	Kommunikation in den verschiedenen Ebenen . . . . .	63
5	Eine sehr kleine Auswahl an Emoticons und ihre Bedeutung . . . . .	80
6	Häufig verwendete Akronyme und ihre Auflösung . . . . .	80
7	Art der Erwartung und Art der Sanktionen . . . . .	124

## Abbildungsverzeichnis

1	Der Platz vor dem Kamin in der Vorstellung von LordChaos . . . . .	44
2	Die Tavernenwelt in der Vorstellung von JarJarThomas . . . . .	44
3	Der Friedhof in der Vorstellung von JarJarThomas . . . . .	45
4	Der Hangar in der Vorstellung von JarJarThomas . . . . .	45
5	Umgebungskarte der Taverne . . . . .	45
6	Taverne bei Nacht in der Vorstellung von K.L. . . . .	46
7	Taverne bei Tag in der Vorstellung von K.L. . . . .	46
8	Ansichten des Schankraums . . . . .	48
9	Gäste der Taverne . . . . .	49
10	Auswahl einiger Chaträume des myLair-Chatservers . . . . .	117
11	Die verschiedenen Frames einer Spielsession . . . . .	138
12	Die Hiobsbotschaft vom 13.11.2003 . . . . .	158
13	Emil, das Maskottchen von GiMiX . . . . .	158
14	GiMiX-Logo . . . . .	158

## Prolog



Ähnlich wie dem Centurio Hotelterminus in „Asterix als Legionär“<sup>1</sup> erging es mir, und ähnlich entsetzt reagierte ich, als ich mich eines Abends in den Chatraum  **Taverna zum Wanderer** des Freemail Servers gmx einloggen wollte. Er war ganz einfach

<sup>1</sup>Gosciny/Uderzo, p. 32.

weg, mit Waffen und Gepäck, was heißen soll: mit Einlogg-Icon, Gästebüchern und Commands. Das Objekt meiner Forschungen, eine kleine Gemeinde in einem wenig erforschten, vielen noch unbekanntem Gebiet – nämlich Cyberspace – war über Nacht verschwunden. Über ein Jahr hatte ich in intensiven Chatsitzungen in einem besonderen Chatraum, der ausschließlich dem Online-Rollenspiel und dem Mittelalter gewidmet war, Material gesammelt und archiviert, um daraus eine Doktorarbeit über Identität und Rollenverhalten im Internet unter gendertheoretischen Aspekten zu schreiben. Dieser Chat, der sich gerade wegen seiner Thematik nur an eine bestimmte Zielgruppe unter den Chattern richtete, war einfach aus dem Netz verschwunden. Ohne jede Vorwarnung! Schlimmer noch: ohne jede Spur! Es fehlte schlicht und einfach der entsprechende Link auf der gmx-Homepage, und somit war kein Zugang mehr möglich. In den folgenden Nächten quälten mich die schlimmsten Existenzängste: Würde ich nun meine Forschungen je zu Ende führen können? Hatte die Arbeit überhaupt noch einen Sinn? War alles umsonst gewesen? Ich versuchte herauszufinden, warum gmx die Plattform geschlossen hatte, doch genaue Gründe waren nicht bekannt (siehe Appendix A). Wie es hieß, sei der Chat aus kommerzieller Sicht nicht mehr rentabel gewesen. Bei diesen Nachforschungen stieß ich auch auf Spuren meiner Taverne. Hier ein Posting in einem Forum, da ein Eintrag auf einer Homepage – und endlich Namen, an die man mailen konnte, die Antworten hatten, denn – es gab sie noch, die **Taverne zum Wanderer**! Der Chatroom war auf einen anderen Server umgezogen, der mehr Möglichkeiten bot, und viele User waren mitumgezogen.<sup>2</sup>

Mir war sofort klar, daß sich hier eine Gemeinschaft gebildet hatte, die unter allen Umständen versuchte, weiter zu existieren, obwohl ihr die Grundlage dafür, der Server bei gmx, entzogen worden war. Dies widerspricht deutlich der häufig ins Feld geführten Schnellebigkeit und Oberflächlichkeit von Internetkontakten. Aus diesem Grund scheint es mir interessant, zu untersuchen, warum die Mitglieder dieses Chats ein so starkes Gefühl des Zusammenhaltes entwickelten, auf welchen Regeln und Gemeinsamkeiten sich ihre Gesellschaft stützt und welchen Anteil daran die spezifische Kommunikation in einem Chat hat. Auf wie vielen Ebenen kann man in der **Taverne zum Wanderer** kommunizieren? Welche Rolle spielen bestimmte Begrüßungs- und

---

<sup>2</sup>Ich gehe davon aus, daß es sich bei Charakteren mit den gleichen Nicknames wie bei GiMiX um dieselben User handelt. Diese Vermutung stützt sich zum einen darauf, daß ich von vielen Charakteren, die ich aus GiMiX kannte, auch im Chat auf dem neuen Server begrüßt wurde. Zum anderen sind die Gästebücher zum Teil identisch aufgebaut wie früher: Ein Außenstehender hätte dazu kaum die Möglichkeit, da ihm Bild- und Textmaterial nicht zur Verfügung stünden. Außerdem wäre es mir aufgefallen, wenn sich die Ausdrucksweise verändert hätte, da ich ja auch im Nachhinein mit den Chatprotokollen arbeite.

---

Verabschiedungsformeln und das Ritual der Schlüsselübergabe von einem Wirt zu seinem Nachfolger für die Konstituierung der Gemeinschaft **Taverne zum Wanderer**? Was kann über Machtverhältnisse ausgesagt werden? Welche Lösungsstrategien für Konflikte gibt es? Gibt es überhaupt Konflikte? Ist eine Gemeinschaft, die aus und wegen der Vorstellungen ihrer Mitglieder entsteht, überhaupt eine Gemeinschaft? Wie viele Frames existieren in einer Chatepisode? Wie sich herausstellte, war der Umzug der Taverne eher Segen als Fluch für mich, denn mit einem Mal ergaben sich so viele interessante Fragestellungen, die mir vorher nicht bewußt geworden waren. Auf einige dieser Fragen mag ich eine Antwort gefunden haben, für andere bedarf es allerdings noch weiterer Aufenthalte in der **Taverne zum Wanderer**, um bei einem Gläschen Port mit dem Wirt zu plauschen – über Sein oder Nichtsein im Cyberspace.

# 1 Einleitung

Die vorliegende Arbeit beruht auf meiner Forschung in einem Mittelalterrollenspiel- und Fantasy-Chat im Internet, der **Taverne zum Wanderer**. Die zentrale These dieser Arbeit lautet, daß sich im Internet Gemeinschaften bilden können, die in ihrer Intensität den Gemeinschaften des „wirklichen Lebens“ in nichts nachstehen, sondern über ganz eigene Qualitäten verfügen, welche auf die Internetgemeinschaft wirken und diese festigen. Wie diese Gemeinschaften im Internet entstehen und was sie zusammenhält, soll im folgenden unter Einbeziehung der spezifischen Chatkommunikation, der Interaktionsrituale und der Sozialität der Gäste der **Taverne zum Wanderer** gezeigt werden.

In meiner Arbeit gebe ich zunächst einen kurzen Überblick über die ethnologische und ethnographische Internetforschung (Kapitel 2). Des weiteren gehe ich auf ethnologische Methoden zur Erforschung von Internetgemeinschaften und Ethnographie im Cyberspace ein. Einige allgemeine Gedanken über Gemeinschaft, Online-Communities und das Verhältnis von Virtualität und Realität sollen auf die Thematik hinführen, wobei neben modernen Definitionen von Online-Communities auch traditionelle Ansätze zur Gemeinschaft (Tönnies, Weber, Simmel) berücksichtigt werden (Kapitel 3).

Das Kapitel über Cyberspace und Virtuelle Realitäten (Kapitel 4) wird zeigen, daß es *den* Cyberspace eigentlich nicht gibt, und daß Virtuelle Realitäten bzw. Virtualität nicht allein auf das Internet beschränkt sind.

Einen ersten Schwerpunkt bildet die **Taverne zum Wanderer** und ihre Gäste (Kapitel 5). Der Rollenspiel- und Phantasiechatraum **Taverne zum Wanderer** wird vorgestellt, und es wird erklärt, wie man in einem Chat agiert und kommuniziert. Die Begriffe „inplay“ und „offplay“ werden erläutert. Anhand der Analyse von Chatprotokollen wird die Frage geklärt, ob und warum ein Chat eine kommunikative Gattung darstellt, und inwieweit ein Chat eine Sonderstellung zwischen mündlicher und schriftlicher Kommunikation einnimmt. Abgeschlossen wird dieses Kapitel mit einem Vergleich von Chat mit Telephon und Chat mit Hörspiel.

Ein weiteres großes Kapitel stellt die **Taverne zum Wanderer** als Online-Community vor (Kapitel 6). Es wird diskutiert, ob die gemeinhin gebräuchlichen Ausdrücke „Virtuelle Realität“ im Gegensatz zum „Real Life“ gerechtfertigt sind, oder ob nicht ein Umdenken im Sprachgebrauch, beruhend auf den Empfindungen und Erfahrungen der User, angebracht wäre, wobei ich auch besonders auf den Stellenwert von „Imagined Communities“ eingehen möchte. Ein kurzer Abschnitt diskutiert die **Taverne zum Wanderer** als „Lineage“. In Anlehnung an Appadurais „scapes“ führe ich anschließend den Begriff *Cyberscape* ein, der den Möglichkeiten zur Imagination im fluiden

Medium Cyberspace gerecht wird. Anhand von Beispielen aus protokollierten Chatlogs werden abschließend Machtstrukturen und Machtverhältnisse in der **Taverne zum Wanderer** gezeigt, wobei das Lösen von Konflikten innerhalb der Chattergemeinschaft gesondert behandelt wird.

Die letzten beiden großen Kapitel der Arbeit widmen sich dem Aspekt der Theatralität im Internet: Die **Taverne zum Wanderer** wird zum Schauplatz des Geschehens, dessen Akteure auf vielfältige Weise versuchen, Dreidimensionalität in virtuelle Welten zu zaubern (Kapitel 7). Ferner soll die **Taverne zum Wanderer** als Ort der Inszenierung betrachtet werden, an dem ludische Performanzen aufgeführt und Spielwelten erzeugt werden. Anhand einer bestimmten Chatepisode sollen schließlich die verschiedenen Frames gezeigt werden, die während einer Chatsitzung in einer solchen Spielwelt entstehen können (Kapitel 8).

Mit Begriffen wie Cyberspace, Virtuelle Realität oder Telepräsenz verbinden sich meist Visionen von computergenerierten, dreidimensionalen, graphisch simulierten Welten, in die der Mensch mit seinem gesamten Körper integriert wird und deren Techniken mehrere seiner Sinne zugleich ansprechen. Von einer breiten, alltäglichen Nutzung dieser Techniken, auch wenn sie partiell bereits verwirklicht sind, kann allerdings noch nicht die Rede sein. Die beschriebenen Ereignisse und Erfahrungen beruhen auf der rein text-basierten elektronischen Umgebung des Chatraumes **Taverne zum Wanderer**, in dem sich die Teilnehmer über Tastaturbefehle „bewegen“.

In Anhang A findet sich eine Meldung über das Ende des GiMiX-Chats, in Anhang B einige ausgewählte Gästebücher und in Anhang C der Kodex der **Taverne zum Wanderer**.

Die in der Arbeit verwendeten Auszüge aus Chatprotokollen wurden wortgetreu übernommen, d.h. Rechtschreibfehler oder grammatikalische Fehler wurden nicht verbessert. Ebenso wenig wurden von Homepages übernommene Textpassagen überarbeitet.

Eine Entschlüsselung der in dieser Arbeit verwendeten Abkürzungen zeigt Tabelle 1.

<b>Abkürzung</b>	<b>Entschlüsselung</b>
f2f-Kommunikation	face to face Kommunikation
CMC	Computer mediated Kommunikation
IRC	Internet relay chat
MUD	Multi user dungeon
RL	Real Life
RS	Rollenspiel
Char	Im Rollenspiel gespielter Charakter
VR	Virtuelle Realität/virtual reality
IRL	in real life
GB	Gästebuch/guest book eines Chars
SU, BU	Superuser, Backup (super)user
KD	Küchendämon in der Taverne

Tabelle 1: Entschlüsselung der verwendeten Abkürzungen

## 2 Forschungsüberblick

In vielen geisteswissenschaftlichen Disziplinen wie den Cultural Studies, den Kommunikationswissenschaften, der Soziologie, der Psychologie oder der Pädagogik wird über das und im Internet geforscht. Dabei ist auffallend, daß sich die Ethnologen, vor allem aus dem deutschen Sprachraum, bisher sehr zurückgehalten haben, ihren Teil zum großen Feld „Internetforschung“ beizutragen. Einige Arbeiten sollen im folgenden kurz erwähnt werden, um den Forschungsstand zu skizzieren. Allgemein lässt sich sagen, daß zu dem Thema Chatkommunikation sehr viel veröffentlicht wurde, zu den gesellschaftlichen Abläufen im Chat aber eher wenig. Unter ethnographischen Aspekten haben sich nur wenige Autoren mit dem Internet auseinandergesetzt. Im folgenden werden einige ethnologische und ethnographische Studien erwähnt, die Klassiker für die ethnologische Erforschung von Online-Welten darstellen und/oder mir wichtige Impulse und Inspiration gaben.

Schon 1991 beschäftigte sich Elisabeth Reid mit Kommunikation und Gemeinschaft im IRC. Ihre Arbeit *Electropolis: Communication and Community on Internet Relay Chat* untersuchte als eine der ersten Strukturen und Interaktionen in einer textbasierten virtuellen Umgebung. Ihre 1994 eingereichte Magisterarbeit *Cultural Formations in text-based Virtual Realities* behandelt die kulturellen und sozialen Einflüsse der Interaktionen in virtuellen Umgebungen auf den User.

Howard Rheingold, der „Vater“ der „virtual communities“, prägte entscheidend die Debatte über die Frage, ob im Cyberspace stabile soziale Formierungen möglich sind. Sein im Jahre 1993 erschienenes Buch *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier* basiert hauptsächlich auf seinen persönlichen Erfahrungen als Mitglied des computervermittelten Netzwerkes WELL (Whole Earth 'Lectronic Link). In dieser Community stand das Offline-Leben oder Real Life der Mitglieder im Zentrum der Beiträge. Wegen seiner ungenauen Aussagen und Definitionen zum Gemeinschaftskonzept, seines gesteigerten Optimismus, seiner Einseitigkeit, seiner Generalisierung, seines populärwissenschaftlichen Stils und seiner US-amerikanischen Einfärbung wurde Rheingold vielfach kritisiert. Deswegen hat er im Jahre 2000 seinem Buch ein Kapitel hinzugefügt, in dem er auf die Vorwürfe eingeht und eine erweiterte Bibliographie anfügt.

In seinem 1994 erschienen Artikel *Welcome to Cyberia* untersucht Arturo Escobar die Auswirkungen der Computertechnologie auf Struktur und Bedeutung der Gesellschaft. Escobar sieht in der neuen Cyberculture eine „privileged arena“ für Anthropologen und deren Absicht, die menschliche Gesellschaft unter den Gesichtspunkten Biologie, Sprache, Geschichte und Kultur verstehen zu lernen. Dabei unterscheidet er zwischen einer „technosociality“, die auf Computern und Informationstechnologie

beruht, und einer „biosociality“, die aus der modernen Biotechnologie entsteht. Beide bilden die Grundlage der Cyberculture, die den Anthropologen vor neue Aufgaben und Möglichkeiten stellt.

Sherry Turkles 1995 erschienene populärwissenschaftliche Monographie *Life on screen* (deutscher Titel: *Leben im Netz*, 1998) wurde von dem Medienphilosophen Mike Sandbothe als „Gründungsdokument der humanwissenschaftlichen Internetforschung“ bezeichnet. Turkle beobachtete und befragte mehrere Jahre lang Nutzer von Chaträumen und MUDs sowohl online als auch offline hinsichtlich deren Identität und Selbstwahrnehmung. Ihre Ergebnisse liefern interessante Einblicke in das Leben im Netz.

1998 erschien Annette Markhams *Life online. Researching real experience in virtual space*. In einer Mischung aus Ethnographie und Biographie beschreibt Markham ihre Erfahrungen als Ethnologin online.

David Hakken (1999) veröffentlicht mit *Cyborgs@Cyberspace* eine auf in Schweden, England und Norwegen gesammelten Daten beruhende Ethnographie über die Bedeutung der neuen Technologien für die Gesellschaft.

In seinem Buch *Cyberpower* (1999) analysiert Tim Jordan ausführlich die unterschiedlichen Manifestationen von Macht im Cyberspace auf individueller, gesellschaftlicher und virtueller Ebene.

Früh schon beschäftigte sich Nils Zurawski mit den Berührungspunkten zwischen Ethnologie und Internet. Angeregt von dem zum Zeitpunkt seines Erscheinens relativ unbeachteten Artikel *Welcome to Cyberia* von Arturo Escobar untersuchte Zurawski aus ethnologischer Perspektive das Internet unter drei Aspekten: 1. Das Internet als Mittel der Kommunikation und des Informationsaustausches, 2. Das Internet als Forschungsfeld, 3. Das Internet als Paradigma, mit Hilfe dessen Forschung im „Global Village“ unternommen werden kann und die Ethnologie ihren Anschluss ans digitale Zeitalter findet. In seinem Buch *Virtuelle Ethnizität* (2000) beschreibt er detailliert das Verhältnis zwischen Internet und Ethnizität.

Christine Hines Monographie *Virtual Ethnography* (2000) bietet den besten Diskussionsüberblick über ethnographische Forschung im Internet und deren methodologischen Ansatz. Hines Daten basieren auf ihrer Untersuchung (online und offline) des Fall des britischen Kindermädchens Louis Woodward, die 1997 in den USA des Mordes an ihrem Schützling angeklagt war, und wie das Internet den öffentlichen Diskurs ermöglicht und angeheizt hat. Als ein Resultat ihrer Forschung entwickelt Hine ein aus zehn Punkten bestehendes Manifest für Cyberethnologen.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup>Hine, 64 f.

Daniel Miller und Don Slater (2000) versuchen in *The Internet. An ethnographic approach* eine Ethnographie über Internetnutzung und kulturelle Identität der Bevölkerung Trinidads und Tabagos.

Johannes Fabian (2002) untersucht in seinem Artikel *Virtual Archives and Ethnographic Writing* das Potential des Internets, die Bedingungen ethnographischen Schreibens zu verändern.

Manuel Castells (2004) soll hier besonders wegen seiner Triologie *Das Informationszeitalter (I. Der Aufstieg der Netzwerkgesellschaft, II. Die Macht der Identität, III. Jahrtausendwende)* erwähnt werden. In den einzelnen Bänden beschreibt Castells die ökonomische und gesellschaftliche Entwicklung im Informationszeitalter und geht detailliert auf die Problematik der Globalisierung und Identitätsfindung ein.

Einen innovativen und ausführlichen Beitrag zur Konflikt- und Internetforschung leistete jüngst Birgit Bräuchler (2005) mit *Cyberidentities at war*. Auf der Grundlage ethnographischer Forschungen zu den Online-Aktivitäten christlicher wie muslimischer Akteure im Molukkenkonflikt (1999-2002) untersuchte sie Prozesse der Identitätskonstruktion und Gemeinschaftsbildung im Internet und unterstreicht die Bedeutung der Cyberspace-Imagination für die Entstehung ortsunabhängiger Gemeinschaften und spontaner politischer Netzwerke.

## 3 Methode

### 3.1 Allgemein

Heutzutage ist das Internet ein vielgenutztes Medium. Allein in Deutschland ist die Internetnutzung innerhalb eines Jahres um drei Prozent auf mittlerweile 58 Prozent gestiegen. Nach den aktuellen Ergebnissen des (N)ONLINER Atlas 2006 sind heute 37,8 Millionen Menschen über 14 Jahren im Internet. Damit stieg die Zahl der Internetnutzerinnen und -nutzer in den zurückliegenden zwölf Monaten um zwei Millionen.<sup>4</sup> Unverändert haben die Männer im Netz „die Nase vorn“ (55,8 Prozent Männer, 44,2 Prozent Frauen), wobei in den jüngeren Altersklassen (14 bis 39 Jahre) beide Geschlechter nahezu gleich stark vertreten sind. Stärkste Altersgruppe bei den Onlinern sind die 30 bis 39jährigen mit 22,3 Prozent, gefolgt von den 40 bis 49jährigen mit 21,7 Prozent und den 20- bis 29-Jährigen mit 19,2 Prozent.<sup>5</sup>

Für Internet-Nutzer gehört Netzkommunikation ebenso wie f2f-Kommunikation oder Telephonkommunikation zum Alltag. Daher lassen sich Netz-Szenarien genau wie andere Alltags-Szenarien als „natürliche Umgebung“ und Cyberspace als „legitimate, lively, and uniquely embodied field site“<sup>6</sup> auffassen. Die folgende Arbeit ist als verdecktes Online-Feldexperiment geplant worden, damit es zu keiner durch Bewußtheit einer Untersuchungssituation erzeugten Verzerrung kommt. Im Online-Kontext bieten sich besondere Chancen für verdeckte Studien, da Online-Aktivitäten und interpersonelle Interaktionen in einem Chatraum leicht protokolliert, analysiert und archiviert werden können, was vergleichsweise weniger aufwendig ist als eine entsprechende Verhaltensdokumentation außerhalb des Netzes. So ist es möglich, Kommunikations- und Interaktionsprozesse in Chaträumen wortwörtlich mitzuprotokollieren, ohne daß andere Chatteilnehmer dies mitbekommen. Damit entstehen objektive Verhaltensdaten über soziale Ereignisse, die als authentisches Datenmaterial für eine ethnographische Studie genutzt werden können. Für die Verfasserin war also ein wichtiger Bestandteil der Materialsammlung, die von ihr live „erlebten“ Chatsitzungen zu protokollieren, um sie später analysieren zu können.

Als teilnehmende Beobachterin wirkte die Verfasserin an den Gesprächen im Chat mit und interagierte mit anderen Chatteilnehmern. Ihre eigentliche Absicht, nämlich das Beobachten der Mithatter, um das gewonnene Material später im Rahmen einer Doktorarbeit aufbereiten zu können, enthüllte sie aber nicht, um weder Aggressionen bzw. Repressionen der Chattergemeinde noch dem Vorwurf der Mani-

---

<sup>4</sup>TNS Infratest Presseinformation vom 01.08.2006.

<sup>5</sup>Presseinformation der Arbeitsgemeinschaft Onlineforschung (AGOF) vom 27.07.06.

<sup>6</sup>Ito, 89 und FN 3.

pulation ausgesetzt zu sein. Die Materialsammlung erfolgte in verschiedenen Intervallen vor dem Umzug des Chats auf einen anderen Server und nach diesem Umzug.

### 3.2 Zur teilnehmenden Beobachtung eines Chatraumes

Bei der Methode der teilnehmenden Beobachtung in einem Chatraum ergaben sich verschiedene Probleme. Zum einen sah sich die Verfasserin mit dem Problem des „going Native“ konfrontiert: Die Objektivität als Forscherin zu wahren, obwohl man selbst in das Spiel und die Gemeinschaft involviert ist. Christine Hine beschreibt diese ambivalente Rolle des Ethnographen sehr treffend: „The ethnographer inhabits a kind of in-between world, simultaneously native and stranger. They must become close enough to the culture being studied to understand how it works, and yet be able to detach from it sufficiently to be able to report it.“<sup>7</sup> Im Falle der teilnehmenden Beobachtung eines Chatraumes ist es allerdings leichter, die Objektivität zu wahren, da man bei der späteren Bearbeitung der Chatprotokolle Abstand zur jeweiligen Chatepisode gewonnen hat. Mit dem Verweis auf die Chatprotokolle möchte die Verfasserin gleich den nächsten Vorwurf entkräften, der dem teilnehmenden Beobachter häufig gemacht wird, nämlich daß Teile des Gesamtgeschehens unbemerkt bleiben oder nur partiell wahrgenommen würden: Das Gesamtgeschehen in einem Chatraum wird durch die Protokolle gespeichert und kann somit später in seiner Gesamtheit bearbeitet werden.

Es schien der Verfasserin außer Zweifel, daß ihre Vorgehensweise jedem einleuchtend und effektiv erscheinen musste. Leider war dem nicht so. Diskussionen mit weniger chatversierten Kommilitonen entfachten einen Sturm der Entrüstung. Den meisten war nicht verständlich, warum die Verfasserin überhaupt aktiv am Chat teilnehmen musste, anstatt nur passiv die Gesprächssequenzen und Handlungsabläufe zu beobachten. Immerhin beeinflusste die Verfasserin durch ihre aktive Teilnahme den Chat und manipulierte das Geschehen. Natürlich ist es richtig, daß manche Aktionen der Verfasserin Einfluß auf das Geschehen im Chat hatten. Aber um Beziehungen zu anderen Chattern aufzubauen und zu erhalten, war es notwendig, aktiv am Chat teilzunehmen. Zwar gibt es in jedem Chat sog. „lurker“, die nichts tun außer dem absolut Notwendigen, um nicht automatisch von einem Chatprogramm aus dem Chat entfernt zu werden, aber diese Leute werden weder beachtet, noch in die Chattergemeinschaft integriert, da sie sich offensichtlich auch nicht integrieren wollen. Als „lurker“ hätte die Verfasserin keinen Erfolg gehabt, denn es wäre ihr nicht gelungen, zu anderen Chatteilnehmern das Vertrauensverhältnis aufzubauen, das notwendig

---

<sup>7</sup>Hine, 4 f.

ist, um eine Kontinuität der Online-Beziehung und des Spiels zu garantieren und sogar über das Spiel hinaus Informationen von den Leuten zu erhalten. Erst nach einem gewissen Sozialisationsprozess ist es möglich, eine tiefere Beziehung zu anderen Chatteilnehmern aufzubauen. Durch ihre Teilnahme hat die Verfasserin den Chat niemals soweit manipuliert, daß man von etwas völlig Neuem sprechen könnte. Soweit sich ihre Aktionen auf den ausgewählten Chatraum **Taverne zum Wanderer** bezogen, wurde der vorgegebene Rahmen immer eingehalten und nicht grundlegend verändert. Falls die Verfasserin neue Räume kreierte, in die ihr die Mitspieler folgten, bewegte sie sich immer noch in dem vorgegebenen Rahmen des in der Taverne initiierten Rollenspiels. Zudem muss beachtet werden, daß die Verfasserin genauso oft, wenn nicht öfter, anderen Chattern in die von ihnen erschaffenen Räume folgte. Allerdings muss die Verfasserin einräumen, daß eine gewisse Manipulation bzw. Selektion schon allein durch die Wahl des gespielten Charakters erfolgte.

Ein weiterer Vorwurf gegen die Verfasserin war, daß ihre Ergebnisse nicht mittels statistischer Auswertungen untermauert worden waren. Ein Beispiel genügt, um zu zeigen, daß das in diesem Fall nicht sinnvoll wäre: Die Verfasserin weiß nur bei sehr wenigen Chatpartnern genau, ob sich deren wirkliches Geschlecht mit dem ihrer Spielfigur deckt. Diese Zahlen würden das Ergebnis verfälschen.

Auch wurde die Verfasserin des öfteren gefragt, warum sie ausgerechnet einen Phantasie- und Rollenspielchat untersuchen wolle, in dem es auch Zwerge, Elfen und Maschinenwesen gibt, und man nie wisse, mit wem man eigentlich wirklich spielt. Ob nicht ein regionaler Flirtchat bessere, authentischere Ergebnisse liefern würde? Dem kann entgegengehalten werden, daß die Verfasserin selbst mit Charakteren unterschiedlichen Geschlechts spielt und deswegen die in Flirtchats oft vorgeschlagenen persönlichen Treffen oder den Austausch von Telephonnummern ablehnen müsste. Dies wird allerdings von der Chattergemeinde registriert und wirft ein negatives Licht auf den Spielcharakter, was zum Ausschluss aus der Chattergemeinde bzw. zu Missachtung führen kann.

Die Analyse und Auswertung der protokollierten computervermittelten Kommunikations- und Interaktionsprozesse ist auch immer mit ethischen Problemen behaftet: Zum einen werden die untersuchten Personen nicht darüber informiert, daß sie Gegenstand einer wissenschaftlichen Forschung sind. Zum anderen werden selbst in Netzkontexten die Grenzen zwischen Privatheit und Öffentlichkeit äußerst kontrovers diskutiert. So wird im einen Extrem sowohl von Beteiligten als auch von Außenstehenden behauptet, jegliche nichtgeschlossene Gruppenkommunikation im Netz sei grundsätzlich öffentlich und stünde damit qua implizitem Einverständnis allen Interessenten zur Dokumentation und Analyse frei zur Verfügung. Schließlich

würde man ja nicht an geschlossenen Türen lauschen oder heimlich Telephone abhören. Die Gegenposition proklamiert, daß Netzforen oder Themenchats eben gerade nicht eine breite Öffentlichkeit adressieren, sondern einen internen Austausch vollziehen, der sich nur an die aktuell Beteiligten richtet. Eine verdeckte Protokollierung von Gruppeninteraktionen im Netz wäre also gleichzusetzen mit dem heimlichen Protokollieren einer Tischrunde im Lokal oder einer Gesprächsrunde auf einer Party und käme damit einer Verletzung der Privatsphäre gleich. Es erscheint daher sinnvoll, der Heterogenität von Netzkontexten und Forschungsinteressen dadurch Rechnung zu tragen, daß anstelle einer Orientierung an pauschalen Richtlinien jeweils im Einzelfall über die Wahrung der Interessen aller Beteiligten entschieden werden sollte. Im Falle dieser Doktorarbeit heißt das, daß die Chatteilnehmer in jedem Falle anonym bleiben, da sie der Verfasserin meist nur über den Nickname bekannt sind. Daher verwendet die Verfasserin den vollen Nickname, wenn sie anhand von Beispielen die Identitätsbildung des Rollenspielcharakters zeigt, z.B. durch das Gästebuch oder den literarischen oder „kulturellen“ Hintergrund des Charakters. Wenn ganze Gesprächs- oder Handlungssequenzen übernommen wurden, hat die Verfasserin allerdings die Nicknames abgekürzt. Das „Forum on The Ethics of Fair Practices for Collecting Social Science Data in Cyberspace“, von Jim Thomas ins Leben gerufen, erläutert verschiedene ethische Richtlinien der Online-Forschung. „ProjectH Research Group“ äußerte zum Thema Ethik und Internetforschung folgendes abschließendes Statement, dem sich die Verfasserin dieser Arbeit anschliesst: „We view public discourse on CMC as just that: public. Analysis of such content, where individuals’, institutions’ and lists’ identities are shielded, is not subject to ‘Human Subject’ restraints. Such study is more akin to the study of tombstone epitaphs, graffiti, or letters to the editor. Personal? – yes. Private? – no.“<sup>8</sup>

### 3.3 Ethnographie im Cyberspace

Eine Ethnographie ist der ideale methodologische Ausgangspunkt für eine Studie über Alltagspraktiken rund um das und im Internet. Die ethnographische Beobachtungsmethode ist für die Internet-Forschung deshalb so wichtig, weil sie dazu verhilft, größere soziale Gebilde wie Chats ganzheitlich in ihren Strukturen und Prozessen zu beschreiben – und zwar aus der Perspektive der Beteiligten. Die Grenzen der ethnographischen Forschung sind dabei allerdings im Auge zu behalten: Der Anspruch, die individuelle Perspektive der Beteiligten unverzerrt widerzugeben, ist hochgesteckt – gerade wenn der Forschende sich selbst aktiv am Geschehen beteiligt.

---

<sup>8</sup>Zitiert nach Paccagnella, 7.

In der Internet-Forschung sind ethnographische Methoden sehr verbreitet. So arbeiteten etwa Nancy Baym, Pavel Curtis, Sabine Helmers, Elisabeth Reid, Sandy Stone, Luciano Paccagnella und Sherry Turkle nach diesem Ansatz. Auch die Analyse von Netzdokumenten, in diesem Fall die *Chattiquette* und der *Kodex der Taverne*, spielt im Kontext der Feldforschung eine Rolle.

Die große Frage, die sich bei einer Ethnographie des Cyberspace stellt, ist, ob diese allein anhand der aus dem Internet online gewonnenen Daten geschrieben werden kann, oder ob alle Daten durch f2f-Kommunikation verifiziert und authentisiert werden müssen. Die Antwort auf diese Frage kann nicht pauschal gegeben werden, sondern hängt vom jeweiligen Forschungsprojekt ab und von der Art und Weise, wie „Internet“ verstanden wird: ob als technisches Gerät oder als eigene Kultur. Vertreter der Cyberethnographie – und mit ihnen die Verfasserin dieser Arbeit – argumentieren, daß Cyberspace eine eigene Welt ist und deshalb auch als solche behandelt werden sollte. Ethnographische Forschung über virtuelle Gemeinschaften muss im Auge behalten, daß diese Online-Welten ihre eigene Würde besitzen und daß Virtuelle Gemeinschaften wie die **Taverne zum Wanderer** sehr stolz auf ihre „Kultur“ sind, weswegen man bei deren Erforschung äußerst behutsam vorgehen sollte. „Finally, it could be useful to note that many of the most interesting virtual communities are also very proud of their exclusive culture. A stranger wanting to do academic research is sometime seen as an unwelcome arbitrary intrusion. Things then become similar to researching in difficult environments such as extremist political groups, and specific precautions have to be taken.“<sup>9</sup> T.L. Taylor führt in ihrer Arbeit über virtuelle Körper und Identitäten das Argument ins Feld, daß wir als Forscher nicht unter dem Druck stünden, die in IRL gesammelten Daten glaubhaft zu machen, wenn wir die Phänomenologie des Online-Lebens ernst nähmen. „The idea that verifiability can be achieved offline is often embedded in a larger epistemological claim I am less willing to accept.“<sup>10</sup> Taylor schlägt vor, nicht wieder in die scheinbar vereinfachende Trennung Offline-Welt/Online-Welt zu verfallen, sondern stattdessen genauso tief in die virtuellen Welten einzutauchen wie die Leute, über die man forschen möchte. „Being willing to fully inhabit the space we are researching, and adapting ourselves to the new methodological challenges they present, is likely the best (and possibly the only) way we will begin to make sense of life in these fluid landscapes.“<sup>11</sup> Die Verfasserin dieser Doktorarbeit hat sich ausschließlich darauf konzentriert, Cyberspace zu bewohnen und das Leben in dieser ständig sich

---

<sup>9</sup>Paccagnella, 5.

<sup>10</sup>Taylor, 443.

<sup>11</sup>Taylor, 448.

bewegenden, fließenden Landschaft aufzuspüren. Der Vollständigkeit halber seien mit Sherry Turkle (1995) oder Danny Miller und Don Slater (2000) auch Vertreter der Gegenseite erwähnt, die Offline-Kontakte für unumgänglich halten, um die online gewonnenen Daten zu verifizieren.<sup>12</sup>

Ob man Offline-Aspekt und f2f-Kommunikation hinzuziehen möchte und sollte, hängt stark vom jeweiligen Forschungsprojekt ab. So war es für das Projekt von Miller und Slater unumgänglich, auch möglichst viel über die Offline-Aktivitäten und Verhältnisse der von ihnen untersuchten Bewohner Trinidads zu wissen, um so die reale Gesellschaft auf Trinidad mit deren Internetauftritt in Verbindung zu bringen. Da ich einen Rollenspielchat untersuche, dessen sozialer Raum sich allein im Internet konstituiert, und mich in meiner Arbeit hauptsächlich auf das Online-Leben der User beziehe, also mit dem, was sie im Spiel über sich und ihre Figuren preisgeben, bedarf es für meine Arbeit kein Einbeziehen des Offline-Bereichs, um die Online-Beobachtungen zu verifizieren oder authentischer erscheinen zu lassen. Für dieses Projekt sind Informationen über die Offline-Identität meiner Interaktionspartner wenig ausschlaggebend. Man kann fragen, ob das sinnvoll ist, ob damit nicht ein wichtiger Aspekt, das RL, ausgeblendet wird. Zum einen ist dies nicht der Fall, da RL-Kommentare, wie noch zu zeigen sein wird, durchaus in den Spielfluß integriert werden können, zum anderen kann man genausogut fragen, was es bringt zu wissen, daß BloodyWizz außerhalb des Spiels Daniel heißt, 28 Jahre alt ist und Steuerberater. Aus der Perspektive eines Ethnographen, der eine Forschung über virtuelle Gemeinschaften unternimmt, hat die Online-Welt ihre eigene Würde: vom phänomenologischen Standpunkt aus sind BloodyWizz und seine soziale Welt schließlich genauso real, wenn nicht sogar realer, als Daniel. Solange die Kommunikation im Netz verläuft, kann man auch nie wissen, ob die mitgeteilten Informationen über Daniel tatsächlich stimmen oder ebenfalls ein Produkt der Phantasie sind, zumal das Medium selbst den Mangel an ethnographischem Kontext, der zum Verstehen von Daniel und seinen Kommunikationscodes notwendig wäre, bewirkt.

In meiner Arbeit beschäftige ich mich mit Internetkultur in dem Sinne, wie Menschen im Internet „leben“. Technische Aspekte oder von welchem Ort Internetnutzer sich ins Netz einloggen – ob von der Arbeit, von einem Internetcafe oder von Zu-

---

<sup>12</sup>Turkle führt an, daß sie ihre Kontaktpersonen sowohl durch Online als auch durch f2f-Gespräche kennt, also sowohl mit der Persona als auch mit der Person kommuniziert habe, daß diese Offline-Komponente ihre Arbeit aber konservativ erscheinen läßt. Miller und Slater argumentieren in die gleiche Richtung: “An ethnographic approach is . . . one that is based on a long-term and multifaceted engagement with a social setting. In this regard we are both relatively conservative in our defence of traditional canons of ethnographic enquiry.” (Miller & Slater, 21).

hause aus – ist nicht Gegenstand der Arbeit. Offline-Kontakte werden nicht in die Arbeit einbezogen, zumal eine Kontrolle durch f2f-Kommunikation die Arbeit der Verfasserin als Ethnographin empfindlich stören würde: „Many inhabitants of cyberspace . . . have never met face-to-face and have no intention of doing so. To instigate face-to-face meetings in this situation would place the ethnographer in an asymmetric position, using more varied and different means of communication to understand informants than are used by informants themselves.“<sup>13</sup>

## 3.4 Die Erforschung von Online-Communities

### 3.4.1 Über Gemeinschaft

Um Online-Gemeinschaften besser verstehen zu können, muss man sie im Kontext des Konzeptes Gemeinschaft in unserer heutigen Zeit betrachten. Die Bedeutung des Wortes „Community“ oder „Gemeinschaft“ ist – ähnlich wie bei den Wörtern „Religion“ und „Kultur“ – schwierig zu erfassen, da ihre Definition innerhalb der einzelnen Wissenschaftsgebiete unterschiedlich sein kann und auch stark vom einzelnen und dessen Empfinden abhängt.<sup>14</sup> „Gemeinschaft“ kann sowohl funktional als auch symbolisch definiert werden: Wir leben zusammen in physischen Gemeinschaften wie Städten, Dörfern etc. und schließen uns gleichzeitig rein symbolischen Gemeinschaften an, die auf persönlichen Vorlieben, Lebensstil oder Lebensanschauung basieren, wie z.B. religiöse Gemeinschaften, Clubs oder virtuelle Gemeinschaften. Was haben alle diese doch recht unterschiedlichen Gemeinschaften gemeinsam? „[C]ommunity is a term which seems readily definable to the general public but is infinitely complex and amorphous in academic discourse. It has descriptive, normative, and ideological connotations. A community is a bounded territory of sorts (whether physical or ideological), but it can also refer to a sense of common character, identity, or interests as with the ( . . . ) ‚virtual community‘. [T]he term community encompasses both material and symbolic dimensions“.<sup>15</sup> Eine Gemeinschaft kann also zum einen örtlich gebunden sein, zum anderen haben ihre Mitglieder das *Gefühl*, etwas gemeinsam zu haben, wie z.B. in Interessengemeinschaft, Gütergemeinschaft, eine Art gemeinsame Identität oder gemeinsame Eigenschaften.

Gemeinschaft impliziert ein Dazugehören und ein von etwas ausgeschlossen Sein,

---

<sup>13</sup>Hine, 48.

<sup>14</sup>Bereits 1955 fand George Hillery 94 Definitionen von Gemeinschaft. Nach eingehender Untersuchung hielt er als Ergebnis fest: „[A]ll the definitions deal with people. Beyond this common basis, there is no agreement.“ p.117.

<sup>15</sup>Fernbeck (1997), 39. Vergl. auch Fernbeck (1999), 204.

ein Uns (wir, die dazugehören) und ein Sie (die anderen, die nicht dazugehören). Jeder wird behaupten, zu einer Gemeinschaft zu gehören, sei es eine religiöse Gemeinschaft, eine gay/lesbian community, die Gemeinschaft der Wähler, des Volkes etc. Das Wort Gemeinschaft ist nicht nur deskriptiv, sondern auch normativ und in höchstem Maße ideologisch.

In seinem 1887 erschienenen Buch *Gemeinschaft und Gesellschaft* unterscheidet der Soziologe Ferdinand Tönnies zwischen zwei Normaltypen kollektiver Gruppierungen: Gemeinschaft und Gesellschaft. Tönnies definiert Gemeinschaft als reale und organische Verbindung von Mitgliedern einer Gruppe: Jeder kennt jeden, jeder hilft jedem, die Beziehungen zwischen den Leuten sind eng und vielfältig. Im Gegensatz dazu sieht Tönnies die Gesellschaft, die sich zwingend aus der zunehmenden Verstädterung ergibt. Stadtmenschen mangelt es an den engen Bindungen der Gemeinschaft, sie müssen lernen, mit der Heterogenität der Städte und den daraus resultierenden neuen Situation zurechtzukommen. Ihre Beziehungen bleiben oberflächlich und nur auf Nützlichkeit ausgerichtet. In der Gesellschaft der Städter sind die Leute immer zu beschäftigt, immer auf dem Sprung, oft allein. Im Gegensatz zu den sich immer rascher ausbreitenden Städten und ihrer Gesellschaft bleiben großemäßig Gemeinschaften konstant.

Die ideale Gemeinschaft, die Tönnies entworfen hat, umgibt ein nostalgisches Flair – denn sie gibt es kaum noch. Wie sehen Gemeinschaften heutzutage aus? Betrachten wir als Beispiel eine bestimmte Form der Gemeinschaft: die Nation. Benedict Anderson schlug vor, daß Nationen „imagined communities“ seien. Diese Art von Gemeinschaften existiert nur, weil ihre Mitglieder daran glauben und sie durch gemeinsame kulturelle Praxis am Leben erhalten. Andersons Ideen können auch auf andere Gemeinschaften angewandt werden bis hin zu der Aussage, daß *alle* Gemeinschaften imaginiert sind. Gerade in Bezug auf Online-Gemeinschaften wird dies ein wichtiges Detail sein (siehe Kapitel 6).

Wenn auch die traditionelle Tönnies'sche Auffassung von Gemeinschaft wenig mit einer Internetgemeinschaft zu tun haben mag, gibt es doch Gemeinsamkeiten: Tönnies unterscheidet drei Stufen von Gemeinschaft mit abnehmender Bindungskraft: Gemeinschaft des Blutes, Gemeinschaft des Ortes, Gemeinschaft des Geistes. Gemeinschaft des Geistes bedeutet ein blosses Miteinander, Wirken und Walten in der gleichen Richtung, im gleichen Sinne. Bestimmte Gewohnheiten sind notwendig zum Erhalt der Gemeinschaft. Die geistige Freundschaft bildet eine Art unsichtbare Ortschaft, eine mystische Stadt und Versammlung, welche nur durch eine künstlerische Intuition, durch einen schöpferischen Willen lebendig ist. Dieser schöpferische Wille ist die Imagination. Chatter, die im Internet interagieren und sich gegenseitig

Aufmerksamkeit schenken, sind auf einer geistigen Ebene verbunden. Ihr „Gespräch“ ist Goffman zufolge „an example of that arrangement by which individuals come together and sustain matters having a ratified, joint, current, and running claim upon attention, a claim which lodges them together in some sort of intersubjective, mental world.“<sup>16</sup> Es ist offensichtlich, daß Goffmans „mental world“ hier als eine Gemeinschaft des Geistes im Sinne Tönnies verstanden werden kann!

Gemeinschaft bleibt bei Tönnies mit nichtvoluntaristischen Zügen verbunden, das heißt, daß es nicht der Freiheit des einzelnen untersteht, wann er der Gemeinschaft beiträgt oder sie verläßt. In gewissem Sinne kann man diesen Aspekt auch auf Online-Communities übertragen: Zwar kann man den Chatraum verlassen, wann man will, aber wenn der Nickname durch einen Administrator gesperrt wird, ist für diesen Char kein Zurück mehr möglich.<sup>17</sup> Auch der Eintritt in eine Online-Community ist fremdbestimmt: Zwar kann man den Chatraum betreten, wann man will, aber ob und wann der Char akzeptiert wird, liegt nicht in der Macht des Users oder seines Chars.

Das Zugehörigkeitsempfinden, das die Gäste der **Taverne zum Wanderer** zu ihrem Chat und zueinander verspüren, läßt sich gut mit Webers Vergemeinschaftungsprinzip beschreiben. Demnach beruhen Gemeinschaften „auf subjektiv gefühlter (affektiver oder traditioneller) Zusammengehörigkeit der Beteiligten.“<sup>18</sup> Die Bindungen, die Teilnehmer des Chatraumes **Taverne zum Wanderer** eingehen, sind einerseits in diesem Sinne subjektiv gefühlt und affektiv, konstituieren also Gemeinschaft. Andererseits werden die Teilnehmer von individuellen, egoistischen Interessen geleitet, da jeder in erster Linie seinen Spaß haben, sein Spiel spielen, seine Persönlichkeit(en) ausleben möchte. In dieser Hinsicht widerspricht das Verhalten der Teilnehmer des Chatraumes **Taverne zum Wanderer** dem Tönnies'schen Gemeinschaftsgedanken. Es bleibt aber festzuhalten, daß sich im Endeffekt fast alle Spieler daran orientieren, das gemeinschaftliche Ganze, das ist das Rollenspiel, zu unterstützen. Das Spiel, „die stärkste bindende Macht“<sup>19</sup>, ist ein weiterer Faktor, der gemeinschaftsstiftend auf die Community **Taverne zum Wanderer** wirkt.

Jene Einheit, die aufgrund gleicher Interessen zusammenwächst und innerhalb derer diese Interessen verwirklicht werden, wird von Simmel als „Vergesellschaftung“ bezeichnet. Die Geselligkeit wiederum ist eine „Spielform der Vergesellschaftung“, für

---

<sup>16</sup>Goffman (1981), 70f.

<sup>17</sup>Zur Sperrung des Nicknames bzw. Verbannen des Charakters „Mr. Bungle“ wegen Nötigung und Vergewaltigung im Cyberspace siehe Seite 131 dieser Arbeit.

<sup>18</sup>Weber, 21.

<sup>19</sup>Fink, 41.

die das Gesellschaftsspiel paradigmatisch ist. „Das Gesellschaftsspiel hat den tieferen Doppelsinn, daß es nicht nur in einer Gesellschaft als seinem äußeren Träger gespielt wird, sondern daß mit ihm tatsächlich ‚Gesellschaft‘ ‚gespielt‘ wird.“<sup>20</sup> Geselligkeit fordert Wechselwirkung unter Gleichgestellten; die Form des Schwebens zwischen Ernst und Schein ist das Schlüsselkriterium der formalen Figur der Geselligkeit: „[S]ie muß sich, um ihrer fundamentalen Idee willen, Wesen fingieren, die von ihrem objektiven Inhalt so viel abgeben, die nach ihrer äußeren wie inneren Bedeutung so modifiziert werden, daß sie als gesellige gleich sind und ein jedes die Geselligkeitswerte für sich nur unter der Bedingung gewinnen kann, daß die anderen, mit ihm wechselwirkend, sie ebenso gewinnen.“<sup>21</sup> Dazu gehört, daß weder über die Wirklichkeit des Geschäftslebens oder der Politik geredet wird, noch über wirklich private Dinge. Es ist ein Spiel, „in dem man ‚so tut‘, als ob alle gleich wären, und zugleich, *ob man jeden besonders ehrte*.“<sup>22</sup> Dieses Vortäuschen, dieses So-tun-als-ob, ist für Simmel das hervorragende Zeichen der Geselligkeit, denn es ist „so wenig Lüge, wie das Spiel oder die Kunst mit all ihrer Abweichung von der Realität Lügen sind. Dazu wird es erst in dem Augenblick, in dem das Tun oder die Rede der Geselligkeit in die Absichten und Geschehnisse der praktischen Realität eintritt – wie das Gemälde zur Lüge wird, wenn es panoramahaft die Realität vortäuschen will.“<sup>23</sup> Alle Geselligkeit sei nur ein Symbol des Lebens, dessen Bild nur soweit verändernd, wie die zu ihm gewonnene Distanz es fordert. „Schneidet die Geselligkeit die Fäden, die sie mit der Lebenswirklichkeit verbinden und aus denen sie ihr freilich ganz anders stilisiertes Gewebe spinnt, völlig ab, so wird sie aus einem Spiele zu einer Spielerei mit leeren Formen, zu einem unlebendigen und auf seine Unlebendigkeit stolzen Schematismus.“<sup>24</sup> Eine Eigenschaft von Geselligkeit ist Entspannung und Vergnügen für alle Anwesenden, so daß Handlungen, die im normalen Leben zu einem bestimmten Zweck ausgeführt werden, nun allein aus Vergnügen an der Performanz ausgeführt werden.<sup>25</sup> Dieser Typ des „playing the social“ kann nur unter Mitglieder derselben sozialen Klasse ausgeführt werden. Bei den Spielen sind (Geld)Gewinne nicht mehr wichtig, was zählt, ist allein „the seduction of playing the game“<sup>26</sup>. Geselligkeit hat zwar eine bloß formale Beziehung zur Realität und erspart sich so deren Reibungswiderstände; aber sie gewinnt aus ihr „auch für den tieferen

---

<sup>20</sup>Simmel, 113.

<sup>21</sup>Simmel, 112.

<sup>22</sup>Simmel, 112.

<sup>23</sup>Simmel, 112.

<sup>24</sup>Simmel, 119.

<sup>25</sup>Köpping (1997a), 23.

<sup>26</sup>Köpping (1997a), 23.

Menschen eine symbolisch spielende Fülle des Lebens und eine Bedeutsamkeit“<sup>27</sup>, genauso wie Online-Gemeinschaften aus den Offline-Gegebenheiten schöpfen.

### 3.4.2 Online Communities

Ebenso wie „Gemeinschaft“ impliziert auch „virtuelle Gemeinschaft“ eine Vielzahl von Bedeutungen und wird unterschiedlich definiert. Virtuelle Gemeinschaft (virtual community) kann viele Bedeutungen und Teilaspekte<sup>28</sup> haben. Alle Fans des FC Bayern München, die am Wochenende eine Fernsehübertragung ihres Clubs verfolgen, sind eine virtuelle Gemeinschaft. Auch diejenigen, die das Spiel im Radio anhören. Oder diejenigen, die im Internet per Live-Ticker dabei sind. Gemeinsam ist allen virtuellen Gemeinschaften, daß sie nicht mehr ortsgebunden sind, sondern sich von der „spatial locality“<sup>29</sup> befreit haben. Die virtuelle Gemeinschaft, über die ich im folgenden spreche, setzt sich zusammen aus Leuten, die sich weder sehen noch hören können, die sich aber alle im Rollenspielchat **Taverne zum Wanderer** online treffen, um zu spielen, zu reden, sich kennenzulernen, Gedanken auszutauschen, Pläne zu schmieden, etc. Statt der Begriffe virtual community/virtuelle Gemeinschaft, die in der Literatur etabliert und am weitesten verbreiteten sind, werden in dieser Arbeit auch die Begriffe Online-Community und Imagined Community gebraucht, die m.E. zutreffender sind. Im modernen deutschen Sprachgebrauch ist zu beobachten, daß der Begriff „Communities“ bereits für die im Internet und online entstandenen Gruppierungen verwendet wird, ohne daß „virtual“ explizit dazu gesetzt wird. So wird der Begriff „communities“ in einer Ausgabe des Magazins *Der Spiegel* vom Juli 2006 mit dem Titel „Ich im Internet. Wie sich die Menschheit online entblößt“ unter der Rubrik „Wirklich Wichtige Worte – Begriffe der neuen Netzkultur“ geführt<sup>30</sup>, als wären sie ein Phänomen der allerjüngsten Vergangenheit, obwohl sich bereits in den 1990er Jahren zehntausend solcher Gemeinschaften weltweit gebildet hatten<sup>31</sup>.

Eine der populärsten, aber auch umstrittensten Definitionen stammt von Howard Rheingold: „virtual communities are social aggregations that emerge from the Net when enough people carry on those public discussions long enough, with sufficient human feeling, to form webs of personal relationships in cyberspace.“<sup>32</sup> Al-lucquère Stone schlägt vor, den Terminus Gemeinschaft im weiteren Sinn zu gebrauchen. Ihr zufolge gab es die „textual virtual communities“ im 16. Jahrhundert,

---

<sup>27</sup>Simmel, 107.

<sup>28</sup>Wilbur (1997).

<sup>29</sup>Robins, 149.

<sup>30</sup>Hornig, 66.

<sup>31</sup>Castells (2004b), 407.

<sup>32</sup>Rheingold, XX.

„electronic virtual communities“ nach der Erfindung des Telegraphen und weitere nach der Erfindung von Radio, Telephon und Fernseher.<sup>33</sup> Stone führt an, daß „one of the best examples of a virtual community in the late twentieth century is the Trekkies (Star-Trek Fans, Anm. d. Autorin), a huge, heterogeneous group partially based on commerce but mostly on a set of ideas.“<sup>34</sup>

Andere Autoren dagegen möchten den Begriff Gemeinschaft oder Community wegen der damit verbundenen Ideologie vermeiden, allerdings ist ein Ersatz dafür nicht so leicht gefunden. Bell versucht es mit dem Konzept des Bundes<sup>35</sup>, das nach Ansicht der Autorin nicht auf Internetgemeinschaften angewendet werden kann. Die Disziplin der Religionswissenschaft beschäftigt sich mit Religion online bzw. Online-Religion. In diesem Zusammenhang wird für die so entstandenen Gemeinschaften im Netz in Anlehnung an Victor Turner der Begriff „communitas“ verwendet.<sup>36</sup> Dieser Terminus kann allerdings aus naheliegenden Gründen auf die **Taverne zum Wanderer** nicht angewendet werden, da hier keine Versammlungen für religiöse/rituelle Zwecke stattfinden, das sakrale Element fehlt und vor allem keine Schwellenzustände (Liminalität) durchlaufen werden. Zudem sind User, die sich im Internet zu Communities zusammenfinden, heutzutage längst keine Randgruppe mehr.

Online-Communities stellen für die ethnologische Forschung eine Neuerung dar, da sie nicht die traditionellen Dimensionen der schon oft erforschten „echten“ Communities haben. Für eine Ethnologin, die eine Online-Community als Forschungsobjekt gewählt hat, ergeben sich so völlig neue Gesichtspunkte: Wohin geht sie, wenn sie ihre „Feldstudien“ betreibt? Wen oder was beobachtet sie? Auf welche Weise können Internetforscher ihre Gemeinschaft besuchen, „dahin“ gehen? Was sind die Grenzen von Cyberspace-Gemeinschaften? Gibt es da ein „Dort“? Going native by going . . . online?

Untersuchungen über Gemeinschaften hängen normalerweise von Begriffen ab, die sich auf gruppenspezifische Prozesse wie Assimilation, (kulturelle) Anpassung, Partizipation und deren Gegenteil, Ausschluss, Verbannung und Exil, beziehen. Für Internetforschung muß die herkömmliche Terminologie der Soziologen und Ethnologen um online spezifische Begriffe erweitert werden, mit denen man nicht gleich Anpassung bzw. Anders-/Ausgestoßensein assoziiert. „[On-line] the terms used for indicating community are different, such as posting, cross-posting, reading, lurking, and flaming, which don't imply being part of a whole.“<sup>37</sup>

---

<sup>33</sup>Stone (1991), 85ff.

<sup>34</sup>Stone (1991, 87ff.).

<sup>35</sup>Bell (2001), 107.

<sup>36</sup>Siehe z.B. Helland (2000), Lövheim (2005).

<sup>37</sup>Lotfalian, 118.

Eine Online-Community ist eine Gemeinschaft von Menschen, die online in Kontakt treten und zur Erreichung bestimmter Ziele kooperieren. Daraus können enge soziale Beziehungen oder „electronic companionships“<sup>38</sup> entstehen, die zum einen auf personaler Attraktion beruhen, z.B. zwischen den einzelnen Mitgliedern einer virtuellen Gemeinschaft, zum anderen auf sozialer Attraktion, d.h. eine Bindung an eine Gruppe (z.B. eine virtuelle Gemeinschaft wie die **Taverne zum Wanderer**) an sich. Faktoren, die für die interpersonale Bindung eine Rolle spielen, sind z.B. Sympathie, Ähnlichkeit oder gemeinsame Interessen. Für den Aufbau dieser Beziehungen spielen vor allem die Interaktionen und die sozio-emotionalen Inhalte der Kommunikation zwischen den einzelnen Gemeinschaftsmitgliedern eine Rolle. Soziale Attraktion, hier an einen Mittelalterrollenspielchat im Internet, beruht zum großen Teil auf sozialer Identifikation. Voraussetzung dafür ist die Wahrnehmung der jeweiligen Gruppe als bedeutsam für die eigene Person. Wenn sich jemand zum ersten Mal in eine virtuelle Gemeinschaft einloggt, kennt er/sie in der Regel keines der Mitglieder persönlich. Deswegen besteht auch nahezu keine interpersonale Bindung zu den anderen Mitgliedern der Gemeinschaft. Die soziale Identifikation mit der virtuellen Gemeinschaft ist in dieser Anfangssituation jedoch sehr hoch, da die Gemeinschaft meist aus Interesse am Thema gewählt wurde, so daß von vornherein ein hohes Identifikationspotential gegeben ist. Sobald dann die ersten Interaktionen mit den Gemeinschaftsmitgliedern stattfinden, kann es passieren, daß man feststellt, daß man doch nicht so gut dazu passt, wie anfangs angenommen. Die soziale Identifikation nimmt wieder ab. Gleichzeitig ist diese Phase gut für den Aufbau interpersonaler Beziehungen. Die anderen Gemeinschaftsmitglieder werden nun als Individuen wahrgenommen, dabei werden Sympathien und Antipathien deutlich. Es entstehen Freundschaften. Je länger man dann selber Mitglied der Gemeinschaft ist, desto höher steigt sowohl das Level für soziale als auch interpersonale Attraktion. Die Mitglieder haben nicht nur Freundschaften geschlossen, sie identifizieren sich auch mit ihrer Gemeinschaft. Rollenspielchats wie die **Taverne zum Wanderer** sind daher keine Pseudo-Communities, sondern wirkliche Gemeinschaften, die ihre Mitglieder über lange Zeit binden können.

Ray Oldenburg (1999) argumentiert, daß in der modernen Gesellschaft, in der Nähe und Sozialgefüge der Gemeinschaft durch emotionale Ungebundenheit der Gesellschaft ersetzt wurden, die Online-Gemeinschaft einem bestimmten Nutzen dient. Nach Oldenburg bewegt sich ein Individuum in drei Umgebungen: Wo man arbeitet, wo man lebt, und wo man sich mit andern zum geselligen Beisammensein trifft.

---

<sup>38</sup>Stone (1991), 83.

Bei letzterem, „the place of idle talk and banter with friends“, entwickelt man oft das Gefühl, Mitglied einer Gemeinschaft zu sein. Früher ging man dazu in Caffés, Bars, zum Friseur, auf den Markt etc. Heutzutage, im Zeitalter von Singlehaushalten, Shopping-Centern und Fastfood-Restaurants, fehlt es an Plätzen, wo man Gemeinschaft erleben könnte, und so bleibt diese(r) Trieb/Wunsch/Sehnsucht unerfüllt. Deshalb darf es nicht verwundern, wenn so viele Menschen sich dem Internet zuwenden, um sich zu erholen und dort die dritte Sphäre, die des geselligen Beisammenseins, zu etablieren. Was Steinkuehler und Williams (2006) für MMOs (massively multiplayer online games) nachwiesen, gilt ebenso für Chaträume wie die **Taverne zum Wanderer**: Diese Online-Umgebungen stellen Raum für soziale Interaktion und Bindungen außerhalb der Sphären „Arbeitsplatz“ und „Heim und Herd“ zur Verfügung und können so als eine neue Form der „third places“<sup>39</sup> aufgefasst werden. Dabei werden die von Oldenburg angeführten acht Charakteristika für „third places“ erfüllt (siehe Tabelle 2). Natürlich fügt sich nicht jeder Chatraum in dieses Bild ein. Denn obwohl fast jeder Chat-Raum als „neutral ground“ aufgefasst werden kann, reicht das allein nicht aus, um als „third place“ zu gelten. Bei der **Taverne zum Wanderer** passt nicht nur der Name perfekt zu den als „third place“ bezeichneten Plätzen wie „pubs, coffee shops, and other hangouts of old“<sup>40</sup>. Die Besonderheit der **Taverne zum Wanderer** liegt in ihrem erklärten Spielcharakter (es handelt sich ja um einen Rollenspielchat) und der Tatsache, daß man in ihr hauptsächlich Koneversation betreibt zum Wohl des Spiels und der Mitspieler. Die Aufgabe des „regular“ übernimmt der Wirt, der nicht nur die Neuankömmlinge begrüßt, sondern auch durch seine Wirtsfunktion der Taverne ihr charakteristisches Merkmal verleiht. Die **Taverne zum Wanderer** wird im allgemeinen als gemütlich und heimelig empfunden, man kann sich in ihr geborgen fühlen, sich erholen, entspannen etc. Seit dem Umzug der **Taverne zum Wanderer** von gmx auf den myLair-Server ist auch das Kriterium „leveler“ erfüllt: Denn obwohl man sich anmelden muß, um alle Vorteile nutzen zu können, bedarf es nicht mehr der Mitgliedschaft bei einem bestimmten Freemail-Server, um am Chat teilnehmen zu können. Auch die Einschränkung, bestimmte Befehle erst dann benutzen zu können, wenn man eine gewisse Punktzahl (die sich aus der im Chat verbrachten Zeit errechnet) erreicht hat, fällt nun weg, so daß man nun unabhängig von Zeitressourcen und Zugangsmöglichkeiten zu einem Computer alle Rechte in Anspruch nehmen kann.

---

<sup>39</sup>Oldenburg (1999).

<sup>40</sup>Steinkuehler & Williams (2006).

Charakteristika	Definition
Neutral Ground	Third places are neutral grounds where individuals are free to come and go as they please with little obligation or entanglements with other participants.
Leveler	Third places are spaces in which an individual's rank and status in the workplace or society at large are of no import. Acceptance and participation is not contingent on any prerequisites, requirements, roles, duties, or proof of membership.
Conversation is Main Activity	In third places, conversation is a main focus of activity in which playfulness and wit are collectively valued.
Accessibility & Accommodation	Third places must be easy to access and are accommodating to those who frequent them.
The Regulars	Third places include a cadre of regulars who attract newcomers and give the space its characteristic mood.
A Low Profile	Third places are characteristically homely and without pretension.
The Mood is Playful	The general mood in third places is playful and marked by frivolity, verbal word play, and wit.
A Home Away from Home	Third places are home-like in terms of a number of traits: rootedness, feelings of possession, spiritual regeneration, feelings of being at ease, and warmth.

Tabelle 2: Charakteristika von „third places“. Tabelle nach Oldenburg, 22 ff

Rheingold schlug vor, daß das Abrufen und Lesen von E-Mails, das Einloggen in Chaträume oder andere Online-Dienste damit vergleichbar ist, in ein Café, eine Bar, ein Restaurant zu heineinzuschauen, um zu sehen, wer da ist und zu entscheiden, ob man auch da bleiben möchte oder nicht.<sup>41</sup> Für ihn ist die Online-Gemeinschaft real, da sie in seiner täglichen physischen Welt gründet. Rheingold schreibt den Anstieg von Online-Communities dem Hunger der Menschen nach Gemeinschaft zu angesichts des Verschwindens öffentlicher Plätze, an denen ungezwungenes Verhalten möglich ist. Ebenso wie Rheingold und Oldenburg teilt Jones die Ansicht, daß Newsgroups, Bulletinboards und andere Formen von CMC ihren Ursprung in dem Wunsch haben, das Gefühl für Gemeinschaft wiederzuentwickeln und soziale Bindungen einzugehen. „Critical to the rhetoric surrounding the Internet use is the promise of a renewed sense of community and, in many instances, new types and formations of community. Computer-mediated communication (...) will do by way

<sup>41</sup>Rheingold, 11.

of electronic pathways what cement roads were unable to do, namely, connect us rather than atomize us, put us at the controls of a ‚vehicle‘ and yet not detach us from the rest of the world.“<sup>42</sup>

Traditionell ist die physische Copräsenz der entscheidende Faktor bei der Beurteilung des Wertes und der Qualität eines kommunikativen Austausches. Kommunikation unter physisch gleichzeitig Anwesenden wird generell als bereichernd und intimer eingestuft, obwohl das natürlich nicht auf alle Situationen zutrifft. Das für die durch computervermittelte Kommunikation entstandene Gemeinschaft gängige Pseudonym „Pseudo-Gemeinschaft“ macht deutlich, daß sie wegen der fehlenden f2f-Kommunikation von vielen als weniger real angesehen wird. Verfolgt man etablierte Chats oder Newsgroups, wird schnell deutlich, wie falsch diese abwertende Einschätzung ist (Krebs-Chat, Alkoholiker-Newsgroup, usw.). Physische Copräsenz ist also nicht notwendig für Vertrautheit. Die Beispiele zeigen, daß Online-Bindungen nicht in die soziale Isolation führen und Online-Begegnungen nicht nur flüchtiger Small Talk sind; vielmehr können sie die Basis für langfristige, tiefgehende Beziehungen bilden, wie zahlreiche Studien<sup>43</sup> beweisen. Aus Online-Beziehungen können reale Beziehungen entstehen, die genauso intim und langdauernd sein können wie solche, deren Anfang eher in den traditionellen Kommunikationsformen zu suchen ist. In fast allen Fällen wurde die anfänglich nur auf CMC beschränkte Kommunikation durch andere Kommunikationskanäle, wie z.B. Telephon, bereichert, bevor es zum ersten f2f-Treffen kam. Allerdings dauert es bei CMC länger, bis sich Vertrautheit einstellt und verlangt auch etwas mehr Anstrengung von den Beteiligten. Virtuelle Gemeinschaften befolgen Regeln, Normen und technologische Prozeduren, die sich innerhalb der Gemeinschaft etabliert haben. Dieses Gerüst wird durch den Zusammenhalt und die Zusammenarbeit der community members aufrechterhalten.<sup>44</sup>

### 3.4.3 Online Communities als typisch postmoderne Gemeinschaften?

Die Probleme der Urbanisierung, die schon Tönnies angesprochen hat, werden durch die Transformationen/Veränderungen der Postmoderne noch vertieft, die die heutigen Stadtlandschaften radikal verändert hat. Für Tönnies war die Verstädterung die Bedrohung der Gemeinschaft. Wodurch werden Gemeinschaften noch bedroht oder zumindest verändert? Enttraditionalisierung, Entbettung und Globalisierung werden oft im Zusammenhang mit der Spätmoderne und Postmoderne gebraucht, werden sogar als symptomatisch dafür angesehen. Enttraditionalisierung, das Aus-

---

<sup>42</sup>Jones (1998a), 3.

<sup>43</sup>Zum Beispiel Reid (1995), Bahl (1997), Turkle (1998).

<sup>44</sup>Watson, 110.

löschen von Traditionen, ist eng verknüpft mit dem Konzept der Entbettung, welches wiederum mit der zunehmenden Globalisierung einhergeht. Diese drei Konzepte üben einen großen Einfluss auf unsere Vorstellung von Gemeinschaft aus. Globalisierung ist die Summe aller Prozesse, die die Verbindung von über die ganze Welt verstreuten Leuten und Plätzen herstellen und fördern; ein Vorgang, durch welchen geographische, kulturelle und soziale Schranken aufgehoben werden und die Leute sich dessen auch bewusst sind. Durch neue Möglichkeiten im Transport- und Kommunikationswesen können Informationen, Bilder, Geld, Dinge und sogar Menschen rasend schnell verschickt werden; sie sind daher nicht mehr an einem Platz verwurzelt, sondern entbettete „global flows“. Ein wichtiger Aspekt der Globalisierung ist unsere Wahrnehmung der Veränderung der Welt. Dieses Selbst-Bewußtsein oder Reflexivität bedeutet auch, daß wir uns unserer Position in den „global flows“ bewusst sind. Das beinhaltet Entscheidungen, die unsere Identität, unsere politischen Anschauungen, unser Umfeld etc. betreffen. Da wir entbettet sind und Zugang zu den „global flows“ haben, können wir uns vergesellschaften, mit wem wir wollen. Die Entbettung und Reflexivität ermöglicht es uns auch, das, was als unumstößlich und sicher galt, zu hinterfragen, was uns wiederum mit Traditionen brechen läßt und uns die Chance gibt, neue Formen von Gemeinschaft zu imaginieren. Die Idee der *imagined community* ermöglicht es, neue Konzepte für Gemeinschaft denken und entwerfen zu können, wofür das Internet ein kreativer Spielplatz ist. Durch die zunehmende Globalisierung kann die ganze Welt als Quelle der Kommunikation genutzt werden, wofür das Internet ein Schlüssel ist. Entbettung ermöglicht uns die freie Wahl der Gemeinschaft, zu der wir gehören möchten – das Internet liefert dazu eine Fülle an Möglichkeiten. Reflexivität läßt uns überlegen, wer wir sind und wer wir sein wollen – das Internet ist der ideale Platz, um mit Identität zu spielen. Enttraditionalisierung befreit uns von ideellen „Altlasten“ und läßt uns Gemeinschaft neu erleben. Wieder ermöglicht es das Internet, Gemeinschaft von Grund auf neu zu „erdenken“. Wem die Großstädte zu groß, zu unheimlich, zu unpersönlich geworden sind, der findet im Internet einen (relativ) sicheren Platz, neue Gemeinschaften zu bilden. „In sum, in the face of all this disembedding, detraditionalizing, globalizing uncertainty, we need to find new way to belong – and the Internet is on hand to exactly that.“<sup>45</sup>

Zygmuntg Bauman entwickelte vier Typen postmoderner Identitäten: *stroller*, *vagabond*, *tourist* und *player*.<sup>46</sup> Jede dieser vier postmodernen Identitäten kann auf das Internet übertragen und als (Über)Lebensstrategien in einer Online-Community

---

<sup>45</sup>Bell (2001), 97.

<sup>46</sup>Bauman (1995), 92ff.

gedeutet werden. Die meisten Besucher der **Taverne zum Wanderer** gehören zum Typ *stroller* oder zum Typ *tourist* im Internet, bzw. sind eine Mischung aus diesen Typen. *Stroller* spazieren umher, um gesehen zu werden; Bekanntschaften sind eher oberflächlich. Aus den Treffen mit Fremden ziehen *stroller* ihr Vergnügen: „finding themselves among strangers and being a stranger to them (...), taking in those strangers as ‚surfaces‘ – so that ‚what one sees‘ exhausts ‚what they are‘, and above all seeing and knowing them episodically.“<sup>47</sup> Der *stroller* nutzt das Internet vor allem dazu, seine Kommunikationsfähigkeiten zu perfektionieren. *Stroller* spazieren von Webseite zu Webseite, von IRC-Channel zu IRC-Channel, von Forum zu Newsgroup und wieder zurück, wobei sie Kontaktangebote nach Belieben annehmen oder ablehnen. „In so doing, they are immersed in the ultimate freedom of being present, but out of reach.“<sup>48</sup>

Der *tourist* im Internet dagegen sucht systematisch nach Erfahrung: „The experience of difference and novelty – as the joys of the familiar wear off quickly and cease to allure. The tourists want to immerse themselves in the strange and bizarre element (...) – on the condition, though, that it would not outlive its pleasure-giving facility and can be shaken off whenever they wish.“<sup>49</sup> Für den Internettouristen bedeutet das die Teilnahme an neuen, wunderbaren Abenteuern im Cyberspace, die man ganz leicht per Mausklick beenden kann.

### 3.5 Die Debatte um virtuelle Gemeinschaften oder Das Verhältnis von Virtualität und Realität

Was das Verhältnis von Gesellschaft und Internet und die Debatte um virtuelle Gemeinschaften betrifft, sollen im folgenden drei Positionen vorgestellt werden, die sich vor allem durch eine unterschiedliche Bewertung der Virtualitäts-Realitäts-Beziehung unterscheiden: 1. Der Parallelansatz, 2. Der Simulationsansatz und 3. Der Kontextansatz.

#### 3.5.1 Der Parallelansatz

Der Parallelansatz geht davon aus, daß die Realitätsebene und die Virtualitätsebene parallel zueinander existieren und voneinander getrennte Gemeinschaften entwickeln. David Porter (1997) argumentiert, daß durch das Internet zwei parallele Welten entstünden – *virtuality and reality* –, die unabhängig voneinander existie-

---

<sup>47</sup>Bauman (1995), 92.

<sup>48</sup>Slevin, 164.

<sup>49</sup>Bauman (1995), 96.

ren. Er wird kritisiert, weil er den sozialen und kulturellen Kontext ignoriert, in dem die Online-Informationen und andere symbolische Inhalte produziert und empfangen werden. Klassische Beispiele für parallele Welten sind die von Sherry Turkle (1995) beschriebenen MUDs und Elizabeth Reids (1991) IRCs. Ungeachtet der Hintergründe und des individualpsychologischen Ansatzes dieser Studien wurden deren Ergebnisse auch auf andere Kommunikationsmodi übertragen. Der Soziologe Manuel Castells z.B. befasst sich mit dem Internet und elektronischen Netzwerken generell. In seiner Trilogie zur Entstehung der Netzwerkgesellschaft stellt Castells den mit den Neuen Medien und Netzwerktechniken einhergehenden gesellschaftlichen Wandel dar. Ihm zufolge trennt sich die Netzwerkgesellschaft, deren kulturelle Ausdrucksformen seiner Meinung nach losgelöst sind von Geschichte und Geographie, vom Rest, der so genannten Vierten Welt. So entstünden zwei parallele Universen, „deren Zeiten sich nicht treffen können, weil sie in unterschiedlichen Dimensionen eines sozialen *hyperspace* verstrickt sind.“<sup>50</sup>

### 3.5.2 Der Simulationsansatz

Unter den Simulationsansatz fällt die Auffassung, daß sich die virtuelle Ebene über die Realität hinwegsetzt und schließlich als deren Simulation als einzige „Realität“ zurückbleibt.<sup>51</sup> Bräuchler stellt unter den Simualtuionsansatz ebenfalls den Standpunkt, daß online keine Gemeinschaften entstehen könnten, höchstens Pseudo-Gemeinschaften. Das Prinzip der „pseudo-communities“ ist vor allem auf James Beniger zurückzuführen<sup>52</sup>, der eine pseudo-community als ein aus der Personalisierung der Massenmedien durch die Simulation interpersonaler Kommunikation entstandenes Hybrid aus Massenkommunikation und interpersonaler Kommunikation ansieht. Allerdings kann eine virtuelle Gemeinschaft schon allein deswegen keine pseudo-community sein, weil das Internet kein Massenmedium ist.

### 3.5.3 Der Kontextansatz

Der kontextuelle Ansatz betont, daß virtuelle Gemeinschaften nicht in einer anderen Welt existieren, sondern immer in ihrem „realen“ soziohistorischen und politischen Zusammenhang gesehen werden müssen.<sup>53</sup> Das Internet und andere Netzwerke sind als Teil bestehender Gesellschaftsstrukturen zu sehen. Die technologische Infrastruktur der Netzwerke beeinflusse immer die soziale Struktur der Gesellschaft, so wie eine

---

<sup>50</sup>Castells (2004b), 484.

<sup>51</sup>Baudrillard (2006), Poster (1995).

<sup>52</sup>Beniger (1987).

<sup>53</sup>Robins (1995).

bestimmte soziale Struktur umgekehrt auch das Design und den Einsatz der technologischen Infrastruktur präge. James Slevin beschreibt in *The Internet and Society* (2000), wie der lokale kulturelle, soziale und historische Kontext des Benutzers in wechselseitiger Wirkung mit dem Internet steht und so entscheidend die Online-Erfahrungen, den Einsatz und den Einfluß dieses Mediums prägt. Man geht davon aus, daß die Mediennetzwerke soziale Umgebungen darstellen, die übliche soziale Netzwerke und f2f-Kommunikation *ergänzen*, aber nicht ersetzen oder gar an den Fundamenten bestehender Gesellschaftssysteme rütteln. Slevin folgert, daß virtuelle und reale, d.h. Online- und Offline-Gemeinschaften eng miteinander verbunden sind und nicht voneinander getrennt werden können. Vertreter des kontextuellen Ansatzes sind auch Daniel Miller und Don Slater. Sie beschreiben das Internet als ideales Ausdrucksmittel der Kultur der von ihnen untersuchten Bevölkerung Trinidads und Tabagos, das somit Bestandteil der einen, untrennbaren Realität ist. Aus diesem Grund wehren sie sich gegen den Begriff der Virtualität, da dies die Konstitution eines Raumes getrennt vom übrigen sozialen Leben andeute, während in ihrem Fall das Medium Internet direkt darin eingebettet sei.<sup>54</sup>

Online-Räume stellen kein Abbild der Offline-Realität dar. Beide sind eng miteinander verknüpft, doch können sich online in Erweiterung des Offline-Kontextes durchaus neue oder erweiterte soziale Formierungen ergeben. Gerade im Internet hat man es häufig mit Interessengemeinschaften zu tun, die im Sinne sozialer Netzwerke funktionieren. Die vorliegende Arbeit ist am ehesten dem kontextuellen Ansatz zuzuschreiben. Zwar sind die Verknüpfungen zwischen Online-Welt und Offline-Welt nicht so stark wie bei den Studien von Miller und Slater oder Bräuchler. Dennoch ist die Offline-Welt immer so stark präsent, daß sie jederzeit in den Handlungsablauf des Rollenspiels eingefügt werden kann – wenn auch besonders gekennzeichnet. Zudem stellt das Setting der **Taverne zum Wanderer** bestimmte Anforderungen an den Mitspieler. Da es sich um einen Mittelalter- und Phantasierollenspiel-Chat-Raum handelt, wird von allen Teilnehmern erwartet, daß sie eine wie auch immer geartete Vorstellung des europäischen Mittelalters haben, mit den bekanntesten westlichen Phantasieliteraturklassikern der Literatur bewandert sind und sich in Mythen und Legenden der westlichen Welt auskennen. Das setzt einen gemeinsamen geschichtlichen und traditionellen Hintergrund voraus, der die Online-Welt und Offline-Welt eng miteinander verknüpft. Wer in der **Taverne zum Wanderer** eine gelungene Performanz darbieten möchte, setzt gezielt eine Kombination aus Spontanität und eben diesem Wissen über den gemeinsamen Hintergrund ein, um zum Erfolg zu gelangen. „Die

---

<sup>54</sup>Miller & Slater, 4.

Anwendung des gelernten Wissens auf immer neue und sich ständig verändernde Situationen zwingt jedoch Individuen wie Gruppen zu immer neuer kreativer Aneignung wie Anpassung dieser Dispositionen und schafft so einen Handlungsspielraum und eine Handlungsmächtigkeit, die das Potential zur Veränderung in sich trägt. Dies ist besonders bei inszenierten Handlungen der Fall, durch deren Vollzug Gruppen einer Gesellschaft sich als solche etablieren, über welche sie sich als Gemeinschaft identifizieren und damit zugleich von anderen Gruppen differenzierend absetzen.“<sup>55</sup>

---

<sup>55</sup>Köppinig & Rao, 198.

## 4 Über Cyberspace und virtuelle Realität(en)

### 4.1 Was ist Cyberspace?

Bei der Metapher vom Cyberspace handelt es sich um eine raumorientierte Metapher. Man kann sich Cyberspace als Architektur aus Informationen, Identitäten und Daten vorstellen. „The dimensions, axes, and coordinates of cyberspace are ... not necessarily the familiar ones of our natural, gravitational environment: though mirroring our expectations of natural spaces and places, they have dimensions impressed (...).“<sup>56</sup> Cyberspace bezieht sich zum einen auf eine Technologie, die Umgebungen simuliert, in denen Menschen interagieren können. Zum anderen bezieht sich Cyberspace auf einen virtuellen Sozialraum, „a type of social formation“.<sup>57</sup> Dieser Bezug zum Gesellschaftlich-Sozialen wird deutlich, wenn man sich vor Augen führt, daß „space“ im Englischen primär für soziale Beziehungen verwendet wird, z.B. *I need more space in this relationship*.<sup>58</sup>

Unterscheiden kann man zwischen Virtueller Realität, Gibsonian Cyberspace und Barlowian Cyberspace.

#### 4.1.1 Gibsonian Cyberspace

Gibsonian Cyberspace wurde nach dem Cyberpunk-Autor William Gibson benannt. Ausschlaggebend war folgende Stelle in seinem Roman *Neuromancer*: „Cyberspace. A consensual hallucination experienced daily by billions of legitimate operators, in every nation, by children being taught mathematical concepts (...) A graphic representation of data abstracted from the banks of every computer in the human system. Unthinkable complexity. Lines of light ranged in the nonspace of the mind, clusters and constellations of data. Like city lights, receding.“<sup>59</sup>

Gibsons Romanfiguren schaffen sich mit Hilfe der Elektronik sensorische Schnittstellen zum weltweiten Computernetz, der Matrix. Angekoppelt an diese Interfaces wird das eigene sensorische Nervensystem außer Kraft gesetzt, die *Cowboys* tauchen ein in den Cyberspace. Einmal im Cyberspace, können die *Cowboys* durch ein dreidimensionales System aus Daten „fliegen“, das sie als bunte Architektur, als Stadt aus Daten wahrnehmen: „A city of data, a Borgesian library of vast databases containing all a culture’s deposited wealth, where every document is available, every

---

<sup>56</sup>Benedikt, 123.

<sup>57</sup>Hakken, 3.

<sup>58</sup>Anders z.B. place, das sich eher auf geographische Plätze bezieht. Im Deutschen sind diese Feinheiten nicht möglich.

<sup>59</sup>Gibson, 51.

recording playable and every picture viewable. Once a particular location has been selected, it is possible to zoom in so that one moves inside the three-dimensional representation of the data in order to scan particular areas.“<sup>60</sup> Cyberspace wird zur Datenlandschaft im wahrsten Sinne des Wortes, zur *datascape*. Der Begriff Cyberspace dient Gibson als Metapher für den virtuellen Raum. Die Immersion<sup>61</sup> wird bei seinen *Cowboys* zur psychedelischen Droge, eine Bewußtseinserweiterung mit zerstörerischer Kraft. Gibsonian Cyberspace erlaubt eine relativ realistische Interaktion zwischen den als Icons, Avataren oder Cyberbodies präsenten Usern, so daß eine Copräsenz in vielen verschiedenen computergenerierten Umgebungen simuliert werden kann. Eine Vielzahl anderer intelligenter Wesen kann ebenfalls im Cyberspace „existieren“, die keinen menschlichen Referenzkörper außerhalb des Systems haben. Einige davon sind in der Vergangenheit eingespeiste, konstruierte Persönlichkeiten von Menschen, andere sind autonome, posthumane künstliche Intelligenzen. Gibsonian Cyberspace ist der Cyberspace, dessen sich die Science Fiction bedient. Er wird auch als Net, Netz oder Matrix bezeichnet. Merkmale für den Gibsonian Cyberspace sind:

1. Eintreten in Cyberspace bedeutet *disembodiment*.
2. Im Cyberspace existieren körperlose Bewusstsein.
3. Der fremde, unbekannte Cyberspace wird durch die Wortwahl „gezähmt“.
4. Macht liegt in den (virtuellen) Händen derjenigen, die Informationen im Cyberspace manipulieren können.
5. Unsterblichkeit ist im Cyberspace möglich.

Es bleibt festzuhalten, daß Gibsonian Cyberspace außerhalb der Science Fiction noch nicht existiert.

---

<sup>60</sup>Featherstone & Burrows, 6.

<sup>61</sup>**Immersion**, das Eintauchen in eine künstliche Welt, ist ein Leitbegriff in der Diskussion über die neuen Medien und die Zukunft der interaktiven Medien im Bereich der Unterhaltung. Das Schlüsselwort der Immersion heißt Eingang; d.h. es ist eine Tür in einen anderen Raum erforderlich, durch die der Zuschauer jene Bühne betreten kann, vor der es keine abgeschatteten Zuschauer mehr gibt. Das Schlüsselwort für die herkömmlichen Bildmedien ist dagegen immer noch das Fenster, durch das man lediglich in einen Raum als Beobachter hineinblicken kann, aber daran gehindert ist, ihn auch zu betreten. Zwar nimmt bereits die bewegliche Kamera das Auge des Zuschauers in das Bild hinein, und ein Rundumton vermag die Illusion herzustellen, daß man sich auch auditiv in ihm befindet, aber der Zuschauer ist weder in die Handlung verwickelt, noch kann er selbständig entscheiden, was er sehen oder hören will. Mit den immersiven Medien jedoch wird der Beobachter als aktives Element in die Szene integriert, die er gemäß seinen Handlungen beeinflusst. Im Gegensatz zur wirklichen Welt wird die virtuelle Umwelt im ganzen responsiv.

### 4.1.2 Barlovian Cyberspace

Unter Barlovian Cyberspace – benannt nach John Perry Barlow, einem Mitbegründer der politischen Aktionsgruppe Electronic Frontier Foundation (EFF)<sup>62</sup> – versteht man den Raum, den Computernetzwerke erschaffen (im Gegensatz zum Gibsonian Cyberspace, der eher den Cyberspace der Science Fiction meint). Er ist die etwas komplexere Version des Raumes, der zwischen zwei miteinander kommunizierenden Telefonen entsteht, nur daß statt mit der menschlichen Stimme mit Text und Icons kommuniziert wird. Das weltweite Computernetzwerk mit seinen Millionen Nutzern hat einen schier endlosen Barlovian Cyberspace erschaffen. Durch das Verwenden von Icons kommt der Symbolisierung hohe Bedeutung zu: „Barlovian cyberspace (...) represents the mediation of image and reality: „Joining together the visions of cyberpunk to the reality of networks creates a concept of cyberspace as a place that currently exists“.<sup>63</sup> Chaträume wie die **Taverne zum Wanderer** sind dem Barlovian Cyberspace zuzurechnen. Im Rahmen dieser Arbeit möchte ich Cyberspace verstanden wissen als den durch das Internet konstituierten sozialen Raum, d.h. Online-Umgebungen, in denen sich User treffen, interagieren und kommunizieren, Gruppen bilden und Identitäten aushandeln, diskutieren und spielen – zeitgleich oder zeitversetzt, uni-, bi- oder multidirektional. Je nach Kommunikationsform kann man zwischen einem privaten (E-Mail, zulassungsbeschränkte Mailinglisten etc.) und einem öffentlichen (Webseiten, offene Newsgroups etc.) Cyberspace unterscheiden.

## 4.2 Virtuelle Realität(en)

*„Virtual Reality (VR): Term coined by Cyberguru Jaron Lanier to describe a computer-based system, combining software with forms of hardware (datagloves, goggles) that produce a simulated, 3-D environment into which the user is immersed. There has been a lot of hype about virtual reality, but it has yet to extend beyond a limited range of uses, including flight simulation and arcade games.“<sup>64</sup>*

Am 7. Juni 1989 kündigten die Computersoftware-Design-Firma Autodesk und die Computerfirma VPL eine neue Technologie an, die sie „Virtual Reality“ nannten: „VR

---

<sup>62</sup>**EFF**: Electronic Frontier Foundation. Founded in 1990 as self-appointed spokespeople for freedom in cyberspace, the EFF has its roots in the San Francisco counterculture of hippies and Deadheads (especially John Perry Barlow, ex-member of the Grateful Dead), and strong links with the WELL [Whole Earth 'Lectronic Link]. s. Bell (2001), 215.

<sup>63</sup>Bell (2001), 21.

<sup>64</sup>Bell, (2001), 219.

is shared and objectively present like the physical world, composable like a work of art, and as unlimited and harmless as a dream. When VR becomes widely available, around the turn of the century, it will not be seen as a medium used within physical reality, but rather as an additional reality. VR opens a new continent of ideas and possibilities.“<sup>65</sup> Dieser Werbetext bediente sich mehrerer Analogien, um VR einzuführen: Die neue Technologie wurde vorgestellt, indem man sie mit bekannten Kulturprodukten und Phänomenen verglich: „a work of art“, „a dream“, „an additional reality“, „a new continent“. Mit wenigen Worten gelang es den Textern, die Vorstellungen von Kunst und Repräsentation, Psychologie und Metaphysik, ontologische Philosophie, Entdeckungen, Kolonisation und (neuen) Grenzen wachzurufen!

Die Technik der VR hat verschiedene Wurzeln: An erster Stelle seien die Entwicklungen des Militärs genannt, gefolgt von den Versionen der Science Fiction und den Produkten der Computer- und Unterhaltungsindustrie.<sup>66</sup> Momentan gibt es zwei Ausrichtungen der VR: Zum einen die durch totale Immersion erfahrbare virtuelle Umgebung, wobei der User Datenhelm, -handschuh und -brille trägt. Die Welt um ihn herum wird kontinuierlich durch den Computer neu aufgebaut und den Bewegungen des Menschen angepasst, wodurch die Illusion entsteht, man befände sich in einem dreidimensionalen Raum. Die Hardware für diese Art VR ist noch sehr teuer und teilweise sperrig, so daß sie noch nicht weit verbreitet ist. Zum anderen gibt es die bildschirmbasierte VR, die es dem User erlaubt, mit einem „responsive game space“<sup>67</sup> zu interagieren.

„Virtuelle Realität“ ist heute zu einem Sammelbegriff geworden, unter den ganz unterschiedliche Phänomene subsumiert werden: VR-Systeme im technologischen Sinne<sup>68</sup>, rezeptionsseitiges Erleben in VR-Umgebungen, VR als Simulation oder eben VR als textbasierte Virtuelle Gemeinschaft im Cyberspace, wobei letztere eine technisch sehr schlichte Form der VR darstellt, bei der nicht so sehr die Technik ausschlaggebend ist, sondern die imaginative Erfahrung der Spieler. Elisabeth Reid schlägt daher vor, VR nicht als Set von Technologien zu konzipieren, sondern als spezifische Erfahrung: „I wish to shift the focus of attention away from the gadgets used to represent a virtual world and concentrate on the nature of the user’s experience of such worlds. I contend that technical definitions of virtual reality beg the question of what it is about such systems that sustains the illusion of reality

---

<sup>65</sup>Zitiert nach Chesher, 1.

<sup>66</sup>Ausführlicher zur Entstehungsgeschichte der VR siehe Chesher (o.J.).

<sup>67</sup>Dodge & Kitchin, 5.

<sup>68</sup>Zu den technologischen VR-Systemen zählen window systems, mirror systems, vehicle-based systems, cave systems, immersive virtual reality systems und augmented reality systems. Siehe dazu Bente, Krämer & Peterson, 8ff. Schreier, 43f.

in the mind of the user. A list of technical components cannot explain why users are prepared to accept a simulated world as a valid site for emotional and social response.“<sup>69</sup>

Die „Echtheit“ der computergenerierten virtuellen Welt hat den Mythos begründet, sie sei mehr als bloße Illusion: eine ganz eigene und ganz wirkliche Welt; kein Teil der empirischen, sondern eine zu dieser parallel liegende, kybernetische Nebenwelt im digitalen Raum: eben die virtuelle Realität. Doch was heißt eigentlich: „virtuelle“ Realität?

**virtuell** [über fr. *virtuel* von mlat. *viurtualis* = „als Möglichkeit vorhanden“, von lat. *virtus* = „Tugend“]: das, was nach Anlage oder Vermögen als Möglichkeit vorhanden ist; was intrinsisch alle Bedingungen seiner Realisierung erfüllt; auch: scheinbar; denkbar.<sup>70</sup>

Für Vilém Flusser ist Virtualität die Steigerung des Wahrscheinlichen: „Die Potentialitäten gehen von der Grenze des Unwirklichen aus und beginnen mit dem Unwahrscheinlichen, vom Unwahrscheinlichen gehen sie zum immer Wahrscheinlicheren über und dort, wo das Wahrscheinlich-Werden den höchsten Grad erreicht, dort, wo es daran ist, ins Wirkliche umzustürzen, spricht man von virtuell. Wahrscheinlichkeiten können zum Virtuellen gesteigert werden.“<sup>71</sup> Der Terminus „Virtuelle Realität“ – oder englisch „virtual reality“ – ist also zu verstehen als Wirklichkeit, die wirklich werden kann, auch wenn sie es noch nicht ist. Eine *mögliche* Wirklichkeit, sozusagen. Dabei betonen Virtuelle Realitäten zweierlei: Zum einen die Tatsache, daß es „da“ wirklich etwas gibt, das man ergründen könnte, weil es auf die Sinne wirkt und durch Handlungen beeinflusst werden kann, zum anderen die Feststellung, daß ein Teil dieser Wirklichkeit auf einer (Sinnes)Täuschung oder einer idealisierten Annahme beruht. Virtuelle Realität(en) gibt es schon sehr viel länger als Computertechnologie: Fernsehen, Musikstücke, Radio, Film, Spiel, aber auch Ritual und Trance sind virtuelle Realitäten. „Virtual reality is older than sin. It is the hallucination of heaven, the peyote vision, the dionysiac stupor. It is the play, the novel, the film, the radio mystery, the panorama, the pastoral symphony, the soap opera, any system devised for losing ourselves in another world.“<sup>72</sup> Virtualität im eigentlichen Sinne verfolgt die Absicht, ein „concret de pensée“<sup>73</sup> als eine alternative Realitätsdimension zu schaffen: keine falschen realen Objekte, sondern

---

<sup>69</sup>Reid (1995), 165.

<sup>70</sup>Zitiert nach Münker, 109.

<sup>71</sup>Interview mit Vilém Flusser, zitiert nach Soballa, 327.

<sup>72</sup>Schwartz, 362.

<sup>73</sup>Esposito, 270.

wahre virtuelle Objekte, für die die Fragen der realen Realität gleichgültig sind. Die Darstellung nicht vorhandener Welten bzw. die Negierung einer aktuellen, kontingenten Welt kann entweder durch die virtuelle Medialisierung von Wirklichkeit in den neuen Medien oder den klassischen Repräsentationsformen von Ritual, Theater etc. geschehen. Im folgenden sollen Vertreter beider Richtungen kurz angesprochen werden.

Für Hillel Schwartz unterliegen alle Formen des Imaginären ähnlichen Prozessen der Medialisierung (siehe obiges Zitat). Baudrillard dagegen spricht von Formen der Verdoppelung, die durch Vervielfältigung des menschlichen Selbst (individuell und kollektiv) durch die Möglichkeit der unendlichen mechanischen Reproduktion entstehen. Dadurch entstünde eine neue Form der Differenz: „Es handelt sich nicht mehr um die Differenz zwischen einem Subjekt und einem anderen, sondern um die endlose interne Differenzierung von ein und demselben Subjekt.“<sup>74</sup> In der Vervielfältigung von diesen „fraktalen Subjekten“ liegt eine Fragmentierung und Fraktalisierung von Selbst und Wahrnehmung der Welt.

Philippe Quéau ist der Ansicht, daß das Virtuelle bald nicht mehr vom Realen getrennt werden könne, sondern vielmehr als Zugang zu selbigem diene: „Das Virtuelle ist künftig Teil des Realen. Es wird zu einem seiner Paradigmen, zu einer der Arten und Weisen, einen Zugang zur Realität zu finden und nachhaltig auf sie einzuwirken.“<sup>75</sup>

Ihre Ansicht über die „Wirklichkeit“ der Virtuellen Realität teilt die Autorin mit Allucquère Stone, die sowohl den sozialen Raum der Online-Interaktion als auch den sozialen Raum der Offline-Interaktion als *consensual loci* bezeichnet, die beide ihre eigene Realität haben: „In studying virtual systems, I will call both the space of interaction that is the net and the space of interaction that we call the ‚real‘ world *consensual loci*. Each consensual locus has its own ‚reality‘, determined by local conditions. However, not all realities are equal. A whack on the head in the ‚real‘ world can kill you, whereas a whack in one of the virtual worlds will not.“<sup>76</sup>

#### 4.2.1 Virtuelle Realität des Cyberspace und Virtualität des Rituals

In den Welten des Cyberspace ist die Verbindlichkeit der gewohnten Ordnung von Raum und Zeit außer Kraft gesetzt und zur imaginären Reorganisation freigegeben: Online Interaktion ist in einer Zeit außerhalb der normalen Zeit angesiedelt und

---

<sup>74</sup>Baudrillard (1989), 114.

<sup>75</sup>Quéau, 61f.

<sup>76</sup>Stone (1991), 84.

folgt eigenen Regeln.<sup>77</sup> Sherry Turkle nennt die Virtuelle Realität einen Übergangsraum oder Moratorium, der zu größerer Freiheit führt.<sup>78</sup> Die Begriffe – Übergang, Moratorium, besondere Zeit – erinnern an die in der Ritualtheorie gebräuchliche Terminologie.<sup>79</sup> Tatsächlich spricht man auch im Zusammenhang mit Ritualen von Virtualität. Gibt es Gemeinsamkeiten zwischen der Virtualität des Cyberspace und der des Rituals? Für Bruce Kapferer gibt es zwischen diesen beiden Virtualitäten einen entscheidenden Unterschied: „The virtuality of rite (...) does not exist to represent or generate representations that are to be experienced as actual (as in virtual reality) but to engender activities essential to the participation of the patient in actuality.“<sup>80</sup> Kapferer vertitt den Standpunkt, daß im Ritual kein Modell der Realität oder für die Realität gegeben wird. Vielmehr sieht er das Ritual als eigene Realität, in der Prozesse des Alltagslebens kondensiert und in eine vorbestimmte Form gebracht werden, die es im Falle des Exorzismusrituals des singhalesischen Buddhismus (Suniyima) den Beteiligten ermöglicht, in der normalen Welt zu handeln. Obwohl die Realität des Rituals keine VR im Sinne einer computergenerierten Welt ist, ist sie dennoch zweifelsfrei eine virtuelle, d.h. mögliche, Realität. Das bedeutet in dem von mir oben ausgeführten Sinne, daß auch die Wirklichkeit des Rituals nur eine weitere, parallele Wirklichkeit ist, etwas, was sie sehr wohl mit der computergenerierten VR gemeinsam hat. Gerade in Bezug auf ihre Auswirkung auf die Alltagswelt ähneln sich die Virtualität des Rituals und die virtuelle Realität des Cyberspace mehr, wobei die VR genau das bewirken kann, was Kapferer exklusiv der Virtualität des Rituals zuschreibt, nämlich das Erschaffen einer eigenen Welt, die von der Alltagswelt geprägt sein kann, und das Beteiligt-Sein an dieser Welten kann für die Beteiligten hilfreich sein in ihrer Alltagswelt.<sup>81</sup> Zudem haben mittlerweile auch die Religionswissenschaften das Internet als Forschungsfeld entdeckt: Neueste Studien beschäftigen sich mit der Frage nach Religion-online bzw. Online-Religion<sup>82</sup>, wobei das Internet

---

<sup>77</sup>Vergl. Turkle, 427.

<sup>78</sup>Turkle, 429.

<sup>79</sup>Z.B. van Gennep(1999) „Rites de passage“, Turner (1969) „Rites of passage or transition“, Kapferer (1997) „virtual space-time“.

<sup>80</sup>Kapferer, 181.

<sup>81</sup>Der Zusammenhang von Online-Leben und Offline-Leben bzw. Alltagswelt wurde schon häufig und in den verschiedensten Disziplinen gezeigt: z.B. Turkle (1998), Miller & Slater (2001), Wellman & Haythornthwaite (2002), Bräuchler (2005), Lövheim (2005), Helland (2000, 2007). Gerade für Menschen mit medizinischen oder psychischen Problemen kann die Teilnahme an Online-Communities Hilfe, Erleichterung und Befreiung bedeuten: z.B. <http://www.krebsgemeinschaft.de>, <http://www.anonyme-alkoholiker.de>, [www.transgender-net.de](http://www.transgender-net.de).

<sup>82</sup>Helland (2000), Hoover & Clark (2002), Cowan (2004), Cowan & Dawson (2004), Campell (2005).

zum einen als Ort der Selbstdarstellung verschiedener Religionen, zum anderen direkt als Ausübungsort von Religion dient. Außerdem irrt Kapferer, wenn er davon ausgeht, daß computergenerierte Welten immer die Realität wiedergeben; das kann sein, muss aber nicht. Eine weitere Ähnlichkeit zwischen der Realität des Rituals und der VR ist, daß beide ihren eigenen Raum und ihre eigene Zeit haben. Die „virtual space-time“ des Rituals auf der einen Seite<sup>83</sup>, die User-definierten, virtuellen Räume und virtuelle Zeiten bzw. Unabhängigkeit von Zeit und Raum auf der anderen Seite. Im Falle der **Taverne zum Wanderer** gibt es sogar mehrer Moratorien: Nicht nur von Online- und Offline-Welt, sondern auch von Spiel und Nicht-Spiel bzw. Alltagswelt und von Phantasie bzw. Imagination zu Nicht-Phantasie bzw. Nicht-Imagination. Desweiteren läßt sich sagen, daß trotz Vortäuschens weder im Falle des Rituals noch der virtuellen Realität des Cyberspace von Lüge gesprochen werden kann, da in beiden Fällen an die Validität der erlebten Realität geglaubt wird.

#### 4.2.2 Virtuelle Realität des Spiels

Nicht nur die Virtuelle Realität des Cyberspace und das Ritual haben ihre besondere Zeit und ihren besonderen Ort, auch die Spielewelt hat „ihren eigenen inneren Raum und ihre eigene innere Zeit“<sup>84</sup>. Aktionen in der **Taverne zum Wanderer** finden daher unter zwei Aspekten in einer „anderen Realität“ statt: Zum einen, wie oben gezeigt, in der Virtuellen Realität des Cyberspace, zum anderen in der imaginären Dimension der Spielewelt. Die Imagination der Spieler wird also nicht nur dahingehend beansprucht, daß man sich einen Ort vorstellen soll, an dem man körperlich gar nicht ist (die **Taverne zum Wanderer** im Cyberspace), sondern auch in Bezug auf das Spiel, auf das man sich zu spielen eingelassen hat.

#### 4.2.3 „Whatever we make of VR – VR is already making Cyborgs of us“<sup>85</sup>

Der Eintritt in die künstliche Welt des Cyberspace bedeutet einen Paradigmenwechsel: Vom externen Beobachter zum internen Beobachter bzw. Teilhaber einer künstlichen Welt, in der die temporäre Substitution der leiblich-konkreten durch eine geistig-abstrakte Existenzweise das entscheidende ist. Der moderne, multimediafähige PC ist mehr als das Werkzeug seines Benutzers: Er ist eine Extension seines Selbst. Marshall McLuhan hatte bereits erkannt, „daß Techniken zuerst Ausweitun-

---

<sup>83</sup>Kapferer, 180.

<sup>84</sup>Fink, 37.

<sup>85</sup>Schwartz, 363.

gen unserer Körper und Sinne sind.“<sup>86</sup> John Perry Barlow äußert sich diesbezüglich in seiner Unabhängigkeitserklärung des Cyberspace euphorisch: „Ours is a world that is both everywhere and nowhere, but it is not where bodies live. [...] Our identities have no body (...). We will create a civilization of the Mind in Cyberspace. May it be more human and fair than the world your governments have made before.“<sup>87</sup> Die Beschwörung dieser „Geisteswelt“ dient zum einen der Abwehr politischer und staatlicher Intervention in die vermeintlich freien Sphären des Internet und wird somit als Ausdruck eines radikalen Liberalismus gefeiert; zum anderen ist sie aber vor allem ein Element des Mythos Internet – und somit voller metaphysischer und philosophischer Implikationen. Die Ablösung vom Körper erscheint als Erlösung von dessen Vergänglichkeit und Schwäche; eine Erlösung, die zwar nur für die kurze Zeit des Aufenthaltes im Cyberspace währt, dabei jedoch den Schein erweckt, als würde die Entscheidung über Sein oder Nicht-Sein unserer Existenz neu eröffnet und in unsere eigene Verfügbarkeit überführt. Stone dagegen sieht den Körper auch im Zeitalter von Immersion und VR nicht als obsolet an, sondern als etwas, zu dem man immer wieder zurückkehren muss: „Cyberspace developers foresee a time when they will be able to forget about the body. But it is important to remember that virtual community originates in, and must return to, the physical. (...) Even in the age of the technosocial subject, life is lived through bodies.“<sup>88</sup> Da man also nicht auf den Körper verzichten kann, lohnt es sich, zu fragen, was mit dem Körper passiert, wenn der Mensch in den Cyberspace eintaucht. Welche neuen Formen des Mensch-Maschine/Technik-Verhältnisses entstehen? Als Antwort auf diese Frage sei Donna Haraways Cyborg und ihr „Cyborg Manifesto“<sup>89</sup> erwähnt. Haraways Cyborg ist eine besondere Cyber-Lebensform, die man überall in der Cyberkultur findet. Der Cyborg ist sowohl in der Fiction als auch der Realität angesiedelt, er ist „a creature of social reality as well as a creature of fiction“<sup>90</sup>. Im Cyborg verwischen die Grenzen zwischen Mensch und Tier, zwischen Mensch und Maschine; weder ist er das jeweils eine, noch das andere – und doch ist er beides. Der Cyborg „reminds us that we are always embodied, but that the ways we are embodied aren’t simple.“<sup>91</sup> Die Figur des Cyborg behält den Körper im Blick, während sie gleichzeitig dessen Grenzen erforscht. Was in der westlichen Welt in einer simplen, binären Logik in „self/other, mind/body, culture/nature, male/female, ci-

---

<sup>86</sup>McLuhan (1994), 112.

<sup>87</sup>Barlow (1996).

<sup>88</sup>Stone (1991), 113.

<sup>89</sup>Haraway, 149 ff.

<sup>90</sup>Haraway, 149.

<sup>91</sup>Gray et al., 7.

vilized/primitive, reality/appearance, whole/part, agent/resource, maker/made, active/passive, right/wrong, truth/illusion, total/partial, God/man“<sup>92</sup> unterteilt ist, wird durch die Hybridität der „(transgressed) boundary figure“ Cyborg in Frage gestellt, die sich nicht festlegt: „instead of either/or, they are neither/both“.<sup>93</sup>

Sowohl der Mensch-Maschine-Körper des Cyborgs als auch das „entkörperte Bewußtsein“ sind Anzeichen einer veränderten Wahrnehmung des physischen und des mentalen Selbst als Resultat der VR-Technologie. Beide Perspektiven spielen mit der Möglichkeit, die physische Welt zu verlassen und messen ihr eine erotische Komponente bei. Das Selbst verändert sich; die Auswirkungen dieser Transformation sind weitreichend.

---

<sup>92</sup>Haraway, 177.

<sup>93</sup>Bell (2007), 107.

## 5 Introduction to the Speech Community

### 5.1 Die **Taverne zum Wanderer** . . .

Der von mir untersuchte Chatraum **Taverne zum Wanderer** wurde am 13.08.1999 von einem User mit dem Nickname ScorpNoire gegründet. Er war zunächst Bestandteil der Online-Community GiMiX des Freemail-Anbieters gmx. Anders als öffentliche Chats, wie z.B. ICU, war der Online Chat GiMiX nur für diejenigen zugänglich, die bei gmx einen E-Mail-Account besaßen. War man Mitglied bei gmx, konnte man sich mit einem Nickname für GiMiX anmelden und erhielt, sofern der gewählte Nickname noch nicht vergeben war, den Zugang zum Chat. Für Neulinge wurde auf einer Hilfe-Seite das Wichtigste in Kürze zusammengefasst. Dazu gehörten die sogenannte Chatiquette und die häufigsten Chatbefehle.

Bei dem Chatraum **Taverne zum Wanderer** deutet bereits der Name an, wo die Interessen der Teilnehmer liegen – in mittelalterlichen, epischen Welten. Der Untertitel des Chatraumes – „Fantasy Rollenspielraum“ – tut sein übriges, damit man weiß, wer sich hier trifft: Rollenspieler und Fantasyfans.

Bevor ich nun näher auf die Gemeinschaft der Tavernengäste eingehe, möchte ich die **Taverne zum Wanderer** selbst vorstellen.

Die **Taverne zum Wanderer** hat eine Homepage: [www.tavernezumwanderer.de](http://www.tavernezumwanderer.de). Dort erfährt man etwas über ihre Geschichte, ihren mehr oder minder mythischen Gründer ScorpNoire und einige der Plays, die dort gespielt werden (z.B. das auch außerhalb des Internet bekannte Rollenspiel „Vampire“, aber auch eigene Spiele und Erzählstränge). Außerdem sind auf dieser Seite Links und Bilder veröffentlicht, wie sich einzelne Tavernengäste „ihre“ Taverne vorstellen. Die folgenden vier Bilder von der Homepage der **Taverne zum Wanderer** wurden nach den Vorstellungen und Träumen des Gründers und der ersten Gäste gestaltet:



Abb. 1: Der Platz vor dem Kamin in der Vorstellung von LordChaos



Abb. 2: Die Tavernenwelt in der Vorstellung von JarJarThomas



Abb. 3: Der Friedhof in der Vorstellung von JarJarThomas



Abb. 4: Der Hangar in der Vorstellung von JarJarThomas. Quelle (Abbildung 1-4): <http://www.tavernezumwanderer.de>

Eine Umgebungskarte zeigt neben der **Taverne zum Wanderer** einige andere Orte, die gerne von Gästen der Taverne besucht werden:



Abb. 5: Umgebungskarte. Quelle: [http://www.geocities.com/weltkarte\\_tzw](http://www.geocities.com/weltkarte_tzw)

Die folgenden beiden Bilder zeigen, wie sich die Autorin die Taverne vorstellt. Die „Taverne bei Nacht“ steht in den schottischen Highlands, die „Taverne am Tag“

ist ein Farmhaus in Massachusetts.



Abb. 6: Taverne bei Nacht in der Vorstellung von K.L.



Abb. 7: Taverne bei Tag in der Vorstellung von K.L.

Zudem gibt es auch ein Lied der Gruppe *Summoning*<sup>94</sup>, das die Autorin mit der

---

<sup>94</sup>Österreichische Darkmetalband, die ihre Texte aus dem Sagenkreis von J.R.R. Tolkiens Mittel-  
erde bezieht. Das hier zitierte Lied „Over old hills“ stammt von dem 1996 erschienen Album „Dol  
Guldur“.

**Taverne zum Wanderer** und ihren (meist nächtlichen) Streifzügen dorthin verbindet:

*Over Old Hills*

The air was neither night or a day,	We know not, You and Me
But faintly dark with softest light	Those old shores and gardens fair
When first glimmered into sight	Where all things are
The Cottage of Lost Play	That ever were
You and me – we know that land	The air was neither night or day,
And often have been there in	But faintly dark with softest light,
The old days, old days	When first there glimmered into sight
The dark child and a fair	The Cottage of Lost Play
Was it down the paths of firelight	And those old shores and gardens
Dreams in winter cold and white,	Where all things are that ever were
Or in the blue-spun twilight, twilight hours	We know not, You and Me,
The air was neither night or day,	We know not, You and Me
But faintly dark with softest light,	And these old shores
When first there glimmered into sight	And gardens fair
The Cottage of Lost Play	Where all things are
And why we never found the same	That ever were before
Old cottage, or magic track	Air was neither night or day
that leads between a silver sea,	But faintly dark with softest light
And those old shores and gardens fair	When first there glimmered
Where all things are that ever were	The Cottage of Lost Play

Außerdem finden sich auf der Homepage von Webbirds<sup>95</sup> detaillierte Ansichten des Schankraumes (siehe Abbildung 8), bei deren Planung der Zeichner wie ein Architekt oder Raumausstatter vorging, wie folgende auf der Homepage festgehaltene Überlegungen zeigen:

„Wichtig war mir ein optimaler Überblick für den Wirt und gute Begehrbarkeit der Tische für ein Höchstmaß an Service :O) Bei manchen Besuchern ist der Platzbedarf nicht einschätzbar, für normale Humanoide stehen 74 Sitzplätze und Platz vor der Theke zur Wahl. Im Eingangsbereich ist noch ausreichend Platz für unübersehbare Aktivitäten. \*gg\*“

Diese Gedanken zeigen auch, daß in der **Taverne zum Wanderer** nicht nur Menschen verkehren. Auch Drachen, Engel, Trolle und andere Phantasiegestalten zählen zu

<sup>95</sup><http://freenet-homepage.de/webnest/tav.htm>.

den Gästen. Die Andeutung, daß im Eingangsbereich Platz sei für unübersehbare Aktivitäten, spielt auf die hin und wieder stattfindenden Schwertkämpfe und Zaubererduelle an, die eigentlich verboten sind.

Die Tavernenbilder schaffen zum einen eine Vorstellung, an der man sich orientieren kann, zum anderen bilden sie den „physischen Raum“ für die Interaktion.



Abb. 8: Ansichten des Schankraumes. Quelle: <http://freenet-homepage.de/webnest/tav.htm>

## 5.2 ... und ihre Gäste



Abb. 9: Gäste der Taverne. <http://freenet-homepage.de/webnest/tav.htm>

### 5.2.1 Nicknames

*„The name a player chooses is the beginning point of his or her virtual self.“<sup>96</sup>*

„Nickname“ ist ursprünglich das englische Pendant zum deutschen „Spitzname“. Nicknames im Chat unterscheiden sich aber in einem wichtigen Punkt vom Spitznamen im RL: Während Spitznamen in der Regel nicht selber ausgesucht werden, sondern dem betreffenden Individuum von Seiten anderer „verpasst“ werden, ist der Nickname, unter welchem ein Chat-Teilnehmer auftritt, selbst gewählt. Chaträume stellen Welten der sozialen Interaktion dar, in denen man sich selbst als Figur, als Charakter präsentieren kann. Da man in ihnen bis zu einem gewissen Grad anonym bleiben kann, bleibt es dem Spieler überlassen, wie nah oder wie weit entfernt von seinem realen Ich er seine Rolle wählt. Im Gegensatz zu anderen Online-Communities war der gewählte Nickname in GiMiX nicht mehr zu ändern, d.h. der User mußte sich etwas Besseres einfallen lassen als eine zufällige Buchstaben- oder/und Zahlenkombination, wollte er nicht für immer mit „hjkgsdjsjgdu“ oder „Mausi27“ adressiert werden.

Durch den Nickname wird sein Träger von möglichen Kommunikationspartnern einer Deutung unterzogen, er vermittelt sozusagen den „ersten Eindruck“. Deswegen

<sup>96</sup>Reid (1994), 70.

ist es ratsam, einen möglichst originellen oder interessant klingenden Nickname zu wählen, da man damit größere Chancen hat, von den anderen Teilnehmern kommunikativ integriert zu werden. Nicknames fungieren sowohl als Aufhänger für die Kontaktaufnahme als auch als Aushängeschilder für selbstentworfenen Figurenkonzepten und können somit als Masken angesehen werden, die zur Indizierung und inszenatorischen Einführung desjenigen Charakters dienen, als welcher man sich im Chatraum zu präsentieren beabsichtigt. Die Anonymität im Chat erlaubt es den Teilnehmern, vergleichbar dem Autor eines fiktiven Romangeschehens, gänzlich oder teilweise hinter den von ihnen konzipierten fiktionalen Charakteren in den Hintergrund zu treten und sich selbst lediglich durch ihre in die Spielsituation eingeführte Figur zu äußern bzw. die Figur gemäß dem ihr zugrundegelegten Konzept äußern zu lassen und Neigungen, Vorlieben, Wesensmerkmale des eigenen Alltags-Ichs dahinter partiell oder gänzlich zurückzunehmen. Mit dem Anlegen einer Maske wird die realweltliche Gebundenheit an das eigene Selbst simulativ übertreten. Das Sich-Verstellen ist etwas, was normalerweise Anlass zur Unsicherheit in der Gesellschaft gibt: Man fragt sich im Alltag oft in Bezug auf andere, ob diese aufrecht, ob sie „authentisch“ sind. Ganz anders im Rollenspiel-Chat: Hier dient das Verstellen als Sicherheit, da man weiß, daß keiner das ist, was er spielt, was er vorgibt zu sein.

Loggt man sich in einen Chatraum ein, so wird das „Eintreten“ in den gewählten Raum allen anderen sich im Raum befindlichen Mitspielern durch eine automatische Meldung bekannt gegeben. Gleiches gilt für das Verlassen. Da beim Eintritt in den Chat von der Maske, in welcher man das eigene Selbst zu inszenieren beabsichtigt, zunächst nicht mehr zu erkennen ist als deren Benennung, kommt dem Nickname, da alle anderen Persönlichkeitsmerkmale des Teilnehmers, abgesehen von den Darstellungen im GB (siehe Appendix B), unsichtbar bleiben, eine zentrale Identifikationsfunktion zu. „Der Nickname ist nicht nur die Eintrittskarte in den Chat, er stellt gleichzeitig auch so etwas wie die Visitenkarte des jeweiligen Chatters dar. Mit ihm werden Identitäten aufgebaut und Teilrepräsentationen des Selbst gezeigt.“<sup>97</sup> Um also die eigene Anwesenheit im Chat herzustellen, muss ein Chatwilliger zunächst die Möglichkeit der eigenen Anwesenheit im Rahmen des gewählten Chats etablieren, indem er die Existenz der eigenen Identität qua Benennung deklariert. Denn ohne Namen ist es unmöglich, an einem Chat teilzunehmen, da in einem Medium mit der Schrift als einzigem semiotischen System nur die graphische Reproduktion eines Namens auf dem Bildschirm von der „Anwesenheit“ einer Person zeugt. Man existiert allein durch die Tatsache, daß man ein spezifisches Benanntsein vorweisen

---

<sup>97</sup>Gallery, 76.

und reproduzieren kann und nicht, wie in der f2f-Kommunikation, aufgrund des Gegebenseins von Körperlichkeit, die auch nicht-sprachlich erfahrbar ist. Mit dem Akt der Selbstbenennung wird also die Rahmenbedingung für virtuelle Subjektkonstruktionen erfüllt, wobei in der Regel die jeweils gewählte Benennung selbst bereits Teil der Subjektkonstruktion und so dem individuellen Inszenierungsvorhaben verpflichtet ist.

Nicknames im Chat sind oft Phantasienamen oder stammen aus Filmen, Mythologie, Literatur, etc. Rückschlüsse vom Nickname auf den User hinsichtlich seines Alters, seines Geschlechts, seiner Religion, etc. sind selten möglich. Auffallend ist, daß manche Chatteilnehmer, v.a. diejenigen, die oft und regelmäßig den gleichen Chatraum besuchen, eine gewisse Affinität zu ihrem Nickname entwickeln. Zwar war es so, daß man sich zu den Zeiten, als die **Taverne zum Wanderer** noch bei GiMiX bestand, nur schwer mit mehreren Nicknames etablieren konnte, da pro gmx-Account nur ein Figurenkonzept erlaubt war, und die meisten somit nur einen Nickname hatten. In der neuen **Taverne zum Wanderer** sind dagegen mehrere Figurenkonzepte pro Account möglich. Dennoch neigen viele Chatter dazu, bei einer bereits etablierten Figur zu bleiben, womit sowohl die Wiederidentifizierbarkeit als auch die Gratifikation sozialer Integration in die virtuelle Gemeinschaft gewährt wird. Der Nickname wird durch Registrierung der Nutzung anderer Teilnehmer entzogen und so zum originären und unverwechselbaren persönlichen „Logo“. Bei der Konstruktion fiktionaler Figuren spielen Wunschvorstellungen, wie man sein möchte, eine große Rolle. Die aufgrund einer Wunschvorstellung selbstkonstruierte Figur und die tatsächlichen Gegebenheiten des Alltags-Selbsts können dabei ziemlich differieren. Es gibt im Chat die Tendenz, sowohl mit der sexuellen Identität als auch mit der gender-Identität zu spielen. Manchmal werden Chars auch bewusst neutral entworfen, was ihren Namen, ihr Verhalten und ihr Aussehen betrifft. In der **Taverne zum Wanderer** ist es nämlich nicht notwendig, bei Entwurf eines Chars dessen Geschlecht festzulegen.

In manchen Fällen kann die Grenzüberschreitung von der Alltags- zur virtuellen Alternatividentität problematisch werden, nämlich dann, wenn sich die spielerisch via Chat geknüpften Kontakte zu realen Kontakten ausweiten (z.B. durch Chattertreffen). Dabei treten die Figuren in Konkurrenz zu den Alltagsidentitäten, was nicht selten in Enttäuschungen endet.<sup>98</sup> In dem Rollenspielraum **Taverne zum Wanderer** ist man vor dieser „Gefahr“ dadurch gefeit, daß in diesem speziellen Chat viele Teilnehmer als Phantasiewesen oder Märchengestalten auftreten; keiner wird ernsthaft damit rechnen, daß Alucard tatsächlich ein Vampir ist oder Gnomi wirklich

---

<sup>98</sup>Bahl, 1.

ein Gnom. Um diese Vorstellung aufrecht zu erhalten, werden in diesem Chat selten Angebote gemacht, auch außerhalb der Chatwelt in sozialen Kontakt zu treten.

### 5.2.2 Gästebücher

Zunächst einmal zeugt von der Figur, die sich ein Spieler für seine Chatsitzung gewählt hat, lediglich der allen anderen Mitspielern gemeldete Nickname. Die Anzeige des Nicknames konstituiert zunächst Präsenz, ist aber zugleich – als Maske – potentiell ausdeutbar oder kann als Anreiz für Assoziationen fungieren. Um das Figurenkonzept, das der Träger des Nicknames für seine Selbstinszenierung im Chat entworfen hat, transparent zu machen, wird vom Chatdienst das Gästebuch angeboten. Darin können die Chatteilnehmer Beschreibungen der von ihnen konzipierten Charaktere anlegen und somit die Figur viel konkreter, als es durch eine bloße Ausdeutung des Nicknames der Fall wäre, ins Spiel bringen. Das heißt, daß alles, was über eine Figur nicht unmittelbar aus deren kommunikativem Agieren abzulesen ist, aber von Interessierten dennoch erschlossen werden können soll, textuell explizit gemacht werden muss. Hierin ergibt sich eine Analogie zum Hörspiel (Kapitel 5.6.4), in dem auch ergänzende Informationen über die vom Autor konzipierten Figuren, die lediglich durch Stimmen präsent sind, textuell explizit gemacht werden müssen. Meist geschieht dies durch eine narrative, von einem Erzähler vorgetragene Beschreibung. Einige Beispiele für Gästebücher und deren Aufbau finden sich in Appendix B. Als ungeschriebene Regel gilt: Alle Informationen aus den Gästebüchern dürfen eigentlich nicht gewusst werden; selbst wenn ein Mitspieler lesen sollte, daß die Eltern von XY Drachen waren, darf er ihn auf keinen Fall darauf ansprechen, sondern kann während der Unterhaltung z.B. die Frage stellen: „Habt Ihr ein gutes Verhältnis zu Eueren Eltern? Seht Ihr sie oft?“, um so zu signalisieren, daß er gerne auf die Drachenerlternthematik zu sprechen kommen möchte. Damit bleibt es dem Kommunikationspartner durch seine entweder ausweichenden oder ausführlichen Antworten überlassen, ob und wann er Details über seine (Drachen-)Eltern enthüllen möchte.

## 5.3 Agieren und Kommunizieren in der **Taverne zum Wanderer**

Um sich in der **Taverne zum Wanderer** bewegen oder verständigen zu können, bedarf es wie in jedem Chat bestimmter Befehle, die über die Tastatur eingegeben werden. Für manche Funktionen (z.B. schreien) wurde zu GiMiX-Zeiten eine bestimmte Mindestpunktzahl benötigt, manche Funktionen haben keinen unmittelbaren Einfluss auf die Handlung, sondern dienen dazu, dem User Informationen über den Channel und die Anwesenden zu liefern oder absenten Usern eine Nachricht (memo) zu hinterlassen.

Allen Befehlen wird ein / (Slash) vorangestellt. Manche Befehle wie `/tell` haben eine rein descriptive Funktion. Beispiel für den Befehl `/tell`:

- 1 *nach kurzer Zeit öffnet sich dann wohl die Türe zur Küche und ein kleiner XD mit einem Tablett kommt, für deren Verhältnisse sehr gesittet hervor und geht auf den Fenstertisch zu (sagt Rafi)*

Die im folgenden wiedergegebenen Chatfunktionen und -befehle beziehen sich auf GiMiX und funktionieren dort. Allerdings sind viele Befehle in den meisten Chats gleich oder ähnlich.<sup>99</sup> Eine Zusammenfassung der sehr viel umfangreicheren Befehle des myLair-Servers findet sich auf <http://wiki.mylair.de/index.php/Chat>. Befehle.

Chatfunktion	Befehl
flüstern	<code>/m Nickname</code> oder <code>/Nickname</code>
schreien	<code>/s Text</code> – ab 4.000 Punkte
handeln	<code>/me Text</code>
sehen, wo meine Freunde sind	<code>/f</code>
einen Chatter zum Freund erklären	<code>/f +Nickname</code>
sehen, wer in meinem Raum ist	<code>/w</code>
sehen, wer in einem anderen Raum ist	<code>/wc Raumname</code>
sehen, wer im Chat ist	<code>/wc</code>
meine Farbe ändern	<code>/col XXXXXX</code>
den Raum wechseln	<code>/j Raumname</code>
jemandem in einen Raum folgen	<code>/ju Nickname</code>
jemanden in meinen Raum einladen	<code>/i Nickname</code>
meinem Raum ein Thema geben	<code>/t Thema</code>
mich vorübergehend abmelden	<code>/away Grund</code>
den Raum absperren/aufsperrern	<code>/l</code> – ab 8.000 Punkte
jemanden ignorieren	<code>/ig Nickname</code>
jemanden knebeln/entknebeln	<code>/gag Nickname</code> – ab 8.000 Punkte und SuperUser
jemanden aus dem Raum werfen	<code>/k Nickname</code>
jemandem Superuser-Rechte geben	<code>/su Nickname</code>

Tabelle 3: Kurzbeschreibung der GiMiX-Chatfunktionen

<sup>99</sup>Mit dem Befehl `/me` oder `/Me` kann man fast überall eine Handlung auslösen, mit `/j` einen Raum öffnen.

Damit der Umgang mit und unter den Gästen der Taverne einigermaßen reibungslos verläuft, gibt es die sogenannte *Chatiquette*. Sie ist eine Art Verhaltenskodex für den richtigen Umgang im Chat. Jeder Chat verweist auf eine im Wortlaut stets ähnliche Chatiquette. Um Mißverständnisse zu vermeiden und Ärgernissen vorzubeugen, gibt es deswegen auch im Internet gewisse Verhaltensregeln. Bezogen auf das Internet werden diese Regeln Netiquette genannt. Im folgenden ist die Chatiquette von GiMiX vorgestellt, die man auf der Startseite abrufen konnte:

### **GiMiX „Chatiquette“**

Für Neulinge ist der erste Besuch in einem Chat häufig ein wenig verwirrend. Das GiMiX-Team möchte Ihnen deshalb Tipps und Informationen an die Hand geben, damit Sie sich schnell in der Welt des Chat zurechtfinden.

### **Verhaltensregeln im Chat**

- Das Wichtigste: niemals vergessen, daß am anderen Ende auch Menschen sitzen! Behandeln Sie andere genauso wie Sie behandelt werden möchten. Respekt, Toleranz und Verständnis gegenüber anderen sind auch im „Cyberspace“ absolute Voraussetzung.
- Helfen Sie anderen! Viele Neulinge brauchen Unterstützung und hoffen auf die Hilfe der „alten Hasen“. Vermeiden Sie provokative Aussagen und achten Sie darauf, daß „ironische“ Bemerkungen auch als solche erkennbar sind (z.B. mit Smilies).
- Wenn Sie sich durch jemand belästigt fühlen, dann setzen Sie ihn auf Ihre Bannliste und ignorieren Sie ihn im Chat.
- Sie sind alleine für Ihre Beiträge und Aussagen verantwortlich. Absolute Anonymität gibt es auch in GiMiX nicht. Jeder kann anhand seiner IP-Adresse auch nachträglich identifiziert werden.
- Vermeiden Sie es, im Chat Ihren echten Namen oder persönliche Daten weiterzugeben.
- Benutzen Sie die Möglichkeit zum Dialog (flüstern). Nicht jede Diskussion interessiert die gesamte Chatgemeinde.
- Häufiges Schreien (auch GROSSSCHRIFT wird als Schreien gedeutet) und ständiges Wiederholen desselben Satzes oder Beitrags sind im Chat unerwünscht!

Quelle: [www.gmx.de](http://www.gmx.de)

Zusätzlich zu diesen eher allgemeinen Verhaltensregeln gibt es noch bestimmte Dos and Don'ts für den Rollenspielchat:

Powerplay (PP) ist das schlimmste, was man im RS tun kann. PP bedeutet, daß man Aktionen unternimmt, die anderen keine Reaktionsmöglichkeit oder Wahl lassen.

Ein Beispiel für PP: X schlägt Y den Kopf ab. Y müsste nun tot sein und könnte nicht mehr weiterspielen – es sei denn, die Aktion war abgesprochen oder es handelt sich bei Y um eine Gattung, der Köpfe nachwachsen, die auch ohne Kopf leben kann etc. Da es sich aber bei vielen Gästen der Taverne um Humanoide handelt, denen naturgemäß keine neuen Köpfe wachsen, und da viele User etwas dagegen haben, wenn man ihr Spiel ohne ihren Willen beendet, wäre die Formulierung „X *versucht*, Y den Kopf abzuschlagen“ für den weiteren Spielverlauf insofern zuträglicher, als daß sie Y die Chance läßt, auf den Angriff zu reagieren. Im folgenden Beispiel spielt Elschen mit Sathanael ein Spiel, über dessen Inhalt und Regeln sie ihn nicht informiert hat. Sie besteht darauf, ihn zu kennen (was nicht stimmt) und wird wütend, als sich Sathanael von ihr abwendet, um mit einem für ihn interessanteren Charakter in Kontakt zu treten. Sie verzaubert ihn, macht also gar nicht erst den Versuch dazu (Zeilen 17, 20), worauf Sathanael ihr Spiel ziemlich unfreundlich unterbindet (Zeilen 18, 21, 28, 19).

- 1 >Elschen flimmert blau auf
- 2 >Elschen schwebt leicht
- 3 >Sathanael sieht Elschen halb wütend, halb verwirrt an
- 4 (Sathanael) -t
- 5 >Elschen stellt sich wieder hin und hört auf zu leuchten
- 6 (Sathanael) oO (Die hat ein Problem)
- 7 (Elschen) .o(nein hab ich nicht)
- 8 (Sathanael) Ich möchte Euch meine Gesellschaft keinesfalls aufdrängen...einen schönen abend noch
- 9 >Sathanael dreht sich um und rauscht davon
- 10 >FrauderNacht kann sich ein schmunzeln nicht verkneifen
- 11 >Elschen schaut ihn mit verengten Augen an .o(jetzt weiß ich woher)
- 12 Flüster zu FrauderNacht: Ich glaube, daß ich mir Euch nicht leisten kann
- 13 19:26 Elschen schleicht sich in den Raum: vor\_der\_Taverne
- 14 FrauderNacht flüstert: es kommtdarauf an was Ihr wollt
- 15 Flüster zu FrauderNacht: Tja eigentlich wollte ich nur mal gucken..aber das war wohl schon ein Fehler, wie ihr gemerkt habt
- 16 FrauderNacht flüstert: wieviel könnt ihr ausgeben ... nun die jungen Mädchen sind schnell eifersüchtig ((außerdem hat sie auch mein GB gelesen \*gg\*))
- 17 Elschen flüstert: | | Dir wird plötzlich heiß.....deine Augen fangen an zu tränen

- 18 *Flüster zu Elschen: Leg dich nicht mit mir an...dazu fehlt dir die Klasse*  
 19 *>FrauderNacht geht langsam zur Theke, stellt sich neben Sathanael und bestellt einen Rotwein*  
 20 *Elschen flüstert: || dein herz pocht schnell...doch nach ein paar sekunden hört es auf*  
 21 *Flüster zu Elschen: Ich habe kein Herz*  
 22 *>Sathanael sieht die schöne Frau neben sich an*  
 23 *>FrauderNacht dreht sich zu ihm und mustert ihn ganz unverwandt*  
 24 *(FrauderNacht) \*am Wein nipp\**  
 25 *>FrauderNacht beugt sich zu ihm und flüstert was*  
 26 *Flüster zu FrauderNacht: Auf den Wein lade ich euch gerne ein..aber gerade probiert die Kleine ihre Macht an mir....vielleicht wird mir gleich schlecht :)*  
 27 *FrauderNacht flüstert: \*lach\* die ist sauer*  
 28 *Flüster zu Elschen: Ich verstehe Euere Reaktion nicht...und ich bin mir sicher, daß ich Euch nicht kenne....wie dem auch sei, ich regiere die Finsternis,bin der Fürst des Inneren Kreises und sehr mächtig..*  
 29 *Flüster zu Elschen: also lass mich in Ruhe*

Außerdem macht Elschen den Fehler, direkt auf Sathanaels Gedanken (Zeilen 6, 7) einzugehen (siehe dazu auch Kapitel 5.4).

PP bedeutet auch, Dinge zu tun oder zu wissen, die man nicht tun oder wissen kann. Beispiel:

X: Hallo Y!

Y: Woher kennt Ihr meinen Namen?

X: Steht doch da!

An sich eine logische Begründung, denn in der Tat, der Name steht da. Doch innerhalb der Taverne laufen die Gäste nicht mit Namensschild herum, d.h. man kann inplay (Gegenteil von offplay, also innerhalb eines Spielgeschehens. Siehe auch Kapitel 5.4) nicht wissen, wie jemand heißt. Außerdem muss der Nickname nicht unbedingt der Name des Chars sein, er kann auch eine Berufsbezeichnung sein oder der Name der Gattung. Deswegen ist es unerlässlich, sich erst einmal vorzustellen, wenn man mit jemanden ins Gespräch kommt – zumal es allein schon die Höflichkeit gebietet.

Manche User reagieren auch äußerst ungehalten, wenn man inplay Informationen verwendet, die man aus ihrem Gästebuch weiß. Dinge, die im Gästebuch stehen, sind reine Informationen für den User, damit man sich sein Gegenüber besser vorstellen kann. Manche User möchten im Gästebuch auch nur die Geschichte ihres Chars erzählen, die man aber nicht kennen kann, wenn man ihnen zum ersten mal begegnet. Deswegen ist es besser, immer erst zu fragen, wenn man etwas wissen will, da der Char nicht alles weiß, was der User weiß!

Die **Taverne zum Wanderer** lebt durch die Aktionen und Fantasien der Gäste, d.h. der Spieler. Anders als in anderen Rollenspielsystemen (DAS, Shadowrun) gibt es keinen Meister oder Spielleiter: Der ganze Raum stellt ein spontanes, freies Rollenspiel dar, das auf der Kreativität, Höflichkeit und Toleranz der Mitspieler beruht. Im Raum befinden sich immer zwei Superuser (SU), von denen einer der Wirt ist (s.u.). Der zweite ist der Backup-(Super)User (BU), der den Wirt unterstützen soll. Mit zwei SU im Raum ist es relativ sicher, daß immer mindestens ein User SU ist. Befindet sich dennoch einmal kein SU in der Taverne, müssen alle den Raum verlassen, bis ihn irgendjemand neu öffnet und somit SU wird. Wenn ein SU den Raum verlassen will, muss er sich erst um einen Nachfolger kümmern.

Im Vergleich zu anderen Chaträumen hat die **Taverne zum Wanderer** eine feste Struktur: Herr des ganzen ist der Wirt. Dies kann ein beliebiger Spieler sein, der von seinem Vorgänger Superuserrechte bekommen hat. (Erster Wirt ist immer der, der die Taverne, d.h. den Chatraum, als erster geöffnet hat). Mit der Rolle des Wirtes übernimmt der Spieler gewisse Pflichten: Der Wirt muss sich um die Gäste kümmern, nach ihren Wünschen fragen und sie bedienen. Außerdem sorgt er für Ordnung in der Taverne und schlichtet Streitereien. Er hat das Recht, störende Spieler zu knebeln oder rauszuwerfen. Dem Wirt gehört die Taverne, er allein besitzt den Schlüssel und kann im Notfall die Taverne absperren. Er bestimmt, was es an Speisen und Getränken gibt und wieviel es kostet. Die Rolle des Wirtes ist als soziale Rolle im Sinne Goffmanns zu verstehen<sup>100</sup>, da sie über das Ausüben von Rechten und Pflichten definiert wird und mit einem bestimmten Status (SU) verknüpft ist. Neben dem Wirt gibt es noch die Küchendämonen (KDs), die den Wirt unterstützen sollen, falls es sehr voll ist in der Taverne. Außerdem ist es die Aufgabe des Wirtes, einen Nachfolger zu suchen, wenn er das Wirtsamt niederlegt. Um dies zu tun, gibt es mehrere Möglichkeiten: Wenn der Wirt zu erkennen gibt, daß er nicht mehr wirtten möchte (Beispiele 1, 2, 4), melden sich entweder freiwillig potentielle Nachfolger, von denen einer das Wirtsamt bzw. SU-Rechte verliehen bekommt (Beispiel 2), oder – wenn sich keiner meldet – der Wirt bestimmt jemanden. Im dritten Beispiel läßt Kornblume den Mitspielern Sathhanael und Cornelius keine Wahl, sondern ernennt sie zu SU/BU und verläßt dann den Raum. Wie das vierte Beispiel zeigt, muss der Wirt auch öfter nachfragen, ob ein Spieler SU oder, wie in diesem Fall, BU übernehmen möchte: Nachdem MadElayne ihre Frage „((BU?))“ gestellt hat, folgen mehrere Postings, aber keiner reagiert auf sie. Schließlich stellt sie die Frage nachdrücklich „((BU GESUCHT!!!))“, worauf sich endlich Elinonorax meldet und den Zweitschlüs-

---

<sup>100</sup>Goffman (1983), 18.

sel bzw. BU erhält. Folgt man den Regeln der Taverne streng, reicht es nicht aus, dem designierten Nachfolger SU-Rechte zu verleihen, sondern man sollte ihm auch „offiziell“ die Schlüssel zur Taverne übergeben. An dieses Übergaberitual halten sich die meisten Spieler.

### Beispiel 1

- 1 >SyntaxError stellt ein Schild auf den Tresen auf dem fehlerhaft geschrieben steht: „Wiehrt gäsuhchd“
- 2 (SyntaxError) \*den Schlüssel hinter das Schild leg\*
- 3 (SyntaxError) ((SU?))

### Beispiel 2

- 1 >LadyDreya hängt den Hauptschlüssel an den Nagel, stellt das 'Wirt gesucht Schild auf'
- 2 (LadyDreya) ((su?))
- 3 >Ajav macht gerne nen Bu, aber mit Su hat der Char echte Probleme - Sorry
- 4 Ajav hat von LadyDreya Superuser-Rechte verliehen bekommen
- 5 (LadyDreya) ((thx, besser als nix...su?))

### Beispiel 3

- 1 Kornblume schiebt cornelius den schlüssel zu..... „ich muss weg“
- 2 Kornblume ernennt Cornelius zum Superuser.
- 3 Kornblume ernennt Sathanael zum Superuser.
- 4 Kornblume geht in den Raum geisterwelt

### Beispiel 4

- 1 (MadElayne) ((BU?))
- 2 (LLD) es stimmt schon
- 3 >Sathanael hebt ganz langsam seine Hand und berührt mit den Fingerspitzen ihre Lippen
- 4 (LLD) für die nettte bedienung
- 5 (Sathanael) Ich möchte Euch küssen \*flüster\*
- 6 >Aleandra schmolzt:Dann eben nicht
- 7 >sloboda schnurrt einwenig vor Vergnügen!
- 8 (MadElayne) \*errötet\* Danke
- 9 LaronDyvas flüstert: Hi Sath ! Mein Engelchen ^^
- 10 (sloboda) Auf was wartet ihr?!
- 11 Flüster zu LaronDyvas: Hallo, Schlitzofer, grabe gerade ne lady an...endlich mal wieder!
- 12 NTodeselfin ist jetzt mit (was tun) fertig.
- 13 >LLD trinkt die milch aus und geht aus der taverne

- 14 *(MadElayne) ((BU GESUCHT!!!))*  
 15 *(Elionorax) ((her mti))*  
 16 *Elionorax hat von MadElayne Superuser-Rechte verliehen bekommen*  
 17 *>MadElayne schiebt Elionorax den Zweitschlüssel zu*  
 18 *(Elionorax) danke... \*einsteck\**

Die Gemeinschaft der Tavernengäste stellt eigene Anforderungen an das soziale Gefüge und die in ihm verankerten Umgangsformen. Deswegen handeln die Spieler und Gäste der **Taverne zum Wanderer** zusätzlich zur Chatiquette nach einem bestimmten Codex, dem Tavernen-Codex. In ihm sind das Verhalten der Gäste, die Rechte und Pflichten des Wirtes sowie dessen Funktion und die der KDs festgesetzt. Außerdem enthält der Codex die allgemeine Satzung der Taverne und ihren Zweck. Der genaue Wortlaut des Codex ist in Appendix C zu finden.

Um ins Spiel zu kommen, betritt man zunächst mit dem entsprechenden Befehl den Chatraum (/j *Raumname*). Auf dem eigenen Monitor erscheinen dabei Ausgangsraum und Zielraum, sowie die im Zielraum anwesenden Charaktere:

- 1 *21:11 Solenor schleicht sich in den Raum: Taverne\_zum\_Wanderer*  
 2 *21:11 Solenor schleicht sich aus dem Raum Bahnsteig herein*  
 3 *Raum Taverne\_zum\_Wanderer:*  
 4 *\* Punisher chattet seit 20:43 (6 Sekunden still) Privater Raum*  
 5 *\* LightCynthia chattet seit 20:12 (275 Sekunden still) Privater Raum SUPERUSER*  
 6 *\* LadyDreya chattet seit 20:03 (46 Sekunden still) Privater Raum SUPERUSER*  
 7 *\* Solenor chattet seit 21:11 (0 Sekunden still) Privater Raum*

Auf den Monitoren der anderen, die sich in diesem Chatraum befinden, erscheint die Uhrzeit des Eintreffens und woher der Neankömmling kommt:

- 1 *17:04 Solenor schleicht sich aus dem Raum Gondor herein*

Nach Betreten der Taverne darf man nicht vergessen, die Türe zu schließen und die Gäste oder den Wirt zu grüßen. Dannach geht man gewöhnlich zur Theke und bestellt etwas, bevor man sich zum Schankraum umdreht oder sich einen freien Tisch sucht, um die Lage zu sondieren. Aus dieser Grundsituation ergibt sich früher oder später ein Gespräch. Sollte gar nichts passieren, kann man weiterhin für sich allein als lurker in der Taverne bleiben und nur insoweit Aktionen unternehmen, daß man nicht aus dem Chat fliegt oder man verläßt die Taverne wieder.

Um die Taverne wieder zu verlassen, gibt es mehrere Möglichkeiten. Entweder man tut dies freiwillig, indem man den entsprechenden Befehl eingibt oder man wird aus dem Chatraum geworfen. Letzters passiert entweder durch den SU, der einen wegen schlechten Verhaltens ins Exil befördert (siehe Kapitel 6.5.1.2) oder

automatisch, weil man zu lange inaktiv, d.h. ein lurker, war. Genauso, wie man beim Betreten der Taverne darauf achten sollte, durch die Tür hereinzukommen und diese wieder zu schließen, sollte man beim Verlassen ebenfalls durch die Tür gehen. Sathanael hat diese Vorgabe nicht sehr ernst genommen, bis er einmal deswegen von einem Mitspieler kritisiert wurde:

- 1 *Oracle flüstert: ((wie meinen ? ich hab dir das nur geschrieben weil du so plötzlich den raum g erwechselt hast .. vielleicht hätte dein char ja noch was mitbekommen .. allein deswegen ...))*
- 2 *Du flüsterst zu Oracle: ((OK, ich war lange genug in der TAverne, wenn Du RS gewollt hättest, hättest Du es längst andeuten können. Ich kann mich nicht von jedem abmelden, wenn ich gehe, nur weil mein Char vlt was verpasst))*
- 3 *Oracle flüstert: ((komm bitte mal etwas runter , das war einfach nur noch ne hinterher geworfene info für den fall das dein char noch was mitbekommt , ich habe auf fast jeden inter taverne reagiert und bin es leide nicht gewohnt das man einfach so den raumw echsel t ohne die vorbereitungen zu einem teleport , oder das nutzen einer tür zu beschreiben ..und was du oder dein char machen , weiß ich nicht ..werde ich wenn überhaupt inplay rausfinden))*

Für die Signalisierung von Aufmerksamkeit und Kommunikationsbereitschaft genügt nicht allein das Eintreten in einen Chat-Raum; vielmehr besteht für die Teilnehmer die Notwendigkeit, durch permanentes Meldeverhalten in regelmäßigen Abständen erneut ihre Präsenz und damit ihr kontinuierliches kommunikatives „Am-Ball-Bleiben“ zu indizieren. In vielen Chats wird man auch automatisch aus dem Raum „geworfen“, wenn man zu lange still war. Das hat zur Folge, daß manche Beiträge nur deswegen gepostet werden, um „ein Zeichen von sich zu geben“, und nicht, weil sie zum Thema gehörten. Bleibt ein als Kommunikationspartner bereits akzeptierter Chatter zu lange stumm, wird er oftmals durch entsprechendes Nachfragen (Hallo? Noch da?) explizit dazu aufgefordert, ein Zeichen für seine Präsenz zu geben und damit zu signalisieren, daß sein „Schweigen“ darauf beruht, daß er gerade nichts Relevantes zum aktuellen Thema beizutragen hat, und nicht darauf, daß er das Interesse an der Kommunikation ganz verloren hat.

Wie schon deutlich wurde, ist chatten in erster Linie die Suche nach Interaktion und Kommunikation über ein bestimmtes Thema. In der **Taverne zum Wanderer** möchte man mit Leuten kommunizieren, die mit Geschichten über Drachen etwas anfangen können, die bereit sind, sich aus der Taverne heraus auf ein Schiff zu begeben, um die Welt zu retten, und die nichts gegen den freundlichen Satan haben, der gerade die Gäste bewirtet. Kommunikation und der Fähigkeit dazu kommt also eine ungeheuer große Bedeutung zu. Der virtuelle Raum folgt dabei besonderen Gesetzen: Er bietet den Interagierenden theoretisch die Möglichkeit, in einer unendlich großen Anzahl von virtuellen Räumen gleichzeitig zu kommunizieren und zu intera-

gieren. Die Unendlichkeit wird nur durch die Begrenztheit der kognitiven Fähigkeiten relativiert: Der User kann zwar virtuell-physisch in den Räumen anwesend sein, tatsächlich laufende Kommunikation ist aber nur mit wenigen Chatpartnern möglich. Die Anzahl der gleichzeitig geführten Gespräche hängt ab von der Produktions- und Rezeptionsgeschwindigkeit (Eintippen und Lesen), der Intensität des Gesprächs, der Wortanzahl, der Länge der Denkpausen und der Schnelligkeit der Datenübertragung. Je mehr Gespräche geführt werden, desto weniger Inhalt pro Gespräch wird kommuniziert, die Denkpausen werden länger und die Äußerungen kürzer. In einem Rollenspiel-Chat wie der **Taverne zum Wanderer** ist es für die Akzeptanz des gespielten Charakters und den Spielverlauf produktiver, Äußerungen schnell und mit angemessenem Informationsinhalt zu senden, anstatt nur kurze Beiträge zu liefern und das womöglich noch nach langem „Schweigen“. Die Äußerungen aller Teilnehmer sind auf deren Bildschirm sequentiell unterschiedlich angeordnet, abhängig von der individuellen Übertragungsrate. Daraus ergibt sich die oft schwierige und für Anfänger verwirrende Situation, die Äußerungen in die richtige Reihenfolge bringen zu müssen bzw. die für einen selbst relevanten Äußerungen herauszufiltern. Betritt ein User einen Channel, so wird er mit einer Reihe von Äußerungen konfrontiert ohne den Zusammenhang zu kennen. Da im Chat jeder das Recht hat, sich zu äußern, aber keiner in der Lage ist, alle Äußerungen zu lesen bzw. wahrzunehmen, ist nicht die Frage, wer sich äußern darf, sondern wessen Äußerungen gelesen werden, auf wessen Äußerungen reagiert wird oder welche ignoriert werden. Der, dessen Äußerungen wahrgenommen werden, hält im Chat die Macht in den Händen! Wirksame Methoden, die Aufmerksamkeit der anderen Chatteilnehmer zu erhalten, sind ein ungewöhnlicher Nickname, ein dominantes oder vielversprechendes Auftreten und ein interessantes Aussehen.

Eine weitere Besonderheit des Chats ist das Flüstern: Private Nachrichten können an einen anderen User verschickt werden oder es kann ein Zweiergespräch in einem separaten Fenster geführt werden, ohne daß dies für Dritte ersichtlich ist. Auch können sogenannte Memos an gerade nicht anwesende Spieler verschickt werden, die diesen dann bei ihrem nächsten Eintritt in den Chat vorliegen oder per E-Mail geschickt werden.

## 5.4 Inplay und Offplay

Glaubwürdigkeit ist an bestimmte Rahmen<sup>101</sup> gebunden und wird dann problematisch, wenn dieser Kontext verlassen oder z.B. medial entstellt wird: „Nennt man einen Rahmen klar, so heißt das nicht nur, jeder Beteiligte habe eine hinlänglich richtige Vorstellung von dem, was vor sich geht, sondern im allgemeinen auch, er habe eine hinlänglich richtige Vorstellung von den Vorstellungen der anderen, einschließlich deren Vorstellung von seiner eigenen Vorstellung.“<sup>102</sup> Im Netz wird die kommunikationsbestimmende Rahmung künstlich erzeugt und kann gezielt eingesetzt werden, um als phantastisches Spiel zu gelten, so wie es in der **Taverne zum Wanderer** der Fall ist. Werden die Rahmen zerstört oder ohne Mitwissen der anderen Spieler erweitert bzw. verändert, z.B. wenn spielerische Elemente ins Reale übertragen werden oder umgekehrt, nimmt die Konzeption der phantastischen Welt Schaden. Deswegen sind z.B. Kommentare, die sich auf RL beziehen, als solche zu kennzeichnen (s.u.).

Es gibt zwei verschiedenen Arten von Aktionen und Aussagen: Inplay und Offplay. Inplay-Aktionen und Aussagen gehören zum Rollenspiel. Durch sie wird übermittelt, was der Charakter sagt (Rollenspielkommentare) oder was der Charakter tut (Regieanweisungen). Zudem können Inplay durch bestimmte Zeichen (Emoticons) oder in Asteriske gesetzte Wortkürzel (z.B. \*Schnüff\*, \*lach\*) Emotionen übermittelt werden (s.u.). Offplay-Aktionen dagegen bedeuten, daß der User, also der Mensch, der hinter dem Charakter steht, spricht bzw. handelt. Offplay-Kommentare werden innerhalb der **Taverne zum Wanderer** in doppelte Klammern gesetzt oder im Flüstermodus an bestimmte Chatter vermittelt. Der Flüstermodus stellt eine Zwischenebene zwischen Inplay- und Offplayebene dar, da in ihm sowohl Rollenspielkommentare als auch RL-Kommentare gesendet werden können, die nur vom Adressaten gelesen werden können. Diese Zwischenebene wollen wir Metaebene nennen. Zu ihr zählt auch die Kommunikation durch Raumbenennung bzw. Raumwechsel. Dies kann dann geschehen, wenn der betreffende User „geknebelt“ wurde und keine andere Möglichkeit zur Kommunikation hat. Dieses Beispiel wird im Abschnitt über Konflikte im Chat (Abschnitt 6.5.1.2) näher erläutert. Zudem kann der Raum, aus dem man kommt (bei jedem Raumwechsel wird automatisch der Raum angezeigt, in dem man gestartet ist) zusätzliche Informationen liefern über den Charakter: Wenn

---

<sup>101</sup>Goffman (1980) unterscheidet u.a natürliche und soziale Primärrahmen, wobei erstere z.B. Krankheit oder Alter sein können, die als Nichthandlungen rein physikalisch vorausgesetzt werden, und letztere als Deutungshintergründe aufzufassen sind, die Ereignisse oder Taten zu Handlungen machen.

<sup>102</sup>Goffman (1980), 369.

z.B. Sathanael aus dem Raum „Mourning Palace“ kommt, wissen Blackmetal-Fans damit etwas anzufangen. Wenn Solenor jedes Mal von der „Alten Südstraße“ oder der „Straße nach Gondor“ hereinkommt, signalisiert es allen, die mit J.R.R. Tolkiens Mittelerde vertraut sind, daß Solenors User wohl diese Literatur kennt und möglicherweise ein Play daraus sucht. Weiterhin gehören zur Metaebene alle Postings, die als Denkblasen gekennzeichnet sind. Sie können nicht zur Inplay-Ebene zählen, weil gedachte Kommentare ja eigentlich nicht wahrnehmbar sind für die anderen Spieler, es sei denn, sie sind Gedankenleser. Man kann die Denkblasen eher als Hinweise verstehen, wie die Spielrichtung weitergeht oder was der Char von einem erwartet. Man darf aber nie direkt auf einen gedachten Kommentar eingehen! Die durch die Macht des SU/BU ausgelösten Aktionen wollen wir ebenfalls zur Metaebene zählen. Auch sie haben keinen direkten Inplay-Bezug, da sie meist als Strafmaßnahmen ausgelegt sind und das Spiel eher beenden als fördern. Zugleich können sie nicht in den Offplay-Bereich zählen, da das, was sie ausgelöst hat, Inplay war und sie auch immer nur den Spielcharakter betreffen, nie den User. Durch die SU/BU-Aktionen wird kommuniziert, da das, was der SU/BU tut, für alle lesbar ist, nicht nur für den, der direkt davon betroffen ist. Somit wird allen im Chatraum übermittelt, daß der SU/BU etwas unternimmt und was er unternimmt. Beispiele für die Nutzung der verschiedenen Ebenen werden im Abschnitt 6.5.1.2 gegeben. In folgender Tabelle sollen die verschiedenen Ebenen und die ihnen zugehörigen Aktions- und Kommunikationsmodi festgehalten werden.

Inplay	Metaebene	Offplay
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rollenspiel-Kommentare</li> <li>• Regieanweisungen</li> <li>• Emotionen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kommunikation durch Raumwechsel</li> <li>• Macht des SU/BU</li> <li>• Flüstern</li> <li>• Denken „oO(... )“</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Real-Life-Kommentare „((...))“</li> </ul>

Tabelle 4: Kommunikation in den verschiedenen Ebenen

## 5.5 Interaktionsrituale in der Chat-Kommunikation

Dank des Mediums Internet können sich Kommunikationsgemeinschaften auf regionaler, nationaler und internationaler Ebene konstituieren. Die Folgen der Nutzung des Internet als sozialer und kultureller Datenraum werden allerdings kritisch gesehen. Kaum eine mediale Entwicklung wird polarisierter diskutiert als die gesellschaftlichen Folgen des Internet. Die gegenwärtige Diskussion um Kommunikations-

formen im Netz wird vorwiegend von zwei gegensätzlichen Theorien beherrscht: Auf der einen Seite wird – im Anschluss an Jean Baudrillards Simulationsbegriff<sup>103</sup> – von einer Deformierung der Wirklichkeit, einer Auflösung realer Beziehungen in einer bloßen Scheinwelt gesprochen. Vertreter dieser medienkritischen und kulturpessimistischen Sichtweise befürchten die Vereinzelung des Individuums und einen Verlust der Sprach- und Kommunikationskompetenzen. Als Beispiel wird dazu meist die f2f-Kommunikation herangezogen, im Vergleich zu der die mediale Kommunikation unter defizitären Perspektiven kategorisiert wird. Von den Kritikern wird dabei besonders das Fehlen interpersonaler Nähe, der Mangel an spontanen Austauschmöglichkeiten, sowie der Verlust non-verbaler und paraverbaler Kommunikationsformen angeprangert. Aber nicht nur interpersonale Kompetenzen sehen die Kritiker bedroht, sondern auch die Entwicklung von Schreib- und Lesekompetenzen. Diesen kulturpessimistischen Äußerungen gegenüber finden sich am anderen Ende des Spektrums Auffassungen, die das neue Leben im Netz als eine Möglichkeit begreifen, gerade durch das Fehlen der körperlichen Präsenz frei agieren zu können. Die Vertreter dieser medienenthusiastischen Position sehen im Computer ein Medium, „mit dem frühere Mündlichkeitsstrukturen technisch wiederherstellbar sind. Elektronische Gemeinschaften werden in dieser Konzeption als Substrate längst verloren gegangener öffentlicher Orte der Kontaktaufnahme und der Salons und Kaffeehäuser des 18. Jahrhunderts eingeordnet und als ‚elektronische Agora‘ beschrieben (...). Damit wird das Netz als Ort der technischen Verwirklichung der Moderne verstanden und es spiegelt das Abbild idealisierter vortechnischer Kulturen wider.“<sup>104</sup> Entsprechend wird die These vertreten, daß im Internet Kommunikationsverläufe zu beobachten sind, die mit der Strukturlogik der mündlichen Kommunikation vergleichbar sind. Im metaphorischen Sprachgebrauch<sup>105</sup> wird deswegen auf die Möglichkeit angespielt, mit schriftlicher Kommunikation Formen und Funktionen mündlicher Kommunikation zu ermöglichen, die bislang ohne face-to-face-Setting oder Telephonkontakt nicht möglich schienen. Chatinteraktion und -kommunikation finden in einem virtuellen Raum statt, der durch die Kommunikation selbst erschaffen wird. Gesellschaftliche Realität wird durch kommunikative Vorgänge konstruiert bzw. rekonstruiert. Ein Chat ist in medialer Hinsicht in der Regel graphisch realisierte Kommunikation, wobei es mittlerweile auch Chatdienste gibt, bei denen man per Video und Mikrofon (also nonverbal-visuell und sprachlich-phonisch) kommunizieren kann. Der hier

---

<sup>103</sup>Baudrillard (1978).

<sup>104</sup>Thimm, 10.

<sup>105</sup>Man spricht z.B. von Chatdialogen, vom Flirten im Chat, und auch das Wort „Chat“ bezeichnet eine mündliche Kommunikationsform.

untersuchte Chat **Taverne zum Wanderer** erlaubt jedoch nur graphisch realisierte Äußerungen, stellt also als Äußerungs- und Rezeptionsmedium sowohl für Sprachliches als auch für Nonverbales und Parasprachliches nur das Zeichensystem der Schrift zur Verfügung.

Der Chat nimmt unter den Kommunikationsformen bzw. -trägermedien im Internet eine Sonderstellung ein, da er das einzige Trägermedium ist, das seinen Teilnehmern eine synchrone Kommunikation ermöglicht. Äußerungen von Chat-Teilnehmern werden nach ihrem Absenden nahezu ohne Zeitverzögerung an die Rechner der zur selben Zeit im selben Chat-Raum eingeloggten Teilnehmer übermittelt. Im Gegensatz zur E-Mail, die erst dann auf dem Bildschirm erscheint, wenn sie vom jeweiligen Mail-Server abgerufen werden, kann man als Chat-Teilnehmer in der Regel davon ausgehen, daß der andere Teilnehmer, dessen Äußerung bzw. Nachricht gerade in der Anzeige erscheint, zur selben Zeit ebenfalls an einem Rechner sitzt und den Kommunikationsverlauf im Chat verfolgt.<sup>106</sup> Tatsächlich ist dies vermutlich die einzige echte Gewissheit, die man beim Chatten über andere Teilnehmer ohne deren eigenes Zutun haben kann. Doch genau diese Gewissheit ist von essentieller Bedeutung für die kommunikative Grundhaltung beim Chatten, insofern die Synchronizität der Kommunikationssituation der Äußerungsmodalitäten und Produktionskriterien eine Grundhaltung der Mündlichkeit zugrundezulegen scheint, die etwa dem Konzept von Partygesprächen vergleichbar ist und eine relative Nähe der anderen Kommunikationsteilnehmer antizipieren läßt.

In der Soziologie ist Sozialität an Mündlichkeit gebunden – an die Interaktion unter Anwesenden. „Die mündliche Interaktion ist gewissermaßen der ‚Stoff‘, aus dem das Soziale gemacht ist. Schriftlichkeit wird dagegen oft als ein abgeleitetes Phänomen betrachtet mit potentiell ‚de-sozialisierendem‘ Effekt.“<sup>107</sup> Dabei sollte man aber nicht Mündlichkeit mit kommunikativer Nähe verwechseln und Schriftlichkeit mit sozialer Distanz gleichsetzen. Mündlichkeit impliziert nicht automatisch Nähe und Vertrautheit, man denke nur an eine Gerichtsverhandlung. Beide Dimensionen sind analytisch zu trennen. Während sich die mediale Dimension auf die materielle Realisierung sprachlicher Äußerungen bezieht, verweist die soziale Dimension auf den Modus der Interaktion: Unabhängig von ihrer medialen Realisierungsform können sprachliche Äußerungen Nähe oder Distanz indizieren. Genau diesem Phänomen begegnen wir in der virtuellen Kommunikation. Virtuelle Kommunikation ist Kom-

---

<sup>106</sup>Ausnahmen sind Memos. Hat man ein Memo erhalten, erscheint die Benachrichtigung darüber auf dem Bildschirm, sobald man sich in den Chat einloggt. Mit dem Befehl `/memo list` sind die Memos abrufbar. Der Absender des Memo kann den Chat aber schon wieder verlassen haben.

<sup>107</sup>Heintz, 127.

munikation im Medium der Schrift. Der mediale Träger ist zwar das geschriebene Wort, der Interaktionsmodus ist jedoch oft mündlich: Virtuelle Kommunikation ist informell, zeitlich simultan und umfasst im Gegensatz zu anderen Formen schriftlicher Kommunikation mehrere Teilnehmer gleichzeitig. Wer chattet, tut dies zwar schriftlich, das Format und der Duktus der Interaktion sind jedoch dem mündlichen Gespräch nachgebildet. Erving Goffman sieht f2f-Interaktion als eigenständigen sozialen Bereich. Zu Goffmans Zeiten gab es noch keine CMC, er entwickelte seinen Begriff der Interaktion an der Situation der gemeinsamen Anwesenheit: der Begegnung auf der Straße, beim Arzt, im Bus, im Café etc. Diese Form von Interaktion, die Interaktion von Angesicht zu Angesicht, zeichnet sich durch eine Reihe von Merkmalen aus, die im Falle der computervermittelten virtuellen Kommunikation teilweise suspendiert sind. Interaktion wird von Goffman durch Kopräsenz definiert, d.h. durch gemeinsame Anwesenheit. Die Interaktionspartner nehmen sich gegenseitig wahr und befinden sich im selben Wahrnehmungsfeld. Mündliche Interaktion ist ein Akt wechselseitigen Sehens und Hörens. Dies hat eine Reihe von Implikationen zur Folge, die für die Unterscheidung von f2f-Kommunikation und CMC folgenreich sind. Zum einen sind f2f Interaktionen nur zum Teil sprachlicher Natur; mindestens ebenso wichtig sind nonverbale Mitteilungen und Informationen, die wir durch unsere Körpersprache und Körperinsignien (Hautfarbe, Alter, Geschlecht, Kleidung) vermitteln. Es wird gesehen, nicht nur gesprochen, und um gesehen zu werden, wird dargestellt. Was gesagt wird, kann durch Körpersprache bestätigt oder konterkariert werden. Goffman spricht in diesem Zusammenhang von „expressions given off“<sup>108</sup>: jener Information, die wir durch die Zeichen unseres Körpers unbeabsichtigt weitergeben. Anwesenheit bedeutet weiter, daß sich die Interaktionspartner in einem gemeinsamen Umfeld befinden. Dieses gemeinsame Wahrnehmungsumfeld kann kommentiert, braucht aber nicht beschrieben zu werden, wie es im Chat der Fall ist. Vieles, was in der schriftlichen Kommunikation erläutert werden muss, kann in der f2f Interaktion vorausgesetzt, d.h. impliziert bleiben. Die Tatsache, daß sich die Interaktionspartner in einem gemeinsamen Wahrnehmungsumfeld befinden, bedeutet aber gleichzeitig, daß die Interaktion von außen beeinflusst werden kann. Anwesenheit ist dabei keine physische Kategorie, es sind die Interaktionspartner selbst, die bestimmen, wer dazu gehört<sup>109</sup>: Der Kellner, der eine Bestellung an den Tisch bringt, ist nicht automatisch Teil des Interaktionssystems. Interaktionen sind zeitlich begrenzt, und wenn sie wiederholt werden, sind sie nicht mehr dieselben. F2f-Interaktionen sind somit flüchtig, genau wie Chat-Interaktionen. Der Unterschied

---

<sup>108</sup>Goffman (1959), 4.

<sup>109</sup>Luhmann, 560 ff.

ist, daß f2f-Interaktionen kein Gedächtnis haben, während im Chat alles gespeichert werden kann. Im Falle schriftlicher Kommunikation entfallen einige Merkmale, die für die mündliche Interaktion konstitutiv sind. Der Hauptunterschied besteht im Fehlen eines gemeinsamen Wahrnehmungsfeldes: Schriftliche Kommunikation ist eine Kommunikation unter Abwesenden. Die in mündlicher Kommunikation gegebene Koexistenz von Zeit, Raum und Sprecher/Hörer wird im Falle schriftlicher Kommunikation auseinandergezogen. Der Vorgang des Schreibens und Lesens findet in unterschiedlichen Räumen zu unterschiedlicher Zeit statt. Das Fehlen eines gemeinsamen Wahrnehmungsraumes hat Folgen für das Verstehen und die Verständigung. Schriftliche Kommunikation kann weder auf non-verbale Zeichen, noch auf ostentative Gesten zurückgreifen, um sich verständlich zu machen. Texte haben sich also selbst zu erklären, ohne Rekursmöglichkeit auf ein gemeinsames Wahrnehmungsfeld.

## 5.6 Der Chat als kommunikative Gattung

In Hinblick auf die Besonderheiten der Chatkommunikation wollen wir im folgenden einigen Fragen nachgehen: Welche Stellung nimmt der Chat zwischen mündlicher und schriftlicher Kommunikation ein, und wie wird diese formal deutlich? Wie gehen die Chatter mit den Möglichkeiten und Einschränkungen der Chatkommunikation um? Welche Konsequenzen ergeben sich daraus für die Entwicklung von Sozialität im Internet? Um die Besonderheiten der Kommunikationsform Chat darzustellen, kann der Rahmen des Konzeptes der kommunikativen Gattung eingesetzt werden. Die Gattungsanalyse geht von künstlich getrennten Ebenen aus, die jedoch nur im analytischen Zusammenhang gesehen werden können. Diese Ebenen sind die Außenstruktur, die Binnenstruktur und die situative Realisierungsebene. Die Ebene der Außenstruktur einer kommunikativen Gattung berücksichtigt das soziale Umfeld, die kulturellen und ethnischen Gruppierungen, die Institutionen und die Geschlechterkonstellation. Bei Mediengattungen werden außerdem die Eigenschaften des Mediums in die Ebene der Außenstruktur integriert. Die Binnenstruktur einer kommunikativen Gattung beinhaltet alle gattungskonstituierenden verbalen und nonverbalen Bestandteile innerhalb der kommunikativen Äußerungen. Die situative Realisierungsebene umfasst die Auswirkungen, die durch einen interaktiven dialogischen Prozess zwischen zwei oder mehreren Interaktionsbeteiligten entstehen.

### 5.6.1 Außenstruktur der Chatkommunikation

Nach Günther und Knoblauch (1994) besteht die Außenstruktur kommunikativer Gattungen aus Definitionen wechselseitiger Beziehungen, kommunikativer Milieus

und kommunikativer Situationen sowie der Auswahl von Akteursgruppen nach Geschlecht, Alter, Status etc. Das kommunikative Milieu der Chatter und die Außenstruktur der Kommunikationsform Chat sind von kontinuierlichen Veränderungen betroffen. Die einzige notwendige feste Institution für die Chat-Kommunikation ist die entsprechende Hardware und das Internet. Die Wahl der Kommunikationsform Chat impliziert eine Unterwerfung unter die spezifischen Einschränkungen dieser Kommunikationsform und die technischen Möglichkeiten bzw. Einschränkungen, die von der eigenen Hard- und Software abhängen. Für Chatter in der **Taverne zum Wanderer** bedeutet es außerdem, daß sie sich dem Tavernenkodex (siehe Appendix C) unterwerfen müssen. Eine weitere Selektion erfolgte früher durch die Tatsache, daß es sich bei der **Taverne zum Wanderer** vor deren Umzug um einen Channel des deutschsprachigen Chats GiMiX handelte, wodurch die Zahl der Teilnehmer zum einen durch die Sprache, zum anderen dadurch eingeschränkt wurde, daß nur Personen in GiMiX chatten konnten, die einen E-Mail-Account bei gmx hatten.

### 5.6.2 Situative Realisierungsebene

Die situative Realisierungsebene wird zwischen Außen- und Binnenstruktur als intermittierende Ebene eingefügt. Sie untersucht den „interaktiven Kontext des dialogischen Austauschs von Äußerungen zwischen mehreren Akteuren“.<sup>110</sup> Die situative Realisierungsebene beinhaltet auch Merkmale der Binnenstruktur und dient besonders der Analyse von konversationellen Handlungen, die sich durch sequentielle Muster auszeichnen. Beim Chat treten außerdem bestimmte Gliederungsmerkmale und sich wiederholende Handlungsabläufe auf, die maßgeblich zur Konstituierung dieser Kommunikationsform beitragen. Diese Merkmale sowie die räumliche und zeitliche Dimension der Kommunikation sind Elemente der situativen Realisierungsebene.

#### 5.6.2.1 Kommunikationsrituale

Zur situativen Realisierungsebene gehören die von Beißwenger als „Kommunikationsrituale“<sup>111</sup> bezeichneten Verhaltensmuster, die auf den Sozialkompetenzen, Höflichkeitsregeln und Freundschaftsbeweisen der Kommunizierenden basieren.

**Zuhören** In Ermangelung der visuellen Verifizierbarkeit der Aufmerksamkeit des anderen besitzt im Chat jeder Beitrag eines Kommunikationsteilnehmers neben seiner inhaltlichen Relevanz auch noch eine funktionale Relevanz, die etwa zu vergleichen ist mit dem Stellenwert der Zuhörerreaktion der f2f-Kommunikation:

---

<sup>110</sup>Schmidt, 114.

<sup>111</sup>Beißwenger (2000), 44 ff.

Indem man einen Beitrag als „Sprecher“ äußert, übermittelt man dem anderen als „Zuhörer“ seine Aufmerksamkeit, wodurch dieser erkennen kann, daß man nach wie vor dem Kommunikationsverlauf folgt bzw. sich auf das Kommunikationsgeschehen konzentriert. Denn allein die Tatsache, daß andere Chatteilnehmer im selben Raum eingeloggt sind, reicht nicht aus, um auch deren Aufmerksamkeit gewiss sein zu können. Vielmehr besagt diese Tatsache nur, daß auch andere Teilnehmer eingeloggt sind, aber nicht, ob sie gerade den Chat tatsächlich verfolgen. Auch das „Schweigen“ anderer Chatteilnehmer muss nicht heißen, daß sie nicht mehr am Chatten sind; vielleicht tauschen sie gerade im Flüstermodus Privatnachrichten aus. Charakteristisch für Chatkommunikation sind daher spezifische Reaktionen auf längere Pausen und Verzögerungen, in denen sich die Chatpartner nicht mit einem eigenen Beitrag melden:

- 1 *(RoterDrache)@Liberta „Noch da?“*
- 2 *>DarkNess wundert sich, ob Sathanael noch zuhört...*

Auch Entschuldigungen für längere Pausen kommen vor:

- 1 *>Sathanael war in Gedanken versunken*
- 2 *(Freedomehunt) wate mal kurz,bin in einer minute wieder da!*
- 3 *(LuckyStrike) ((Sorry Leuts ich häng heut total))*

Die diesem Phänomen zugrunde liegende Erwartung von (Zu)Hörer-Signalen ähnlich wie bei der f2f-Kommunikation läßt auf eine konzeptionelle Mündlichkeit des Chats schließen. Selbst, wenn ein Teilnehmer nichts zum aktuellen Thema beizusteuern weiß, wird von ihm dennoch erwartet, daß er sich in regelmäßigen Abständen zurückmeldet, um seine Aufmerksamkeit und sein kontinuierliches Interesse an der Kommunikation zu bekunden. Bleiben diese Rückmeldungen aus, kann das zu Nachfragen des Kommunikationspartners führen. Die Chatkommunikation birgt also ähnlich wie die Telephonkommunikation ein hohes Unsicherheitspotential in sich, dem durch Aufmerksamkeitsroutinen („backchannel cues“) seitens der Kommunikationspartner entgegengewirkt werden muß, um Mißverständnissen und Fehleinschätzungen vorzubeugen.

**Begrüßen & Verabschieden** Ebenso häufig wie die Aufmerksamkeitssignale sind in Chatgesprächen die Begrüßungs- und Verabschiedungssequenzen, die nicht nur als Gesprächsränder fungieren, sondern „ein sehr ausgeprägtes und wichtiges Ritual darstellen“. <sup>112</sup> So ist es in der Taverne üblich, beim Eintreten alle zu begrüßen und sich beim Verlassen zu verabschieden. Der Begrüßungsgruß kann individuell sein,

---

<sup>112</sup>Lenke & Schmitz, 137.

auch wenn viele „Seyd/Seid gegrüßt!“ verwenden. Statt mit einem Gruß kann man auch mit einer den Gruß beinhaltenden Charakterbeschreibung eintreten:

1 *Sathanael hat schlechte Laune, deswegen ist sein Gruß an die Anwesenden knapp und barsch*

Beim Verabschieden hat es sich eingebürgert, den Gruß „Mata ne, Wanderer!“ zu benutzen. Allerdings gibt es auch hier individuelle Grüße, die zugleich Kennzeichen des Charakters sind. Der Charakter Sathanael verabschiedet sich immer mit den Worten „Die Schatten mit Euch!“.

Eine Besonderheit des Chat erleichtert das Begrüßen von Freunden. User können einander mittels des Befehls /f die Freundschaft anbieten. Solche Freunde werden beim Einloggen in den Chat gesondert angezeigt. Im folgenden Beispiel wird dem eintretenden Sathanel angezeigt, daß sich sein Freund LaronDyvas im Raum Eiswüste befindet. Die folgende Begrüßung und Unterhaltung der beiden findet im Flüstermodus statt, da sie sich in unterschiedlichen Räumen aufhalten. Nebenbei agiert und kommuniziert Sathanael auch noch in der **Taverne zum Wanderer**.

- 1 *\* larondyvas im Raum 'Eiswüste'*
- 2 *18:45 Sathanael schleicht sich in den Raum: Red\_skies\_over\_paradise*
- 3 *Flüster zu LaronDyvas: Hllo, Spitzohr, schön daß es dich auch noch gibt \*knuddel&küss\**
- 4 *18:46 Sathanael schleicht sich in den Raum: Taverne\_zum\_Wanderer*
- 5 *18:46 Sathanael schleicht sich aus dem Raum Red\_skies\_over\_paradise herein*
- 6 *LaronDyvas flüstert: ((Hi Engelchen. \*lol\* Wie gehts? Lange nicht gesehen))*
- 7 *> Sathanael kommt gutgelaunt herein*
- 8 *(Sathanael) \*Dumdidum\* \*Träller\**
- 9 *Flüster zu LaronDyvas: Na, es lebt sich so vor sich hin.....Sath schiebt eher die Langeweile, daher nicht mehr so oft mit dem Nick hier*
- 10 *LaronDyvas flüstert: ((Naja, meine Wenigkeit trat auch mehr zurück, aber der Chara hingegen hat keine Langeweile..... \*öhm\*\*G\*))*
- 11 *Flüster zu LaronDyvas: Na, da will ich gar nicht wissen, was Du gerade \*treibst\* ;)*
- 12 *LaronDyvas flüstert: ((Ich treib nichts... \*lol\* .....ich bin eigentlich nicht mit dem Chara da, erzähle nur SL mäßig was gerade er machen muß inna eiswüste))*
- 13 *> Sathanael geht mit leicht irrem Blick an den Gästen vorbei*
- 14 *Flüster zu LaronDyvas: SL? Was ist das denn? Kenne nur SM...;)*
- 15 *(Sathanael) Hallo! \*flöt\* Gibt es keinen Wirt?*
- 16 *LaronDyvas flüstert: N[icht SM! \*LOL\* SL = Spielleitung*

Versteht man soziale Rituale als eingespielte Prozeduren zur Bewältigung grundlegender Notwendigkeiten des Gesellschaftsvollzuges innerhalb einer jeweils spezifisch gegebenen sozialen Interaktion, so lassen sich die manchmal ungewöhnlich aus-

föhrlichen Begrüßungs- und Verabschiedungssequenzen als ein Mittel sozialer Statuszuweisung bzw. -bestätigung beschreiben. Die explizite namentliche Begrüßung indiziert dem Neuankömmling Akzeptanz seitens des Äußernden. Die Äußerung einer solchen Begrüßung trägt ihren Sinn also nicht nur im Wortlaut, sondern darüber hinaus auch im Akt des Äußerns selbst, dessen Vollzug dem Angesprochenen soviel signalisieren soll wie „Ich nehme Dich zur Kenntnis, ich ignoriere Dich nicht“. Rituale wie diese, die dazu dienen, soziale Strukturen zu stiften bzw. sich gegenseitig Anerkennung zu zollen, verweisen letztlich auf das konzeptionelle Gegebensein einer Vorstellung von Nähe, da ohne (antizipierte) soziale Nähe nicht ersichtlich wäre, warum Chatkommunikation ansonsten überhaupt solcher Mittel zur sozialen Organisation bedürfte. Konzeptionelle Nähe steht wiederum in engem Zusammenhang mit dem Gegebensein einer konzeptionell mündlichen Kommunikationshaltung: Ähnlich wie in Partygesprächen, die ebenfalls konzeptionell mündlich sind, werden neu hinzukommende Gäste zumindest zur Kenntnis genommen und/oder durch Aussenden irgendeines Zeichens begrüßt, und sei es nur ein Blick oder Nicken. Da im Chat jedoch im Gegensatz zum Party- oder Alltagsgespräch nonverbale Zeichensysteme nicht zur Verfügung stehen, müssen Begrüßungs- und Verabschiedungsgesten immer sprachlich umgesetzt werden.

- 1 *(Sathanael) Seyd gegrüsst!*
- 2 *(SkyWar\_JR) \*sofort als die Türe geöffnet wird blickt er in die Richtung, doch als er sieht was reinkommt, schaut er wieder auf sein Weinglas\**
- 3 *(Nym) sitzt am Ende des Tresens. Er blickt zu dem Fremden und nickt schweigend. Außer seinen Augen ist vom Geischt nichts zu sehen, da dies von Kapuze und einem Tuch verborgen wird.*
- 4 *Sathanael geht zum Tresen*
- 5 *(Cornelius) Grüße schaut kurz zu dem neuling*
- 6 *Rah scheint einen Moment von dem Neuankömmling abgelenkt und läßt den Blick über ihn schweifen*
- 7 *Sathanael möchte einen Portwein bestellen*
- 8 *Tiory schaut zu dem neuankömmling "grüßemeint sie freundlich und lächelt leicht. schaut dann aber wieder fragend zu Rah*
- 9 *Cornelius mustert Sathanael genauer*

### 5.6.2.2 Gliederungsmerkmale

Zu den strukturellen Gliederungsmerkmalen der Konversation gehören die Organisation von längeren Sprechsequenzen, die Möglichkeiten der Korrektur und die Anordnung der Äußerungen.

Da Tippen mehr Zeit in Anspruch nimmt als Sprechen, ist es im Chat notwendig, dem Gesprächspartner deutlich zu machen, wenn eine Äußerung noch nicht beendet ist. Um also das „Rederecht“ für eine längere Sequenz zu erhalten, kann der Erzähler in der Einleitung dem Partner mitteilen, daß nun eine längere Geschichte folgt bis das Ende signalisiert wird, oder er kann seine Äußerungen an syntaktisch ungewöhnlichen Stellen unterbrechen, um im Partner das Interesse für den Fortgang der Story zu wecken. Eine weitere Möglichkeit der Organisation längerer Gesprächssequenzen ist das Nach- und/oder Voranstellen von drei oder mehr Punkten „...“ an die Äußerung. Dies ist die orthographisch offensichtlichste Methode, anzuzeigen, daß der gegenwärtigen Äußerung eine weitere folgen wird, bzw. eine Äußerung an die vorangegangene anknüpft. Im folgenden Beispiel fragt Solenor die Waldelbin Aminthe nach der Regierungsform der Elben. Zwischen Aminthes Antworten liegen mehrere Postings anderer Mitspieler, die wegen der besseren Lesbarkeit weggelassen wurden. Durch „...“ nach jedem Posting macht Aminthe deutlich, daß ihre Antwort noch weitergeht:

- 1 *(Solenor) Aber sagt mir...wie werdet ihr regiert? Wie sieht euere Gesellschaft aus? Habt Ihr Kinder?*
- 2 *(Aminthe) Regiert ...*
- 3 *(Aminthe) Ich bin die Herrin der Hochelbeninsel As , mir obliegt die Führung des großen Rates der Elben, zu dem jeder Elbenhort Abgesandte schickt ...*
- 4 *(Aminthe) aber wirklich regiert... werden wir nicht ....*
- 5 *(Solenor) Wie oft tritt der Rat zusammen?*
- 6 *(Aminthe) Eigentlich jeden Sommer...*
- 7 *(Aminthe) .... doch ....*
- 8 *(Aminthe) Nun ... es ist nun fast 240 Jahre her, daß ... mein Gemahl bei einem Attentat getötet wurde... und seither trifft der Rat nur noch alle 5 Jahre zusammen ....*
- 9 *(Aminthe) Die NebelElben sind fast verschwunden und daher gibt es nur noch vier große Sitze im Rat ..... schwere Zeiten, die wir gemeistert haben ...*

Ein weiterer Bestandteil der situativen Realisierungsebene ist die Möglichkeit zur Korrektur, die bei Chat-Konversationen vorzufinden sind. Chat-Äußerungen werden über die Tastatur eingetippt und dann mit der Eingabetaste versandt. Der Adressat erhält somit die Gesamtheit einer Äußerung. Der Absender hat die Möglichkeit, seine Äußerungen vor dem Absenden inhaltlich und grammatikalisch zu überprüfen. Da die Chat-Kommunikation auf Grund der Synchronität einen spontanen Charakter besitzt, bleibt allerdings nur wenig Zeit zum Korrekturlesen. Daher werden oft Äußerungen mit vielen Tippfehlern abgeschickt und danach erst vom Absender korrigiert. Korrigiert wird dabei nur der falsche Buchstabe, in seltenen Fällen das ganze

Wort.

- 1 *(Sathanael) Gefällt Euch das?*
- 2 *(Sathanael) -ä+l*
- 3 *(sloboda) Sehr sogar!*
  
- 1 *(Aminthe) Waffenruhe herrscht seit etwa 3000 Jahren... wirklichen Frieden hat er erst von ...hmm ... nicht ganz 160 erwirkt...*
- 2 *(Aminthe) n=r*
  
- 1 *>dawnX schmunzelt und kein sich ein leises Maunzen nicht verkneifen*
- 2 *>N(Todeselfin) sieht zu N(kasa) und nickt ihr zu*
- 3 *(dawnX) -kein +kann*
  
- 1 *(N(Todeselfin) ich werde jetzt auch schon wieder aufbrechen müssen, bis blad*
- 2 *(N(Todeselfin) ((l und a heimlich vertausch))*
- 3 *(Tenebrous) ((\*den fehler der bild melden wird\*))*

Die Anordnung der Äußerungen der Chatteilnehmer hängt von der Übertragungsrate und Schnelligkeit der technischen Ausstattung ab und kann deswegen bei den einzelnen Teilnehmern variieren. Auf Grund der sequentiellen Anordnung der Äußerungen auf dem Bildschirm sind Überlappungen bzw. Durcheinanderreden wie bei der mündlichen Kommunikation nicht zu beobachten. Dennoch besteht die gesamte Kommunikation aus einer Vielzahl andauernder, für den Chatter nicht nachvollziehbarer Überlappungen und gleichzeitig produzierter Äußerungen. Paarsequenzen, d.h. unmittelbar aufeinanderfolgende Äußerungen, die wirklich zusammengehören, finden sich eher selten und meist nur dann, wenn der Chatraum schlecht besucht ist oder die Partner kurze Sätze schnell eintippen.

Da die Äußerungen aller Teilnehmer auf deren Bildschirmen sequentiell unterschiedlich angeordnet sind, ergibt sich die oft schwierige und für Anfänger verwirrende Situation, die Äußerungen in die richtige Reihenfolge zu bringen, bzw. die für einen selbst relevanten Äußerungen herauszufiltern. In der **Taverne zum Wanderer** kann sich jeder Chatter eine Farbe aussuchen, in der seine/ihre Äußerungen erscheinen sollen (siehe Beispiel 5). Das kann hilfreich sein, aber natürlich reicht diese kleine Hilfe nicht aus, da viele Chatter die gleiche Farbe benutzen.

Betritt ein User einen Raum, so wird er mit einer Reihe von Äußerungen konfrontiert, ohne den Zusammenhang zu kennen.

**Beispiel 5**

- 1 *22:56 Solenor schleicht sich herein.*
- 2 *(Devilfranzi) war nicht böse gemeint ! finds cool das du Drummer bist ! Bin nur leider nicht sehr musikalisch !*
- 3 *(HerodotZ) hab nichts gesagt!*
- 4 *Frage Nr. 111 von bommelux: Wo ist eigentlich der rest der family?*
- 5 *(Cypher1) boden? ich bin doch kein hund*

Da im Chat jeder das Recht hat, sich zu äußern, aber keiner in der Lage ist, alle Äußerungen zu lesen bzw. wahrzunehmen, ist nicht die Frage, wer sich äußern darf, sondern wessen Äußerungen gelesen werden, auf wessen Äußerungen reagiert wird oder welche ignoriert werden.

Die Kontaktaufnahme kann sich im Chat auf Grund der hohen Teilnehmerzahl und der daran gebundenen hohen Anzahl an zeitgleichen Äußerungen als schwierig erweisen. Da ein virtuelles Anstarren, Zuzwinkern oder Anlächeln leicht überlesen werden kann, müssen andere Strategien gefunden werden, um den bevorzugten Partner auf sich aufmerksam zu machen. Eine Möglichkeit ist, den Nickname des Adressaten oder eine Kurzform davon vor die Äußerung zu stellen. Dies ist allerdings in manchen Chats zur Kontaktaufnahme eher unerwünscht, da man sich ja eigentlich noch nicht kennt. In dem Chat **Taverne zum Wanderer** wird Mylady oder Mylord bzw. Herrin oder Herr als Anrede bevorzugt. In dem folgenden Beispiel vollzieht sich die Kontaktaufnahme zwischen Solenor und Aminthe über die Zeilen 1, 6, 9, 10, 11, 14, 16, 19:

- 1 *>Solenor murmelt vor sich hin und sieht sich frustriert um*
- 2 *(IsaHernandez) ich weiss, das sie ihn mal aus ner stadt gejagt haben*
- 3 *(IsaHernandez) aber ich weiss nicht, warum*
- 4 *(IsaHernandez) du kennst dich da bestimmt besser aus als ich*
- 5 *(IsaHernandez) wie kann man so was herausfinden ?*
- 6 *>Aminthe s Blick fällt auf Solenor , neugierig*
- 7 *>SophiaBach greift nach dem Glas mit Apfelsaft,,nippt daran*
- 8 *(BelialHirone) da hab ich echt keine Ahnung*
- 9 *>Solenor bemerkt den Blick und freut sich sichtbar*
- 10 *(Aminthe) \*schmunzel\**
- 11 *>Solenor steht auf und geht zu Aminthe*
- 12 *22:33 NKentucky schleicht sich aus dem Raum vor\_der\_Taverne herein*
- 13 *(BelialHirone) vielleicht abfüllen und ausfragen?*
- 14 *>Aminthe schaut ihm entgegen*
- 15 *(IsaHernandez) der trinkt doch nie was*

- 16 *(Solenor) Guten Abend, Herrin, verzeiht die Störung, aber Ihr seht so freundlich aus*  
 17 *(IsaHernandez) ja*  
 18 *>NKentucky öffnet leise und langsam die Tür...sieht in den Raum mustern und bevor er Ihn be-  
 tritt\**  
 19 *(Aminthe) Freundlich? \*grins\* Wie nett*

Eine andere Möglichkeit ist es, „zu“ + Nickname oder das Zeichen @ + Nickname an den Anfang oder das Ende der Äußerung zu stellen, um die Aufmerksamkeit des Adressaten zu gewinnen.

- 1 *(OnkelMattis) @Hasko Die Lad... \*leise fluch\* .oO(Was ist denn los?) Ereneda würde gerne  
 tanzen...wenn Du uns dazu was spielen könntest?*  
 1 *(Seylar) Portwein? \*lächelt\* ...eine gute Wahl \*zu Solenor\**

### 5.6.3 Binnenstruktur der Chatkommunikation

Die Binnenstruktur ermöglicht eine linguistische Detailanalyse verschiedener sprachlicher Phänomene. Günthner und Knoblauch<sup>113</sup> zählen zur Binnenstruktur kommunikativer Gattungen prosodische Mittel wie Intonation, Lautstärke, Rhythmus, Pausen, Sprechgeschwindigkeit und Akzentuierung. Ferner gehören dazu expressive Ausdrücke wie mimische und gestische Elemente, phonologische Variationen, syntaktische Konstruktionen und die Wahl eines bestimmten Codes. Der Code beinhaltet die Sprachvarietät und das Sprachregister einer kommunikativen Gattung.

#### 5.6.3.1 Der Tavernen-Code

Normalerweise wird im Chat selten in der Hochsprache geredet. Da der Chat vorwiegend zur Unterhaltung und als Freizeitbeschäftigung dient, ist das Sprachregister eher informell. In dem untersuchten Chatraum **Taverne zum Wanderer** ist das allerdings anders: Da die „Taverne“ ein Mittelalterrollenspiel-Channel ist, wird hier viel Wert auf förmlichen, mittelalterinspirierten Umgang gelegt, bei dem die Teilnehmer auf der Ebene des Rollenspiels um Hochdeutsch bemüht sind. Sogar im Kodex der Taverne (Anhang C) wird unter Punkt 1.3 erwähnt, daß Charaktere aus anderen RS-Systemen willkommen sind, sie jedoch gebeten werden, ihren Umgangston der Sprache der Taverne anzupassen. Im folgenden Beispiel wurden Postings, die nicht zum Dialog zwischen Solenor und Seylar gehören, wegen der besseren Lesbarkeit weggelassen.

<sup>113</sup>Günthner & Knoblauch, 706.

- 1 *(Seylar) Portwein? \*lächelt \*...eine gute Wahl \*zu Solenor\**
- 2 *>Solenor sieht überrascht zu Seylar \*Danke\**
- 3 *(Seylar) Bitte \*lächel\**
- 4 *>Schneider verschwindet wieder hinter der teke*
- 5 *(Solenor) Darf ich Euch zu einem einladen...nein, Ihr habt ja schon bestellt*
- 6 *>Solenor verbeugt sich leicht und geht in eine Ecke*
- 7 *(Seylar) Ja..aber noch nicht bezahlt... \*grinst keck\**
- 8 *(Solenor) Hm*
- 9 *>Solenor dreht sich um*
- 10 *(Solenor) Wirt, der Wein der Dame geht auf mich*
- 11 *>Solenor auf Seylar deut*
- 12 *(Seylar) Gut...dann frage ich.....würdet Ihr denn meine Gesellschaft ertragen?*
- 13 *(Solenor) oO (is ja eh alles egal)*
- 14 *(Solenor) Die Frage ist eher die...würdet Ihr meine ertragen?*
- 15 *(Seylar) Mein Herr..ich kann vieles ertragen \*lächelt \*...und so ein unangenehmer Zeitgenosse scheint Ihr nicht zu sein*
- 16 *>Solenor lächelt vage, legt das Geld für den Wein auf den Tisch*

Im folgenden Beispiel fällt der Chatter Solenor aus dem Rahmen, da er sich nicht an den Tavernen-Code hält, sondern auf einmal Englisch spricht. Seine Gesprächspartnerin drückt ihr Unverständnis durch drei Fragezeichen aus (Zeile 3) und die in Asteriske gesetzte Bemerkung in Zeile fünf, was Solenor zu einer RS-Erklärung des englischen Satzes (Zeile 4) und einer RL-Entschuldigung (Zeile 6) veranlasst. Postings, die nicht zum Dialog zwischen Solenor und Aminthe gehören, wurden wegen der besseren Lesbarkeit weggelassen.

- 1 *(Aminthe) Selbst wenn, wüßte er nicht, wo er landet ... er könnte überalle hingelangen und nicht unbedingt nur in meine Welt*
- 2 *(Solenor) No risk no fun*
- 3 *(Aminthe) ???*
- 4 *(Solenor) Nun, ohne den Reiz des Risikos wäre meine Aufgabe nur halb so interessant*
- 5 *(Aminthe) \*akuter Spracherkennungsfehler\**
- 6 *(Solenor) ((sorry, es kam über mich))*
- 7 *(Aminthe) Aha ...*
- 8 *(Solenor) Sie wäre langweilig*
- 9 *(Solenor) Der versuch, in eine andere welt zu reisen, ohne zu wissen, wo und ob überhaupt man dort ankommt...das reizt mich*
- 10 *(Aminthe) Ich habe jetzt 7021 Jahre gelebt und diesen Spruch kenne ich bisher nur von Menschen*

- 11 (*Aminthe*) *Egal wo man hinkommt, ihr seid irgendwie alle gleich \*grins\**
- 12 (*Solenor*) *Ja, jeder hat so seine Last zu tragen \*grins\**
- 13 (*Solenor*) *Und, was sagt der Spruch nun über uns aus?*
- 14 (*Aminthe*) *Ihr seid weitaus risikobereiter als die, denen man Unsterblichkeit nachsagt*

Einige Chatter in der „Taverne“ haben eine eigene, z.T. von J.R.R. Tolkiens Sprachen inspirierte Sprache entwickelt, die sie bei ihren Unterhaltungen und Mitteilungen in den Gästebüchern verwenden.

- 1 (*ElronBalaend*) *Xuat mora saph natha wael.*
- 2 (*Nächtliche*) *pah....*
- 3 (*Nächtliche*) *dos ph' l' wael. dos z'hin bauth lu' veldri dosstan*
- 4 (*Nächtliche*) *vel'uss zhah nindel uss xuil natha szeous , usstan bronn*
- 5 >*Nächtliche s blick wird ausdruckslos...sie trinkt einen grösseren schluck vom ew*
- 6 (*ElronBalaend*) *Mayoe dos ph' ditronw .*
- 7 (*ElronBalaend*) *hal nin Usstan inbal ulu xun ol ussta i'dol*
- 8 (*Nächtliche*) *usstan h'ros thir'ku vel'uss usstan tlun ... lu' 'zil verve 'zil usstan tlun l' naechtliche il orn inbal yorn pholor uns'aa \*nüchtern\**

### 5.6.3.2 Prosodische Mittel

Intonation, Lautstärke, Rhythmus, Pausen und Sprechgeschwindigkeit wurden ebenfalls in die schriftliche Kommunikation des Chat umgesetzt. In der „Taverne“ ist es in der Regel nicht erwünscht, zu schreien. Dieses Privileg musste man sich zu GiMiX Zeiten erst verdienen: Wer länger als 4000 Minuten im Chat verbracht hatte, erhielt die Freigabe des Befehls „schreien“, der mit /s in die Tastatur eingegeben wird.

#### Beispiel 6

- 1 19:27 *Tamlin schleicht sich aus dem Raum unter\_der\_Decke herein*
- 2 > *Liversum lässt sich hochheben und lässt sich schön ne runde kraulen*
- 3 > *Moonmoth schaut hinter die Theke, scheinbar sucht er einen Wirt.*
- 4 > *Tamlin schaut sich verstört und suchend um*
- 5 *Tamlin erhebt die Stimme: SATHAN(AEL????)*
- 6 *Flüster zu LaronDyvas: Mein Lover zerrt mich gleich aus der Taverne....skandal!*
- 7 > *Sathanael zuckt etwas zusammen*
- 8 > *Tamlin hat ihn erblickt und stürmt heftigst auf ihn zu...*
- 9 > *Sathanael sieht verlegen zur Tür*
- 10 (*Sathanael*) *Hallo, Tam.... \*nuschel\**
- 11 *LaronDyvas flüstert: ((Erzähl! WER ist es?\*lol\*))*
- 12 *Tamlin erhebt die Stimme: DU BIST ES!!!*

- 13 > *Sathanael s Augen leuchten ziemlich*  
 14 *(Tamlin) \*umarm\**  
 15 *(Tamlin) \*abschlabber\**  
 16 > *Tenebrous hofft das tamlin sich auch normal artikulieren kann*

In Beispiel 6 erhebt Tamlin seine Stimme, d.h. er hat den Befehl zu schreien angewendet (Zeilen 5,12). Sathanael reagiert auf Tamlin eher verlegen und nuschelt eine Begrüßung (Zeile 10). Tamlins lautes Schreien wird von anderen Spielern als unangebracht empfunden (Zeile 16). Beispiel 6 zeigt auch, wie man Intonation deutlich macht, nämlich durch Asteriske (Zeile 10). Spieler, die den Schrei-Befehl noch nicht erhalten haben oder nur kurze, laute Äußerungen von sich geben wollen, benutzen ebenfalls Asteriske, oder Großbuchstaben, um die Lautstärke anzuzeigen.

- 1 > *Solenor zieht nun auch sein Schwert und blockt Bigs ab*  
 2 *(Solenor) ES REICHT*

Leises Sprechen oder Flüstern wird ebenfalls in Asteriske gesetzt. Insgesamt können alle Ausdrucksmöglichkeiten (Drohen, ruhiges Sprechen, Zischen, Knurren, Lispeln, Stocken etc.) durch Asteriske oder den Befehl /me, der eine Handlung einleitet, ausgeführt werden.

- 1 *(LadyDreya) aber vielleicht finde ich etwas*  
 2 *(LeiserTod) Mit Sicherheit... \*leise\**  
 3 *(LeiserTod) nur was, fragt sich...*  
 4 *(LeiserTod) \*nicht drohend\**  
 1 > *BurnedEYE murrst und setzt sich*

Wenn sich zwei Chatter ungestört unterhalten wollen oder die Äußerung nur von dem betreffenden Partner gelesen werden soll, kann man in den Flüstermodus gehen. Der Befehl hierfür steht von Anfang an zur Verfügung und wird mit /*Nickname* über die Tastatur eingegeben. In Beispiel 6 flüstern Sathanael und LaronDyvas miteinander (Zeilen 6, 11). Der Flüstermodus kann auch genutzt werden, um nicht RS-Kommentare abzugeben.

### 5.6.3.3 Körpersprache, Gestik, Mimik

In einer nicht-visuellen, nicht-auditiven Kommunikationsform wie dem Chat fehlen Körpersprache, Gestik und Mimik. Dieses Fehlen kann durch Innovationen oder Anlehnung an bereits existierende Formen erfolgreich kompensiert werden. Im folgenden werde ich anhand von Beispielen zeigen, daß die gattungskonstituierenden Kategorien Körpersprache, Gestik und Mimik nicht aus dem Gesamtkonzept der

kommunikativen Gattungen herausfallen, sondern auf eine veränderte, textbasierte Weise in die Konversation eingebracht werden

Um Gefühle, physische Zustände oder einfache Aktionen in die schriftliche Kommunikation zu integrieren, werden Wörter in Asteriske gesetzt und entweder als einzelne Äußerung oder innerhalb einer Äußerung übermittelt. Dasselbe Format findet sich auch in den lautmalerischen Elementen der Comicsprache

1 *(SyntaxError) \*immer weiter runterbeug und augen roll\**

2 *(SyntaxError) \*rutscht ab und fällt runter\**

3 *(SyntaxError) \*kreisch\**

4 *(SyntaxError) \*kicher\**

1 *(Solenor) LadyDreya...ist das Euer richtiger Name?*

2 *(LadyDreya) Dreya...ja...warum?*

3 *(Solenor) Dreya...aeh... \*rotwerd\**

4 *(LadyDreya) \*Blick zum Pferd abwend\**

1 *(MortenBlair) \*grrrr\**

Ein weiteres Phänomen der Chatkonversation sind Äußerungen in der dritten Person. Mit dem Befehl /me wird der Nickname des Users vorangestellt und die Äußerung in die dritte Person gesetzt. Äußerungen dieser Art haben eine Art Regiecharakter: Sie zeigen an, was die Person gerade tut oder fühlt, ohne daß die Ich-Form verwendet wird. Dadurch erhält der Chat neben der Übermittlung von Äußerungen auch die Komponente einer tatsächlichen Interaktion:

1 *>Solenor zuckt die Schultern und macht einen übertrieben unglücklichen Gesichtsausdruck*

1 *>LordAlucard dreht sich in den Raum und betrachtet sich die Anwesenden*

1 *>BlackLion lässt einen feuerball hinter DS herjagen der seinen Mantel Ansängt*

#### 5.6.3.4 Emoticons & Akronyme

Eine andere, schnellere Möglichkeit, Gefühle auszudrücken, sind Smileys. Da es in der ASCII-Schrift nicht möglich ist, die lachenden, zwinkernden oder wütenden Gesichter richtig herum darzustellen, wurden sie um 90° nach links gedreht. Die so entstandenen Zeichen nennt man Emoticons (engl. emotion + icon). Weitaus häufiger als Emoticons werden in der **Taverne zum Wanderer** Akronyme verwendet. Sie dienen dazu, verschiedene Stufen der Ernsthaftigkeit oder des Lachens zu signali-

sieren. Die häufigsten in der „Taverne“ verwendeten Emoticons und Akronyme<sup>114</sup> zeigen nachfolgende Tabellen 5 und 6. Die Groß- und Kleinschreibung der Akronyme spielt keine Rolle bei deren Bedeutung. Bei den Emoticons sind der Phantasie keine Grenzen gesetzt, so daß manchmal nur der Absender weiß, was sie zu bedeuten haben. Eine kleine Hilfe zum Entschlüsseln bietet David Sanderson's Lexikon der Emotikons<sup>115</sup>.

Emoticon	Bedeutung
:-) oder :) )	User freut sich
;-) oder ;) )	Zwinkerauge; Aussage ist nicht ganz ernst gemeint
:( oder :(	User ist unglücklich
:-O oder :O	Erstaunen, Unglaube

Tabelle 5: Eine sehr kleine Auswahl an Emoticons und ihre Bedeutung

Akronym	Auflösung	Bedeutung
bg	big grin	breites Grinsen
g	grin oder grins	Lächeln
gg	grin-grin oder grins-grins	Steigerung von „g“; schalkhaft angrinsen
fg	fad grin/fettes grinsen; fieses Grinsen	breites Grinsen; necken
lol	laughing out loud	lautes Lachen/Spaß haben
rofl	Rolling on floor, laughing	Steigerung von lol: übermütiges Lachen/Begeisterung oder abwertendes Lachen im Sinne von: So ein Quatsch!
cu!	See you!	Bis bald/Verabschiedung
n8!	(gute) Nacht!	Verabschiedung

Tabelle 6: Häufig verwendete Akronyme und ihre Auflösung

Sowohl die Akronyme als auch die Emoticons werden in der **Taverne zum Wanderer** selten auf der Ebene des Rollenspiels verwendet. Man findet sie eher auf der Offplay-Ebene oder in RL-Kommentaren.

- 1 *(Tinvalwen)* ((der nächste, der n *KD* was tun läßt, während ich wirte, fliegt...))
- 2 *(N(aechtliche)* ((\*gg\* schon gut tin))

<sup>114</sup>Eine umfassende Sammlung von Akronymen bieten Crystal, 85 f. und Kursbuch Internet, 304 ff.

<sup>115</sup>Sanderson (1997).

Im folgenden Beispiel erfolgt eine Offplay-Unterhaltung nahezu ungestört über mehrere Sequenzen (Zeilen 1, 3, 6-9, 11), was sehr ungewöhnlich ist. Akronyme sind nur offplay zu finden.

- 1 *Shrapnell*) ich glaub du brauchst nur ne dosis isahia ((ich krieg den namen warscheinlich nie hin==))
- 2 (*ZoieReject*) ((isiah \*g\*))
- 3 >*EmicoChan* grinst das pad fröhlich an und tippelt drauf rum
- 4 (*ZoieReject*) Ach, Dirk \*lächelt leicht\*
- 5 (*Tenebrous*) (8rofl)
- 6 (*Shrapnell*) ((klingt wie n mädchenname \*näselnd\* is der schwul?))
- 7 (*Tenebrous*) ((martha??? neeeeeeee))
- 8 (*ZoieReject*) ((klar, sonst hätte er nix mit dirk \*fg+))
- 9 (*Tenebrous*) vergiss dirk.. dirk-bob hat miese laune..
- 10 (*Tenebrous*) ((rofl))

Chats und virtuelle Welten haben eine eigene Sprache, bei der Aspekte einer f2f-Kommunikation wie Körpersprache, Gestik und Mimik in die Chatkommunikation integriert werden. Gleichzeitig stellen standardsprachliche Rechtschreib- und Grammatikregeln die allgemeinen Grundlagen der Kommunikation dar, auch wenn sie manchmal missachtet werden. Die Vielfalt an Abkürzungen sowie die wegen der fehlenden Vokale zum Teil unaussprechlichen Akronyme weisen auch einen eindeutigen Bezug zur Schriftlichkeit auf. Die **Taverne zum Wanderer** besteht zusätzlich auf eine besondere „mittelalterliche“ Ausdrucksweise. Dadurch etabliert sich ein starker Sinn für die „speech community“<sup>116</sup>, die besonders Gleichgesinnte anzieht, die bereit sind, sich auf genau diese Weise zu unterhalten. Neulinge, die sich der linguistischen Norm der Gruppe nicht unterwerfen, werden kritisiert, schlimmstenfalls ausgeschlossen.

Obwohl virtuelle Kommunikation einige Merkmale schriftlicher Kommunikation teilt, weist sie darüber hinaus zusätzliche Besonderheiten auf, die die konventionelle Unterscheidung zwischen Mündlichkeit und Schriftlichkeit unterlaufen. Virtuelle und f2f-Interaktion unterscheiden sich im wesentlichen in folgenden Punkten:

1. Virtuelle Kommunikation ist eine Interaktion im Medium der Schrift. Während jedoch die klassische schriftliche Kommunikation zeitverschoben erfolgt, findet virtuelle Kommunikation in Chats zum gleichen Zeitpunkt, wenn auch nicht am gleichen Ort statt. Ähnlich wie in der mündlichen Interaktion kann und sollte auf eine Äußerung direkt reagiert werden. Damit nimmt die synchrone virtuelle Kommunikation eine Zwischenposition zwischen mündlicher

---

<sup>116</sup>Crystal, 170.

und schriftlicher Kommunikation ein. Die durch das Internet eröffneten technischen Möglichkeiten, gleichzeitig und multilateral schriftlich zu kommunizieren machen deutlich, daß Gleichzeitigkeit und Multilateralität kein Spezifikum mündlicher Kommunikation sind.

2. Es gibt auch auf Basis des Rollenspiels kaum Hinweise auf die soziale Verortung der Teilnehmer. Was im Falle mündlicher Interaktion gesehen oder erschlossen werden kann, muss explizit gemacht oder über indirekte Verfahren indiziert werden.
3. Es fehlen die üblichen nonverbalen Ausdrucksmittel – die Sprache des Körpers, die Modulation der Stimme –, um die eigene Position zu akzentuieren. Das Gesagte ist gleichbedeutend mit dem Geschriebenen. Zudem fehlt es an äußeren Anhaltspunkten, um das Geschriebene zu verifizieren.
4. Im Gegensatz zur Situation der Kopräsenz, in der Verhaltenskontrolle via korrekativen Austausches erfolgt, kann die Reaktion auf eine Äußerung nicht über non-verbale oder paraverbale Zeichen erschlossen werden.

#### 5.6.4 Vergleich Chat mit Hörspiel und Chat mit Telefon

Im Gegensatz zu Theater und Film ist der textbasierte Rollenspiel-Chat in medialer Hinsicht meist einkanalig, d.h. seine Wahrnehmung durch die Rezipienten ist auf einen Sinneskanal, das Auge, beschränkt. Fiktive Schauplätze können daher nur über optische, in diesem Fall semiotische, Informationen beschrieben werden. Die Einkanalität hat der Chat mit dem Telefon und dem Hörspiel gemeinsam, bei dem der Hörer alle Informationen ebenfalls über einen einzigen Sinneskanal wahrnimmt: dem Ohr. Die räumliche Ordnung und die Bildung von Raumvorstellungen wird in dem einen Fall der Phantasie des *Hörers* überlassen, im anderen Fall der des *Lesers*. Aus dieser Perspektive läßt sich einer Beschreibung der Räume in textbasierten Chats ein ähnlich suggestives Konzept zugrundelegen wie der auf die Imaginationleistung des Rezipienten zielenden Simulation von Spielräumen und Schauplätzen im Hörspiel: Sämtliche zur imaginativen Konstitution des fiktiven Schauplatzes offerierten Zeichen (Geräuschkulisse ebenso wie textuell verfasste Schauplatzbeschreibungen) werden über einen einzigen Wahrnehmungskanal vermittelt und sind in ihrer jeweiligen Ausprägung nicht notwendigerweise den Gegebenheiten eines realen Raumes verpflichtet. Da dem Rezipienten aufgrund der Rahmenbedingungen des vermittelnden technischen Mediums keinerlei Möglichkeit zu einer Überprüfung der Wirklichkeit des zeichenhaft suggerierten räumlichen Settings zur Verfügung stehen, tritt das Ob und Wie des realen Raumes in den Hintergrund, jedweder wahrnehmbare Hinweis auf den Charakter des antizipierten Raumes ist ausschließlich dem Spiel verpflicht-

tet. Beim Hörspiel wie beim Chat ist die Phantasie des Rezipienten gefordert. Für die textbasierte Chat-Kommunikation, in welcher das Agieren in selbstgeschaffenen textuell manifestierten Räumen eine Rolle spielt, läßt sich festhalten, daß die textuell etablierten und hinsichtlich ihrer Beschaffenheit deklarierten Schauplätze zu ihrer imaginativen Konstitution einer Ergänzung durch die Phantasie des Lesers sowie für ihre im Rahmen des jeweiligen Kommunikationsvollzuges vom Produzenten intendierte Gültigkeit die Zustimmung der Mitkommunikanten bedürfen.

Auch zwischen der Kommunikation via Telephon und der Kommunikation via Chat/Internet bestehen Ähnlichkeiten: Bei beiden handelt es sich nicht um f2f-Kommunikation, beide können nicht „aus dem Vollen schöpfen“, um Emotionen zu übermitteln, sondern sind in ihren Ausdrucksmöglichkeiten reduziert. Kommunikation via Telephon und Chat verläuft synchron, d.h. in Echtzeit. Genauso wie beim Telephonieren erfolgt beim Chatten die Interaktion direkt und wechselseitig, nur eben nicht sprachlich, sondern schriftlich. Ebenso wie das Gespräch von Angesicht zu Angesicht ist das Telefongespräch spurenlos, selbst wenn die Möglichkeit zum Mitschneiden oder Aufzeichnen besteht. Axel Zerdick verweist aus diesem Grund auf das „für das Telefongespräch konstitutive Vertrauen in die Flüchtigkeit des Wortes“<sup>117</sup>, das mit zu der eigentümlichen Verbindung von Anonymität und Intimität beitrage, die diese Kommunikationsform charakterisierten. Ähnliches gilt auch für den Chat. Eine weitere Gemeinsamkeit von Chatkommunikation und Telefongespräch ist der Wegfall nonverbaler Kommunikationselemente: Die menschliche Sprache wird im einen Fall auf akustische Signale, im anderen auf graphische Symbole reduziert.<sup>118</sup>

Auch die situative Einbindung des Gesprächspartners, sein räumliches Umfeld, ist nicht ersichtlich. Daraus ergibt sich ein semiotisches Vakuum, das durch gegenseitige Fiktionalisierung von Person und Situation bei den Kommunikationsteilnehmern gefüllt wird. Was Franziska Baumgarten schon 1931 über Telefongespräche feststellte, gilt genauso für den Chat: „Manche haben sogar diese Ausschaltung des Körperhaften besonders gern, weil sie der Phantasie freies Spiel läßt und ihnen über den Partner willkürliche Vorstellungen zu machen erlaubt; hier, wie bei einem Gespräch mit einem Maskierten, können nur vage Vermutungen über die Person des anderen vorschweben. Das Telephon ist eine Verhüllung und wie jede Verhüllung – auch der uns bekanntesten Gegenstände – geeignet, auf unsere Phantasie zu wirken. (...) Das Verkappte wirkt geheimnisvoll, aufreizend, anziehend, deshalb eignet sich

---

<sup>117</sup>Zerdick, 14.

<sup>118</sup>Allerdings hat man beim Telephonieren die Möglichkeit, mit den Ausdrucksmöglichkeiten der Stimme, wie Tonhöhe, Modulation, Stimmlage, etc. zu kommunizieren.

das Telephon so vorzüglich zum Flirt (...).“<sup>119</sup>

Sowohl bei der Chat- als auch bei der Telephonkommunikation wird auf Grund der Nicht-Sichtbarkeit und der geringen übermittelten Information nicht nur die Phantasie angeregt, sondern es ergeben sich mit der geringeren Hemmschwelle auch neue Kommunikationschancen, die Anonymität scheint der Intimität geradezu förderlich zu sein. Auch Lügen lassen sich auf diese Weise viel leichter vermitteln.

Genau wie beim Chat sichern die Ortsverschiedenheit und Unsichtbarkeit der Kommunikationspartner beim Telephonieren breitere Verhaltensspielräume für einen Identitätswechsel als dies bei f2f-Kommunikation der Fall ist. Im Vergleich zum Telephon besteht die Qualität der Chatkommunikation allerdings darin, daß sie neue Kontaktmöglichkeiten zu vielen Menschen gleichzeitig bietet und die Identität des Nutzers noch weiter anonymisiert, da die Stimme wegfällt. Gerade wegen der Ähnlichkeit zum Telephon und der Möglichkeit, viele Menschen gleichzeitig zu erreichen, bezeichnen viele Computernutzer ihre Computer nicht nur als Maschine, sondern als „arenas for social experience“<sup>120</sup>, in denen die Imaginationskraft der Teilnehmer herausgefordert wird. Allucquère Stone (1995b) beschäftigte sich eingehend mit der Imaginationskraft kanalreduzierter Kommunikation: In ihrer Arbeit über Telephonsexanbieter stellt sie fest, daß Sex, der normalerweise alle Sinne anspricht, in diesem speziellen Fall durch einen einzigen Sinn vermittelt werden muss – dem Hörsinn. Dabei ist es von äußerster Wichtigkeit, daß Sender und Empfänger zusammenarbeiten und den gleichen Code verwenden: Telephonsexanbieter „start with a complex, detailed set of behaviours, translate them into a single sense modality, and send them down an ordinary phone line. At the other end of the line the recipient of all this effort reconstitutes the tokens into a fully detailed set of images and interactions in multiple sensory modes.“<sup>121</sup>

Beim Telephonsex wird nur mit Hilfe der Sprache provoziert und/oder Begierde ausgelöst und befriedigt. Gestik, Erscheinungsbild, Emotionen werden von der Telephonsexanbieterin in Worten ausgedrückt, aus denen sich der Kunde eine detailreiches, genaues „Bild macht“, wobei das Fehlen der anderen Sinne kein Hindernis darstellt: „[C]lient and provider mobilize erotic tension by taking advantage of lack – filling in missing information with idealized information.“<sup>122</sup>

Für das Spielen in der **Taverne zum Wanderer** gilt ähnliches: Alles, was man erreichen möchte, alles, was sich die Mitspieler vorstellen sollen, wird mittels einer Tastur

---

<sup>119</sup>Baumgarten, 190.

<sup>120</sup>Stone (1995a), 15.

<sup>121</sup>Stone (1995b), 244.

<sup>122</sup>Stone (1995a), 95.

eingetippt, eine Datenbahn entlanggeschickt, bis es irgendwo auf dem Monitor des Mitspielers als Text erscheint, den er mit den Augen lesen muss – nur der Sehsinn ist beteiligt (und der Tastsinn, berücksichtigt man das Tippen mit). Nicht nur erotische Spannung, sondern Spannung jeder Art wird so aufgebaut, gehalten und entladen – auch durch fehlende Information, die man Kraft der Phantasie bestmöglichst zu ersetzen sucht. Wie beim Telephonsex bedienen sich die Teilnehmer eines gemeinsamen Repertoires kultureller Codes, um das gewünschte Szenario zu entwickeln. Ohne ein gegenseitiges Verständnis ist es nicht möglich, aus den erhaltenen Informationen ein vollständiges Bild zu machen. Dabei halten sich die Interaktionspartner an eine „agreed upon“<sup>123</sup> Wirklichkeit.

---

<sup>123</sup>Goffman (1959).

## 6 Die **Taverne zum Wanderer** als Online-Community

### 6.1 Vom Gründungsmythos der **Taverne zum Wanderer**

Die **Taverne zum Wanderer** zeigt deutlich, daß mittels der chatteigenen Kommunikationspraxis, erweitert durch den tavernenspezifischen, mittelalterinspirierten Sprachstil, dem Tavernenmotto und der in Bildern manifestierten Phantasie der Tavernengäste ein „Wirgefühl“ erzeugt wird, das die **Taverne zum Wanderer** von anderen Chats abgrenzen soll. Hinzu kommen bestimmte Kommunikationsrituale und taverneninterne Rituale, wie die Schlüsselübergabe von einem Wirt zum nächsten. Diese Übergabe ist symbolisch, da natürlich kein echter Schlüssel existiert. Faktisch wird mit dem Schlüssel die SU- oder BU-Macht übergeben, wenn BU oder SU (also der Wirt) sich aus dem Chat verabschieden oder keine Lust mehr haben zum Wirten, da mit der Funktion Wirt bestimmte Rechte und Pflichten verbunden sind (siehe Appendix C: Kodex der Taverne, Abschnitt 3.), die je nachdem, ob die Taverne gut besucht ist oder nicht, den Wirt ganz schön beanspruchen können. In der **Taverne zum Wanderer** werden spielerisch Strukturen für die Welt der Ideen verhandelt, die Gruppenidentität etablieren sollen. Mit der **Taverne zum Wanderer** etabliert sich so eine Gemeinschaft im Internet, die aufgrund der erwähnten Punkte auf Exklusivität achtet und sich dieser auch bewusst ist. Dieses Bewusstsein wird spielerisch übermittelt, Spiel ist ein Grundsatz dieser Gemeinschaft, dem sich alle Mitglieder verpflichten müssen (siehe Kodex). Voraussetzung für eine starke Identifikation mit dem Spielgeschehen ist neben der Komplexität des dramaturgischen Spielrahmens und der Variabilität der subjektiven Rolleninszenierung die Nähe zu alltäglichen Kommunikationsregeln und Gemeinschaftserfahrungen. Dies zeigt sich auch in dem hochdifferenzierten System von typographischen Konventionen (Emoticons), die unterschiedlichste Emotionen und Informationen kommunizierbar machen

Eine Online-Community entsteht, wenn jemand die Rolle eines Gründers übernimmt, Visionen entwickelt, Ziele formuliert und so das Projekt ins Rollen bringt. Der Gründer muß die Verantwortung übernehmen und sich mit der geplanten Community identifizieren. Es ist zudem nützlich, wenn dieser Gründer mit Glaubwürdigkeit und Integrität überzeugen kann. Der Gründer der **Taverne zum Wanderer** war ScorpNoire, der diesen Chatraum 1999 ins Leben rief. Seine Vision war es, einen Fantasy-Chatraum zu eröffnen, der eine lange Laufzeit haben sollte: „Die **Taverne zum Wanderer** ist eine Idee von mir gewesen, mal einen Fantasy-Chatraum zu eröffnen. Der große Zufluß zeigt, daß die Idee gut war =).“<sup>124</sup> ScorpNoire nahm regelmäßig an

---

<sup>124</sup>Eintrag von ScorpNoire in das Forum der Taverne am 10.09.1999. <http://www.mendarien>.

dem Chat teil, um seine Ideen durchzusetzen. Leider konnte er dann die Telefonrechnung nicht mehr bezahlen:

„So, nun mal eben ohne Fantasy (ja, fällt schwer)  
Der, der sich den Char des Scorp und auch die Idee der Taverne zum Wanderer hat einfallen lassen hat eine eben nicht grad kleine Telefonrechnung erhalten.. naja, und eben nicht bezahlen können. Seine Eltern waren eben etwas mehr sauer noch, und haben kurzerhand die Onlinezeit stark gekürzt. Zu Deutsch: Ich kann ca. alle 2 Tage online gehen, und mal meine Mails lesen.  
Unglücklicherweise kenn ich nur wenige andere Leute, die mirzuliebe ihre Telefonrechnung hochtreiben würden. Aber das eine Mal heut hat sich gelohnt! Joi, Ihr habt das Forum ja zum Platzen gebracht! =)) (Spielwiese, Taverne zum Wanderer wer noch nicht dort war =) Ich bin echt baff...dangäscheen!  
Nun, wie sieht die Zukunft aus? \*Kristallkugel vorwühl.. kram...find\*  
Ich bemühe mich im Augenblick redlich Kohle ranzuschaffen. Wenn mir das gelingt, kann ich erstmal meine Schulden zahlen.  
Sollte ich dann durch jobben o. ä. noch mehr Zaster anhäufen können, werde ich so viel wie irgend möglich in GiMiX-Tests und UT/CT's investieren lol. Bitte jetzt keine Angebote mir Geld zu leihen oder zu schenken! (Lottomillionäre ausgeschlossen) Ich möchte Euch nicht vor den Kopf stossen, aber entweder krieg ich das hier allein gebacken, oder ich sollte es halt besser lassen.“<sup>125</sup>

Der Chat hatte jedoch ein Eigenleben entwickelt und existierte auch ohne ScorpNoire weiter, der als eine Art mythischer Gründer in ehrfurchtsvoller Erinnerung gehalten wurde, bzw. nach einiger Zeit selbst wieder aktiv am Chat teilnehmen konnte.

Die neuen Chatcommands, die nach dem Umzug der **Taverne zum Wanderer** von GiMiX auf den myLair-Server zugänglich waren, beinhalteten auch bessere Möglichkeiten zum Archivieren: mit den Befehlen `/log start`, `/log Stopp`, `/log send EMAIL` kann man automatisch Chatlogs erstellen und an die angegebene E-Mail-Adresse verschicken lassen. Durch Speichern und Archivieren von Datenmaterial läßt sich der Vergänglichkeit im Cyberspace teilweise Einhalt gebieten. Das Sichern von Daten und Informationen kann zur Konstitution eines kulturellen Gedächtnisses beitragen, das von entscheidender Bedeutung für Identitätsprojekte sein kann. Im Zusam-

---

com/board/index.php?board=30;action=display;threadid=25002

<sup>125</sup>Eintrag von ScorpNoire in das Forum der Taverne am 07.10.1999. <http://www.mendarien.com/board/index.php?board=30;action=display;threadid=25006>

menhang mit Online-Gemeinschaftsprojekten wird das Internet zum Austragungsort kollektiver Identitätsprojekte, über welche die jeweiligen Gemeinschaften und ihre Mitglieder sich definieren. Für Jan Assmann bezieht sich kollektive Identität auf eine ausschließlich symbolische Realität der Mitgliedschaft.<sup>126</sup> Sie ist ein Produkt sozialer Imagination, ein Konzept, daß auch bei Benedict Andersons Vorstellung von den „imagined communities“ zu finden ist (s.u.).

## 6.2 Die **Taverne zum Wanderer** als Imagined Community

Um eine Gemeinschaft im Cyberspace zu beschreiben, ist der symbolische Aspekt von Gemeinschaft von großer Bedeutung. Alle Debatten um den Zusammenhang von Internet und Gesellschaft, virtuellen Gemeinschaften und Identitäten liegt die wesentliche Diskussion um den scheinbaren Gegensatz einer durch das Internet konstituierten Virtualität und der durch die in ihrer Lokalität verhafteten Menschen erfahrenen Wirklichkeit zugrunde – die Dichotomie zwischen Virtualität und Realität oder virtueller und wirklicher Realität. Ich spreche bewußt von einem scheinbaren Gegensatz, da ich für eine Auflösung der Dichotomie plädiere. Man wäre gut beraten, sich in der ethnologischen Internetforschung von dem Begriff „virtuell“ zu trennen, da er zum einen ethnologisch vorbelastet ist (z.B. Ritual), zum anderen nur einen kleinen Teil von all den computervermittelten Phänomenen abdeckt, die inzwischen von vielen unreflektiert im Bereich der virtuellen Realität verortet werden. Wesentlich geeigneter ist es, auf eine im Rahmen der Debatten um nationale Identitäten und der weltweiten Globalisierungsprozesse etablierte Begrifflichkeit zurückzugreifen und statt vom „Virtuellen“ vom „Imaginierten“ (imaginary) zu sprechen, das fester Bestandteil der realen Erfahrungswelt des Menschen ist, aber trotzdem qualitative Unterschiede aufweisen kann.<sup>127</sup> Wird der Begriff „virtuell“ im Rahmen dieser Arbeit dennoch verwendet, vor allem, um sich auf bestehende Diskurse beziehen zu können, möchte ich das Begriffspaar real–virtuell keinesfalls als Gegensatz verstanden wissen. Die Begriffe sollen lediglich dazu dienen, verschiedene Konstruktionsebenen der Realität auf einer deskriptiven Ebene zu unterscheiden. Sinnvoller ist es, von Online- und Offline-Welten bzw. -Erfahrungen zu sprechen, als Indikator für die jeweils untersuchten Realitätsebenen, deren Beziehungen zueinander sehr komplex und vielfältig sind. Der von vielen Internet-Rollenspielern und Autoren häufig gebrauchte Terminus „Real Life“, kurz RL, als Ausdruck für den Offline-Bereich ist

---

<sup>126</sup> Assmann, 133.

<sup>127</sup> Im Zusammenhang mit der Diskussion um die Virtual Communities haben sich bereits andere Autoren auf Benedict Andersons Konzept der iImagined Communities bezogen (Baym 1989, Nelson 1996, Bräuchler, 2005).

mit Vorsicht zu genießen, da Interaktionen über das Internet ebenso real sind wie alle anderen.<sup>128</sup>

Um der Vorstellung von Gemeinschaften und sozialen Gruppen im Internet näherzukommen, muß man sich von den traditionellen Gemeinschaftskonzepten lösen. Durch ein gemeinschafts- und identitätsstiftendes Imaginationsprinzip läßt sich auch die Dichotomie real–virtuell aufheben. Enge Verbindungen, die auf Lokalität, Nachbarschaft, Verantwortlichkeiten, Interessen etc. beruhen und entsprechende Gemeinschaften bilden, gehören zwar nicht der Vergangenheit an, die Anwesenheit im selben physischen Raum ist aber nicht mehr Voraussetzung für eine Gruppenbildung. Neue, mediatisierte Orte sind entstanden und können diese Funktion übernehmen. Der Anthropologe Anthony Cohen bezeichnet Gemeinschaft als symbolisches Konstrukt, als Konglomerat normativer Codes und Werte, das die Mitglieder der Gemeinschaft mit einer Identität versorgt. Indem Cohen der Bedeutung mehr Relevanz beimißt als der Struktur, zeigt er deutlich, daß Gemeinschaft eher Inhalt ist als Form. Ein wichtiger Punkt bei Studien über Gemeinschaften sei deshalb auch, „not whether its structural limits have withstood the onslaught of social change, but whether its members are able to infuse its culture with vitality, and to construct a symbolic community which provides meaning and identity“.<sup>129</sup> Deshalb sollte Gemeinschaft als „Entity of meaning“ aufgefaßt werden, wodurch es möglich wird, Gemeinschaften auch im Cyberspace existieren zu lassen, jenseits der Grenzen physischer Gebundenheit. Virtuelle Gemeinschaften sind solche „communities of meaning“, deren Konzept auf das paßt, was Calhoun „community as a complex of ideas and sentiments“<sup>130</sup> nannte.

Anderson (1983) zeigt in seinem Buch *Imagined Communities*, wie es durch Imagination und die sie nährenden Printmedien zu Nationalbewußtsein kommen kann. Da Printmedien weit verbreitet sind und weite Teile der Bevölkerung erreichen, dienen sie als Vermittler und Überbringer nationaler, gemeinsamer Vorstellungen, Ideen und Werte. Nationen werden so zu imaginierten Gemeinschaften, den so genannten „imagined communities“. Um aus einer Nation eine Community zu machen, bedarf es also bestimmter Symbole und Ressourcen. Da wir weder jemals alle die, mit denen wir eine gemeinsame nationale Identität teilen, kennenlernen werden, noch mit ihnen allen interagieren können, brauchen wir bestimmte Dinge, die uns helfen, eine

---

<sup>128</sup>Wellman & Gulia, 168, FN 2.

<sup>129</sup>Cohen, 9. Cohens These von Gemeinschaft als symbolisches Konstrukt schließt die Existenz einer Gemeinschaft an einem tatsächlichen Ort nicht aus. Oft sind Menschen gleichzeitig Mitglieder mehrerer symbolischer und materieller Gemeinschaften. Cohen legt einfach mehr Gewicht und wissenschaftliches Interesse auf die Erforschung symbolischer Gemeinschaften.

<sup>130</sup>Calhoun, 107.

gemeinsame Identität aufzubauen: Eine Sprache, eine Nationalflagge, eine Nationalhymne, bestimmte Bräuche, Rituale und Traditionen. Diese Art von Community besteht nur, weil ihre Mitglieder daran glauben und sie durch gemeinsame kulturelle Praxis aufrechterhalten: „communities are imagined: belief in their presence is their only brick and mortar.“<sup>131</sup> Die Vorstellung von Gleichzeitigkeit spielt laut Anderson bei der Imagination von Gemeinschaft eine große Rolle. Er liefert das Beispiel der Zeitung als Fiktion, deren praktisch gleichzeitiger Konsum eine außergewöhnliche Massenzeremonie hervorbringt.<sup>132</sup> Das Internet mit seiner hohen Geschwindigkeit des Informationsaustausches und der damit verbundenen Kommunikationseffizienz entspricht diesen Anforderungen noch mehr. Anderson geht noch einen Schritt weiter und dehnt sein Konzept der „imagined communities“ auf eine Anbindung der in Diaspora lebenden Gemeinschaften an ihr Herkunftsland aus. Durch die medial gestützte Imagination könne so das Nationalitätskonzept seiner territorialen Verbundenheit enthoben werden, durch die Neuen Medien sei den in Diaspora lebenden Gemeinschaften immer eine Verbindung<sup>133</sup> nach Hause möglich, bzw. sei die Heimat immer bei ihnen. Auch bei Internetgemeinschaften handelt es sich oft um Konglomerate räumlich weit verstreut lebender Akteure. Wie beim Nationalgefühl ist im Cyberspace in diesen Fällen das Gemeinschafts- und Identitätsgefühl medial vermittelt und imaginiert. Wie Helland (2007) zeigt, ist es zum Beispiel in Diaspora lebenden Internetnutzern möglich, durch die im Internet angebotenen religiösen Praktiken und Texte Kontakte zu anderen Mitgliedern ihrer Religion zu knüpfen und ihren Glauben zu praktizieren, auch wenn dies im Gastland verboten ist.<sup>134</sup> Das Internet ermöglicht so einen engeren Kontakt zum Herkunftsland als zu der Gemeinschaft des Landes, in dem sie leben. Die Gefahr besteht dabei in einer immer größer werdenden selbstgewählten und erzeugten Abgrenzung statt einer Integration.

Im Gegensatz zu den Printmedien stehen über das Internet aber auch interaktive Kommunikationsmodi zur Verfügung, so daß die Vorstellungskraft des Einzelnen noch weitaus direkter und eingängiger angesprochen werden kann – Imagination als Identitätsstifter und als Überlebensstrategie: „In the world of imagined communities, the struggle for survival is a struggle for access to the human imagination.“<sup>135</sup> Arjun Appadurai thematisiert die Rolle der Imagination für die Bedeutung von Örtlichkeit als gelebte Erfahrung innerhalb einer globalisierten, enträumlichten Welt.

---

<sup>131</sup>Bauman (1992), XIX.

<sup>132</sup>Anderson, z.B. 32 ff., 37 ff., 67 ff.

<sup>133</sup>Verbindung ist hier sowohl im technischen als auch im emotionalen Sinne zu verstehen.

<sup>134</sup>Helland führt als Beispiel die in Saudi Arabien arbeitenden und lebenden Hindus an. In Saudi Arabien ist es verboten, Hinduismus zu praktizieren oder religiöse Texte ins Land zu bringen.

<sup>135</sup>Bauman (1992), XX.

Neue Erfindungen in der Kommunikationstechnologie und dem Transportwesen ermöglichen es, Menschen, Dinge, Geld, Bilder, Technologie und Informationen mit Höchstgeschwindigkeit zu verschicken, wodurch sie nicht länger an einem Platz verhaftet, sondern körperlos sind – „global flows“. In dieser neuen globalen Ordnung sei die Imagination zugleich soziale Praxis und zentrales Element für alle Formen des Handelns. Appadurai führt den Gedanken von Anderson weiter und spricht von imaginierten, „multiple worlds that are constituted by the historically situated imaginations of persons and groups spread around the globe“<sup>136</sup>. Laut Appadurai leben heutzutage immer mehr Menschen in imaginierten Welten, die als solche in einen Wettstreit miteinander treten können. Die Bausteine für diese Welten stellen die fünf Dimensionen der „global cultural flows“ dar, nämlich Ethnoscape, Mediascape, Technoscape, Financescape und Ideoscape (siehe Seite 95). Imagination soll aber nicht bedeuten, daß die untersuchten sozialen Gebilde keine soziale Realität unabhängig von ihren Bildern und Repräsentationen besitzen. Imagination ist nicht gleichzusetzen mit „nicht real“, „eingebildet“ oder „nicht existent“, sondern im Sinne von „vorgestellt“ zu verstehen, an reale Personen, Orte und Ereignisse anknüpfend und darauf bauend. Imaginierte Gemeinschaften sind nicht unreal, sondern implizieren nur, daß Vergemeinschaftung auf andere Art oder auf einer anderen Ebene stattfindet.

Obwohl weder Appadurai noch Anderson das Internet als sozialen Raum in ihre Überlegungen explizit mit einbeziehen, lassen sich ihre Konzepte dennoch auf das Internet übertragen. Imaginierte Welten, in denen das Territorialitäts- und Visualitätprinzip aufgehoben ist, müssen zentrales Element sozialwissenschaftlicher und ethnologischer Internetforschung sein. Laut Fernback (1999) müssten Gemeinschaften mehr als Bedeutungsgemeinschaften denn als territorial verhaftete Einheiten studiert werden, weswegen Gemeinschaften durchaus auch im Cyberspace entstehen könnten. Shawn Wilbur argumentiert, daß hier gemeinsame Qualitäten, geistige Besitztümer, Identitäten und Ideen die herausragenden gemeinschaftsbildenden Elemente seien, womit die Wurzeln von Gemeinschaft in ein sehr abstraktes Feld abwandern. Man dürfe sich nicht zu scheinbar eleganten und einheitlichen Gemeinschaftsdefinitionen hinreißen lassen und den neuen Phänomenen dezentraler, computervermittelter multi-tasking Netzwerke alte Konzepte aufkrotzieren.<sup>137</sup> Die Imagination, in die Räumlichkeit in Form von gemeinsamen Ideen, Vorstellungen, Zielen und Zugehörigkeiten hineinprojiziert wird, ist eine äquivalente Grundlage zur Herausbildung von Gemeinschaften, wie Anderson (1998) und Appadurai (1996) über-

---

<sup>136</sup> Appadurai (1996), 33.

<sup>137</sup> Wilbur, 15.

zeugend darlegen. Gemeinschaften oder Gruppen, die sich im Cyberspace formieren, haben die Imagination dieser Konzepte zur Grundlage, die auf unterschiedlichste Art und Weise gespeist wird. „Collective Imagination“ ist die Basis für Leute, die sich nicht kennen oder treffen, die sich aber einer gemeinsamen Sache verschrieben haben, indem sie eine Vision formulieren, die alle verstehen und unterstützen. Im Kopf eines jeden existiert die Vorstellung der eigenen Gemeinschaft, im Falle Andersons der nationalen Gemeinschaft, im Internet der Online-Gemeinschaft. Die Kraft des Imaginierten sorgt dafür, daß sich eine Gruppe von Menschen als Gemeinschaft sieht und nicht als Ansammlung von Individuen.<sup>138</sup>

Gemeinschaften sollten nicht nach ihrer Echtheit unterschieden werden, sondern nach der Art und Weise, wie sie imaginiert werden. Nancy Baym vertritt den Standpunkt, daß die Art der Imagination von Gemeinschaft von einer Reihe bestehender Strukturen, z.B. des externen Kontextes (Land, Sprache, Internet-Umgebung), temporaler Strukturen (synchron oder asynchron, Häufigkeit der Treffen usw.), der Systeminfrastruktur, der Gruppenabsichten und der Teilnehmer-Charakteristika (Anzahl, Zusammenstellung, Hierarchien, Skills) beeinflusst werde.<sup>139</sup> Während der Interaktion und Kommunikation untereinander würden die Teilnehmer aus diesen Strukturen auswählen und sich deren Regeln und Ressourcen zunutze machen: „The result is a dynamic set of systematic social meanings that enables participants to imagine themselves as community. Most significant are the emerges of group-specific forms of expression, identities, relationships, and normative conventions.“<sup>140</sup>

Ich möchte Nancy Baym zustimmen, die die Ansicht vertritt, daß eine Online-Community dann eine Community ist, wenn sie sich als solche vorstellt – eine Imagined Community: „[S]table patterns of social meanings, manifested through a group’s ongoing discourse (. . .) enable participants to imagine themselves part of a community.“<sup>141</sup>

### 6.3 Die **Taverne zum Wanderer** als Lineage

Vergleicht man die Teilnehmer am RollenspielChatraum **Taverne zum Wanderer** mit den klassischen Standardgruppen der Ethnologie, den Lineages – unlineare, zumeist patrilineare Verwandtschaftsverbände zwischen 50 und 150 Mitgliedern – dann lassen sich nicht wenige Analogien finden. Das Zusammengehörigkeitsgefühl oder Identitätsbewußtsein einer Lineage speist sich hauptsächlich aus dem Postulat gemeinsa-

---

<sup>138</sup>Jordan, 206.

<sup>139</sup>Baym (1998), 40 ff.

<sup>140</sup>Baym (1998), 38.

<sup>141</sup>Baym (1998), 62.

mer Abstammung, aus einem gemeinsam bewohnten Territorium, sowie überlieferten kulturellen Traditionen, zu denen auch die gemeinsame Sprache gehört. Auch wenn sich die Mitglieder der **Taverne zum Wanderer** keineswegs auf eine solche virtuelle Abstammung im verwandtschaftlichen Sinne berufen können, so haben doch nicht wenige von ihnen eine gemeinsame Herkunft dahingehend aufzuweisen, daß sie aus Kulturen kommen, in denen das tatsächliche (europäische) Mittelalter, die Phantasiewelten von J.R.R. Tolkien und einige Gestalten westlicher Sagen, Mythen und Legenden ein Begriff sind. Daher kann man wohl von einer Verwandtschaft im übertragenen Sinne ausgehen, vor allem, wenn man sich die Bindekraft einer „imagined community“ im Sinne Andersons vor Augen führt, deren Bedeutung eben darin liegt, daß zentrale Gemeinsamkeiten geglaubt werden.

Das Territorium einer traditionellen Gruppe stellt sozusagen den räumlichen Aspekt ihrer Identität dar, der jeweilige Lebensraum bietet die Existenzgrundlage in der konkreten Gegenwart. In ganz ähnlicher Weise wird die in den Computernetzwerken in Umlauf befindliche Datenmenge in der Metapher Cyberspace räumlich gefaßt und parzelliert. Im metaphorischen Sinne „bewohnen“ die Mitglieder der **Taverne zum Wanderer** zweifelsohne ein gemeinsames Territorium, dessen Zugänge zur Außenwelt begrenzt sind und durch Anmeldung und Passwort kontrolliert werden. Um eine Gruppe zu festigen, bedarf es gewisser identitätsstiftender Größen, seien es nun Begriffe, Dinge, Institutionen, Werte oder Vorstellungen oder eine gemeinsame Sprache. Diese Verfestigung ist die Aufgabe der kulturellen Tradition einer Gemeinschaft. Nicht wesentlich anders verhält es sich in der virtuellen Gemeinschaft: Für die **Taverne zum Wanderer** existiert eine Übereinstimmung der Gäste bezüglich zentraler Werte und Vorstellungen, die durch den Tavernenkodex und die Sprache gefestigt werden. Traditionellerweise drückt sich Zugehörigkeit zu einer Gruppe vor allem durch ein Gefühl der Gemeinsamkeit und der Verpflichtung gegenüber den anderen Mitgliedern der Gruppe aus. Die Gäste der **Taverne zum Wanderer** müssen sich zwar nicht zum Rollenspiel verpflichten, aber sie müssen sich verpflichten, das Rollenspiel anderer zu respektieren und nicht zu stören. Gleichmaßen verpflichtet man sich, aggressives Rollenspiel zu unterlassen (s.o.). Obwohl es in erster Linie dramatische Ereignisse sind, die ein Gefühl der Solidarität erzeugen und sich dem kollektiven Gedächtnis einprägen, besteht doch der größte Teil der Kommunikation innerhalb einer Virtuellen Gemeinschaft aus zwangloser Konversation, im Falle der Taverne aus Flirten oder Dialogen, die das Rollenspiel vorgibt. „Just as the collective imagination of many nations drives them to seek their destiny, manifest or otherwise, the collective imagination of cyberspace drives people to argue, implement, design, struggle and ultimately create different versions of cyberspace. The importance of

imaginaries is not in their relationship to reality, in the sense of whether their dreams and nightmares can be made into reality, but in the way collectively held fantasies bond people into communities and, simultaneously, drive them to try to realise their fantasies. (...) The imaginary binds the virtual social order. The imaginary creates the possibility of virtual community.“<sup>142</sup>

## 6.4 Imagination und Cyberspace – Cyberscapes

*„The image, the imagined, the imaginery – these are all terms that direct us to something critical and new in global cultural process: the imagination is a social practice. No longer mere fantasy (...), no longer simple escape (...), no longer elite pastime (...), and no longer mere contemplation (...), the imagination has become an organized field of social practices, a form of work (...) and a form of negotiation between sites of agency (individuals) and globally defined fields of possibility. (...) The imagination is now central to all forms of agency, is itself a social fact, and is the key component of the new global order.“<sup>143</sup>*

Laut Appadurai wurde Imagination aufgrund neuer Technologien innerhalb der letzten Jahrzehnte zu einer kollektiven, sozialen Tatsache, auf der die *imagined worlds* basieren. Früher brachten Gesellschaften Kunst, Mythen und Legenden hervor, um die potenzielle Flüchtigkeit des gewöhnlichen gesellschaftlichen Lebens auszudrücken. „In these expressions, all societies showed that they could both transcend and reframe ordinary social life by recourse to mythologies of various kinds in which social life was imaginatively deformed. (...) All these expressions, further, have been the basis of a complex dialogue between the imagination and ritual in many human societies, through which the force of ordinary social norms was somehow deepened, through inversion, irony, or the performative intensity and the collaborative work demanded by many kinds of ritual.“<sup>144</sup> Heutzutage hat die Imagination eine einzigartige Macht innerhalb der Gesellschaft erlangt. Sie ist nicht mehr beschränkt auf die besonderen Sphären der Kunst, des Mythos und des Rituals, sondern ist nun Teil der täglichen Leben vieler – auch einfacher – Leute in vielen Gesellschaften. Immer mehr Leute können sich mindestens ein völlig anderes Leben vorstellen als das, das sie bisher führten und leben diese Vorstellungen aus, z.B. in Rollenspielchats wie der **Taverne zum Wanderer**. Dabei dienen die imaginierten Leben nicht (nur) als Gegenstück zum alltäglichen Leben, sondern können Ausgangspunkt sein für neue

---

<sup>142</sup>Jordan, 206 f.

<sup>143</sup>Appadurai (2006), 587.

<sup>144</sup>Appadurai (1996), 5.

soziale Projekte wie Freundschaften, Beziehungen, Interessengemeinschaften oder für Ich-Projekte. Improvisation wird dabei zur treibenden Kraft. „Man kann diese Funktion der Imagination nicht auf bloße Flucht vor der Wirklichkeit zurückführen (...). Vielmehr bildet sich die Vielfalt der ‚vorgestellten Gemeinschaften‘ im knirschenden Getriebe zwischen sich entfaltenden Lebensformen und deren imaginierten Gegenüber.“<sup>145</sup> Es sind diese komplexen, teilweise imaginierten Leben, die heute das Fundament der Ethnographie bilden müssen, damit diese in einer transnationalen, enträumlichten Welt Gehör findet. Denn die neue Macht, die die Imagination bei der Herstellung des sozialen Lebens gewonnen hat, ist unausweichlich mit Vorstellungen und Ideen verbunden, die von anderswo herkommen und durch Medien wie dem Internet transportiert werden. Um der neuen Rolle der Imagination gerecht zu werden, ist es notwendig, sie von der Phantasie zu unterscheiden. „The Idea with fantasy carries with it the inescapable connotation of thought divorced from projects and actions, and it also has a private, even individualistic sound about it. The imagination, on the other hand, has a projective sense about it, the sense of being a prelude to some sort of expression, whether aesthetic or otherwise. Fantasy can dissipate (because its logic is so often autotelic), but the imagination, especially when collective, can become the fuel for action.“<sup>146</sup> Imagination verleiht einem heute nicht mehr nur die Möglichkeit, dem Alltag zu entfliehen, sondern vielmehr die Kraft, in ihm zu handeln. In diesem Zusammenhang möchte ich darauf verweisen, daß die **Taverne zum Wanderer** zwar als Fantasy-Rollenspiel-Chat deklariert ist, aber gemäß der oben angeführten Unterscheidung von Appadurai eigentlich ein Imagination-Rollenspiel-Chat ist: Bei der in der **Taverne zum Wanderer** entworfenen mittelalterlichen Welt handelt es sich um eine kollektive Imagination der beteiligten Spieler, die die treibende Kraft für alle sich in diesem Raum und von diesem Raum aus entwickelnden Aktionen bildet. In diesem Zusammenhang können die Mitspieler in der **Taverne zum Wanderer** als „community of sentiment“<sup>147</sup> verstanden werden, d.h. als Gruppe, die sich Dinge kollektiv vorstellt und Gefühle gemeinsam erfährt.

Bei den fünf von Appadurai genannten landscapes des „global cultural flow“ – Ethnoscape, Mediascape, Technoscape, Financescape und Ideoscape – deutet das Suffix *-scape* auf die fluide, unregelmäßige Gestalt und Form dieser Landscapes. Zudem weist es darauf hin, daß hier keine objektiven Verbindungen und Beziehungen vorhanden sind, die aus jedem Blickwinkel und unter jedem Gesichtspunkt gleich erscheinen, sondern daß diese Konstrukte immer aus einer bestimmten Perspektive

---

<sup>145</sup>Appadurai (1998), 22.

<sup>146</sup>Appadurai (1996), 7.

<sup>147</sup>Appadurai (1990), 94.

betrachtet werden, die stark vom historischen, politischen und linguistischen Hintergrund des Akteurs abhängt. Dieser Akteur kann eine Gruppe sein, eine Gemeinschaft, Familie etc. oder auch ein einzelnes Individuum. Diese fünf Landscapes sind die Grundbausteine für Appadurais „imagined worlds“<sup>148</sup>. Sie zeigen, daß Kultur weder räumlich gebunden, noch ethnisch homogen sein muss.

In der Internetforschung werden Gruppen und kulturelle Erscheinungen durch die Metapher Cyberspace faßbar. Cyberspace wird zum neuen internationalen Raum, in dem man Feldforschungen durchführt, um die entsprechenden Interaktionen, Vorgänge und sozialen Formierungen zu untersuchen und unterschiedliche Identitätsformationen darzustellen. Dabei erfüllt Cyberspace keines der Kriterien, die eine Benennung als Raum im Sinne einer klar bestimmten lokalen Struktur, eines stabilen Ortes rechtfertigen – ist er doch in ständiger Veränderung, Entwicklung und Erweiterung, ohne feste Basis oder konstante Grenzen. Appadurais Scapes verdeutlichen die unterschiedlichen Strömungen, entlang derer Kultur über nationale Grenzen hinweg transportiert werden kann. Genau diese Möglichkeit bieten auch die Datenströme im Internet und Cyberspace. In Anlehnung an Appadurai möchte ich daher eine weitere Landscape vorschlagen: *Cyberscape*. Gerade an einem Mittelalter- und Rollenspielchat wie der **Taverne zum Wanderer** läßt sich erkennen, daß soziale Aktionen im Internet immer vom historischen und linguistischen Hintergrund des Akteurs abhängen und so niemals konstant sind. Das soll aber nicht bedeuten, daß die Cyberscape ausschließlich Rollenspielen und anderen, internetbasierten Identitätsprojekten vorbehalten wäre; viele der den anderen Scapes zugeordneten Geschehnisse finden online statt und erhalten gerade dadurch ihre spezielle Ausprägung (z.B. Internetbanking, Musik in Form von mp3s „downloaden“, Computerfernwartung etc.).

Escobar bezeichnet die durch die Neuen Medien entstandenen und entstehenden neuen Formen sozialer Konstruktionen als „Technoscapes“<sup>149</sup>, was meiner Meinung nach aber nicht alle Formen und Möglichkeiten abdeckt, die Cyberspace zu bieten hat. Internet und Cyberspace sind mittlerweile wichtige Bestandteile des täglichen Lebens, der Wirtschaft und der Gesellschaft geworden, die gleichzeitig einige so spezifische Charakteristika aufweisen, daß Cyberscape als neuer Baustein imaginierter Welten in Betracht gezogen werden muss. Die von Appadurai angeführten Kriterien für seine Landscapes – unregelmäßige, ständig in Bewegung befindende Form, individuelle Perspektive abhängig vom Nutzer, „flows“ entlang dener kulturelles und anderes Material über nationale Grenzen hinweg transportiert wird – erlauben es, den Terminus Cyberscape einzuführen, zumal gerade der letzte Punkt geradezu das

---

<sup>148</sup>Appadurai (1996), 33.

<sup>149</sup>Escobar, 212.

Internet verlangt. Tatsächlich spricht Manuel Castells mehrfach vom Internet als „space of flows“. Stets in Bewegung, ändert die virtuelle Realität mit jedem Bild, das wir einspeisen, jedem Satz, den wir in ihr tippen, ihre Gestalt. Sie ist kein Ort, kein Topos; die virtuelle Realität läßt sich laut Phillipe Quéau besser verstehen als „ein Ensemble von Verschiebungen“<sup>150</sup> – Verschiebungen von Raum und Zeit, sinnlicher Wahrnehmungs- und logischer Vorstellungswelten, ja sogar der persönlichen Identität.

## 6.5 Status und Macht in der **Taverne zum Wanderer**

Im folgenden Abschnitt geht es nicht so sehr um die Macht, die SU oder BU aufgrund ihrer Stellung haben (Ausübung besonderer Befehle, Wirtsfunktion), sondern eher um die Macht, die man als Gast der **Taverne zum Wanderer** erlangen kann. Macht- und Statusunterschiede im Online-Bereich sind verknüpft mit den Gegebenheiten im Offline-Bereich: Die Fähigkeit, online Autorität zu erlangen, hängt stark von den Ressourcen an Zeit und an Geld, sowie von den Fähigkeiten und der technischen Ausrüstung ab, die eine Person offline besitzt. Macht in einem Chatraum ist außerdem eng damit verknüpft, wessen Postings von wie vielen anderen gelesen werden. Die Schnelligkeit der Internetverbindung (Modem, ISDN; DSL o.a.) ist ebenfalls ausschlaggebend für den Status des Spielers. Je schneller man auf Postings reagieren kann oder selber postet, desto mehr Kontakte werden möglich, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, selber SU oder BU zu werden. Schon Marshall McLuhan maß der Geschwindigkeit eine bedeutende Rolle bei. In der elektrischen Geschwindigkeit, mit ihren Auswirkungen auf Politik und Gesellschaft, sah er den Grund für das gesteigerte Verantwortungsbewußtsein des Menschen.<sup>151</sup> Für Paul Virilio gehört die Schnelligkeit zum Wesen der menschlichen Gesellschaft. In der von ihm begründeten Lehre der Geschwindigkeit, der Dromologie, überlagern sich Technik- und Mediengeschichte, Kriegsstrategie, Urbanistik und Physik. Vor allem aber ist Dromologie eine Theorie der Medien, weil jedem Medium eine bestimmte Geschwindigkeit immanent ist, bzw. weil jedes Medium eine bestimmte Wahrnehmung von Geschwindigkeit produziert. Medien sind für Virilio die Dreh- und Angelpunkte, über die die Geschichte sich verändernder Geschwindigkeiten beschrieben und analysiert werden kann. Dabei geht es nicht um ihre Wirkung als Transporteure oder Übermittler, sondern um ihren informativen Gehalt, wobei die Geschwindigkeit selbst als Information anzusehen ist. Für Virilio zählt allein die Geschwindigkeit der Übertragung, denn sie verändert

---

<sup>150</sup>Quéau, 62 .

<sup>151</sup>McLuhan (1994), 17.

unser Dasein, unser Verhältnis zu Zeit und Raum. Leben, „LEBENDIG sein heißt Geschwindigkeit sein“<sup>152</sup>. Mit der Entwicklung elektromagnetischer Übertragungsmedien begeben wir uns laut Virilio in eine völlig neue Weltordnung. Sie beruht auf Lichtgeschwindigkeit (Funk, Radio, W-Lan, Internet) oder ca. 60 % Lichtgeschwindigkeit (Kabelfernsehen, Telephon, Internet)<sup>153</sup>, die für die Menschen alle Entfernungen tilgen und jede physische Bewegung überflüssig machen. Für Virilio leben wir in einem Zeitalter, das durch eine sich verselbständigende Beschleunigung hin zur maximalen Geschwindigkeit charakterisiert ist. Davon ausgehend stellt Virilio die provokante These auf, daß Geschwindigkeit die verborgene Seite des Reichtums und der Macht ist, und daß der Besitz von Geschwindigkeit nichts anderes bedeutet als Macht.<sup>154</sup> Die Gleichstellung von Macht mit Macht über Geschwindigkeit wirft für unsere Thematik die Frage auf, wer über Macht in virtuellen Welten verfügt. Auch hier ist die Geschwindigkeit ausschlaggebend. Wer den schnellsten, leistungsfähigsten Computer besitzt, kann schneller handeln. Für den Chat bedeutet das, wer das schnellste Modem, die schnellste Verbindung besitzt, kann mehr Aussagen schneller posten, d.h. er kann mehr Beiträge zur Kommunikation leisten, als jemand mit einer langsameren Technik. Dadurch wird der User mit der schnelleren Technik von den anderen Chatteilnehmern mehr und bevorzugt wahrgenommen und hat somit mehr Möglichkeiten, Kontakte zu knüpfen oder die Diskussion zu bestimmen. Dazu gehört auch, daß ein Kommunikationspartner schnell die Lust am Gespräch verliert, wenn Antworten auf Fragen oder andere Beiträge zu lange auf sich warten lassen. Somit isoliert man sich durch zu langsame Ausrüstung selbst. Im Chat können die einem zur Verfügung stehende Macht und Autorität, aber auch die sozialen Kontakte sehr wohl von der Geschwindigkeit abhängen, mit der man sendet und empfängt! Diese Art der Macht wird als „Technopower“ bezeichnet, die sich auf der vorhandenen Hard- und Software gründet, sowie auf der Fähigkeit des Users, selbst Programme zu schreiben (welche aber in der **Taverne zum Wanderer** nicht relevant ist, da sie dort nicht zum Einsatz kommen kann) und den chatraumeigenen Codes. „Technopower is the constant shifting between objects that appear as neutral things – keyboards, monitors, email programs – and the social or ethical values embedded in these objects. (...) Technopower underpins the social structures of cyberspace through a constant

---

<sup>152</sup>Virilio (1975), 167.

<sup>153</sup>Die Geschwindigkeit von Internetverbindungen hängt von den verwendeten Kabeln ab. Verbindungen über Glasfaserkabel erreichen Lichtgeschwindigkeit, über normale Kabel nur ca. 60 % Lichtgeschwindigkeit. Das Medium Internet zeigt somit deutlich die Probleme, die entstehen, wenn man Medien nach ihrer Geschwindigkeit beurteilt.

<sup>154</sup>Virilio (1978, 1980, 1993), Borscheid (2004).

shape-shifting between seemingly inert technology and alive-seeming values.“<sup>155</sup>

Ein weiterer Faktor, der das Ansehen und den Status eines Users steigen läßt, ist dessen Fähigkeit, zu chatten. Damit ist zum einen die Fähigkeit eines Users gemeint, die Phantasiewelt z.B. der **Taverne zum Wanderer** so zu gestalten, daß sie „realer“ erscheint oder die Mitspieler anspricht<sup>156</sup>; zum anderen ist das Wissen des Users um Chatbefehle gemeint, die nicht jeder kennt. Je mehr Chatbefehle ein User beherrscht, desto kreativer kann er sie zum Gestalten der **Taverne zum Wanderer** einsetzen. Teilt dieser User sein Wissen bzw. das daraus resultierende Ergebnis im Chat mit anderen Usern, so handelt es sich in beiden Fällen um „gift-giving“: Beim ersten um „giving the gift of information“, beim zweiten um „giving the gift of experience“. Im folgenden Beispiel möchte Sathanael erfahren, mit welchem Befehl Rah den deskriptiven Text erzeugt hat. Die Antwort `/tell` ist um so erstaunlicher, da dieser Befehl nicht in den Chat-Commands des myLair-Servers<sup>157</sup> geführt wird.

- 1 *nach kurzer Zeit öffnet sich dann wohl die Türe zur Küche und ein kleiner KD mit einem Tablett kommt, für deren Verhältnisse sehr gesittet hervor und geht auf den Fenstertisch zu (sagt Rah)*
- 2 *Du flüsterst zu Rah: Wie ist denn der Befehl für sagt XY?*
- 3 *Rah flüstert: „/tell“*
- 4 *Du flüsterst zu Rah: Danke :)*

Rahs Eingabe bzw. das, was durch `/tell` auf dem Monitor erschien, stellte etwas Neues dar, da derartige Informationen in der **Taverne zum Wanderer** meist durch `/me` geliefert werden. Dadurch wurde mindestens ein Spieler auf Rah aufmerksam und wollte von ihm den neuen Befehl lernen. Sein besonderes Wissen steigerte Rahs Ansehen; durch dieses Wissen hat Rah auch die Macht, imaginäre Welten anders entstehen zu lassen, als andere Spieler. Dadurch, daß Rah sein Wissen mit Sathanael teilte, hat nun auch dieser die Macht, das Spiel abwechslungsreicher zu gestalten, was wiederum für Rah ein Gewinn sein kann. Das Verhältnis von Gabe und Status wurde bereits ausgiebig in Anthropologie und Soziologie untersucht.<sup>158</sup> In den klassischen Arbeiten beruht Status meist auf dem Zurschaustellen von Reichtum, beruflichem Prestige, und gesellschaftlicher Stellung. In Online-Communities dagegen beruht Status auf dem, was Fremde Fremden erzählen. In diesem Erzählen liegt der Status eines Online-Charakters begründet. In Online-Communities ist die Ver-

<sup>155</sup>Jordan, 112.

<sup>156</sup>Z.B.: Wo setzt sich der Charakter hin? Prasselt das Feuer im Kamin? Wie schmeckt sein Getränk? Was riecht er? usw.

<sup>157</sup><http://wiki.mylair.de/index.php/Chat.Befehle>

<sup>158</sup>Malinowski (1967), Mauss (1970), Osteen (2002).

bindung zwischen gesellschaftlichem, wirtschaftlichem oder beruflichem Status und Status, der auf Reputation beruht, viel schwächer als in Offline-Communities. Der einzelne kann nicht so leicht seine gesellschaftliche Stellung nutzen, um Reputation zu erlangen, genauso wenig, wie er Reputation in eine gesellschaftliche Stellung umwandeln kann. Das Status-Reputations-Verhältnis arbeitet deswegen anders als in Offline-Communities: In Online-Communities wird Reputation zum Erlangen eines höheren Online-Status eingesetzt. Rheingold (2000) und Kollock (1999) weisen darauf hin, daß Reputation eine wichtige Quelle ist, um mehr Prestige online zu erlangen. Kollock drückt es so aus: „A possible motivation [for online gift giving] is the effect of contributions on one’s reputation. High quality information, impressive technical details in one’s answers, a willingness to help others, and elegant writing can all work to increase one’s prestige in the community.“<sup>159</sup>

Status kann auch durch Selbstrepräsentation vor anderen kreiert werden, ohne daß es dazu eines Netzes aus wechselseitigen Beziehungen bedürfte.<sup>160</sup> Lampel und Bhalla halten diesbezüglich fest: „Status is a social property that combines an individual’s sense of who he or she is and how he or she would like to be seen.“<sup>161</sup>

### 6.5.1 Machtstrukturen in der **Taverne zum Wanderer**

Reid zufolge ist die hierarchische Struktur in den unterschiedlichen MUD-Typen an bestimmte Attribute des Users gebunden: In Adventure-MUDs an Stärke, d.h. je stärker eine Figur ist, desto mächtiger ist sie, in Sozial-MUDs an Popularität, d.h. je populärer eine Figur ist, desto mehr Freunde hat sie, desto mehr kommuniziert sie, desto mehr Interaktionen vollzieht sie.<sup>162</sup> Der Chat-Raum **Taverne zum Wanderer** ist in diesem Sinne als Social-MUD zu verstehen, da auch hier die Kooperationsbereitschaft der Mitpieler stark davon abhängt, wie populär eine Figur ist.

#### 6.5.1.1 Sanktionen

Eine zentrale Frage in Bezug auf Gemeinschaften ist, wie Gehorsam und das Einhalten der Regeln erreicht wird. Der SU ist in der **Taverne zum Wanderer** derjenige, dem die Verantwortung für die das Spiel konstituierende und mit dem Raumnamen und dem Raumthema gegebene kollektive Imagination obliegt. Er kann Zuwiderhandlungen gegen im Rahmen des Spiels konsensuell akzeptierte allgemeine Verhaltensregeln (Kodex der Taverne) oder gegen den allgemeinen Charakter des Spiels sanktionieren.

---

<sup>159</sup>Kollock, 228 .

<sup>160</sup>Mead (1934), Goffman (1959).

<sup>161</sup>Lampel & Bhalla (2007).

<sup>162</sup>Reid (1999), 131.

In der Taverne ist der SU gleichzeitig der Wirt. Will der SU den Raum verlassen, kann, soll und muß er seine Privilegien und Pflichten auf einen anderen Spieler übertragen, damit die Spielaufsicht weiterhin gewährleistet wird.

Im Gegensatz zum RL braucht der Spieler für seine im Chat unter dem Schutz der Masken getätigten Handlungen und Äußerungen keine „echten“ Sanktionen zu fürchten, die auch seine Alltagsidentität betreffen könnten. Allerdings muß die im Chat präsentierte Figur für die unter ihrem Namen vollzogenen Handlungen „haften“: Auch im Chat gibt es die Möglichkeit zur Sanktionierung ungebührlicher Äußerungen und Handlungen. Der Wirksamkeitsradius solcher Maßnahmen erstreckt sich jedoch nur auf die im Chat verwendeten Figuren und meist auch nur auf den aktuellen Chatraum. Viele Sanktionen, wie das Knebeln oder ins Exil schicken, können nur vom SU oder BU verhängt werden. Mit dem Befehl „Ignorieren“ können alle Postings eines bestimmten Charakters unterdrückt werden, d.h. sie werden nicht mehr angezeigt. Dieser Befehl ist allen Spielern möglich. Kollektives Ignorieren eines Chars bedeutet, daß keiner mit ihm kommuniziert, weil niemand mehr seine Äußerungen lesen kann. Im folgenden Beispiel hat Punisher durch sein Verhalten die Mitspieler ziemlich verärgert. Weder in seinem Handeln noch in seiner Ausdrucksweise hält er sich an den Tavernencodex. Lady Dreya und Solenor reagieren sehr verärgert, und Solenor provoziert nun seinerseits Punisher (Zeile 6, 9). Punisher reagiert auf Solenors moderate Stichelei sehr ausfallend (Zeile 10), was Solenor noch mit einem Witz kontert (Zeile 11). Punisher antwortet völlig niveaulos (Zeile 14), worauf Lady Dreya als Wirtin eingreift (Zeile 15). Trotz Beschwerde der Wirtin (Zeile 18) sinkt das Niveau weiter, denn Solenor geht auf Punishers Zote ein (Zeile 17). Bis hierhin war es ein Duell mit Worten, aber Punisher will offensichtlich mehr, denn er geht zum verpöhten Powerplay (s.o.) über und leert eine Dose Bier über Solenor aus (Zeile 20). Die Wirtin Lady Dreya fordert Punisher nun auf, die Taverne zu verlassen (Zeile 22) und Solenor rügt Punisher offplay (Zeile 25). Von da an wird der Streit zwischen Punisher und Solenor nur noch mit Offplay-Kommentaren geführt, worauf die Wirtin mit dem Verweis reagiert, es gäbe ja auch den Flüstermodus und ein „Vor der Taverne“ (Zeile 29). Um weiteren niveaulosen und aggressiven Kommentaren Punishers zu entgehen, ignoriert ihn Solenor mit dem Befehl /ig (Zeile 31) und teilt das inplay mit (Zeile 32).

- 1 >Punisher nimmt sich ein zwei Dosen von jedem und verstaut sie im Multipack
- 2 >LadyDreya findet Zigaretten, steckt sich eine an
- 3 (Punisher) .oO( hmm müssen mal rausfinden wer das zeug dauernd weghaut )
- 4 Flüster zu LadyDreya: Der Kerl nervt mich gerade total, ich kann solche Typen nicht ab entweder ich mach ihn dumm an oder ich geh jetzt..hab aber nich mehr so viel zeit

- 5 *LadyDreya* flüstert: *shake hands*. ich mal evtl. bald dicht. aber mit dem zoffen hätte auch was
- 6 >*Solenor* mustert *Punisher*
- 7 (*LadyDreya*) \*vor sich hin rauch und *Sol* betracht \*
- 8 >*Punisher* sieht zu *Sol* ..... stimmt was nicht alter ?
- 9 (*Solenor*) Bei dir stimmt ne menge nicht, das ist richtig
- 10 (*Punisher*) reiss dein maul nicht so weit auf sonst stopf ich es dir kleiner
- 11 (*Solenor*) alt und klein, dafür fies und gemein..wenn du was willst musste schon hier kommen
- 12 (*LadyDreya*) \*lacht leise \*
- 13 >*Punisher* geht einen schritt auf *Sol* zu und sieht zu ihm herab
- 14 (*Punisher*) ja klar fies und gemein . inpotent und dumm trift es eher
- 15 (*LadyDreya*) DAS unterlasst ihr
- 16 (*LadyDreya*) wie ist überhaupt euer Name? \*zu Pun \*
- 17 (*Solenor*) Ich hab noch nie mit dir gepoppt, sonst wüsstest du das mit iMpotent besser
- 18 (*LadyDreya*) darf ich die Herren bitten, das Niveau hier nicht mit Füßen zu treten?
- 19 (*Punisher*) nun ich habs von deinem Lover gehört und das reicht mir völlig .. nach dem kleinen gespräch habe ich deinen Lover aufgeschlitzt und zum Bettvorleger gemacht
- 20 >*Punisher* leert den rest der Dose über *Sol* und geht lachend zu seinem Platz zurück
- 21 >*Solenor* grinst Ich glaube nicht, daß du dann hier noch stehen würdest, wenn du meinen lover tatsächlich getroffen hättest
- 22 (*LadyDreya*) ich sehe mich gezwungen, euch nach draußen zu bitten \*zu Pun \*
- 23 (*Punisher*) .oO( oh je immer diese möchtegern macker )
- 24 (*LadyDreya*) wenn ihr meint, große Jungs spielen zu müssen, bitte sehr. aber nicht solange ich wirte!
- 25 (*Solenor*) ((Toll, die chance zu entkommen hast du mir ja nicht gelassen...soll ich dir den Kopf abhacken und das einfach so als tatsache schreiben))
- 26 (*Solenor*) oO (Niveauloses Arschloch)
- 27 (*Punisher*) (( machs wende die zeit hast ))
- 28 (*Solenor*) ((Zeit hätte ich und grosse lust, aber ich halt mich an die 'Etiquette))
- 29 (*LadyDreya*) ((hey, es gibt auch einen Flüstermodus und ein vor der Taverne))
- 30 (*Solenor*) ((könntest du mal nachlesen, falls du lesen kannst))
- 31 *Punisher* wird ignoriert
- 32 >*Solenor* ignoriert mal gewisse leute hier

Letztlich enden die sozialen Auswirkungen jeder Sanktion an den Grenzen der imaginierten Welt und wirken nicht über deren Gültigkeitsbereich hinaus. So wird zum Beispiel mit dem Bannbefehl nur die Persona des Chatraumes verwiesen, nicht die Person, die unter anderem Nickname wieder auftauchen kann. In der **Taverne zum Wanderer** ist es allerdings so, daß viele Spieler über einen langen Zeitraum ihre Nicks

verwenden, daß sich die Charaktere etabliert und ein soziales Umfeld geschaffen haben. Kein User geht das Risiko ein, daß seine Figur, an und mit der er so lange gearbeitet hat, wegen störenden Verhaltens gebannt und somit unbrauchbar wird.

### 6.5.1.2 Konflikte und Konfliktlösung

Döring zeigte in einem Feldexperiment, wie verschiedene Chatgruppen auf eine Regelverletzung, z.B. antisemitische oder provozierende sexistische Äußerungen, innerhalb ihrer Gruppe reagierten.<sup>163</sup> Oft wurde mit Spott oder Zurechtweisung geantwortet; je kleiner die Gruppe war, desto vehementer traten die Gruppenmitglieder der Regelverletzung entgegen. Der vermeintliche Störenfried sorgte offenbar dafür, daß die Gruppenmitglieder enger zusammenrückten und gemeinsam gegen ihn voringen. Gleiches gilt auch für die **Taverne zum Wanderer**, wie Konfliktbeispiel zwei (s.u.) deutlich zeigt.

Nach Du Val Smith<sup>164</sup> gibt es vier mögliche Ursachen für Konflikte im Internet: Erstens sind Internetgemeinschaften offen für alle, so daß eine extrem heterogene Gruppe entstehen kann mit einer Vielzahl verschiedener Erwartungen, Ansichten und Werte. Zweitens haben sich viele Internetgemeinschaften bestimmte Ziele gesetzt. Die Wahrscheinlichkeit, daß diese Ziele nicht von allen Mitgliedern der Community verstanden oder geteilt werden, ist groß. Drittens ist die soziale Struktur der Internetgemeinschaften eine Konfliktquelle. Viertens kann der Community der Gemeinschaftssinn fehlen und/oder der Administrator wählt eine Strategie, die anstatt den Gemeinschaftssinn zu fördern, eher die Uneinigkeit der Gruppe stärkt. Die **Taverne zum Wanderer** ist allerdings eine eher homogene Gruppe, da die Vorgabe des Chatraumes (Phantasie- und Rollenspiel, Mittelalter) nur für bestimmte Leute attraktiv ist. Diese Leute teilen in der Regel die Erwartungen an den Chatraum. Da sich die **Taverne zum Wanderer** keine speziellen Ziele gesetzt hat außer dem Ausleben eines bestimmten Rollenspieltypus (siehe auch Anhang C, Punkt 2.1) gibt es diesbezüglich auch wenig Konfliktpotential. Die hierarchische Struktur in der Taverne ist einfach (SU und BU) und jeder kann an ihr teilhaben, bzw. SU oder BU werden. Die in der **Taverne zum Wanderer** ausgetragenen Konflikte gehören entweder zum Rollenspiel oder sind nicht so gravierend, daß ein Administrator eingreifen müßte. Diese kleinen Konflikte – oder eher Unstimmigkeiten – werden intern, bestenfalls sogar spielintern, von den Gästen der Taverne gelöst. Im folgenden soll anhand zweier Konfliktsituationen gezeigt werden, wie und warum in einem Rollenspielchat Konflikte entstehen und auf welche Weise sie gelöst werden können. Beide

---

<sup>163</sup>Döring (2005), 40.

<sup>164</sup>Du Val Smith (1999), 146.

Konfliktsituationen sind Mitschnitte aus Chatsitzungen in der **Taverne zum Wanderer**. Verweise auf den Kodex können in Appendix C nachgelesen werden.

### **Konflikt 1: *Schneider, BlackLion, B4, CountCain und Anrahel***

An diesem Konflikt sind die Charaktere Schneider, BlackLion, B4, CountCain und Anrahel beteiligt. CountCain und Anrahel, zwei männliche Charaktere, sind ein Paar. Sie zeigen das ganz offen in der **Taverne zum Wanderer** und tauschen Zärtlichkeiten aus, was offenbar einigen Gästen missfällt:

1 *(B4) .oO(sollten die nich lieber auf ein Zimmer gehen?)*

Diese Frage von B4 ist zwar nur gedacht, was durch die symbolisch dargestellte Denkblase des Comics „oO“ dargestellt wird, aber da sie ja jeder lesen kann, kommt es fast einer Aufforderung gleich. Zumindest wird deutlich, daß ihn das Verhalten der beiden stört. Der Wirt der Taverne und gleichzeitig SU, in diesem Fall Schneider, möchte das Paar ebenfalls loswerden und postet folgende Aktion unmittelbar nach der Denkblase von B4 (Zeile1):

2 *>Schneider bemerkt das pärchen und betont \*keine intimitäten in meiner Taverne*

Der Wirt fordert im folgenden CountCain und Anrahel mehrfach auf, den Schankraum zu verlassen und ein Zimmer aufzusuchen. Schließlich wirft er CountCain sogar Zimmerschlüssel vor die Füße. Anrahel reagiert darauf eher zurückhaltend und verwirrt, er ist deutlich der passivste Teilnehmer am Geschehen. CountCain dagegen wird zunehmend aggressiv:

3 *(CountCain) Was soll der Scheiß??*

4 *(Schneider) nu werd nich frech und nimms so wies is geht ins zimmer*

5 *(CountCain) Verdamm, nehmt die Schlüssel zurück, ich hab ein Zimmer und außerdem sind wir noch dabei zu trinken!*

Obwohl sich CountCain hier nicht an den sonst üblichen, mittelalterinspirierten Sprachkode der Taverne hält, ist sein Ausbruch (Zeile 3) noch nicht als Offplay-Mitteilung gekennzeichnet.

Nun erhält der Wirt Unterstützung von einem anderen Gast, BlackLion, der sich ebenfalls gestört fühlt (Zeile 9). Anders als bei den übrigen Mitspielern postet es seine Message allerdings als Offplay-Message, gekennzeichnet durch ((...)). Das heißt, daß er sich nicht nur auf der Spielebene, sondern tatsächlich auch als User von dem Verhalten CountCains und Anrahels gestört fühlt.

6 *(CountCain) was tuen wir denn? wir sitzen dort und trinken Tee! \*aufgebracht\**

7 *(Schneider) rekelnist das richtige wort und mit euren ständigen liebkoese werdet ihr vorm kamien nur als störend empfunden*

- 8 *(CountCain) tze, darf man nicht mal jemandem mit der Hand über die Haare fahren, oder was? und wen stört das bitte sehr? \*umschau \**
- 9 *(BlackLion) (( mich den ihr macht ja nicht nur das ))*

Von diesem Moment an wird der Konflikt in der Offplay-Ebene ausgetragen, womit gleichzeitig die Möglichkeit genommen wurde, ihn auf der Play-Ebene durch einen Spielzug zu entschärfen. Erst als CountCain, indem er Anrahel vor der Zimmertür küßt (Zeile 14), die Play-Ebene wieder aufnimmt, entschärft sich die Situation. Dies war allerdings nur durch CountCains Einlenken möglich. Auch der Spieler Solenor versucht, die Situation aufzulockern (Zeile 15). Einzig der Wirt bleibt immer noch auf der Offplay-Ebene, um seiner Warnung (vermutlich kicken) Nachdruck zu verleihen (Zeile 17).

- 10 *(Anrahel) (( wie kann man sich so anstellen?))*
- 11 *(CountCain) ((...ich rekapituliere: wir küssten uns, es wurde sich beschwert, wir hörten auf, versuchten uns wieder zu unterhalten und dafür sollen wir auf unser Zimmer gehen?))*
- 12 *(Schneider) (( wenn ihr mit dem schwachsinn aufhört könnt ihr bleiben aber sonst geht aufs zimmer))*
- 13 *(CountCain) ((wir hatten schon längst aufgehört bevor wir aufs Zimmer sollten, und außerdem ist das kein Schwachsinn))*
- 14 *>CountCain zieht Anrahel vor der Zimmertür noch einmal an sich und küsst ihn*
- 15 *>Solenor summt küssen verboten...*
- 16 *(CountCain) ((@solenor \*lol\*))*
- 17 *(Schneider) ((CC ich warne dich))*
- 18 *>CountCain löst sich wieder seufzend von Anrahel*
- 19 *(CountCain) ..... ich hasse solche Wirte \*aufschließs \**

Dieser Konflikt begann auf der Ebene des Spiels und wurde auf die Offplay-Ebene getragen. Durch das Einlenken eines der Beteiligten konnte der Konflikt allerdings auf der Spielebene durch einen Spielzug und durch Kommunikation gelöst werden, ohne daß Sanktionen von Seiten des SU/BU ausgeführt wurden. Dieser Konflikt ist ein gutes Beispiel dafür, wie derjenige, der die Spielaufsicht hat, in dem Fall der Wirt Schneider, eine falsche Strategie wählt, um die Situation zu entschärfen: Statt spielerisch Lösungen zu suchen, hat er stets nur mit Sanktionen, also spielzerstörenden Mitteln, gedroht.

### **Konflikt 2: BigX, Schneider, BlackLion, Solenor, Seylar und andere**

Am zweiten Konflikt sind sehr viel mehr Spieler beteiligt, die Situation zieht sich auch viel länger hin. Ausgangspunkt ist, daß Seylar wiederholt von BigX bedroht wird und Solenor ihr zu Hilfe eilt. Das anfängliche Drohen und Säbelrasseln zwischen

Solenor und BigX wird vom ebenfalls wieder anwesenden CountCain in der schon erwähnten Sprechblasenmanier gedanklich kommentiert (Zeilen 1 und 2):

- 1 *CountCain.oO(tze, wenn man sich küsst wird man fast rausgeworfen, aber kloppen und töten darf man sich...)*
- 2 *(CountCain) .oO(früher wars genau andersrum)*

Diese gedachten Kommentare animieren nun den Wirt, wieder Schneider, dazu, sich ebenfalls in den Streit zwischen Seylar, BigX und Solenor einzumischen, obwohl er die Kommentare, da ja gedacht, gar nicht hätte wahrnehmen dürfen.

- 3 *>Schneider steht nun neben Big und blickt ihn mit feurigen augen an*
- 4 *>Solenor steht angespannt da, das Auge Angmars flimmert auf seinem Mantel*
- 5 *(Seylar) ich bin trage keine Waffe in der Haand...Dave*
- 6 *>Schneider tritt nun zwischen BiG und Seylar*
- 7 *(Schneider) tragt das drausen aus oder es setzt was*

Als die Kontrahenten nicht auf den Wirt reagieren, wechselt er in die Offplay-Ebene und droht diesmal mit Sanktionen.

- 8 *(Schneider) ((geht raus oder ich verschlies die taverne und lasse Magie und waffen verschwinden))*

Auch diesmal reagieren die anderen Spieler nicht auf die Drohung, vor allem BigX provoziert durch seine Handlungen. In dieser Situation mischt sich der BU, BlackLion, ein und stellt sich auf die Seite des Wirtes. Er droht mit „Knebeln“ (Spieler ist stumm, d.h. kann keine Nachrichten mehr „sprechen“). Im Gegensatz zu Schneider verleiht BlackLion seiner Drohung nicht dadurch Nachdruck, daß er sie in die Offplay-Ebene verlegt, sondern mit chat- und spielspezifischen Mitteln, er schreit (Nachricht erscheint in Großbuchstaben):

- 9 *BlackLion erhebt die Stimme: WAFFENRUNTERSONNST GIBTS /GAG*

Solenor versucht daraufhin, BigXs Schwert abzublocken, indem er sein eigenes zieht. Das war aber offensichtlich zu viel, er wird von BlackLion bestraft, genauso wie BigX, indem Black Lion den Knebelbefehl über sie spricht. Das bedeutet, daß die Spielfigur nicht mehr „sprechen“ kann. Für alle Mitspieler lesbar erscheint automatisch die Nachricht auf dem Bildschirm, man habe die Tastatur weggenommen bekommen (Zeilen 10 und 11). Bekommt man Tastatur und Rederecht zurück, wird also entknebelt, erscheint die Nachricht in Zeile 16 und 17 auf dem Bildschirm.

- 10 *Solenor war böse und bekommt daher von BlackLion die Tastatur weggenommen.*
- 11 *BigX war böse und bekommt daher von BlackLion die Tastatur weggenommen*
- 12 *(BlackLion) so*

- 13 *(BlackLion) ihr wart böse*  
 14 *(BlackLion) ihr unterlasst das absofort*  
 15 *(BlackLion) ich hätte euch kicken sollen*  
 16 *Solenor ist wieder brav bekommt von BlackLion die Tastatur zurück,*  
 17 *BigX ist wieder brav bekommt von BlackLion die Tastatur zurück.*

Knebeln ist – genau wie Verbannen – dem SU bzw. BU vorbehalten. Im Kodex der Taverne (Anhang C) steht ausdrücklich unter Punkt 3.4, daß diese Aktionen nur bei wirklich schweren Fällen von Unhöflichkeit oder absolutem Ignorieren des Rollenspiels, schwerer Störung oder Verletzung der Chatiquette erfolgen darf, was in dieser Situation nicht gegeben war. Solenor (und später auch BigX) scheint sich dann auch rechtfertigen zu müssen, und offenbar ist er wirklich nicht gut auf BlackLion zu sprechen, denn die Rechtfertigung geschieht in der Offplay-Ebene. Solenors Gefühle für die Situation werden dann auch von fast allen anderen Spielern geteilt, denn die nachfolgende Diskussion kehrt lange nicht auf die Play-Ebene zurück. Alle sind sich einig, daß BlackLion überreagiert hat. Es beginnt eine Offplay-Diskussion über das Auslegen der im Tavernen-Kodex festgelegten Regeln (Zeile 29). Trotz der Stimmung in der Taverne gegen den SU und den BU begeht Schneider weitere Fehler, z.B. indem er droht, die Kontrahenten zu „kicken“, d. h. aus der Taverne in den Raum „Exil“ zu befördern (Zeile 30).

- 18 *(Solenor) ((Ich hab ja nicht angefangen))*  
 19 *(Askalante) ((Black, das ist RS, und ein Kampf ist nicht vorgesehen...glaub ich jedenfalls))*  
 20 *(BlackLion) (( Kämpfe sind in der taverne verboten fertig end aus ))*  
 21 *(BigX) (( gott hey da hier eh nur wenige drin sind und sich NIEMAND OFFPLAY beschwert hat dachte ich ich kannes hier ..... egal ))*  
 22 *(Garion) (( und deshalb ist es noch lange kein grund irgend jemanden zu knebeln...))*  
 23 *(Solenor) ((Genau))*  
 24 *(Solenor) ((Man darf doch wohl noch sein schwert ziehn, ganz freundschaftlich))*  
 25 *(CountCain) ((jaja, alles hat sich geändert, nichtmal küssen darf man sich hier ohne rausgeschmissen zu werden))*  
 26 *(Kaleya) ((es wurde noch keiner verletzt oder ))*  
 27 *(Schneider) ((warum könnt ihr nicht auf den wirt hören?))*  
 28 *(BlackLion) (( vor der taverne gerne aber nicht hier drin und wenn dann nicht mit waffen ))*  
 29 *(Askalante) ((hm...alles auslegungssache, mit den regeln...ganz wie im RL))*  
 30 *(Schneider) ((ein schwertstreich und ich kick euch))*

Nach dieser Diskussion versucht BigX, zur Spielebene zurückzukehren, indem er Selbstmord begeht. Daraufhin bekommt er von BlackLion wieder die Tastatur weg-

genommen, was bedeutet, daß er nicht mehr sprechen kann. Allerdings kann er noch die Räume wechseln (/j), und kommuniziert nun mittels des Raumnamens (Zeilen 33-35, 37, 41, 45, 46).

- 31 *BigX war böse und bekommt daher von BlackLion die Tastatur weggenommen.*  
 32 22:30 *BigX schleicht sich in den Raum: \*heul\*\_wer\_hat\_dem\_SU\_gegeben\_??*  
 33 22:30 *BigX schleicht sich aus dem Raum \*heul\*\_wer\_hat\_dem\_SU\_gegeben\_?? Herein*  
 34 22:30 *BigX schleicht sich in den Raum: ok\_mach\_ich\_es\_so\_*  
 35 22:30 *BigX schleicht sich aus dem Raum ok\_mach\_ich\_es\_so\_ herein*

Mit dieser Taktik hat BigX es erreicht, daß sofort wieder eine Diskussion auf Offplay-Ebene über das Auslegen von Regeln beginnt (Zeilen 36, 38, 42). Es kommt dabei ebenfalls zu Sprache, daß das Untersagen von Kämpfen inplay zu unterbinden sei (Zeilen 43, 44).

- 36 *(Askalante) ((ich will mal was sagen...kämpfe mögen ja untersagt sein, aber agressives RS ist notwendig, wenn das hier net zur teestube verkommen soll))*  
 37 22:31 *BigX schleicht sich in den Raum:*  
*Dave\_wird\_von\_Soul\_aufgespiesst\_und\_von\_der\_wucht\_des\_Schwertes\_*  
*ins\_Portal\_geschleudert*  
 38 *(Garion) ((wusst ich allerdings auch gerne... der Kodex ist eine sache sich daran zu halte eine andere...und 3. sind nur einige sachen davon sehr pflichtnahe ...))*  
 39 *(Askalante) ((und es kämpfte keiner))*  
 40 *(Askalante) ((gezogene waffen sind NICHT verboten))*  
 41 22:31 *BigX schleicht sich aus dem Raum Dave\_wird\_von\_Soul\_aufgespiesst\_und\_*  
*von\_der\_wucht\_des\_Schwertes\_ins\_Portal\_geschleudert herein*  
 42 *(Garion) ((exact kämpfen untersagt ,aber nicht verboten... ))*  
 43 *(Garion) ((und gefälligst inplay zu unterbinden...))*

Schließlich versucht IronRose, zum Play zurückzuführen (Zeile 44), und auch der immer noch geknebelte BigX bittet den BU mit seinen Mitteln, wieder Rederecht zu erhalten (Zeilen 45, 46). Das hat allerdings nur zur Folge, daß er von BlackLion endgültig gekickt wird (Zeile 47), was für BigX überhaupt nicht verständlich ist (Zeile 49). Wird ein Spieler vom SU oder BU „gekickt“ (/kick), erscheint automatisch die für alle lesbare Nachricht am Bildschirm, daß der SU dem Spieler XY den Ausgang gezeigt habe. Man befindet sich dann im Raum „Exil“. Von dort hat man natürlich die Möglichkeit, zurückzukehren; dies wird automatisch angezeigt durch die Nachricht in Zeile 48.

- 44 *IronRose erhebt die Stimme: RUHE JETZT UND WEITER IM PLAY, OK?*

- 45 22:32 *BigX schleicht sich in den Raum: und\_nun\_löse\_das\_fu\*\*\_GAG\_*  
*sonst\_mach\_ich\_so\_weiter*
- 46 22:32 *BigX schleicht sich aus dem Raum und\_nun\_löse\_das\_fu\*\*\_GAG\_*  
*sonst\_mach\_ich\_so\_weiter\_hierin*
- 47 22:32 *BlackLion zeigt BigX den Ausgang!*
- 48 22:32 *BigX schleicht sich aus dem Raum Exil herein*
- 49 22:32 *BigX schleicht sich in den Raum: was\_soll\_der\_fuck*

Was nun kommt, ist sozusagen die Eskalation des Konfliktes: BlackLion sperrt den Raum ab, wozu er als BU berechtigt ist (Zeile 50), was aber laut Kodex der Taverne (Anhang C, Punkt 1.4.) ausdrücklich verboten ist. Dies ist für die Anwesenden überhaupt nicht verständlich und ein Sturm der Entrüstung bricht los (Zeilen 51, 52, 56-59):

- 50 22:33 *BlackLion hat den Raum abgesperrt*
- 51 *(Xizang) ((stop mal))*
- 52 *(Garion) ((so jetzt reicht es LION!))*
- 53 *(Solenor) ((Jetzt lass Big doch))*
- 54 *(BlackLion) ((hö))*
- 55 22:33 *BlackLion hat den Raum wieder aufgesperrt*
- 56 *(Kaleya) ((ist wohl besser wir gehen hinter die Tav denn in der Tav ist RS wohl verboten))*
- 57 *(Xizang) ((SEIT WANN WIRD DIE TAV ABGESCHLOSSEN))*
- 58 *(Askalante) ((niemand schließt die Tav ab))*
- 59 *(AsharaNesuna) ((jetzt müsste black auch gekickt werden...))*

Obwohl BlackLion die Taverne wieder aufsperrt, war die Entrüstung unter den Spielern so groß (Zeile 57), daß sie in einen anderen Raum wechselten, mit dem Hinweis, daß in der **Taverne zum Wanderer**, einem erklärten Rollenspielraum, Rollenspiel wohl verboten ist (Zeile 56). Der Kommentar AsharaNesunas, daß Black nun eigentlich gekickt werden müsse (Zeile 59), zeigt die Machtlosigkeit der „normalen“ Spieler. BlackLions Handeln in diesem Beispiel wurde von vielen als falsch und voreilig eingestuft. Das Knebeln und Kicken der Spieler, vor allem das finale Abschließen der Taverne, sind ein eindeutiger Machtmißbrauch des BUs, dem keiner etwas entgegenhalten konnte, da sich der SU/Wirt, also der einzige, der etwas Vergleichbares hätte unternehmen können, auf Seiten des BUs befand oder zurückhielt. In diesem Beispiel wurde ein im Rollenspiel gespielter Konflikt Auslöser für einen realen Offplay-Konflikt über den Umgang mit Regeln und Macht im Play.

Anhand dieser Beispiele läßt sich das Entstehen und Lösen von Konflikten in verschiedenen Ebenen (Inplay-, Offplay-, Metaebene) nachweisen (s. Tab. 4, S. 63).

## 7 Die **Taverne zum Wanderer** als Schauplatz des Geschehens

Im Chat abgewickelte Kommunikationsvollzüge lassen sich zum einen als spezifische Form des Rollenspiels beschreiben, in deren Rahmen die einzelnen Beteiligten gemäß sozial vorgegebener Rollenstereotypen in Bezug aufeinander reagieren, zum anderen als Prozesse, in denen es um die Aushandlung von Rollen und damit um die Sicherung und/oder Gewinnung eines möglichst vorteilhaften sozialen und kommunikativen Status geht. Wichtig dabei ist die Dauer im und die Identifikation mit dem fiktiven Spielgeschehen. Da auf dem Bildschirm außer Schrift nichts zu sehen ist, wirken die Realitätsnähe des virtuellen Rollenspiels und die Authentizität der Erlebnisschilderung um so erstaunlicher. Vogelsang gibt an, daß die von ihm befragten Netz- und Spielfreaks nicht von virtuellen Als-ob-Erlebnissen sprechen, sondern das im virtuellen Raum Erlebte als tatsächlich erlebtes Abenteuer beschreiben.<sup>165</sup> Ähnlich wie im Kino findet auch im Online-Rollenspiel eine Konzentration auf das mediale Geschehen statt, dessen Wirklichkeitseindruck temporär alle anderen Wahrnehmungen überlagert.

Das Eintauchen und Einswerden mit den selbstgeschaffenen immateriellen Welten kann bisweilen von sehr materiellen Bedürfnissen unterbrochen werden, wie Durst, Hunger, dem Gang zur Toilette:

<sup>1</sup> *User SkyWar\_IR ist away: wc*

Vorraussetzung für lebendiges Rollenspiel ist, daß die Spieler ihr „Alltags-Ich“ und die reale Situation im Raum zugunsten einer „shared fanatsy“, einer gemeinsamen Phantasiewelt, von der man außer den verbalen Beschreibungen von Wahrnehmungen und Handlungen kaum Anschauungsmaterial hat, ausklammern. Die Spieler müssen in der Lage sein, zwischen drei verschiedenen Bedeutungsebenen zu wechseln: Der Ebene der Alltagsrealität, der Ebene des Spiels mit seinen Regeln, in der sie Spieler sind, und schließlich der Ebene der Fiktion, in der sie Charaktere sind.

In Rollenspiel-Chats werden geschlossene Welten entworfen: Die schreibenden Spieler schlüpfen in Rollen und kostümieren sich und ihre Welt sprachlich. „In cyberspace, the typed text provides the mask.“<sup>166</sup>

Der virtuellen Selbsterschaffung sind nur die Grenzen gesetzt, die dem jeweiligen Teilnehmer mit seiner Kompetenz zur textuellen Konstituierung von Sachverhalten gesteckt sind.

---

<sup>165</sup>Vogelsang, 252.

<sup>166</sup>Danet (1998), 129.

Die Wirklichkeit dieser textuell erzeugten Welten und der in ihr als gegeben deklarierten Gegenstände und Sachverhalte steht und fällt hierbei mit der Kooperationsbereitschaft ihrer Konstrukteure, d.h. daß nur demjenigen Relevanz zukommt, was von seiten der Teilnehmer per Übereinkunft in den Spielzusammenhang aufgenommen wurde.

In einem Chat-Raum wird zwar durch die konzeptionell mündlich geprägte Kommunikationsform die situative Nähe der f2f-Kommunikation suggeriert, in geographischer Hinsicht sind die Teilnehmer aber meist voneinander getrennt. Die Abwicklung des aufgrund der Synchronizität als eine Spielart der direkten Kommunikation konzipierten Austausches ist daher gänzlich abhängig von der technischen und prozeduralen Leistung des Trägermediums, welches durch die Überwindung der geographischen Distanz eine zeitliche Nähe zwischen den Teilnehmern ermöglicht. Tatsächliche räumliche Nähe (virtuell sind die Teilnehmer alle in einem Raum) tritt daher als Kriterium für die nutzerseitige Konzeption des kommunikativen Austausches vorerst in den Hintergrund.<sup>167</sup> Für die Teilnehmer ist primär die zeitliche Nähe bzw. Kopräsenz der Teilnehmer relevant, die mit einer gewissen räumlichen Kopräsenz assoziiert wird.

Neben der zeitlichen und geographischen Nähe bzw. Distanz ist die soziale Nähe ein wichtiges Kriterium für die kommunikative Grundhaltung. In der Regel ist davon auszugehen, daß sich Kommunikanten, die sich im Chat begegnen, nicht kennen. Somit sind sie einander zunächst sozial distant, verfügen über keinerlei Wissen über Identität und Person des anderen. Durch das Fehlen eines echten gemeinsamen Wahrnehmungsraumes (die Taverne bleibt ja trotz vieler Bilder virtuell) und die Beschränktheit der Ausdrucksmittel auf das graphische Medium ist es ihnen auch nicht möglich, das, was der andere von sich preis gibt, hinsichtlich seines alltagsweltlichen Faktizitätsgehaltes zu beurteilen. Vielmehr erlaubt gerade die mit dem Chat gegebene Möglichkeit zur weitgehenden Anonymität und Verschleierung des Alltags-Ich ein Spiel mit Masken und selbstentworfenen Alternatividentitäten und/oder gänzlich fiktional konzipierten Figuren, was in der alltäglichen f2f-Kommunikation höchstens in Ansätzen möglich ist.

Im Rollenspiel-Chat muß man, wie in jedem medial dargebotenen Spiel, von zwei verschiedenen, sich überlagernden Raumkonzeptionen des dramatischen Raumes ausgehen: Zum einen dem realen Raum, in dem der Chatter sich befindet, sei es nun Büro, Internet-Café oder das eigene Zuhause, zum anderen dem durch den Text evozierten fiktiven Ort des Geschehens, nämlich der **Taverne zum Wanderer**.

---

<sup>167</sup>Bei der Planung und Ausführung sogenannter Chatter-Treffen wird dieser Aspekt allerdings wieder wichtig.

Die im Chat konstruierten Welten werden als Welt ausschließlich imaginativ erzeugt, obgleich sie durch die Produktion von Texten prozessiert und schriftlich werden. Die für Anfänger möglicherweise befremdlich wirkende Textwelt eines RollenspielChatraumes stützt sich ähnlich wie die Literatur auf unterschiedliche Wirklichkeitsebenen. Ein gewisses Mindestmaß an darstellerischer Phantasie ist obligatorisch, ein spontaner Umgang mit Sprache unumgänglich. Man gelangt nicht einfach so in die Taverne, man muss sich hineinschreiben, und sei es nur durch die Mindestangabe eines Nicknames. Kein Blick in diese Welt ohne ludische Performance, und gleich an der Schwelle ein Katalog grundsätzlicher Fragen: Wer bin ich? Wer bin ich nicht? Wer möchte ich sein? Was möchte ich spielen? Auch Raum und Zeit gehorchen hier anderen Gesetzen, symbolischen, utopischen, ludischen Regeln. Man bewegt sich in Netzen, Tönen und Bildern aus Schrift. Die Zeit besteht nicht aus Ereignissen, sondern aus Eventualitäten, Möglichkeiten, Aus-Zeiten. Sie beherbergt einen scheinbar unendlichen Vorrat an Augenblicken, Dauern, Gleichzeitigkeiten, Verkettungen oder Verzweigungen. Ebenso wie das Virtuelle ist das Imaginäre als Potentialität zu fassen, die theoretische Handlungsmöglichkeiten formuliert, deren Form, Bedeutung und Effektivität sich in ihrer Anwendung auf eine kontingente Wirklichkeit formt, ein Prozeß, durch den sich wieder neue Ideen, Gedanken, Interpretationen und Wahrnehmungen öffnen. Das Imaginäre ist daher als eine dynamische Kraft zu fassen, die ihre Form in der konkreten Umsetzung der sozialen Praxis findet, wobei sie auf Grundlage von Erfahrung und Erinnerung Aneignungsformen fundiert, die Handlungsausrichtungen von Akteuren informieren. Da sich die Konzeption des Imaginären mit jeder neuen Umsetzung ändert, weist es diesbezüglich Ähnlichkeit mit Appadurais Scapes auf, die immer von der Perspektive des Betrachters abhängen. Das Imaginäre muss in Form sozialer Institutionen – wie Online-Communities – realisiert werden und findet sich in Symbolkomplexen kodiert, die die soziale Welt einer Gruppe repräsentieren. Wolfgang Iser stellte fest, daß das Imaginäre doppelt an die erfahrene Realität gebunden ist, insofern es immer nur in Produkten – wie Wahrnehmungen, Vorstellungen, Träumen, Halluzinationen – erscheint, die ihre Gestalt wiederum als Ergebnis und in Neukombination einer Summe von Erfahrungen erhalten. Für Iser ist die Imagination das menschliche Potential, durch Variation und Anwendung von Erfahrungen „Abwesendes oder Nicht-Gegebenes gegenwärtig zu machen“<sup>168</sup>.

Hinsichtlich der Situiertheit der Teilnehmer im Chat ist die Metaphorik des „Raumes“ bereits durch die Routine des Chatprogramms vorgegeben:

---

<sup>168</sup>Iser, 315.

1 */Sathanael kommt aus dem Raum Mourning Palace herein*

Obwohl der materielle, geographische Raum als messbares, begehbare und erfahrbare Prüfkriterium für Wirklichkeitsaussagen außer Kraft gesetzt ist, verleiten die topologische Metapher, anhand derer die mit dem Chat gegebenen kommunikativen Nähesphären bezeichnet werden dazu, im Chat-Raum eine von realen Räumen bekannte Spatialität und Gegenständlichkeit zu gebrauchen. Aus den folgenden Beispielen wird deutlich, daß im Chat auf antizipierte spatiale Konstellationen Bezug genommen wird. Während raumdeiktische Ausdrücke ihre jeweils aktuelle Bedeutung immer nur relativ zu einem absoluten Ort (d.h. in diesem Fall einem textuell eingeführten absoluten Ort) gewinnen, erlaubt die Lokalisation mittels eines explizit genannten Referenten eine jeweils konkrete Form der Bezugnahme auf spatiale Konstellationen, die nicht relativ zu einem absoluten Ort erfolgt, sondern relativ zu den beiden in der Aussage genannten Subjekten, in der Regel Sprecher und Angesprochener.

1 *LadyDreya spürt einen blick in ihrem rücken, dreht sich fragend zu solenor*

1 *Cornelius blick folgt Sathanael*

1 *>Tenebrous reibt sich die beule und schenkt zwei ramazotti ein..*

2 *>ZoieReject lächelt Lan an*

3 *(Tenebrous) \*einen zu zoie rüberschiebt\* trink das.. das hilft...*

1 *RoterDrache blickt sich nach einem freien Tisch um.*

2 *RoterDrache findet einen freien Tisch, der aber zu nah an Sathanael ist*

3 *RoterDrache schaut weiter...*

4 *(RoterDrache) Dort drüben, in der Ecke?!*

5 *RoterDrache setzt sich und achtet darauf, Sathanael nicht im Rücken zu haben...*

6 *RoterDrache reißt sich von Sathanael los: Okay, wir klären das draußen.*

7 *Sathanael Ein grausames Lächeln umspielt seine Lippen \*Nach Euch\**

8 *Sathanael macht eine einladende Geste zur Tür*

9 *SkyWar\_JR schüttelt langsam den Kopf, aber er steht auf. Von hier drinnen wird e nicht wirklich etwas sehen können*

Manchmal wird auch anstatt von Räumen von Kanälen gesprochen. Kanal ist ebenfalls metaphorischer Sprachgebrauch, entlehnt aus dem Funkerverkehr. Der Sprechfunk entspricht in etwa der Art der Datenübertragung im Internet, wodurch die Entlehnung des Wortes Kanal motiviert sein dürfte. Im Unterschied zur Raum-Metapher bleibt jedoch bei der Kanal-Metapher die faktische Distanz der Kommunikationsteilnehmer unangetastet: Da sie räumlich von einander getrennt sind, müssen

sie mittels eines Übertragungskanal miteinander Kontakt aufnehmen und sich ihre Beiträge übermitteln. Die Metapher des Kanals bezieht sich also in erster Linie auf das *Wie* des Kommunizierens, welches aufgrund der räumlichen Trennung eines vermittelnden technischen Mediums bedarf. Bei der Raum-Metapher wird jedoch die Distanz der Kommunikationsteilnehmer aufgehoben: Die Kommunikation wird als eine Situation der Nähe und der Gegenwärtigkeit ihrer Teilnehmer terminiert, als ob man sich in einem tatsächlichen, dreidimensionalen Raum befände. Die faktische physische Distanz und Körperlosigkeit der Kommunikationsteilnehmer wird im Bildbereich dessen gefasst, was in der Alltagswelt mit Nähe und Gegenwärtigkeit assoziiert wird. Der Chat-Raum weist tatsächlich viele Analogien zu den dreidimensionalen Räumen auf: Man kann ihn betreten oder verlassen, abschließen oder öffnen. Dennoch gibt es auch entscheidende Unterschiede: Zum einen kann ein Chat-Raum tatsächlich nur ein Raum, also ein Zimmer, sein. In der **Taverne zum Wanderer** ist das meist der Schankraum, den man durch die Türe betritt oder verläßt. Zum anderen kann der Chat-Raum auch ein Haus, ein Schiff, ein Garten oder eine Welt sein – hier sind der Phantasie keine Grenzen gesetzt. Auch die Grenzen von „innen“ und „außen“ sind in Chaträumen durchlässiger: Man kann mit bestimmten Befehlen auch „von außen“ feststellen, wer sich in den anderen Räumen befindet und mit diesen Leuten Kontakt aufnehmen, nämlich durch die Befehle */w Raumname* oder durch Flüstern (*/Nickname*). Im realen Leben ist eine Kontaktaufnahme über Räume bzw. große Entfernungen hinweg meist nur durch Schreien oder technische Hilfsmittel möglich. Mit dem Flüster-Befehl kann man natürlich auch Leute innerhalb des eigenen Chat-Raumes erreichen, wodurch es möglich ist, private Gespräche zu führen, die nicht für alle lesbar sind, sondern nur für die – in der Regel zwei – beteiligten Personen. Der größte Unterschied zu dreidimensionalen tatsächlichen Räumen dürfte allerdings der sein, daß sich die meisten Chaträume in Nichts auflösen, sobald der letzte sich darin befindliche Spieler gegangen ist. Dreidimensionalität wird auch suggeriert, indem man darauf verweist, wie voll oder leer die **Taverne zum Wanderer** ist.

1 *Sathanael kommt aus dem Raum Mourning Palace herein.*

2 *User im Raum Taverne zum Wanderer (8): Rah, Tiory, nanami, Cornelius, Nym, SkyWar\_JR, Karlchen und Sathanael*

3 *Sathanael schliesst die Tuer und sieht sich um*

4 *(Sathanael) oO (nicht gerade voll)*

Viele der Charaktere suchen, nachdem sie beim Wirt ihre Bestellung aufgegeben haben, einen freien Platz/Tisch in der Taverne, und alle finden sie auch einen. Die Frage, wie viele Tische in eine virtuelle Taverne passen, erübrigt sich: Es passen so viele Tische hinein, wie man möchte und braucht. Auffällig ist auch, daß viele

Charaktere einen noch freien Platz am Fenster, Kamin, in der Ecke finden – offenbar besitzt die **Taverne zum Wanderer** sehr viele Kamine, Fenster, Ecken etc.

Neben tatsächlicher Dreidimensionalität fehlt im Chat-Raum jeglicher physischer Kontext der Kommunikation. Die schriftsprachliche Deklaration der Simulation im Chatraum verweist somit auf ein imaginäres Gegebensein von Gegenständen oder Sachverhalten oder auf imaginäre Handlungen, welche in Bezug auf diese Gegenstände und Sachverhalte vollzogen werden. Durch die „Überdeterminiertheit“<sup>169</sup> der technisierten Verständigung können Kommunikationspartner imaginiert werden, deren Inszenierungskraft gerade durch Abwesenheit heraufbeschworen wird. Mittels technischer Übersteigerung wird ein Kontakt in einem körperlosen Raum arrangiert, in dem eine Intensität entstehen kann, die die mediale Distanz durch die Kombination aus physischer Abwesenheit und stilisierter Rede imaginär zu überwinden scheint.

---

<sup>169</sup>Öhlschläger, 278.

## 8 Die **Taverne zum Wanderer** als Ort der Inszenierung

Da im Chat alles, was in alltagsweltlichen Kommunikationssituationen nonverbal und teilweise unbewußt übermittelt wird, sprachlich formuliert und bewußt expliziert werden muss, soll die **Taverne zum Wanderer** unter dem Aspekt des Spiels und der damit verbundenen Simulation und Inszenierung von Sachverhalten betrachtet werden. Die **Taverne zum Wanderer** bietet sich dafür besonders an, da es sich hier um einen erklärten Rollenspiel-Chat handelt, in dem Inszenierungen im Sinne von kommunikativen Aufführungsspielen an eine Synchronizität der Zeichenproduktion gebunden sind. Die mit dem Chat gegebene körperlose Sphäre kommunikativer Nähe wird als Bühnenraum konzipiert und zu einem fiktiven Schauplatz mit Aufführungen ausgestaltet. An diesem besonderen Ort des Spiels wird somit durch die Konstruktion von Bildhaftem ein möglicher Raum erzeugt, der die schöpferische Einbildungskraft der Aktanten, der Teilnehmer und des Publikums anregt, so daß für die Dauer der Aufführung eine fiktive Welt entsteht, in deren Grenzen und unter deren die Imagination konstituierenden Prämissen das zu vollziehende Spiel als wirklich gedacht und erlebt wird.

Dem Theater ähnlich ist der Chat in Hinblick auf den simulativen Charakter und die imaginative Bestimmtheit von Spiel. Der große Unterschied von Inszenierungen in dem untersuchten Chat **Taverne zum Wanderer** und Theaterinszenierungen besteht darin, daß beim Chat die Funktion des Autors, des Regisseurs, des Schauspielers, der Rolle, der Maske und teilweise auch des Publikums in jedem einzelnen Spieler vereint sind und ihre Ausführung stark von dessen Kompetenz abhängt. Im Rollenspielchat wird jeder Chatteilnehmer zum Architekt und Dramaturg seines virtuellen Theaters, auf dessen elektronischer Bühne die räumliche Grundstruktur unserer Wahrnehmung selbst Gegenstand der Inszenierungen ist.<sup>170</sup>

Die **Taverne zum Wanderer** kann unter den spezifischen Vorzeichen der Interaktivität von Chat-Kommunikation als Bühne bzw. Spielsphäre beschrieben werden: Es wird viel improvisiert, die meisten Handlungen sind spontan und es gibt kein „Drehbuch“. Das Drehbuch entsteht sozusagen aus dem Spiel heraus und zeitgleich mit dem Spiel, d.h. alles, was schriftlich geäußert oder beschrieben oder per „Regieanweisung“ (Befehl /m) deklariert wird, kommt sofort zur Aufführung und steht somit als semiotisch existente Referenzentität für die übrigen Mitspieler zur Verfügung. Jeder Mitspieler besitzt, indem er eine Rolle einnimmt, auch die Verfügungsgewalt über deren jeweilige Maske und ist ihr alleiniger Autor und Regisseur. Zugleich ist er auch noch Publikum für die anderen Spieler. Ein Spieler kann beim Einstieg in den Chat einen schon existierenden Raum wie die **Taverne zum Wanderer** wählen oder durch Benennung einen neuen Raum, eine eigene Bühne, kreieren (Befehl /j *Raumna-*

---

<sup>170</sup>Sanbothe (1997).

me). Das Öffnen neuer Räume führt zunächst zu Isoliertheit, bis andere Teilnehmer den Raum „akzeptieren“ und folgen oder vom Raumöffner eingeladen werden; dann allerdings hat man als Raumöffner (=SU) Sonderrechte. Die Benennungen dieser Räume lesen sich wie Raumbezeichnungen in Schauspieltexten. Die darin verwendeten Adjektive sagen nicht nur viel über die Eigenschaften des Raumes aus, sondern konstituieren gleichzeitig ein Bühnenbild. Folgendes Beispiel zeigt die Startseite des myLair-Chatcenters<sup>171</sup> am 28.10.2006, 18.36 Uhr.

### Haupträume:

**Irrenanstalt:** Herzlich Willkommen in der Irrenanstalt von myLair. Einweisungsboegen am Eingang. Marquel, Zerschmetterling

**Stammtisch:** Raum für (fast) alle Themen. komischesEtwas, Cuzz, Sagard

**RPG-Lounge:** Der Raum für alle, die auf der Suche nach einem Rollenspiel sind oder einfach nur darüber reden möchten.

### Userräume:

**USS SoulExplorer:** An Star Trek angelehntes RPG mit anthropomorphen Charakteren || Neue Homepage im Aufbau || Forum: <http://soulexplorer.iphpb.com> Vantid, Naruo\_Nyron, Redskalp

**Bohemian Night:** Bohemian Night – <http://chronik.tanz-der-schatten.de> – irgendwo im Grünen mit der Sicherheit einer Kirche

**Falkenhorst:** Das Play steigt vorerst mal wieder jeden Donnerstag so gegen 20 Uhr: – <http://hyde.gmxhome.de/falken/> und <http://underdark.forencity.de> bzw. auch [www.quellar-ulin-forum.de](http://www.quellar-ulin-forum.de)

**Los Angeles bei Nacht – Stadt der gefallenen Engel:** Es ist ein allgemeiner Fehler der Menschen, nicht in Zeiten der Meeresstille mit dem Sturm zu rechnen. Niccolo Machiavelli.

**Mysterey:** (( <http://souls.myst-era.de> )) Freitag, 12:00 Uhr Mittags, die Mägen knurren, die Straßen werden ruhiger... naja für 30 Minuten so ca... und es ist sonnig

**New York bei Nacht:** Zeit der Tanzenden Schatten – Vampire Maskerade Online Chronik – [www.vampireonline.de](http://www.vampireonline.de) - „Wo viel Licht ist, ist starker Schatten ... Zuviel Licht mehrt den Wert des Schattens.“

**Taverne zum Wanderer:** *Willkommen in der Taverne zum Wanderer, dem Fantasy-Rollenspiel im Internet. Tretet ein und wundert Euch über rein gar nichts. [Nähere Informationen unter [www.tavernezumwanderer.de](http://www.tavernezumwanderer.de) oder [www.tzw-forum.de](http://www.tzw-forum.de)]*

Abb. 10: Auswahl einiger Chaträume des myLair-Chatservers

Der Raumname kann außerdem zur Rollenbeschreibung eines Spielers beitragen. Sathanael startet z.B. immer von dem Raum *Mourning Palace* und beendet sein

<sup>171</sup><https://mylair.de/portal/chatcenter>.

Spiel auch dort. Für Heavy Metal Fans ist das ein klares Zeichen, denn der Song *Mourning Palace* der Gruppe Dimmu Borgir<sup>172</sup> gilt als Klassiker der Black Metal Szene:

*Mourning Palace*

Daylight has finally reached its end	Eternal is their lives in misery
As evenfall strikes into the sky	Eternal is their lives in grief
Far away in the dark glimpsing moonlight	Abandoned in a void of nothingness
Sickening souls cry out in pain	A chain of anger, a fetter of despair
Whispering voices summoning screams	In this garden of depraved beings
Waiting for Satan to bless their sins	This unsacred place of helpless ones
Blackhearted angels fallen from grace	Satan blessed the creatures
Possessed by the search for utter darkness	Inswathed them in endless night
Hear the cries from the Mourning Palace	Whispering voices, summoning screams
Feel the gloom of restless spirits	Waiting for Satan to bless their sins
Hear the screams from the Mouring Palace	Blackhearted angels fallen from grace
Feel the doom of haunting chants	Possessed by the search for utter darkness

Jeder, der den Song kennt, assoziiert den Songtext mit dem Raum und dem Charakter, und erhält somit eine weitere Facette der Figur Sathanael. Natürlich sind es nur wenige, die den Zusammenhang herstellen können, aber gleichzeitig weiß man von diesen wenigen dann eines sicher: Sie sind auch Black Metal Fans oder kennen zumindest die Gruppe und das Lied, womit man schon eine Gemeinsamkeit hat.

Um zu verhindern, daß die **Taverne zum Wanderer** für einen Talk-Raum gehalten wird (wie Astrochat, Flirt-Chat, Teenie-Runde etc.), ist sie meist explizit als Rollenspiel-Raum ausgewiesen. Ebenso kann man von Räumen, die sich um die Taverne gruppieren (See der Taverne, Wald hinter der Taverne, Veranda der Taverne, Badehaus der Taverne, etc.) oder während einer Spielsituation von der Taverne aus geöffnet werden, davon ausgehen, daß es sich um Rollenspielräume handelt.

Ein Spiel, eine Aufführung, Theatralität im weitesten Sinne ist bedingt durch das Vorhandensein von mindestens einer Simulation: Sowenig es möglich ist, mit einer Spielzeugpistole jemanden zu erschießen (sowohl die Spielzeugpistole als auch der „Tod“ des Opfers sind Simulationen), sowenig ist die bemalte Leinwand im Theater tatsächlich eine Landschaft. Durch das Vorhandensein von Simulationen wird

---

<sup>172</sup>Das Lied *Mourning Palace* stammt von dem 1997 erschienen Album *Enthroned Darkness Triumphant*.

die Alltagswelt für die Dauer des Spiels kraft Setzung und Übereinkunft verändert, nämlich dahingehend, daß mindestens ein Gegenstand oder Sachverhalt nicht so ist bzw. nicht als das fungiert, als was er in der Alltagswelt angesehen wird bzw. fungiert. Im Falle eines Internetrollenspiels wird der Sachverhalt negiert, daß man sich eigentlich nirgends befindet, sobald man die **Taverne zum Wanderer** betreten hat. Da also im Rahmen des Spiels die Welt in zumindest einem Punkt umkonstruiert ist, ist auch das Agieren der am Spiel beteiligten Personen hinsichtlich mindestens eines Punktes ein anderes, als es in der Alltagswelt der Fall wäre: So ist zum Beispiel ein Computer für die meisten im Normalfall ein technisches Gerät, das manche mehr, andere eher weniger verstehen. Die Tastatur ist eine Vorrichtung, die es ermöglicht, Text in den Computer einzugeben oder mit seinem Betriebssystem zu kommunizieren. Sobald man aber bereit ist, seine Zeit in der **Taverne zum Wanderer** zu verbringen, wird aus dem Computer ein Tor in eben jene Phantasiewelt, die Tastatur wird zum einzigen Mittel der Kommunikation mit Gleichgesinnten und Mitspielern.

Im Rahmen von Spielsituationen sind die beteiligten Personen ebenfalls nicht als diejenigen anzusehen, die sie außerhalb des Spieles sind, sondern unter dem Gesichtspunkt der jeweiligen Rolle, die sie *während des Spiels* annehmen. Wichtig bei Spielen ist daher, daß über die Grund-Setzung des Spieles Übereinkunft zwischen den Beteiligten herrscht, da ansonsten für keinen im Rahmen des Spieles die Rolle klar erkennbar sowie die jeweilige Funktionalität der relevanten Gegenstände und Sachverhalte eindeutig ersichtlich wären. Insofern können diese Grund-Setzungen auch nur konsensuell verändert werden.

Im Zuge des Eröffnens eines virtuellen Kommunikations-Raumes, wie z.B. eines Chats, wird die simulative Konstitution eines virtuellen sozialen Spiel- und Experimentierfeldes, in welchem mit Spielsituationen und Spielwendungen jeder erdenklichen Art experimentiert werden kann, mitvollzogen. Dadurch wird der Bezug zwischen Spiel (als eine durch Simulation konstituierte besondere Form möglicher gesellschaftlicher Interaktion) und Chat (als eine Sphäre möglicher Kommunikation) hergestellt.

Im Vergleich zur Realwelt, in der soziale Spiele oft schwierig zu erlernen sind, ist das Mitspielen in der Chatwelt eher unproblematisch und mit weniger Risiken verbunden. Verstöße gegen den Verhaltenskanon können zwar auch im Chat zu Sanktionen führen, aber diese bestehen schlimmstenfalls darin, ignoriert, geknebelt oder aus dem Chatraum ausgeschlossen zu werden. Dem Simulierten und von den Spielenden durch ihr Rollenspiel zum Ausdruck Gebrachten wird für die Dauer des Spiels die Berechtigung eingeräumt, die Alltagswirklichkeit abzulösen. Die **Taverne zum Wanderer** ist also für die Dauer des Spiels nicht nur ein per Benennung eröffneter, weiterer

Chatraum, sondern eine Taverne, die mittels Beschreibung wahrnehmbar gemacht wird und somit in der Imagination der Spieler als Eindruck einer Taverne erzeugt werden kann. Desgleichen gilt für die dort konsumierten Speisen und Getränke etc. „Theatralität (im Sinne einer Erzeugung von Simulationen, über deren Gültigkeit für eine gewisse Dauer stillschweigender Konsens besteht) beruht somit auf einer kollektiv-konsensuellen Leugnung des »Verrats der Bilder«: Der Abbildcharakter des Abgebildeten und der Darstellungscharakter des Dargestellten werden zu Zwecken der Imagination einer alternativen ›Wirklichkeit‹ von den Beteiligten vorsätzlich ignoriert. Das Spiel als solches würde ad absurdum geführt, wenn dessen simulatives Fundament andauernd von Seiten der Beteiligten infrage gestellt würde (...).“<sup>173</sup>

### 8.1 Ludische Performanz im Netz: Bühne frei für *Strider*, *Frodo*, *OnkelTom* & Co.

Der Computer als Gateway in die digitalen Datennetze führt in eine Welt des Wandels, der Übergangsphänomene<sup>174</sup>, die für diejenigen, die sich darauf einlassen, intensive Erfahrungen bereithält. Die Gaben des Spiels, z.B. die Illusion, die magische Kontrolle, die Energie des Wünschens, fließen hier zusammen und erzeugen ein Rauschen, in dem ludische Konventionen und unkonventionelle Kreuzungen des Eigenen mit dem Fremden mitschwingen. Nach der Devise „Nein, glaube mir nicht, was ich sage, ist die Wahrheit!“ entstehen neue Ich-Entwürfe, die auf der virtuellen Bühne aufgeführt werden. Alle Performanzen gehören dabei zu den ultimativen Transformationen, jemanden/etwas quasi aus dem Nichts zu schaffen. Durch die Aufführungen und Handlungen der virtuellen Selbst-Entwürfe wird gemeinsames Wissen und Erfahrung transponiert, wodurch „cultural messages“ vertieft werden. Die Performanz selbst konstituiert Kultur, oder, wie Hastrup es nannte: „There can be no culture without performers“.<sup>175</sup>

Derjenige, der sich auf ein Spiel einläßt, übernimmt im internen Sinnzusammenhang des Spiels eine bestimmte Rolle. „Und nun ist eben zu unterscheiden zwischen dem reellen Menschen, der ‚spielt‘, und dem Rollen-Menschen innerhalb des Spieles. Der Spieler ‚verdeckt‘ sich selbst durch seine ‚Rolle‘, er geht gewissermaßen in ihr unter. Mit einer Intensität eigener Art lebt er *in* der Rolle – und doch wieder nicht so wie der Wahnkranke, der nicht mehr zwischen ‚Wirklichkeit‘ und ‚Schein‘ zu unterscheiden vermag. Der Spieler kann sich aus der Rolle zurückrufen; im Spielvollzug

---

<sup>173</sup>Beißwenger (2001), 87.

<sup>174</sup>Tomas, 37 ff.

<sup>175</sup>Hastrup, 92.

bleibt ein, wenngleich manchmal stark reduziertes Wissen um seine Doppelexistenz. Es ist in zwei Sphären – aber nicht aus Vergeßlichkeit oder Mangel an Konzentration; zum Wesen des Spielens gehört diese Doppelung.“<sup>176</sup> Die Möglichkeit, sich aus der Rolle zurückzurufen, unterscheidet Spiel von Besessenheit: „In ecstasy and possession states the player cannot retreat from the play but is instead played with as a passive receptacle of the divine (...).“<sup>177</sup> Der bewußte Einsatz von Sein contra Schein, von Wahrheit und Täuschung ist dabei typisch für ludische Aktivität und konstituiert das Ludische als eigene Kategorie. „Im Herzen aller ludischen Aktivität liegt der bewußte Einsatz von Ambivalenz und Zweideutigkeit in der menschlichen Kommunikation als Werkzeuge der Subversion und Aufhebung (Suspension) der Wirklichkeitswahrnehmung durch die Anwendung der Einbildungskraft, und insofern reflektiert ludisches Handeln die Macht des menschlichen Intellekts, seine eigenen Versionen der Wirklichkeit zu bilden.“<sup>178</sup> Die **Taverne zum Wanderer** fordert den menschlichen Intellekt in zweierlei Hinsicht: Zum einen sich den Ort und die Handlung des Spiels vorzustellen, zum anderen, sich vorzustellen, Teil einer Gemeinschaft zu sein, die man nicht sieht an einem Ort, den es eigentlich als Ort nicht gibt – Cyberspace.

Will man nun am Spiel teilnehmen, muß man sich einen Namen (Nickname) geben und eine Rolle entwerfen. Hier nun fängt das Spiel bereits an, wenn es gilt, wichtige Entscheidungen zu treffen: Wer will ich sein? Welches Geschlecht will ich haben? Oder vielleicht lieber ein Neutrum? Was für ein Wesen möchte ich verkörpern? Eine Elfe? Ein Tier? Einen Geist? Eine Maschine? Will ich gar als Zwilling auftreten? Diese Fragen begleiten die Spieler während des ganzen Spiels, denn je nach dem, wer oder was sie sein wollen, müssen sie auch ihre Eigenschaften und ihr Auftreten sprachlich entwerfen, so daß mit der Zeit aus dem bloßen Namen und einer rudimentären Beschreibung des Äußeren im Verlauf der Interaktion mit den anderen ein wirklicher, d.h. einmaliger und unverwechselbarer Spielcharakter entsteht. Man sollte sich gut überlegen, mit welchem Charakter man in das Spiel einsteigt: Die **Taverne zum Wanderer** kann manchmal ziemlich überfüllt sein mit Engeln, Elfen, Hexern oder dergleichen. Dem 100. Engel, sei er nun gefallen oder nicht, Anführer teuflischer Heerscharen oder Gesandter Gottes, wird deshalb keiner mehr Beachtung schenken, es sei denn, man setzt sich eindrucksvoll und unverwechselbar in Szene, und das beginnt schon mit dem Namen.

Ob und wie man Rollenerwartungen erfüllt, unterliegt anderen Regeln als in

---

<sup>176</sup>Fink, 35.

<sup>177</sup>Köpping (1997b), 156.

<sup>178</sup>Köpping (1998), 53.

RL: Konformismus mit den vorgeprägten Rollen<sup>179</sup> wird weder erwartet noch belohnt; für falsches Rollenverhalten wird man nicht bestraft, sondern sogar belohnt, da die Mitspieler gerade nicht ihre Erwartungen erfüllt sehen und somit neugierig gemacht werden. Folgende Episode spielt sich zwischen *Sathanael* und *Cornelius* ab. Postings anderer Chatter wurden wegen der besseren Lesbarkeit weggelassen. Etwa eine Woche vorher waren die beiden schon einmal aufeinander getroffen. Dabei wurde deutlich, daß Cornelius furchtbare Angst vor Engeln und Dämonen hat, was wohl daher rührt, daß er bei ihnen aufwuchs in einer Welt, die sich drei Rassen – Engel, Dämonen und Menschen – teilen. Auch dieses Mal ist Cornelius vorsichtig und mißtrauisch (Zeilen 8, 11, 40). Doch schnell faßt er Vertrauen, als er merkt, daß der Engel Hilfe braucht: Er ist furchtbar erkältet und fühlt sich miserabel. Cornelius stellt überrascht fest, daß es auch nette Engel zu geben scheint (Zeile 46). Cornelius gibt Sathanael ein Heilmittel (Zeile 31), das bei Sathanael zunächst gute Wirkung zeigt, dann aber die Symptome eher noch verschlimmert (ab Zeile 54), so daß der Engel – in seinem Stolz verletzt, da er jetzt schon so tief gesunken ist, Menschenhilfe anzunehmen (Zeile 38) – die Taverne in einem schlimmeren Zustand verläßt, als der, in dem er gekommen war.

- 1 *Sathanael wirft die Tür ins Schloss*
- 2 *Cornelius schaut zur Tür aufgrund des Kraches*
- 3 *(Nelaen) \*sieht zur Türe als die so unliebsam geschlossen wird\*.*
- 4 *Tiory zuckt etwas zusammen blickt gen kamin dan gen türe und sucht rafs nähe erst mal mehr auf*
- 5 *Sathanael hat schlechte Laune, deswegen ist sein Gruß an die Anwesendne knapp und barsch*
- 6 *Cornelius schaut sich dann vorsichtig um*
- 7 *Sathanael stapft zur Theke*
- 8 *Cornelius hofft der engel kommt ihm nicht zu nahe auch wenn er auch an der theke auf einen Hocker sitzt*
- 9 *Sathanael wirft Cornelius einen missmutigen Blick zu, was aber nichts besonderes ist, denn er wirft jedem einen solchen Blick zu*
- 10 *(Sathanael) Wirt?*
- 11 *Cornelius versucht zu lächeln, wirkt etwas unsicher*
- 12 *(connorblue) \*schaut zu sathanael\**
- 13 *(Sathanael) Einen Pfefferminztee, bitte \*krähsz\**
- 14 *Cornelius schaut zu Sathanael*
- 15 *(Cornelius) oO( da würde ich was anderes empfehlen)*

---

<sup>179</sup>Dahrendorf (2006).

- 16 (connorblue) \*nickt und sucht die utensilien zusammen, braucht so seine zeit, da er beide arme eingegipst hat \*
- 17 Sathanaels Grund für seine schlechte Laune ist seine verdammt erkältung
- 18 (Sathanael) @Connorblue Sach mir wo das Zeug steht und ich machs selber ..das kann man ja nicht mitansehen
- 19 (connorblue) \*macht dann mal den tee fertig und sucht noch einen zitronendrops dazu \*
- 20 (connorblue) ich kann das schon.
- 21 Sathanael runzelt die Stirn, widerspricht aber nicht mehr
- 22 (connorblue) \*stellt ihm dann den tee hin und schiebt ihm den drops zu \* für die stimme
- 23 (Sathanael) Danke \*heiser\*
- 24 (Cornelius) oO(ich würde ihn heißen fliederbeersaft mit Honig verabreichen, hilft besser als Pfefferminz )
- 25 (Sathanael) \*hust+
- 26 Cornelius seufzt und schaut dann zu Sathanael
- 27 Sathanael nippt hin und wieder an dem heissen Tee und hustet
- 28 (Cornelius) er steht auf und geht zu ihm, kramt dabei in seiner umhängetasche, sucht etwas raus, bleibt bei Sathanael stehen
- 29 Sathanael sieht Cornelius an \*Ja, bitte?\*
- 30 (Sathanael) \*hust\*
- 31 Cornelius reicht ihm eine kleine dunkle flasche
- 32 (Sathanael) Was ist das?
- 33 (Cornelius) etwas was den Husten etwas lindert, und die heilung Fördert
- 34 (Sathanael) Hm....geht es etwas genauer? Ich habe gelernt, misstrauisch zu sein...
- 35 (Cornelius) ein Sirup mit eingekochten Kräutern, nach rezept unseres Dorfheilers
- 36 (Sathanael) Naja, wenn Ihr das sagt...
- 37 Sathanael nimmt die Flasche
- 38 (Sathanael) oO(jetzt brauche ich schon Menschenheilmittel..wie tief kann man noch sinken?)
- 39 Sathanael hält einen Moment Cornelius Blick gefangen als er die Flasche entgegen nimmt
- 40 Cornelius blinzelt leicht, ganz traut er den engel noch nicht
- 41 Sathanael versucht ein Lächeln und hofft, daß keine Grimasse daraus wird
- 42 (Sathanael) Dann werde ich mal Euer Wundergetränk versuchen @Cornelius
- 43 (Cornelius) darf ich mich setzen
- 44 (Sathanael) Bitte, setzt Euch... \*auf Stuhl weis\*
- 45 (Cornelius) Danke
- 46 (Cornelius) oO(es scheint auch nette engel zu geben ... )
- 47 Sathanael öffnet die Flasche und riecht an deren Inhalt
- 48 (Sathanael) oO (hm...riecht nach Honig..und noch einem Zeugs)

- 49 *(Cornelius) keine sorge ich will sie nicht vergiften*
- 50 *Sathanael glaubt ihm mal und nimmt einen Schluck*
- 51 *Sathanael merkt, wie sich eine wohlige Wärme in seinem Hals ausbreitet und auch sonst fühlt es sich besser*
- 52 *(Sathanael) @Cornelius Ich habe Euch schon einmal hier gesehen...Da Ihr Euch als mein Samariter erwiesen habt, möcht Ich nun doch Eueren Namen erfahren*
- 53 *(Cornelius) mein name ist Cornelius*
- 54 *Sathanael schaudert etwas , als wäre ihm kalt*
- 55 *(Sathanael) oO (vlt sollte ich zum Kamin wechseln)*
- 56 *Sathanael hockt zusammengekauert auf seinem Stuhl*
- 57 *Sathanael schaut müde zu Cornelius*
- 58 *(Sathanael) Irgendwie bekommt mir Euer Trank doch nicht.. mir ist auf einmal so kalt*
- 59 *(Cornelius) eigentlich sind mir keine nebenwirkungen bekannt , aber vielleicht ist das nicht wirklich eine erkältung , sondern ehr eine Grippe*
- 60 *(Sathanael) Vielleicht sollt eich wieder nach Hause...dort ist es sehr viel heisser als hier*
- 61 *Sathanael fühlt sich wie ein Eisblock*
- 62 *(Sathanael) oO (oder das Zeug wirkt bei Engeln doch nicht...oder anders,grummel)*
- 63 *Cornelius s blick ist doch etwas besorgt, er wollte niemanden Schaden*
- 64 *Sathanael wankt dann hustend und zitternd zur Tür*
- 65 *(Sathanael) Die Schatten mit Euch@Cornelius*

Hier zeigt sich, daß Sathanael dadurch, daß er sich nicht so verhalten hat, wie es Cornelius erwartet hat und wie es der Rolle eines Höllenfürsten wohl eher entsprochen hätte, belohnt wurde: Hätte Cornelius seine Erwartungen bestätigt gefunden, hätte er sich nicht getraut, Sathanael das Heilmittel zu geben, in der guten Absicht, ihm zu helfen. Daß es eher schadet, konnte er nicht wissen.

Das von Dahrendorf entwickelte System der Rollenerwartung und Sanktionen (siehe Tabelle 7) läßt sich daher nicht auf den Chat übertragen.

Art der Erwartung	Art der Sanktion		Beispiele
	positiv	negativ	
Muß-Erwartung	–	–	–
Soll-Erwartung	Sympathie, Integration	Ausschluß aus Spiel und Gemeinschaft, Ignorieren	„Nach den Regeln spielen“; Wirt
Kann-Erwartung	Schätzung, häufige Interaktionen	Antipathie; keine Spielzüge	Gäste der Taverne

Tabelle 7: Art der Erwartung und Art der Sanktionen nach Dahrendorf, 44

Sowieso gibt es in einem Rollenspiel-Phantasie-Chat wie der **Taverne zum Wanderer** keine Muß-Erwartungen, da es auch keine Gesetze im juristischen Sinne gibt, um sie durchzusetzen. Als Soll-Erwartung wird von den Spielern in der **Taverne zum Wanderer** verlangt, sich an die Regeln des Spieles und den Kodex der Taverne zu halten. Zudem sollte der Wirt der Taverne bestimmte Erwartungen erfüllen, um seinem Amt gerecht zu werden (bewirten, für Ordnung sorgen, Gäste begrüßen/verabschieden). Zum Durchsetzen dieser Erwartung bzw. Bestrafen bei Nichteinhalten gibt es durchaus Möglichkeiten, wie ich in dieser Arbeit gezeigt habe. Unter Kann-Erwartungen versteht Dahrendorf jene Teile der Rolle, die uns auf der Bühne der Gesellschaft zufallen. Wie das Beispiel von Sathanael und Cornelius deutlichmacht, müssen bei Nichterfüllen der Kann-Erwartung die Sanktionen nicht negativ sein.

Ludische Performanzen im Netz zeigen ausgeprägte Formen der Selbstpräsentation, nämlich rekodiertes Verhalten, das seine Bedeutung nicht a priori mitbringt, sondern sich erst im Kontakt und der Interaktion mit anderen für den Moment konstituiert. Die Performances entrollen sich zwischen „nicht wirklich“ und „nicht unwirklich“, und es liegt eine besondere Lust in diesem Schwebezustand, der sich durch die Oszillation des Mehrdeutigen charakterisiert. „Auf dieser bewegten Oberfläche drehen sich die Verführer. Ihr Locken, Betteln und Fordern, all das ganze marktschreierische, prahlerische, besserwisserische Gebaren zielt darauf, die Aufmerksamkeit des vorbeiziehenden Publikums zu erheischen. ‚Seht her!‘, ‚Haut ab!‘, ‚Seid erschüttert!‘, ‚Schert euch zum Teufel!‘ – alles egal, so scheint es, Hauptsache man findet Gehör und einer schnurrt zurück oder fletscht die Zähne, je nachdem.“<sup>180</sup> Es zählt nicht die Authentizität des Performers (es gibt ja keine Drachen, Engel, etc.), sondern allein die Qualität der Performance.

In dem Maße, in dem man aber interindividueller Konkurrenz ausgesetzt ist, in der man sich als eine besondere, ja einzigartige Persönlichkeit darstellen muß, wächst auch das Interesse an jeweils neuen Identitätsmustern, an frischer symbolischer Ware. Woher bekommt man diese „Ware“? Bei der Entwicklung und Darstellung von Internetidentitäten spielen Mythen und Medien eine wichtige Rolle. Ihre symbolischen und virtuellen Weiten repräsentieren Ressourcen und Resonanzräume für die unterschiedlichsten Subjektivitätsformen und Ich-Entwürfe. Dabei orientieren sich die Spieler häufig an Kinofilmen (Herr der Ringe, Matrix), Mangas und Animés, der Religion (Engel) oder Sagenwelt. Fast alle Gestalten, Legenden und Heroen aus dem Gedächtnis der Kulturen scheinen versammelt: Vampire, Drachen, Feen, Engel, Elfen, Götter, Hexen und Dämonen, Ritter, Könige und Königinnen, Film- und

---

<sup>180</sup>Adamowsky, 215.

Fernsehhelden.

Die Unsichtbarkeit ist eine wesentliche Voraussetzung für das Spiel im Cyberspace. Die Anonymität gibt dem Spieler die Möglichkeit, seine RL-Identität vollständig zu verschleiern. Adamowsky sieht daher Cyberspace als eine Art „Karnevalsatmosphäre, in der eine Reihe von Motiven festlicher Spielfiguren versammelt sind: die Simultanität des Inkommensurablen, das Überflüssige, Festliche, Ausschweifende, Rauschhafte, Formen der Verfremdung, Narretei, Exzentrik, das Lachen, das Schaurige, Schmutzige, Häßliche und Animalische. Als ein unerfülltes Versprechen kann man in ein eigenes Universum eintreten und in seinen diversen Fenstern als ein Pelztier, ein Bienenschwarm oder Hermaphrodit kulturelle Negationen in unzähligen Wiederholungen, Variationen und Übertreibungen neu organisieren. (...) So zeigt sich der moderne Cyberludens als ‚morphendes Fensterwesen‘, als nahezu manisch Gestaltender, der nur in der permanenten Selbstdarstellung überhaupt Präsenz zeigen kann“.<sup>181</sup> Anders gesagt: Es geht im Cyberspace nicht darum, wer oder wie viele man vorgibt zu sein, sondern wie man sich erfinden kann. Diese Tendenz zielt auf das Exzessive, auf das ekstatische Motiv des Gestaltwandels, das sich in allen Kulturen findet. Inwieweit im Verlauf einer kommunikativen Episode das durch freie Nickname-Wahl mögliche „Maskenspiel“ aufgegeben und das Geheimnis der hinter der Maske verborgenen Realperson zugunsten einer „echten“ intersubjektiven Annäherung gelüftet wird, entscheidet jeder Teilnehmer für sich selbst. Die Preisgabe von Persönlichem oder die Bereitstellung von Hinweisen, die Rückschlüsse auf die eigene Identität zulassen, unterliegt in sehr viel stärkerem Maße der Kontrolle der Kommunikanten als in der alltäglichen f2f-Kommunikation, bei der der interpersonal geteilte Wahrnehmungsraum in vielfältiger Weise Möglichkeiten bereitstellt, auch nichtintentional Gestreutes als symptomatisch aufzufassen und entsprechend zu deuten. Zwar bieten auch Kommunikationbeiträge in der Chat-Kommunikation Anknüpfungspunkte für mögliche symptomatische Deutungen (z.B. Verwendung von Regionalismen, die Rückschlüsse auf die Herkunft des Teilnehmers erlauben), doch besteht prinzipiell die Möglichkeit, daß diese am Sprachlichen festgemachten Zeichen vom Produzenten gezielt und gerade deshalb gestreut werden, um das kommunikative Gegenüber aufs Glatteis zu führen und/oder um durch sprachliche Merkmale ein bestimmtes Figurenkonzept zu unterstreichen, welches durch den Nickname repräsentiert wird.

Mit den Medien als Quelle für ihre Spielcharaktere wird der Computer für viele zu einer attraktiven Spielwiese, um mit verschiedenen Identitäten experimentieren

---

<sup>181</sup>Adamowsky, 203.

zu können, ohne sich festlegen zu müssen. Rheingold schreibt über MUDs, daß in ihnen Identitäten fließend seien. Gerade dieser Aspekt der fließenden oder sich verflüssigenden Identität scheint auf die Online-Rollenspieler im Chat eine besondere Faszination auszuüben. Denn durch die Anonymität und Globalität der Chatkommunikation und durch die virtuellen Spielszenarien sind nicht nur relativ schnelle und unkomplizierte Kontaktaufnahmen mit Fremden möglich, sondern sie eignen sich auch als Medium der Selbsterfahrung und des Selbstexperiments. Internet und Chat generieren ein offenes Handlungsfeld, in dem sich Identitätsverhüllung und Identitätswechsel spielerisch inszenieren lassen. Zwar eignen sich auch traditionelle Medien wie Telephon oder Brief zur Vorspiegelung erfundener Identitäten und leisten damit der gegenseitigen Fiktionalisierung von Person und Situation Vorschub, aber durch die netz- und spielimmanente totale Ausschaltung von personalen Prüfkriterien treten Subjektivität und präsentiertes Selbst so weit auseinander, werden so radikal entkontextualisiert, daß den wechselseitigen Identitäts-Inszenierungen und Identitäts-Unterstellungen ein tendenziell unendlicher Spielraum eröffnet wird. Was reizt den Spieler an den virtuellen Rollen und Möglichkeiten zur Selbstinszenierung? Im Rollenspielchat kann man seinen Instinkten freien Lauf lassen, man kann jemand oder etwas sein, das man im realen Leben nie sein würde oder sein könnte. Man kann das spielen, was man eigentlich gar nicht ist, weswegen von den „bad guys“ – Vampire, Dämonen, Teufel – eine besondere Faszination auszugehen scheint. Aber auch eine schüchterne Rolle ist möglich oder eine sehr servil-devote, auch wenn diese im Vergleich zu den eher dominanten und selbstsicheren Charakteren in der Minderzahl sind. In ihren Chatsessions traf die Autorin persönlich nur eine „Sklavin“, aus Gästebüchern ist ihr ein weiterer explizit devoter und masochistischer Charakter bekannt, der allerdings wegen seiner Offenheit diesbezüglich hart kritisiert und angefeindet wurde. Desweiteren sind Gender Swapping<sup>182</sup> und Crossdressing sehr beliebt: Im Schutz der Anonymität und Leichtigkeit des Chat kann eine andere Geschlechtsidentität gefahrlos angenommen werden. „Ungeachtet aller Entgleisungen aber zeigt sich dahinter das uralte Verlangen, mehrere Leben überzustreifen, mehrere Schicksale zu versuchen, im Rausch mit den Göttern zu ziehen. Und genau das ist der Kern des Spielerlebens bzw. sein zentraler Zugang. Nicht, was sich vor den Augen des Betrachters abspielt, ist von Belang, sondern allein das, was sich in den Augen des Spielenden ereignet.“<sup>183</sup>

Formen der Kontaktaufnahme und Annäherungen an den im RL heiklen Bereich der sexuellen Beziehungen sind im Chat weniger problematisch („TinySex“),

---

<sup>182</sup>Bruckman, (1993).

<sup>183</sup>Adamowsky, 55.

die Akteure weniger gehemmt. Die Möglichkeit, ein anderes Geschlecht zu spielen als das eigene, ohne daß die Mitspieler es merken, ist ein großer Vorteil der Online-Rollenspiele gegenüber ihren Vorgängern, den Live-Rollenspielen oder Rollenspielen am Tisch (z.B. Das Schwarze Auge, Shadowrun), bei denen man sich gegenüber sitzt, und jeder das tatsächliche Geschlecht vom gespielten sichtbar unterscheiden kann. Die Auflösung der fiktiven Einheit Sex und Gender kann situativ, zeitweise oder dauerhaft sein, ein Jonglieren mit den verschiedenen Rollenanforderungen.

Die Inszenierungsstile in den virtuellen Kommunikationslandschaften verdeutlichen, daß Identitätsherstellung und Identitätswahrnehmung soziale Tatsachen sind, denn in selbstgeschaffenen Spielszenarien werden gleichermaßen ihre personalen wie kulturellen Wurzeln offengelegt. Das zeigt sich einerseits darin, daß der für die schriftliche Online-Kommunikation typische Verlust der gewohnten Markierung und Ausstattung der Identität durch netztypische Ich-Requisiten (Nicknames, Gästebücher), zeichenhafte Signaturen (z.B. den Emoticons), Schreibstil und Wortwahl kompensiert wird.<sup>184</sup> Andererseits bleibt die Ich-Darstellung im Netz an konkrete Offline-Erfahrungen gekoppelt, vielfach werden diese erst im Spiel als solche transparent und bewußt. Hier deutet sich an, daß die reale Welt und die virtuelle Welt nicht berührungslos nebeneinander existieren, sondern auf vielfältige Weise miteinander verbunden sind.

---

<sup>184</sup>Hier zeigt sich besonders deutlich McLuhans „The medium is the message“: Textbasiertheit und Entkörperlichung als Bestandteile der technischen Bedingungen durch das Medium geben bereits die Hauptmerkmale des Chat vor!

## 8.2 Das virtuelle Subjekt

*„No matter how virtual the subject may become,  
there is always a body attached.“<sup>185</sup>*

Wie ist es nun um dasjenige Phänomen bestellt, das häufig als „virtuelles Subjekt“ bezeichnet wird? Was bedeutet der Begriff „virtuelles Subjekt“ überhaupt? Im Wesentlichen umschreibt dieser Begriff die Konstruktion einer fiktiven Figur in virtuellen Spiel- und Konversationsumgebungen. Die Erfindung einer solchen Figur erfolgt vorwiegend über Texte. Die Rahmenbedingungen derartiger Subjektkonstruktionen sind allerdings begrenzt. So präsentieren sich die Teilnehmer in den jeweiligen Spiel- und Konversationsumgebungen als virtuelle Subjekte, indem sie sich mittels Text einen fiktiven Namen geben, sich ein Geschlecht und weitere Erscheinungsmerkmale zuweisen (Haarfarbe, Figur, Größe), und bestimmte psychische Charakteristika, Hobbies, Interessen sowie möglicherweise einen Beruf beschreiben. Dieses virtuelle Subjekt tritt über den Austausch von Text mit anderen virtuellen Figuren in Kontakt. In diesen Texten werden weitere Verhaltensweisen, Vorlieben und Antipathien, Wünsche und Bedürfnisse präsentiert, die der virtuellen Inszenierung entsprechen. Dabei gewinnt die Figur durch Interaktion mit anderen Mitspielern an Kontur. Die Maske eines Chatteilnehmers ist zunächst diejenige semiotische Gestalt, unter welcher er in den Kommunikations- und Spielzusammenhängen auftritt, also der Nickname, der in vielen Fällen Rückschlüsse auf das Konzept erlaubt, das der durch ihn repräsentierten Figur als Subjektkonstruktion zugrunde liegt. Zur Maske sind im Chat außerdem alle Äußerungen und die mit diesen Äußerungen deklarierten Verhaltens- und Handlungsweisen zu rechnen, die unabhängig vom jeweiligen Spiel- und Kommunikationszusammenhang Rückschlüsse auf die vom Chatteilnehmer intendierte Figur zulassen. Über das Agieren mit virtuellen Subjektkonstruktionen läßt sich folgendes festhalten:

1. Im Chat agieren und kommunizieren die Teilnehmer unter Verwendung von Masken, die sich zusammensetzen aus der Spezifik des jeweils gewählten Nicknames sowie aus der Art und Weise, wie ein Teilnehmer aus seinem kommunikativen und interaktiven Auftreten Rückschlüsse zuläßt und/oder fördert auf etwas, das er als dieser Maske zugrundeliegend verstanden wissen möchte.

2. Das, auf was die jeweilige Maske verweist, kann als die Figur bzw. das Konzept angesehen werden, das sich ein Teilnehmer als Identität für die Kommunikation und Interaktion im Chat entworfen hat und unter dessen spezifischen Eigenschaften er im Kontext seines kommunikativen Agierens gesehen werden möchte. Mit der

---

<sup>185</sup>Stone (1991), 111.

Konstruktion einer solchen virtuellen Figur konstituiert der Teilnehmer also einen Aspekt, unter dessen Maßgabe er im Chat wahrgenommen werden möchte.

3. Jeder Chat-Teilnehmer ist im Rahmen der sich abspielenden Kommunikations- und Interaktionsvollzüge sowohl Autor als auch Regisseur zugleich, und zwar sowohl in Hinblick auf diejenigen Teile des Geschehens, die seiner alleinigen Verantwortung unterliegen<sup>186</sup>, als auch in Hinblick auf diejenigen Teile des Geschehens, die der gemeinsamen Verantwortung aller zu einem Zeitpunkt an diesem Geschehen beteiligten Mitspieler unterliegen.

4. Maske und Figuren bestimmen als virtuelle Subjektkonstruktionen die Art und Weise, wie und in welcher Rolle sich ein Chat-Teilnehmer im Rahmen des jeweiligen Kommunikations- und Interaktionsvollzuges in Szene setzt.

Da man bei der Chatkommunikation nicht weiß, wer sich hinter einem Pseudonym verbirgt (sofern nicht das Gästebuch mehr Informationen preisgibt), läßt sich das Chatten als ein Testfeld für die verschiedensten Formen der Kommunikation verwenden, indem bestimmte Aspekte der eigenen Persönlichkeit bewusst verstärkt bzw. zurückgenommen oder ganz fremde Züge angenommen werden können, bis hin zum Wechsel des Geschlechts, dem sogenannten Gender-Switching. Da User nicht nur das Geschlecht, sondern auch das Alter, die Herkunft etc. in der Chat-Kommunikation ändern können, „können sie sich ein Selbst schaffen, indem sie durch viele verschiedene Identitäten vagabundieren.“<sup>187</sup> Die gewählten Pseudonyme können in diesem Sinne als Etiketten der einzelnen Fragmente des Selbst verstanden werden, die es einer Person gestatten, Facetten ihrer persönlichen Identität offenzulegen und im virtuellen Raum zu kommunizieren. Von daher kann das Pseudonym eher als eine Maske begriffen werden, die es der betreffenden Person gestattet, ihre wahre Identität zu *enthüllen*, statt sie zu verbergen, oder zumindest eine Facette des individuellen Charakters zu offenbaren.

Da die Ebenen der Realität und Fiktion in der Chat-Kommunikation – und stärker noch in Spielwelten der Rollenspiel-Chatraumes – changieren, gelten hier partiell andere Präsuppositionen und Maximen als in der Alltagskonversation: Lügen und Täuschen ist im Chat erlaubt, wenn das Vorgetäuschte interessanter und aufregender ist als die Realität. „Weil in der Chat-Kommunikation die Wahrscheinlichkeit einer Täuschung wesentlich höher ist als in der Alltagskommunikation, die Möglichkeit der Täuschung aus dem Hintergrund in den Vordergrund der Kommu-

---

<sup>186</sup>Das ist die Inszenierung der eigenen *Figur* in den jeweiligen Kontexten der jeweils aktuellen Kommunikations- und Interaktionsvollzüge und somit die Steuerung der *Rolle*, die diese Figur im Rahmen dieser jeweiligen Kommunikations- und Interaktionsvollzüge spielt.

<sup>187</sup>Turkle, 287.

nikationssituation rutscht, wird die Kommunikation fragiler und folglich zunehmend hinterfragbarer.“<sup>188</sup>

Impliziert also die Aufspaltung in eine reale Person und eine virtuelle Persona tatsächlich eine Theatralisierung der computergenerierten Kommunikation? Wird die telematische Kommunikation zu einem dem Bühnengeschehen verwandten Vorgang? Schauen wir uns einen Fall an, der in der Debatte um den Umgang mit Netzgemeinschaften und -identitäten immer wieder erörtert wird.<sup>189</sup> Eine Frau aus Seattle agierte unter dem Namen „legba“ in einem MUD. Ein anderer Teilnehmer (oder Teilnehmerin) mit der Chiffre „Mr. Bungle“ konnte durch einen Programmiertrick den Einfluß der realen Frau auf ihren Char unterbinden und verwickelte dann „legba“ in eine gewaltpornographische Interaktion. Für die anderen Teilnehmer entstand der Eindruck, als betriebe „legba“ ihre virtuelle Vergewaltigung aktiv mit. Nachdem aber auch eine Persona namens „Starsinger“ mit dem gleichen Programmiertrick von „Mr. Bungle“ zur Selbstverstümmelung gezwungen wurde, griff endlich ein Wizzard (eine Art Superuser) ein und warf „Mr. Bungle“ aus der virtuellen Szene. Die Frau aus Seattle machte dann den Vorgang über eine Mailing-List einer breiten Netzöffentlichkeit bekannt. Überdies wurde von der virtuellen Gemeinschaft eine ad hoc Regierung gebildet, die „Mr. Bungle“, dessen persönliche Identität unbekannt blieb, ächtete. Was zeigt uns diese Geschichte? Alles Handeln im Netz ist Zeichenhandeln und zehrt damit von der Differenz zwischen Wort und Sache. Das Anstößige der Geschichte liegt also nicht in der *Beschreibung* der Vergewaltigung – denn die Beschreibung einer Vergewaltigung *ist* keine Vergewaltigung, allenfalls ist damit ein Stück *Pornographie* entstanden. *Das Anstößige liegt in der gewaltsamen Unterbrechung des Einflusses der realen Person auf ihre virtuelle Persona.* Hierin zeigt sich der Unterschied zwischen virtueller Kommunikationsumgebung und theatralem Bühnengeschehen. Ein Schauspieler hat zwar Verantwortung dafür, ob er seine Rolle gut oder schlecht spielt, nicht aber die Verantwortung, ob er einen guten oder schlechten Charakter spielt. Ein Teilnehmer an einer Online-Kommunikation, besonders in einem Online-Rollenspiel, bleibt mit seiner künstlichen Identität immerhin so verbunden, daß die Zuständigkeit des Teilnehmers für das, was er kommunizierend tut, auch im Netz nicht prinzipiell außer Kraft gesetzt ist. Gleichwohl schafft die „konstitutionelle Pseudonymität“<sup>190</sup> einen besonderen Tatbestand, der zur Folge hat, daß virtuelle Gemeinschaften normative Praktiken ausgebildet haben, die sich ausschließlich auf die personæ im Netz und keineswegs – siehe „Mr. Bungle“ –

---

<sup>188</sup>Runkehl et al., 88.

<sup>189</sup>Z.B. Turkle, 250 ff. oder Jordan, 104 ff.

<sup>190</sup>Krämer (2002), 63.

auf die damit verbundenen wirklichen Personen beziehen. Insofern die personæ auf Anerkennung als Teilnehmer der Online-Kommunikation angewiesen sind, entstehen virtuelle Gemeinschaften mit ihnen eigenen Normen und Sanktionierungspraktiken, die allerdings den Charakter von Spielzügen annehmen, insofern der Ausschluß der persona vom Kommunikationsgeschehen die radikalste Form der Sanktionierung ist.

### 8.3 Spielewelten

*„Jedes Spielen ist magische Produktion einer Spielwelt.“*<sup>191</sup>

Damit Spiel auch als solches wahrgenommen werden kann, ist notwendigerweise das Gegebensein einer deutlichen Abgrenzung seiner situativen Rahmung vom Rahmen der Alltagswirklichkeit nötig. Erst das für alle Beteiligten erkennbare Vorliegen solcher Rahmungen<sup>192</sup> erlaubt es, die Handlungen und Äußerungen der agierenden Person sowie die durch diese Handlungen und Äußerungen evozierten Sachverhalte und Konstellationen eindeutig als der Welt des Spiels zugehörig zu identifizieren<sup>193</sup> und entsprechend ihren Ergebnissen nicht oder nur bedingt das Potential einer Einwirkung auf die Alltagswirklichkeit bzw. Alltagswelt einzuräumen. Die Art und Weise, wie Ausdruck und Ergebnis von Handlungen in unterschiedlichen Rahmungskontexten objektiviert werden, differiert: Während den Objektivationen<sup>194</sup> der Alltagswelt ein realer und damit das Individuum unmittelbar betreffender Status beigemessen wird, werden die Objektivationen in der Welt des Spiels lediglich als Zeichen konstituiert, z.B.: Während bestimmte Handlungsäußerungen in der Alltagswelt als konkrete Vollzüge des Handlungstyps „täglicher Angriff“ objektiviert werden, erfahren Äußerungen ähnlicher Art im Rahmen virtueller Spielwelten (wie z.B. in Rollenspiel-Chats) eine Objektivation als semiotische Form, die sich des Wissens über Handlungstypen der Alltagswelt bedient, um sie im Rahmen der Spielwelt als simulative Nachbildung und somit als Zeichen für eine Handlung in einer dargestellten oder möglichen Realität zu deuten. Da die Wirklichkeit der Spielwelt in ihrer spezifischen Rahmung zeichenhaft ist, kann von der Zeichenhaftigkeit der innerhalb ihres Rahmen vollzogenen Handlungen und verwendeten Objekte seitens der Beteiligten abstrahiert werden: Die Spielwirklichkeit kann somit für eine gewisse Dauer die Alltagswirklichkeit ablösen, das Spiel mit Zeichen kann als ein Angebot, als Spiel mit dem Möglichen erfahren werden. Diese Absehung von der zeichenhaf-

---

<sup>191</sup>Fink, 35.

<sup>192</sup>Goffman (1980).

<sup>193</sup>Bateson, 241 ff.

<sup>194</sup>Berger & Luckmann (1980).

ten Konstituiertheit der Spielwelt macht den spezifischen Reiz des aktiven Spielens beim Rollenspiel aus. „Spielwelt und reale Welt unterscheiden sich in ihrem Grad der Festlegung und der Wirkung auf den Menschen. (...) In der Spielwelt übersteigt der Mensch die Festlegungen seiner realen Welt für einige Zeit. Die Spielwelt gibt ihm die Möglichkeit für kurzfristige Aufenthalte in anderen möglichen Welten. Der Mensch verläßt für einige Zeit die ›Sandbank‹ seiner ›Realität‹, um im ›Fluß der Möglichkeiten‹ als ein anderer anders leben zu können: mit seiner Sinnlichkeit, seinen Wünschen, Impulsen und Bedürfnissen. Der spielende Mensch bestätigt nicht die reale Welt, sondern entwickelt mit ›Bausteinen der Wirklichkeit‹ neue Welten – teilweise der realen Welt genau entgegengesetzt, sie parodierend und sich über sie hinwegsetzend. Auf dem ›Fluß der Möglichkeiten‹ fügt er ›Treibgut der Wirklichkeit‹ zu einem ›Floß‹ zusammen, auf dem er für einige Zeit verweilen kann.“<sup>195</sup> Im folgenden Beispiel sollen anhand einer Chatepisode die Möglichkeiten von Chaträumen zur Aushandlung von Spielwelten gezeigt werden. An der Episode sind Solenor, IronRose, Seylar, Darkmang und die Crew der *Aquila* beteiligt. Ausgangsraum ist die **Taverne zum Wanderer**, in der LordAlucard gerade auf blutige Weise sein Opfer JynthJewel abschlachtet (Zeilen 1, 2, 3, 4, 6, 9, 11). Einigen Tavernengästen ist dies zu ekelig (Zeilen 5, 7, 12), also beschließen sie, einen Ortswechsel vorzunehmen. Seylar macht den Vorschlag „zur Aquila“ (Zeile 21), ohne näher zu erläutern, wer oder was das ist. Danach begibt sie sich in den Raum „Weg\_zum\_Hafen“ (Zeile 22). Auch Solenor wird mit einem Chatcommand in diesen Raum eingeladen, was der Computer automatisch meldet (Zeile 23).

- 1 *(JynthJewel) \*stöhnt krächzend auf\**
- 2 *>LordAlucard teilt ihn dann mit dem Schwert in zwei Hälften*
- 3 *(JynthJewel) \*die zwei Hälften fallen zu Boden, und das Blut strömt literweise in den kalten Erdboden\**
- 4 *>LordAlucard hat nicht eine sekunde dabei sein grinsen verloren*
- 5 *>Darkmang dreht sich um und schaut sich angeekelt das geschehen an...*
- 6 *(JynthJewel) \*dann jedoch... kaum daß der Körper ganz ausgeblutet ist... wiederholt sich das spiel mit beiden Körperhälften... und kaum daß er wieder sichtbar wird...\**
- 7 *(Solenor) oO (das ist ekelig)*
- 8 *(Seylar) sollen wir an einen anderen Ort?*
- 9 *>LordAlucard wiederholt es nochmal*
- 10 *>Solenor ist der festen Überzeugung daß heute alleirgendwie spinnen*
- 11 *>LordAlucard trennt diesmal dabei den Kopf ab*

---

<sup>195</sup>Fritz (1997), 20.

- 12 >IronRose sieht zu dem abartigen Geschehn und rümpft die Nase  
 13 (Seylar) Solenor...begeleitet Ihr uns drei schwache Damen \*schmunzel\*  
 14 >Solenor nickt  
 15 (Seylar) Rose? Ortswechsel?  
 16 (Solenor) Aber gerne doch..Ihr Schwachen... \*g\*  
 17 IronRose sieht zu Sey .. hm? Ähm ja - einen Augenblick noch ... \*zu Dark\* ... kommst Du mit?  
 Ich weiß zwar nicht wohin, aber wird bestimmt spaßig \*lächel\*  
 18 >Darkmang schaut verwundert.....Ähm... \*leichtlächel\* ..wenn du möchtest..  
 19 >Seylar schnappt sich Xi, zwinkert Sol zu und wendet sich zum Gehen  
 20 >Solenor steckt sein Schwert weg und gesellt sich zu Sey  
 21 (Seylar) zur Aquila \*grins\*  
 22 22:52 Seylar schleicht sich in den Raum: 'Weg\_zum\_Hafen'  
 23 Sie sind von Seylar in den Raum 'Weg\_zum\_Hafen' eingeladen worden! Geben Sie '/a' ein, wenn Sie die Einladung annehmen wollen. Und vergessen Sie die Blümchen für den Gastgeber nicht!

Nachdem Solenor die Einladung angenommen hat, befindet er sich zusammen mit Seylar, Ironrose, Darkmang und Xizang in dem Raum „Weg\_zum\_Hafen“. Dieser Raum war aber nur ein kurzer Zwischenstopp, um die Mitspieler zu versammeln, die Seylar weiter folgen dürfen. Von „Weg\_zum\_Hafen“ begeben sich die Spieler in den Raum „Aquila\_II“ (Zeilen 24-32), der sich als Seylars Schiff entpuppt:

- 24 22:54 Seylar schleicht sich in den Raum: Aquila\_II  
 25 >IronRose folgt Sey  
 26 22:54 Darkmang schleicht sich in den Raum: Aquila\_II  
 27 Sie sind von Seylar in den Raum 'Aquila\_II' eingeladen worden! Geben Sie '/a' ein, wenn Sie die Einladung annehmen wollen. Und vergessen Sie die Blümchen für den Gastgeber nicht!  
 28 22:54 Solenor schleicht sich in den Raum: Aquila\_II  
 29 22:54 Solenor schleicht sich aus dem Raum Weg\_zum\_Hafen herein  
 30 22:54 IronRose schleicht sich aus dem Raum Weg\_zum\_Hafen herein  
 31 (Seylar) ((alle da??))  
 32 22:54 Xizang schleicht sich aus dem Raum Weg\_zum\_Hafen herein

Seylar, deren Name wohl als spielerische Abwandlung des englischen Wortes für Seemann, sailor, verstanden werden darf, führt die kleine Gruppe zu ihrem Schiff, der Aquila II, die am Ende eines kleinen Stegs festgemacht hat (Zeile 33, 37, 38). Die Situation wird von den einzelnen Spielern verschiedentlich aufgenommen: Solenor integriert sich hervorragend in den von Seylar vorgegebenen Rahmen (Zeile 34, 35), während sich Darkmang sehr zurückhält und skeptisch wirkt (Zeile 47). IronRose

scheint das Schiff bereits zu kennen.

- 33 *>Seylar geht schnellen Schrittes einen Steg entlang, an dem mehrere Schiff angelegt haben*  
 34 *>Solenor hat das Meer gerochen, eher er es sah*  
 35 *(Solenor) \*Schnupper\**  
 36 *>IronRose sieht sich um, ob Dark auch nach kommt*  
 37 *>Seylar bleibt vor einem schwach erleuchteten Holzschiff stehen (ca. 20 m lang, Fishbone-Takelage, Einmaster folglich...)*  
 38 *>IronRose sieht am Ende des Weges die Aquila im Hafen liegen \*lächel\**  
 39 *>Seylar schiebt eine Planke zu einer Öffnung in der Reling*  
 40 *>Seylar geht an Bord*  
 41 *(Seylar) So..dann mal alle rauf hier...die Bar ist unter Deck..*

Ein weiterer Spieler, Rico, der sich später als Killian vorstellen wird, „kommt an Bord“ und grüßt offplay alle Anwesenden (Zeile 43). Obwohl er neu dazustößt, schreibt er sich in das Play, als wäre er schon die ganze Zeit an Bord des Schiffes (Zeile 45, 48). Dies ist problemlos möglich, da er offenbar die SU des Raumes Aquila II, Seylar, gut kennt. Seylar geht dann auch auf Ricos Anwesenheit ein (Zeile 49-51). Offenbar hat der User von Rico Probleme mit seiner Verbindung, wie er in Zeile 52 mitteilt; diese scheint sehr langsam zu sein und hindert ihn daran, am Spiel so teilzunehmen, wie er gerne möchte (Zeile 60).

- 42 *22:58 Rico schleicht sich aus dem Raum Cafe herein*  
 43 *(Rico) (( ich grüß mal alle hier ))*  
 44 *>Seylar öffnet die Luke des Niedergangs und geht unter Deck*  
 45 *>Rico ist einfach mal auf der Aquila und liegt in der Kajüte*  
 46 *>IronRose eilig hinterher \*g\**  
 47 *>Darkmang bleibt vor dem schiff stehen.....skeptisch muster....*  
 48 *>Rico horcht.....*  
 49 *(Seylar) Killian??? Schläfst du schon....??*  
 50 *(Rico) ich bin wach*  
 51 *(Seylar) ich hab Gäste*  
 52 *(Rico) ((und häng ab und an seit neuestem wieder)*  
 53 *(Rico)+)*

Nachdem alle unter Deck gestiegen sind, entzündet Seylar eine Öllampe (Zeile 54), damit man besser sehen kann. Mit ihrer detaillierten Beschreibung des Raumes (Zeilen 55, 56, 58, 64, 65) gibt Seylar ihren Mitspielern eine Idee davon, wie es ihrer Vorstellung nach unter Deck auf einem Schiff aussehen soll. Zumindest sieht es auf der Aquila so aus. Aus ihrer Zeichenwahl wird deutlich, daß Seylar den Befehl

/tell nicht kennt (siehe Seite 99); er würde sich gut eignen, um die Umgebung zu beschreiben.

- 54 >Seylar entzündet eine weitere Öllampe unter Deck  
 55 >Seylar // Man sieht im Dunkeln nicht viel....einige Taue liegen aufgerollt herum, einige Fässer stehen an Deck...das Schiff schaukelt leicht  
 56 >Seylar //das Boot ist unter Deck doch sehr geräumig...alles in Teakholz gehalten...um den Mast, der bis zum Schiffsboden geht, ist ein Tisch angebracht mit einer Bank  
 57 >IronRose setzt sich dann mal und deutet Dark sich auf den Platz neben ihr zu setzen  
 58 >Seylar // es riecht etwas nach Teer....nach dem letzten Mittagessen (wohl wieder Fisch)

Seylars Kenntnisse im Schiffbau (Zeile 37) scheinen Darkmang veranlasst zu haben, ihr im Flüstermodus, der für die anderen Spieler nicht sichtbar ist, eine Frage bezüglich ihres Segelscheins zu stellen, die Seylar nicht im Flüstermodus beantwortet, sondern als RL-Kommentar postet (Zeile 59). Die RL-Unterhaltung der beiden setzt sich noch etwas weiter fort (Zeile 63).

- 59 (Seylar) ((dark,...ja...hab alles bis zum BR-Schein \*gg\*))  
 60 >Rico verneigt sich, als er die Gruppe sieht.....und der PC hängt  
 61 >Darkmang nickt leicht und setzt sich vorsichtig neben Rose.....  
 62 >Solenor mag den Geruch von teer und altem holz und sieht sich entspannt um  
 63 Darkmang) ((hey \*froi\*....selten das welche noch soweit machen..))  
 64 >Seylar //steuerbord befindet sich ein kleiner Kartentisch.....Backbord einen kleine Küche (Pantry)  
 65 >Seylar // im Vorschiff scheint sich eine weitere kajüte zu befinden.....

Die kleine Gruppe wird von Seylar mit Tequilla versorgt und es herrscht eine zwanglose Atmosphäre mit Partystimmung, die allein Darkmang nicht zu teilen scheint (Zeile 67). Ein Gespräch über andere Gäste der **Taverne zum Wanderer** entspinnt sich zwischen Seylar und Solenor, bei dem letzterer versucht, als Frauenheld aufzutreten (Zeilen 69, 72, 73, 76, 78-83).

- 66 >Seylar greift in ein Regal und zieht eine Flasche Tequilla heraus  
 67 >Darkmang versucht immer den ausgang im auge zu behalten..  
 68 (Seylar) Killian fang !! \*wirft ihm die Flasche zu\*  
 69 Seylar) Sagt mal...kennt einer von euch den Kerl \*Beschreibt Leiser Tod\*  
 70 (Xizang) Dein Schiff?  
 71 (Seylar) jepp...meins  
 72 (Solenor) Hehe, ja, den kenn ich von neulich  
 73 (Seylar) Solenor...wirklich?  
 74 (Xizang) \*umseh\* Schönes Schiff

- 75 >IronRose schenkt mal eine Runde Tequilla ein - wer will nimmt sich ein Glas
- 76 (Solenor) Naja, der war auch in der Taverne mit einer Frau, mit der ich mich gerne...unterhalten wollte
- 77 >IronRose behält die ganze Flasche bei sich
- 78 (Seylar) aha....sah sie aus wie \*beschreibt Laylana\*
- 79 (Solenor) Aus mir nicht bekannten Gründen ist sie zu IHM \*ungläubig schau\* Nein, sie hieß Lady Daya oder so
- 80 (Solenor) Eine Kriegerin, sehr interessante Persönlichkeit
- 81 (Solenor) Jedenfalls hat sie ihn richtig schön umgarnt, weil sie wusste das mir das stinkt und er...
- 82 (Solenor) \*lacht\* er hat sie abblitzen lassen

Genau so heiter wie das Play scheint sich bei einigen Mitspielern auch das RL zu entwickeln, denn plötzlich postet IronRose offline Kommentare, die die gute Laune des Users wiedergeben (Zeilen 83, 86). Ähnlich scheint es dem User von Seylar zu gehen (Zeile 84). Allerdings läßt genau dieser Kommentar von Seylar vermuten, daß IronRose und Seylar vom selben User/der selben Userin gespielt werden, der /die sich just in diesem Moment in seiner/ihrer Spielfigur geirrt hat.

- 83 (IronRose) ((mukke noch lauter aufdreh .."..Viivaaa las Vegas...."))
- 84 (Seylar) ((ich hab grad Spaß \*gg\*))
- 85 (IronRose) ((dito))
- 86 IronRose erhebt die Stimme: LET'S ROCK!!!
- 87 (IronRose) ((cool - kennt ihr \*money for nothing\* von den dire Straits? geile mukke))
- 88 (Solenor) ((Hab sogar ne ganze CD von denen))

Wenig später wird IronRose schlecht (Zeile 89), so daß sie an Deck muß, um sich zu übergeben (Zeilen 93, 96). Seylar schickt ihr zunächst spöttische Kommentare hinterher (Zeilen 90, 92), scheint dann aber besorgt und geht ebenfalls auf Deck (Zeilen 95, 97). Daß diese beiden zusammen den Raum verlassen, bestärkt die geäußerte Vermutung, daß beide vom selben User/der selben Userin gespielt werden.

- 89 >IronRose wird plötzlich weiß im Gesicht und stutzt Dark an ... lässt Du mich mal bitte raus? Schnell
- 90 (Seylar) Rose.....\*grins\* ....nicht gegen den Wind!!!
- 91 >Darkmang schaut verwundert und springt schnell auf..
- 92 (Seylar) und halt dich an der Reling fest
- 93 >IronRose springt auf und rennt auf Deck
- 94 (IronRose) .oO(ich hab doch noch gar nicht richtig angefangen)
- 95 (Seylar) ich geh mal hoch zu ihr

96 23:33 *IronRose schleicht sich in den Raum: auf\_Deck\_der\_Aquila*

97 23:33 *Seylar schleicht sich in den Raum: auf\_Deck\_der\_Aquila*

Diese Episode zeigt deutlich, daß Spielwelt und Alltagswelt niemals vollständig getrennt sind, sondern RL-Kommentare immer wieder eingestreut werden, teils sogar, um Verzögerungen im Spiel zu erklären (siehe Rico). Dass sich RL-Kommentare häufig auf Situationen des Plays beziehen, wie hier die Frage nach Seylars Segelschein, kommt häufig vor; daß aber RL-Kommentare derart zusammenhangslos und plötzlich gepostet werden, wie im obigen Beispiel IronRoses Kommentare (Zeilen 83-87) ist extrem selten.

Anhand des obigen Beispiels lassen sich verschiedene Frames ausmachen, die nachfolgend erläutert werden. RL und VR stellen die beiden großen Mainframes dar, die sich nicht nur immer wieder berühren, sondern auch überlappen und ineinander verzahnen. In der VR gibt es den Rahmen „Chat“. In diesem wiederum stellen RS-Chats einen besonderen Rahmen dar, den Play-Frame. In diesem Beispiel gibt es den Play-Frame **Taverne zum Wanderer** und später den Play-Frame „Aquila II“. In diesem Frame wird vorgegeben, auf einem Schiff zu sein, den Geruch des Meeres und des geteerten Decks wahrnehmen oder den Seegang spüren zu können („let’s pretend frame“). In diesem Frame entwickelt sich dann der Partyframe, der des zwanglosen Zusammenseins unter Deck mit dem Genuß von Alkohol. Immer wieder wird jedoch Zugriff genommen auf den RL-Frame, z.B. mit der Frage nach dem Segelschein, den Kommentaren über die Stimmung in RL oder mit dem Verweis auf die technischen Schwierigkeiten des Users mit seiner Verbindung. Aber auch auf die **Taverne zum Wanderer** wird zurückgegriffen, etwa als man sich über bestimmte Gäste unterhält. Ob in der Taverne zur gleichen Zeit auch über die Aquila und ihre momentane Besatzung gesprochen wird, weiß die Autorin nicht, deswegen geht der Pfeil hier nur in eine Richtung.

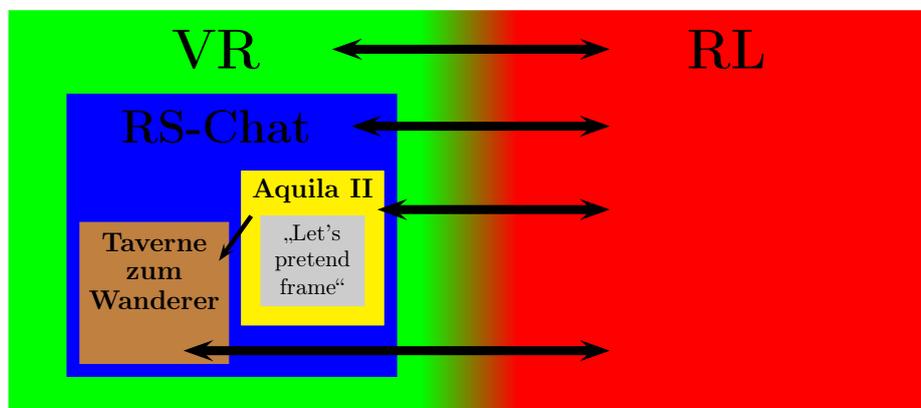


Abb. 11: Die verschiedenen Frames einer Spielsession

## 9 Fazit

Die Frage, warum manche User ihren Online-Aufenthalt und die Leute, die sie online treffen, als Gemeinschaft erfahren, kann nun beantwortet werden. Obgleich gemeinsame Interessen von Bedeutung sind, sind sie allein nicht der Grund für diesen „sense of community“, den es in manchen Online-Formationen gibt, in anderen nicht. Dieses Phänomen kann mit Benedict Andersons Idee der „imagined community“ erklärt werden. Anderson argumentierte, daß alle Communities außer der auf f2f-Kontakt beruhenden imaginiert seien, ein Prozeß, der durch die modernen Medien nachhaltig beeinflusst wurde. Das Prinzip der „imagined communities“, daß im Kopf eines jeden Mitgliedes die Vorstellung ihrer Gemeinschaft existiert, trifft genau auf Online-Communities und ihre Mitglieder zu. Online-Gemeinschaften sollten daher nicht durch ihre Authentizität voneinander unterschieden werden, sondern durch die Art und Weise, in der sie imaginiert werden. Diese besondere Art und Weise ist beeinflusst durch unterschiedliche, bereits im Vorfeld existierende Strukturen, wie z.B. der externe Kontext, zeitlicher Aspekt, Infrastruktur des Systems, Intention der Gruppe und die individuellen Charakteristika der Teilnehmer. Elemente des externen Kontextes sind z.B. die kulturelle und soziale Herkunft des Users, die immer mit einfließen (z.B. Sprache, Slang, Dialekt; (Aus-)Bildung). Nutzungsmöglichkeiten von Computer und Internet spielen ebenso eine Rolle wie die technische Ausstattung und die Serverqualität. Zum zeitlichen Aspekt zählen Fragen wie: Wann und wie lange wird das Internet genutzt? Zur Infrastruktur des Systems gehören die rein technischen Aspekte der CMC. Die Größe und Schnelligkeit des genutzten Computersystems spielen hier eine Rolle, sowie die Möglichkeit des anonymen Zugangs: Muss ich angemeldet sein, um den Computer/den Chat nutzen zu können? Ist das System benutzerfreundlich und auch für Laien verständlich? Individuelle Charakteristika wie Gruppengröße, Zusammensetzung der Gruppe, gemeinsame Vergangenheit, hierarchische Struktur der Gruppe, sowie die Fähigkeiten der Mitglieder, sich über die Tastatur auszudrücken, sind ebenfalls konstituierende Elemente einer Online-Gemeinschaft. Während ihrer Aktionen im Chat greifen die Teilnehmer bewußt oder unbewußt auf die Ressourcen und Regeln dieser Strukturen zurück und bedienen sich ihrer. Das Ergebnis ist ein dynamisches Set methodisch eingesetzter sozialer Inhalte, welche es den Teilnehmern ermöglichen, sich als Gemeinschaft vorzustellen. Dabei kommen dem Entstehen gruppenspezifischer Ausdrucksweisen, Identitäten, Beziehungen und Konventionen besondere Bedeutung zu. Da es sich bei der **Taverne zum Wanderer** um einen Fantasy-Mittelalterrollenspiel-Chat handelt, müssen seine Mitspieler einigermaßen darin übereinstimmen, was unter Mittelalter zu verstehen ist. Jeder, der mit entsprechendem Vorwissen die Taverne betritt, wird

schnell merken, daß es sich dabei nicht um das europäische Mittelalter handelt, wie es tatsächlich gewesen ist, sondern um ein Mittelalter gemixt mit Fantasy-Elementen, wie es in den Unterhaltungsmedien, vorneweg dem Hollywood-Kino, transportiert wird. Manch ein Tavernengast schwelgt in einer Mittelalter-Nostalgie und verklärt diese Epoche als eine Zeit, in der Regeln klar definiert, Edelfrauen keusch und Ritter ritterlich waren, Natur und Magie zum Leben gehörten, genauso wie das Abenteuer. „They are aware, to a certain extent, that their Arturian vision of the Middle Ages is thoroughly bogus, but they have no intention of allowing reality to temper their enthusiasm.“<sup>196</sup> Die dunklen Seiten des mittelalterlichen Lebens haben keinen Platz in einer Spielewelt. Akzeptiert man diese Einschränkungen, genügt jedoch jenes „Halbwissen“ als Fundament, auf dem die Welt(en) der Taverne gebaut ist. Auf dieser Bühne bewegen sich die Akteure, erfinden scheinbar dreidimensionale Räume und bewegte Leben, die für die Zeit des Spiels genauso real scheinen wie das tatsächliche Leben diesseits des Computerbildschirms. Auch die in dieser Arbeit beschriebenen Möglichkeiten, Gefühle auszudrücken, konstituieren die Gemeinschaft der **Taverne zum Wanderer**: Gefühle sind Teil der sozialen Praxis und zeugen von den Beziehungen der Teilnehmer untereinander. Zwar können die emotionalen Register abhängig von Kultur und Situation variieren, „but emotion as such is located in a community, not in the individual“.<sup>197</sup>

Wenn man sich auf Gemeinschaft als symbolisches Konstrukt einläßt, wird eine Unterscheidung in „real“ und „virtuell“ nebensächlich. Cyberspace umfasst diese symbolische Dimension, ebenso wie die Cybercommunity. Wie Cohen und Anderson zeigen, existiert Gemeinschaft in den Köpfen ihrer Mitglieder: Sie existiert, weil ihre Mitglieder sie definieren und mit Bedeutung versehen. Das heißt aber nicht, daß diese Gemeinschaft ausschließlich in den Köpfen ihrer Mitglieder besteht, sondern sie manifestiert sich in der Verbindung dessen, was sich der User als soziales Konstrukt vorstellt (wie z.B. Gemeinschaft) mit der CMC-gesteuerten Umsetzung dieser Vorstellungen. Wenn sich also ein User in einen Chatraum einloggt, dort soziale Bindungen eingeht und glaubt, er/sie habe eine Gemeinschaft gefunden, dann ist das für ihn/sie real. Eine Unterscheidung in „virtuelle“ und „reale“ Gemeinschaften ist daher nicht gerechtfertigt: „Virtuelle“ Gemeinschaften scheinen schon allein aufgrund der Bedeutung des Wortes als unreale Gemeinschaften abgestempelt, womit man der Vorstellung Vorschub leistet, daß das, was online vor sich geht, zwar wie eine Gemeinschaft sei, aber eben nicht wirklich eine Gemeinschaft ist. Dies widerspricht dem Empfinden und der Wahrnehmung vieler Teilnehmer an Online-

---

<sup>196</sup>Stone (1995b), 249.

<sup>197</sup>Hastrup, 94.

Gemeinschaften. Außerdem läßt der Begriff „virtuelle Gemeinschaft“ außer Acht, daß Online-Gemeinschaften eng verknüpft sein können mit lokalen realpolitischen Gegebenheiten und auch Einfluß auf diese haben können. Personen, die das Internet nutzen, verbünden sich aus Gründen, die mit ihrer aktiven Teilnahme an bestimmten Projekten und Absichten in einem spezifischen sozialen und historischen Kontext, in dem sie sich befinden, zusammenhängen. Internet-Gemeinschaften sind dabei nicht nur Abbilder oder Erweiterungen von Offline-Gemeinschaften, sondern können sich bezüglich ihrer Strukturen und Art der Kommunikation durch die unterschiedlichen computervermittelten Kommunikationsmodi signifikant von diesen unterscheiden.

Diese komplexen, teilweise imaginierten Gemeinschaften müssen heute das Fundament der Ethnographie bilden, damit sie in einer transnationalen, enträumlichten Welt Gehör findet. Denn die neue Macht, die die Imagination bei der Herstellung des sozialen Lebens gewonnen hat, ist unausweichlich mit Vorstellungen und Ideen verbunden, die von anderswo herkommen und durch Medien wie das Internet transportiert werden. Heutzutage dient Imagination nicht mehr nur als Möglichkeit, dem Alltag zu entfliehen, sondern vielmehr als Quelle der Kraft, um in ihm zu handeln. Dabei dient die Cyberscape als weiterer Baustein für eine imaginierte Welt, in der Kultur und Gemeinschaft über Grenzen hinweg transportiert werden können.

## Literaturverzeichnis

Die Datumsangabe hinter einer Internetadresse bezieht sich auf meinen letzten Zugriff auf diese Seite. Dieses Datum muß nicht mit dem Entstehungsdatum des Dokumentes übereinstimmen.

JCMC = Journal of Computer-mediated Communication

### Ackermann, Andreas

2000 Das virtuelle Universum der Identität. Überlegungen zu einer Ethnographie des Cyberspace. In: Sylvia M. Schomburg-Scherff & Beatrix Heintze (eds.), *Die offenen Grenzen der Ethnologie*. Frankfurt a.M.: Lembeck. S. 276-290.

### Adamowsky, Natascha

2000 *Spielfiguren in virtuellen Welten*. Frankfurt a.M. & New York: Campus.

### Anderson, Benedict

2005 *Die Erfindung der Nation. Zur Karriere eines folgenreichen Konzepts*. Frankfurt a.M. & New York: Campus. [2., erweiterte Ausgabe der Neuauflage von 1996. Titel der englischen Originalausgabe: *Imagined Communities. Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. London 1983].

### Appadurai, Arjun

1990 Topographies of the Self: Praise and Emotion in Hindu India. In: Catherine A. Lutz & Lila Abu-Lughod (eds.) *Language and the Politics of Emotion*. Cambridge: Cambridge University Press. pp. 92-112.

1996 *Modernity at Large. Cultural Dimensions of Globalization*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

1998 Globale ethnische Räume. In: Ulrich Beck (ed.), *Perspektiven der Weltgesellschaft*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp. S. 11-40.

2006 Disjuncture and Difference in the Global Cultural Economy. In: Meenakshi Durham & Douglas Kellner (ed.), *Media and Cultural Studies*. Revised edition. pp. 584-603.

### Ars Electronica (ed.)

1989 *Philosophien der neuen Technologien*. Berlin: Merve.

### Assmann, Jan

2005<sup>5</sup> *Das kulturelle Gedächtnis*. Beck'sche Reihe. München: Beck.

**Bahl, Anke**

1997 *Zwischen On- und Offline. Identität und Selbstdarstellung im Internet.*  
München: KoPäd Verlag.

**Barlow, John Perry**

1996 *A Declaration of the Independence of Cyberspace.*  
<http://homes.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html> (23.02.2006).

**Bateson, Gregory**

1985 *Ökologie des Geistes.* Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

**Baudrillard, Jean**

1978 *Agonie des Realen.* Berlin: Merve.

1989 Videowelt und fraktales Subjekt. In: Ars Electronica (ed.), *Philosophien der neuen Technologien.* Berlin: Merve. S. 113-131.

1994 *Die Illusion und die Virtualität.* Bern: Benteli.

2006 The precession of Simulacra. In: Meenakshi Gigi Durham & Douglas M. Kellner (eds.), *Media and Cultural Studies: Key Works.* Revised Edition. Malden, Oxford, Victoria: Blackwell. pp. 453-481.

**Bauman, Zygmunt**

1992 *Intimations of Postmodernity.* London & NEW York: Routledge.

1995 *Life in fragments.* Oxford & Malden: Blackwell.

**Baumgarten, Franziska**

1931 Psychologie des Telephonierens. In: Forschungsgruppe Telefonkommunikation (ed.), *Telefon und Gesellschaft I.* Berlin: Spiess (1989). S. 187-194.

**Baym, Nancy K.**

1998 The Emergence of On-Line Community. In: Steve G. Jones (eds.), *Cyber-society 2.0: Revisiting Computer-Mediated Communication and Community.* London, Thousand Oaks, New Delhi: Sage Publications. pp. 35-68.

2000 *Tune in, log on. Soaps, fandom, and online community.* London, Thousand Oaks, New Delhi: Sage Publications.

**Beck, Ulrich (ed.)**

1998 *Perspektiven der Weltgesellschaft.* Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

**Becker, Barbara & Schneider, Irmela (eds.)**

2000 *Was vom Körper übrig bleibt. Körperlichkeit – Identität – Medien.* Frankfurt a.M., New York: Campus.

**Beißwenger, Michael**

2000 *Kommunikation in virtuellen Welten: Sprache, Text und Wirklichkeit.* Stuttgart: Ibidem.

**Beißwenger, Michael** (ed.)

2002 *Chat-Kommunikation*. Stuttgart: Ibidem.

**Bell, David**

2001 *An introduction to Cybercultures*. London & New York: Routledge.

2007 *Cyberculture Theorists*. London & New York: Routledge.

**Bell, David & Barbara M. Kennedy** (eds.)

2000 *The Cybercultures Reader*. London & New York: Routledge.

**Benedikt, Michael**

1991 Cyberspace: Some Proposals. In: Ders. (ed.), *Cyberspace: First steps*. London & Cambridge (MA): MIT Press. pp. 119-224.

**Benedikt, Michael** (ed.)

1991 *Cyberspace: First steps*. London & Cambridge (MA): MIT Press.

**Beniger, James**

1987 Personalization of Mass Media and the growth of Pseudo-Community. *Communication Research*, 14, 352-371.

**Bente, Gary, Krämer, Nicole & Petersen, Anita** (eds.)

2002 *Virtuelle Realitäten*. Göttingen, Bern, Toronto & Seattle: Hogrefe.

**Bente, Gary, Krämer, Nicole & Petersen, Anita**

2002 Virtuelle Realitäten als Gegenstand und Methode in der Psychologie. In: Dies. (eds.), *Virtuelle Realitäten*. Göttingen, Bern, Toronto & Seattle: Hogrefe. pp 1-31.

**Berger, Peter L. & Luckmann, Thomas**

1980 *Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit*. Frankfurt a.M.: Fischer.

**Borscheid, Peter**

2004 *Das Tempo-Virus. Eine Kulturgeschichte der Beschleunigung*. Frankfurt a.M. & New York: Campus.

**Bräuchler, Birgit**

2005 *Cyberidentities at War. Der Molukkenkonflikt im Internet*. Bielefeld: transcript.

**Bruckman, Amy**

1993 *Gender Swapping on the Internet*.

<http://www-static.cc.gatech.edu/~asb/papers/gender-swapping.txt> (03.03.2007).

**Bühl, Achim**

- 1996 *CyberSociety*. Köln: Papyrossa.  
2000<sup>2</sup> *Die virtuelle Gesellschaft des 21. Jahrhunderts*. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.

**Calhoun, Craig, J.**

- 1980 Community: toward a variable conceptualization for comparative research. *Social History*, **5**, 105-129.

**Campbell, Heidi**

- 2005 *Exploring Religious Community Online*. New York, Berlin, Oxford, u.a.: Peter Lang

**Castells, Manuel**

- 2003 *Die Macht der Identität. Das Informationszeitalter II*. Opladen: Leske & Budrich.  
2004a *Jahrtausendwende. Das Informationszeitalter III*. Opladen: Leske & Budrich.  
2004b *Der Aufstieg der Netzwerkgesellschaft. Das Informationszeitalter I*. Opladen: Leske & Budrich.  
2005 *Die Internet-Galaxie. Internet, Wirtschaft und Gesellschaft*. Wiesbaden: VS Verlag.

**Cavallaro, Dani**

- 2000 *Cyberpunk and Cyberculture*. London: The Athlone Press.

**Chesher, Chris**

- Colonizing Virtual Reality. Construction of the Discourse of Virtual Reality, 1984-1992*.  
<http://eserver.org/cultronix/chesher/> (20.08.2006).

**Cohen, Anthony P.**

- 1985 *The symbolic construction of community*. London & New York: Routledge.

**Cowan, Douglas, E.**

- 2004 *Cyberhenge*. London & New York: Routledge

**Crystal, David**

- 2001 *Language and the Internet*. Cambridge: University Press.

**Dahrendorf, Ralf**

- 2006<sup>16</sup> *Homo Sociologicus*. Wiesbaden: VS Verlag

**Dalton, George** (ed.)

1967 *Tribal and peasant Economies: Readings in Economic Anthropology*. New York: Natural History Press.

**Danet, Brenda**

1998 Text as Mask: Gender, Play, and Performance on the Internet. In: Steve Jones (eds.), *Cybersociety 2.0: Revisiting Computer-Mediated Communication and Community*. London, Thousand Oaks, New Delhi: Sage. pp. 129-158.

2001 *Cyberpl@y*. Oxford & New York: Berg.

**Danet, Brenda et al.**

1998 "Hmmm... Where's that smoke coming from?" Writing, play and performance on Internet Relay Chat. In: Fay Sudweeks (ed.), *Network & Netplay*. Menlo Park-Cambridge (MA)-London: AAAI Press/MIT Press. pp. 41-76.

**Dawson, Lorne L. & Cowan, Douglas, E.** eds.

2004 *Religion Online*. London & New York: Routledge.

**Dodge, Martin & Kitchin, Rob**

2001 *Mapping Cyberspace*. London & New York: Routledge.

**Döring, Nicola**

2003<sup>2</sup> *Sozialpsychologie des Internet*. Göttingen, Bern, Toronto, Seattle: Hogrefe.

2005 Die virtuelle Umarmung. *Gehirn und Geist*, **10**, 38-42.

**Durham, Meenakshi Gigi & Kellner, Douglas M.** (eds.)

2006 *Media and Cultural Studies: Key works*. Revised Edition. Malden, Oxford, Victoria: Blackwell.

**Du Val Smith, Anna**

1999 Problems of conflict management in virtual communities. In: M. Smith & P. Kollock (eds.), *Communities in Cyberspace*. London & New York: Routledge. pp. 135-163.

**Escobar, Arturo**

1994 Welcome to Cyberia. Notes on the anthropology of cyberculture. *Current Anthropology*, **35** (3), 211-232.

**Esposito, Elena**

2000 Fiktion und Virtualität. In: Sybille Krämer (ed.), *Medien, Computer, Realität*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp. S. 269-296.

**Fabian, Johannes**

2002 Virtual Archives and Ethnographic Writing. *Current Anthropology*, **43** (5), 775-786.

**Featherstone, Mike & Burrows, Roger** (eds.)

1995 *Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk. Cultures of technological embodiment*. London, Thousand Oaks, New Delhi: Sage Publications.

**Fernback, Jan**

1997 The Individual within the Collective: Virtual Ideology and the Realization of collective Principles. In: Steven G. Jones (ed.), *Virtual Culture*. London, Thousand Oaks, New Delhi: Sage Publications. pp. 36-54.

1999 There is a There There. Notes toward a Definition of Cybercommunity. In: Steve Jones (ed.), *Doing Internet research. Critical Issues and Methods for Examining the Net*. London, Thousand Oaks, New Delhi: Sage Publications. pp. 203-220.

**Fernback, Jan & Thompson, Brad**

1995 *Virtual Communities: Abort, Retry, Failure?*  
<http://www.rheingold.com/texts/techpolitix/VCcivil.html>  
(25.01.2007)

**Fink, Eugen**

1957 *Oase des Glücks*. Freiburg & München: Karl Alber.

**Fischer-Lichte, Erika et al.** (eds.)

2001 *Wahrnehmung und Medialität*. Tübingen & Basel: Francke.

**Flessner, Bernd** (ed.)

1997 *Die Welt im Bild. Wirklichkeit im Zeitalter der Virtualität*. Freiburg i. Br.: Rombach.

**Flusser, Vilém**

1992<sup>4</sup> *Ins Universum der technischen Bilder*. Göttingen: European Photography.

**Forschungsgruppe Telefonkommunikation** (ed.)

1989 *Telefon und Gesellschaft I. Beiträge zu einer Soziologie der Telefonkommunikation*. Berlin: Spiess.

1990 *Telefon und Gesellschaft II. Internationaler Vergleich – Sprache und Telefon – Telefonseelsorge und Beratungsdienste – Telefoninterviews*. Berlin: Spiess.

**Fritz, Jürgen**

- 1997 Lebenswelt und Wirklichkeit. In: Jürgen Fritz & Wolfgang Fehr (eds.), *Handbuch Medien: Computerspiele*. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung. S. 13-30.

**Fritz, Jürgen & Fehr, Wolfgang** (eds.)

- 1997 *Handbuch Medien: Computerspiele*. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.

**Gennep, Arnold van**

- 1999 *Übergangsriten. Les rites de passage*. Frankfurt a.M. & New York: Campus.

**Gallery, Heike**

- 2000 „bin ich – klick ich“ – Variable Anonymität im Chat. In: Caja Thimm (ed.); *Soziales im Netz*. Opladen: Westdeutscher Verlag. S. 71-88.

**Gibson, William**

- 1984 *Neuromancer*. New York: Ace.

**Goffman, Erving**

- 1959 *The Presentation of Self in Everyday Life*. New York: Anchor Books.  
1980 *Rahmen-Analyse*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.  
1981 *Forms of Talk*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.  
1983 *Wir alle spielen Theater*. Die Selbstdarstellung im Alltag. München: Piper.  
1986 *Interaktionsrituale*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

**Gosciny, René & Uderzo, Albert**

- 1985 *Asterix als Legionär*. Stuttgart: Delta.

**Gray, Chris et al.**

- 1995 *The Cyborg Handbook*. London: Routledge.

**Günthner, Susanne & Knoblauch, Hubert**

- 1994 Forms are the food of faith. Gattungen als Muster kommunikativen Handelns. *Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie*, 4, 693-723.

**Hadden, Jeffrey & Cowan, Douglas** (eds.)

- 2000 *Religion on the Internet. Research Prospects and Promises*. New York: JAI Press.

**Hakken, David**

- 1999 *Cyborgs@Cyberspace. An Ethnographer looks to the future*. London & New York: Routledge.

**Haraway, Donna**

1991 *Simians, Cyborgs, and Women. The reinvention of nature.* London: Free Association Press.

**Hastrup, Kirsten**

1995 *A Passage to Anthropology.* London & New York: Routledge.

**Heintz, Bettina**

2002 Kommunikation im Medium der Schrift. Sozialität im Internet. In: Schubert, Venanz (ed.), *Die Geisteswissenschaften in der Informationsgesellschaft.* St. Ottilien: EOS. S. 127-146.

**Helland, Christopher**

2000 Online-Religion/Religion Online and virtual communitas. In: Jeffrey Had-den & Douglas, Cowan (eds.), *Religion on the Internet.* New York: JAI Press. pp. 205-233.

2007 Diaspora on the Electronic Frontier: Developing Virtual Connections with the Sacred Homeland. *JCMC*, **12** (3).

<http://jcmj.indiana.edu/vol12/issue3/helland.html> (03.05.2007)

**Hetherington, Kevin**

1998 *Expressions of Identity. Space, Performance, Politics.* London-Thousand Oaks-New Delhi: Sage.

**Hillery, George**

1955 Definitions of Community: Areas of Agreement. *Rural Sociology*, **20** (2), 111-123.

**Hine, Christine**

2000 *Virtual Ethnography.* London, Thousand Oaks, New Delhi: Sage Publications.

**Hornig, Frank**

2006 Du bist das Netz! *Der Spiegel*, **29** (17.07.2006), 60-74.

**Iglhaut, Stefan, Rötzer, Florian & Schweeger, Elisabeth (eds.)**

1995 *Illusion und Simulation.* Begegnung mit der Realität. Ostfildern: Cantz.

**Iser, Wolfgang**

1993 *Das Fiktive und das Imaginäre.* Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

**Ito, Mizuko**

1997 Virtually embodied. The reality of fantasy in a multi-user Dungeon. In: David Porter (ed.), *Internet Culture.* London-New York: Routledge. pp. 87-109.

**Jordan, Tim**

1999 *Cyberpower. The Culture and Politics of Cyberspace and the Internet.*  
London & New York: Routledge.

**Jones, Quentin**

1997 *Virtual communities, virtual settlements & Cyber-Archaeology. A theoretical outline.*

<http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue3/jones.html> (25.01.2007).

**Jones, Steve**

1998a Information, Internet, and Community: Notes toward an understanding of community in the Information Age. In: Ders. (ed.), *Cybersociety 2.0.* London, Thousand Oaks, New Delhi: Sage Publications. pp. 1-34.

**Jones, Steve G. (ed.)**

1997 *Virtual Culture.* London, Thousand Oaks, New Delhi: Sage Publications.

1998b *Cybersociety 2.0: Revisiting Computer-Mediated Communication and Community.* London, Thousand Oaks, New Delhi: Sage Publications.

1999 *Doing Internet research. Critical Issues and Methods for Examining the Net.* London, Thousand Oaks, New Delhi: Sage Publications.

**Kapferer, Bruce**

1997 *The Feast of the Sorcerer. Practices of Consciousness and Power.* Chicago & London: The University of Chicago Press.

**Köpping, Klaus Peter**

1997a The ludic as a creative disorder: Framing, de-framing and boundary crossing. In: Ders. (ed.), *The games of gods and men.* Hamburg: LIT. pp. 1-39.

1997b Seriousness and ludic creativity: Ambiguities in Greek Myth and Ritual. In: Ders. (ed.), *The games of gods and men.* Hamburg: LIT. pp. 151-169.

1998 Inszenierung und Transgression in Ritual und Theater – Grenzprobleme der performativen Ethnologie. In: Bettina Schmidt & Mark Münzel (eds.), *Ethnologie und Inszenierung. Ansätze zur Theaterethnologie.* Marburg: Curupira. S. 45-85.

2002 *Shattering Frames.* Berlin: Reimer.

**Köpping, Klaus Peter (ed.)**

1997 *The games of gods and man.* Hamburg: LIT.

**Köpping, Klaus Peter & Rao, Ursula**

2001 Macht und Ohnmacht des Mediums. In: Erika Fischer-Lichte (ed.), *Wahrnehmung und Medialität.* Tübingen & Basel: Francke. S.197-211.

**Kollock, Peter**

1999 The economics of online cooperation: Gift and public goods in Cyberspace. In: Marc Smith & Peter Kollock (eds.), *Communities in Cyberspace*. London: Routledge. pp. 220-239.

**Krämer, Sybille** (ed.)

2000<sup>2</sup> *Medien, Computer, Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

**Krämer, Sybille**

2002 Verschwindet der Körper? Ein Kommentar zu virtuellen Räumen. In: Rudolf Maresch & Niels Weber (eds.), *Raum, Wissen, Macht*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp. S. 49-68.

**Lampel, Joseph & Bhalla, Ajay**

2007 The role of status seeking in online communities: Giving th gift of experience. *JCMC*, **12** (2).  
<http://jcmc.indiana.edu/vol12/issue2/lampel.html> (31.03.2007)

**Lenke, Nils & Schmitz, Peter**

1995 Geschwätz im „globalen Dorf“ – Kommunikation im Internet. *Osnabrücker Beiträge zur Sprachtheorie*, **50**, 117-141.

**Lövheim, Mia**

2005 Young people and the use of the Internet as transitional space. *Online-Heidelberg Journal of Religions on the Internet* **1.1**.  
<http://www.ub.uni-heidelberg.de/archiv/5826/> (21.04.2007)

**Lotfalian, Mazyar**

1996 A tale of an electronic community. In: George Marcus (ed.), *Connected*. Chicago: University of Chicago Press. pp. 117-156.

**Luhmann, Niklas**

1984 *Soziale Systeme*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

**Lutz, Catherine A. & Abu-Lughod, Lila** (eds.)

1990 *Language and the Politics of Emotion*. Cambridge: University Press.

**Malinowski, Bronislaw**

1967 Kula: The circulating exchange of valuables. In: George Dalton (ed.), *Tribal and peasant economies*. New York: Natural History Press. pp. 171-223.

**Marcus, George** (ed.)

1996 *Connected*. Chicago: University of Chicago Press.

**Maresch, Rudolf & Weber, Niels** (eds.)

2002 *Raum, Wissen, Macht*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

**Markham, Annette N.**

1998 *Life Online. Researching Real Experience in Virtual Space*. (Ethnographic alternatives book series; vol. 6). New York, London, Oxford: AltaMira Press.

**Mauss, Marcel**

1970 *The Gift: Forms and function of exchange in primitive societies*. London: Routledge.

**McLuhan, Marshall**

1994 *Die magischen Kanäle. Understanding Media*. Dresden & Basel: Verlag der Kunst.

2001 *Das Medium ist die Botschaft. The medium is the message*. Dresden: Verlag der Kunst.

**Mead, George**

1934 *Mind, Self, and Society*. Chicago: University Press.

**Miller, Daniel & Slater, Don**

2001 *The Internet. An Ethnographic Approach*. Oxford: Berg.

**Münker, Stefan**

1997 Was heißt eigentlich: „virtuelle Realität“? Ein philosophischer Kommentar zum neuesten Versuch der Verdopplung der Welt. In: Stefan Münker & Alexander Roesler (eds.), *Mythos Internet*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp. S. 108-127.

**Münker, Stefan & Roesler, Alexander** (eds.)

1997 *Mythos Internet*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

2002 *Praxis Internet*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

**Öhlschläger, Claudia**

1996 *Unsägliche Lust des Schauens*. Freiburg: Rombach.

**Oldenburg, Ray**

1999 *The great good place*. New York: Paragon House.

**Opielka, Michael**

2004 *Gemeinschaft in Gesellschaft. Soziologie nach Hegel und Parsons*. Wiesbaden: VS Verlag.

**Osteen, Mark** (ed.)

2002 *The Question of the Gift: Essays across Disciplines*. London: Routledge.

**Paccagnella, Luciano**

- 1997 Getting the seats of your pants dirty: Strategies for Ethnographic research on virtual communities. *JCMC*, **3**.  
<http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue1/paccagnella.html>  
(13.01.2003)

**Pias, Claus et al.** (eds.)

- 2002<sup>4</sup> *Kursbuch Medienkultur*. Stuttgart, DVA.

**Porter, David** (ed.)

- 1997 *Internet Culture*. London-New York: Routledge.

**Poster, Mark**

- 1995 Postmodern Virtualities. In: Mike Featherstone & Roger Burrows(eds.), *Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk*. London, Thousand Oaks, New Delhi: Sage Publications. pp. 79-95.

**Quéau, Philippe**

- 1995 Die virtuelle Simulation: Illusion oder Allusion? Für eine Phänomenologie des Virtuellen. In: Stefan Iglhaut, Florian Rötzer und Elisabeth Schweeger (eds.), *Illusion und Simulation*. Ostfildern: Cantz. S. 61-70.

**Reid, Elisabeth**

- 1991 *Electropolis: Communication and Community on Internet Relay Chat*.  
<http://www.irchelp.org/irchelp/misc/electropolis.html>  
(13.04.2006)
- 1994 *Cultural Formations in text-based Virtual Realities*.  
<http://www.aluluei.com/cult-form.html> (13.04.2006)
- 1995 Virtual worlds: Culture and Imagination. In: Steve Jones (ed.), *Computer-Mediated Communication and Community*. London, Thousand Oaks, New Delhi: Sage Publications. pp 164-183.
- 1999 Hierarchy and power. Social control in cyberspace. In: M. Smith & P. Kollock (eds.), *Communities in Cyberspace*. London & New York: Routledge. pp. 107-133.

**Rheingold, Howard**

- 2000 *The virtual Community*. Revised edition. Cambridge (MA) & London: MIT Press.

**Robins, Kevin**

1995 Cyberspace and the World We Live In. In: Mike Featherstone & Roger Burrows(eds.), *Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk*. London, Thousand Oaks, New Delhi: Sage Publications. pp. 135-155.

**Runkehl, Jens, Schlobinski, Peter & Siever, Torsten**

1998 *Sprache und Kommunikation im Internet*. Opladen: Westdeutscher Verlag.

**Sandbothe, Mike**

1997 Interaktivität – Hypertextualität – Transversalität. Eine medienphilosophische Analyse des Internet. In: Stefan Münker & Alexander Roesler, *Mythos Internet*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp. S. 56-82.

**Sanderson, David**

1997 Lexikon der Emotikons. *Zeitschrift für Semiotik*, **19** (3), 307-315.

**Schmidt, Gurly**

2000 Chat-Kommunikation im Internet – eine kommunikative Gattung? In: Thimm, Caja (ed.), *Soziales im Netz*. Opladen-Wiesbaden: Westdeutscher Verlag. S. 109-130.

**Schmidt, Bettina & Münzel, Mark** (eds.)

1998 *Ethnologie und Inszenierung*. Marburg: Curupira.

**Schomburg-Scherff, Sylvia M. & Heintze, Beatrix** (eds.)

2000 *Die offenen Grenzen der Ethnologie*. Frankfurt a.M.: Lembeck.

**Schreier, Margit**

2002 Realitäten, Fiktion, Virtualität: Über die Unterscheidung zwischen realen und virtuellen Welten. In: Gary Bente, Nicole Krämer & Anita Petersen (eds.), *Virtuelle Realitäten*. Göttingen, Bern, Toronto & Seattle: Hogrefe. pp 33-56.

**Schubert, Venanz** (ed.)

2002 *Die Geisteswissenschaften in der Informationsgesellschaft*. St. Ottilien: EOS.

**Schwartz, Hillel**

1996 *The Culture of the Copy*. New York: Zone Books.

**Shields, Rob** (ed.)

1996 *Cultures of Internet. Virtual Spaces, Real Histories, Living Bodies*. London, Thousand Oaks, New Delhi: Sage Publications.

**Simmel, Georg**

1999 *Grundfragen der Soziologie [u.a.]*. Gesamtausgabe Bd. 16. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

**Slevin, James**

2000 *The Internet and Society*. Cambridge: Polity Press.

**Smith, Marc A. & Kollock, Peter (eds.)**

1999 *Communities in Cyberspace*. London & New York: Routledge

**Soballa, Gerd**

1997 Raumwahrnehmung, Virtualität und Wirklichkeit – Phänomenologische Betrachtungen zur multimedialen Stadt der Zukunft. In: Bernd Flessner (ed.), *Die Welt im Bild*. Wirklichkeit im Zeitalter der Virtualität. Freiburg i. Br.: Rombach. S. 323-358.

**Star, Susan Leigh**

1995 *The Cultures of Computing*. Oxford & Cambridge (MA): Blackwell.

**Steinkuehler, Constance & Williams, Dmitri**

2006 Where everybody knows your (screen) name: Online games as „Third Places“. *JCMC*. 11(4).

<http://jcmc.indiana.edu/vol11/issue4/steinkuehler.html>

(22.04.2007)

**Stone, Allucquère Rosanne**

1991 Will the real body please stand up? In: Michael Benedikt, *Cyberspace: First steps*. London & Cambridge (MA): MIT Press. pp. 81-118.

1995a *The war of desire and technology at the close of the mechanical age*. Cambridge (MA) & London: MIT Press.

1995b Sex and Death among the disembodied: VR, cyberspace, and the nature of academic discourse. In: Susan Star (ed.), *The cultures of computing*. Oxford & Cambridge (MA): Blackwell. pp. 243-255.

**Sudweeks, Fay et al. (eds.)**

1998 Network & Netplay. *Virtual Groups on the Internet*. Menlo Park-Cambridge (MA) & London: AAAI Press/MIT Press.

**Taylor, T. L.**

1999 Life in Virtual Worlds: Plural existence, multimodalities, and other online research challenges. *American Behavioral Scientist*, 43 (3), 436-449.

**Thimm, Caja**

2000 Einführung: Soziales im Netz – (Neue) Kommunikationskulturen und gelebte Sozialität. In: Dies. (ed.), *Soziales im Netz*. Opladen: Westdeutscher Verlag. S.7-16.

**Thimm, Caja** (ed.)

2000 *Soziales im Netz. Sprache, Beziehungen und Kommunikationskulturen im Internet*. Opladen: Westdeutscher Verlag.

**Thomsen, Steven et al.**

1998 *Ethnomethodology and the Study of Online Communities: Exploring the Cyber Streets*. <http://www.sosig.ac.uk/iriss/papers/paper32.htm> (20.08.2006).

**Tomas, David**

1991 Old rituals for new space: Rites de Passage and William Gibson's cultural model of Cyberspace. In: Michael Benedikt, *Cyberspace: First Steps*. London & Cambridge (MA): MIT Press. pp.31-47.

**Tönnies, Ferdinand**

1887 *Gemeinschaft und Gesellschaft*. Leipzig: Fues's Verlag.

**Turkle, Sherry**

1998 *Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internet*. Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt.

**Turner, Victor**

1969 *The ritual process. Structure and antistructure*. London: Routledge & Kegan Paul.

**Utz, Sonja**

2002 Interaktion und Identität in virtuellen Gemeinschaften. In: Gary Bente, Nicole Krämer & Anita Petersen (eds.), *Virtuelle Realitäten*. Göttingen, Bern, Toronto & Seattle: Hogrefe. pp 159-180.

**Virilio, Paul**

1975 Fahrzeug. In: Claus Pias et al. (eds) *Kursbuch Medienkultur (2002)*<sup>4</sup>. Stuttgart, DVA. S. 166-184.

1978 *Fahren, fahren, fahren*. Berlin: Merve.

1980 *Geschwindigkeit und Politik*. Berlin: Merve.

1993 *Revolutionen der Geschwindigkeit*. Berlin: Merve.

1997 *Rasender Stillstand*. Frankfurt a.M.: Fischer.

**Vogelsang, Waldemar**

2000 „Ich bin, wen ich spiele“. Ludische Identitäten im Netz. In: Caja Thimm (ed.), *Soziales im Netz*. Oppladen: Westdeutscher Verlag. S. 240-259.

**Watson, Nessim**

1997 Why we argue about community: A case study of the Phis.Net fan community. In: Steve Jones (ed.), *Virtual Culture*. London, Thousand Oaks, New Delhi: Sage Publications. pp. 102-132.

**Weber, Max**

1922 *Grundriss der Sozialökonomik III: Wirtschaft und Gesellschaft*. Tübingen: J.C.B. Mohr (Paul Siebeck).

**Wellman, Barry & Gulia, Milena**

1999 Virtual Communities as communities: Net surfers don't ride alone. In: Marc Smith & Peter Kollock (eds.), *Communities in Cyberspace*. London & New York: Routledge. pp. 167-194.

**Wellman, Barry & Haythornthwaite, Caroline**

2002 *The Internet in Everyday Life*. Malden, Oxford, Victoria: Blackwell.

**Wilbur, Shawn**

1997 An Archaeology of Cyberspaces: Virtuality, Community, Identity. In: David Porter (ed.), *Internet Culture*. London New York: Routledge. pp. 5-22.

**Willems, Herbert**

1997 *Rahmen und Habitus*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

**Zerdick, Axel**

1990 Die Zukunft des Telefons. In: Forschungsgruppe Telefonkommunikation (ed.), *Telefon und Gesellschaft II*. Berlin: Spiess. S. 9-23.

**Zurawski, Nils**

2000 *Virtuelle Ethnizität*. Frankfurt a.M.: Peter Lang

## A Das Ende von GiMiX

**gimix aktuell**

**Der GiMiX-Countdown: Die letzten 50 Tage**

Nach über 4 ereignisreichen GiMiX-Jahren wird GiMiX am 2.1.2004 endgültig seine virtuellen Pforten schließen. Diese Entscheidung, deren Hintergrund rein unternehmens- strategischer Natur ist, ist sicher keinem der Beteiligten leicht gefallen. Sie stellt jedoch die Weichen für zukünftige neue Formen der Kommunikation bei und mit GMX, auf die man bereits heute gespannt sein darf.

Das GiMiX-Team dankt allen GiMiXlern für die gemeinsam verbrachte, spannende, spaßige und niemals langweilige Zeit. Genießen wir gemeinsam die letzten 50 Tage...

Abb. 12: Die Hiobsbotschaft vom 13.11.2003



Abb. 13: Emil, das Maskottchen von GiMiX



Abb. 14: GiMiX-Logo

## B Gästebücher

Im folgenden sind die Gästebücher von Cornelius, Sathanael, Solenor, Erinnia und Oracle zu sehen. Oracles Gästebuch ist außergewöhnlich, da sowohl von Oracle als auch von Leuten, die Einträge hinterlassen haben, sehr viele Bilder verwendet wurden.

Der Aufbau ist bei jedem GB gleich: In der obersten Zeile werden unter „Verwandte Charaktere“ alle Charaktere angezeigt, die von einem User unter einem angemeldeten Account verwendet werden. Danach hat man die Möglichkeit, ein Bild zu platzieren. Bei Cornelius ist das Bild deutlich an Manga und Anime wie *Sailor Moon* angelehnt. Sathanael bedient sich eines Bildes des Sängers der Dark Wave-Band *Sisters of Mercy*, Andrew Eldritch. Oracle hat ihr Bild sehr individuell gestaltet. Solenor verwendet ein Bild des Schauspielers Sean Bean in seiner Rolle als *Boromir*. Auch die Beschreibung Solenors ist an die Beschreibung des *Boromir* aus dem *Herr der Ringe* von J.R.R. Tolkien angelehnt. Die Geschichte des verbrannten Schwertes mit dem auffälligen Kristall stammt allerdings nicht aus dem *Herrn der Ringe*.

Nach dem Bild folgt die Beschreibung des Charakters. Sie enthält meist Informationen über seine/ihre Vorgeschichte, Eigenheiten, Vorlieben etc. Danach folgen Einträge anderer Spieler in das Gästebuch. Aus Platzgründen ist dieser letzte Abschnitt nur bei den Gästebüchern von Oracle, Erinnia und Sathanael abgebildet.

Wie schon gesagt, sind die Informationen in den GBs nicht dazu da, daß man sie tatsächlich inplay benutzt. Vielmehr dienen sie dazu, einen ersten Eindruck zu vermitteln, ob einem der andere Charakter überhaupt interessiert. Man sollte im Spielverlauf nie auf Infos aus dem GB zurückgreifen oder darauf verweisen („Aber in Deinem GB steht doch ...“), sondern alles, was man wissen möchte, erfragen.

## Cornelius

Verwandte Charaktere: [Cornelius]

Bild:



Beschreibung:

Engel sind die reinsten Wesen der Welt! So sagt es jedenfalls die Bibel....und wir glauben das einfach! Dämonen sind die fiesesten Gesellen der Welt! So sagt es auch die Bibel....und auch das glauben wir einfach! Wieso glaubt man Dinge, die vielleicht nicht wahr sind! Vielleicht ist alles ganz anders, aber vielleicht stimmt es auch!? Man könnte doch genau so sagen, Engel sind die fiesesten Wesen der Welt. Das geht aber komischer Weise nicht, denn Engel wurden erstens durch die Bibel immer nur gut gemacht und zweitens durch ihr helles Erscheinungswesen, die Flügel, das nette.... Dämonen sind einfach Böse, weil das erstens wieder mal die Bibel sagt und weil man von ihren Erscheinungswesen abgestoßen wird, von ihnen wurde eine schreckliche Erscheinung gemacht! Die Hörner, der Schwanz mit den Pfeil am ende und in einen dunklen bösen rot gekleidet....

So sind sie für mich wirklich

Ich habe seit jeher ein anderes Bild! Ich hatte schon immer von allem ein anderes Bild...ich sah immer alles anders, als andere Leute. Die meisten sagten immer ich

sei seltsam, nur weil ich eine andere Meinung hatte. Hier in dieser Welt, wo ich lebe...da gibt es Haufenweise Engel. Sie sind für die Leute so was wie ihre Götter die sie anbeten! So ein blödsinn!!!! Diese Engel die sich wenn sie gut drauf sind Zweimal in einen halben Jahr blicken lassen...die können mich doch einfach mal Kreuzweise! Das sage ich einfach ohne ein Blatt vor den Mund zu nehmen. Na und. Schaut so blöd wie ihr könnt!! Für euch sind sie eben eure Götter...für mich sind sie Schänder! Ich hasse Engel...denn damals als ich ausgesetzt wurde, dass war auch nur wegen diesen verdammten Engeln...sie sagten zu meinen Eltern sie sollen mich aussetzen, weil ich ihnen sonst nur den Zorn Gottes bringen würde! Immer wenn ein Kind geboren wird, dann wird es als erstes von einen Engel angeschaut und der sagt dann Aussetzen oder nicht! Ich kann froh sein das die Dämonen mich aufgenommen hatten. Sie sehen aus wie Menschen, sie laufen einfach hier rum und keiner weiß das genau der oder der ein Dämon ist!

Was, wer bin ich?

Hm, vielleicht kann man mich auch als Dämon bezeichnen, oder als Engel...ich weiß es nicht! Der älteste Dämon hatte vor langer Zeit einmal seine Hand auf meinen Kopf gelegt, mich gestreichelt und gesagt das ich kein Mensch, kein Dämon aber auch kein Engel wäre...er sagte vielleicht bin ich der ersehnte Retter...ich... Heut bin ich 18! Und ich kann nicht sagen das ich mich zu irgendwem, zu irgend einer Rasse zugehörig fühl. Ich fühl mich einfach wie der einzige Außenseiter aller Rassen. Ich kann nicht sagen ich fühl mich zu den Engel gehörig oder den Menschen, Dämonen. Ich fühl mich gehörig zu mir! Zu sonst niemanden, zu mir....ich bin allein! Werde nie Verständnis von irgend jemanden bekommen, da alle mich meiden, außer natürlich die Dämonen, denn die waren in meinen Leben die einzigen die mich akzeptierten obwohl ich irgendwie NIX war..

Es geht trotzdem weiter...

Aber da kann ich auch nichts mehr tun, das Leben geht ob mit oder ohne mich weiter.. Würde es jemanden auffallen wenn ich weg wäre? Nein....sie sind alle genügend mit den Konflikten zwischen sich und den anderen beschäftigt. Manchmal wünsch ich mir Flügel die ich einfach ausbreiten kann und dann weg fliegen, weit weg fliegen kann. Das ist mein größter Traum, ich will einer Rasse zu gehören! Will so normal sein wie andere eben auch. Doch das geht nicht, weil ich etwas bin was niemand wagt zu sagen. Sie tun als wäre es etwas normales. Normal...das ist ein Wort das kann man so und so verstehen. Für mich ist normal in diesen Fall einer Rasse an zugehören! Ich bin nicht normal ich bin etwas anders, etwas schreckliches für mich!

## Sathanael

Verwandte Charaktere: [Sathanael]

Bild:



Beschreibung:

**Art:** Engel **Motto:** Better to reign in hell than to serve in heaven!

Sathanael ist ca. 185 cm groß und sehr schlank. Seine Haare sind schwarz. Auch seine Augen sind schwarz, wird er jedoch gereizt, erwacht in ihnen ein düsteres Feuer. Er wirkt wie ein Mann von 30 oder 35 Jahren, in Wahrheit ist er aber so alt wie der Glaube an ihn und seinesgleichen. Sathanael wurde einst mit seinem Herren und Geliebten Lucifer aus dem Himmel verbannt. Nach einem Streit mit Lucifer ist ihm aber auch der Platz an dessen Seite verwehrt. Seitdem lebt er unter Menschen und versucht, die Liebe Lucifers wieder zu gewinnen. Seine Flügel bleiben den Sterblichen verborgen, nur andere Engel oder Wesen, die Aura sehen können, erkennen seine schwarzen Schwingen. Gekleidet ist Sathanael mit einem schwarzen langen Ledermantel, einer schwarzen Hose (meist auch Leder) und einem dunklen Oberteil. Manchmal trägt er schwarze Fingerlinge aus Wolle. Sathanaels Ausstrahlung ist düster, und er lacht selten, wenn nicht nie. Er hat große magische Kraft, und ihm dient das Feuer. Es gibt nur wenige Dinge, die Sathanael Freude bereiten, dazu gehört der Portwein. Sein Heim ist der Mourning Palace am Rande der Zeit, sein Reich die Nacht. Nachfolgend einige Texte, die Sathanaels Grundstimmung wiedergeben. Thanks to Amorphis and Dimmu Borgir!

\*\*\*\*\*

Tuonela:

Sorrow is my bread

And tears I drink as wine  
 Oblivion my happiness  
 Ground under teeth of time  
 For cold be the stone  
 When frost be devoured the land  
 Consolation is no gift  
 Of winter's icy hand  
 Upon a crust of snow  
 I'll lay my broken frame  
 What steel and iron won't take  
 I'll give in winter's name  
 No good a sullen soul no use a simple knave  
 No groom for brides of plaited hair  
 This man old and lame

\*\*\*\*\*

Sathanael's Hoffnung: „Divinity“

Last day brings the grace  
 For bearers of forbidden name  
 Step into five fold mace  
 As son as father in a frame  
 Someday fire wipes the rain  
 Fears are frozen tears whisper  
 Things that no one hears  
 Cry now, cry now for me again  
 Tomorrows pride and pain  
 Why you kneel before my name  
 Crushing my belief  
 And make shape to my relief  
 For who you set your prayers  
 I can't hear them anyway

\*\*\*\*\*

### Gästebuch:

Von: Erinnia

Am: 2005-06-21 16:43:12,000

(Hmpf. Warum auch immer das Dingens meinen Eintrag einfach nach der ersten Zeile abschnippelt... unten stehendes Gedicht gehoert eigentlich noch dazu.)

Nature's first green is gold,  
 her hardest hue to hold.  
 Her first leaf's a flower;

but only so an hour.  
Then leaf subsides to leaf.  
So Eden sank to grief,  
so dawn goes down to day.  
Nothing gold can stay.

von: Erinnia

Am: 2005-06-21 16:41:59,000

Nach langer Zeit gebe ich die Gruesse zurueck...

Von: sloboda

Am: 2005-02-26 19:44:28,000

es freut mich sehr dich wieder zu haben mein Engel der Nacht

## Solenor

Verwandte Charaktere: [Solenor]

Bild:



Beschreibung:

Solenor ist ein Krieger. Seine Haare sind blond, doch zeigen sich hier und da schon graue Strähnen. Seine Augen sind grün. Gekleidet ist er wie zu einer Reise zu Pferde, doch die Kleider sind schon etwas abgewetzt. Solenor wirkt müde, als hätte er schon vieles erlebt, und das wenigste davon war erfreulich. Sein Schwert ist scharf, er ist ein guter Schwertkämpfer. Der Griff des Schwertes ist vollkommen schwarz, als hätte ihn etwas verbrannt. Im Schwertgriff eingelassen ist ein nicht allzu großer, dafür aber auffälliger Kristall. In ihm scheinen sich dunkle Rauschwaden zu bewegen, als wäre etwas von dem Feuer, das das Schwert zerstörte, in dem Kristall gefangen. Solenor verbringt viel Zeit damit, den Dämonen der Vergangenheit zu entkommen; meist hilft ihm der Alkohol dabei. Obwohl er kein Söldner ist, ist er nicht abgeneigt, gegen gute Bezahlung gewisse Aufträge zu übernehmen.

Only ashes and bones remain

My hair is wet, my eyes are sore

The past has been feed to the flames

I cannot breathe anymore.

I try to stand on my feed, but I fall

I try to walk, but I crawl.  
Life – as we know it, is over  
And you are gone, forever gone...  
Greed and anger made us younger,  
but couldn't save us when the tower fell  
All my strength and all my hunger  
All is lost and none will live to tell  
I rest in the ruins of days gone by,  
I have been trying to participate in masquerades,  
The throne has been empty for too long –  
paradise for those who play along and the fortunate ones.  
I have been listening to the voice at night,  
And he is right: I am the chosen one.  
And my shepherd, he has paid my ride; I will go with a smile.  
I was walking through the valley of the living dead,  
Did not count the tears I shed  
Always chasing those elusive dreams  
A drop of blood in the stream.  
(thanx to Tristania, „The ravens“ & „Fate“)  
++++  
For the cold pale women  
I leave some of my goodness  
I leave the veil of sin  
And let go my dreams  
Eternity follows me everywhere  
Your words so hollow won't go anywhere  
Distant shadows disappears  
It searches the gate beyond the stars  
And there I can see her again  
Tell me why you have to be so pure and wrong  
And I'm alive to be here  
Is it just an omen  
Is it me walking blindly  
I will find the answer  
When I wake up from my dream  
And there I can kill her again  
(thanx to Amorphis, „Veil of sin“)

## Erinnia

Verwandte Charaktere: [Erinnia]

Bild:



Beschreibung:

The bittersweet taste of fate  
We can't outrun the past  
Destined to find an answer  
A strength I never lost  
I know there is a way  
My future is not set  
For the tide has turned  
But still I never learned to live  
without regret.  
Anathema; „Regret“.

Wer sie als die Silberkriegerin, den Rachegeist der Wintergöttin, kannte, wird sie kaum wieder erkennen. Wo einst beinahe alles an ihr silbern schimmerte, da traegt

sie nun dunkles kraeftiges Haar, eine gesunde Braeune und Augen von der Farbe der moosueberzogenen Flusskiesel. Der entruueckte, abweisende Eindruck ist einem Ausdruck der Entschlossenheit gewichen.

Wer sie noch vor ihrem Dasein als Silberkriegerin kannte, der wird die menschliche Erinnia auf Anhieb wiedererkennen; nur ihre Augen weisen ab und an eine Spur dessen auf, was sie durchgemacht hat.

Wer sie nun erst kennen lernt, der wird schnell merken, dass diese Frau niemandem ueber den Weg traut, vielleicht nicht einmal sich selbst; auch ist ihre Geduld oftmals eher begrenzt. Selten sieht man sie lachen, und wenn, ist es ein kuehles Lachen, dessen Unterton eine gewisse Verbitterung anklingen laesst.

### Gästebuch:

Von: Sathanael

Am: 2005-02-28 20:32:06,000

Ein Gefaehrte aus alten Zeiten sendet Euch einen Gruss:

Komm in den totgesagten park und schau:

Der schimmer ferner lächelnder gestade,

Der reinen wolken unverhofftes blau

Erhellte die weiher und die bunten pfade.

Dort nimm das tiefe gelb, das weiche grau

Von birken und von buchs, der wind ist lau,

Die späten rosen welkten noch nicht ganz,

Erlese küsse sie und flicht den kranz,

Vergiss auch diese letzten astern nicht,

Den purpur um die ranken wilder reben

Und auch was übrig blieb von grünem leben

Verwinde leicht im herbstlichen gesicht.

## Oracle

Verwandte Charaktere: [Oracle]

Beschreibung:



*Doch ich habe keine Angst Denn du bist bei mir Ich schreie stumm auf zu dir Sag mir: Kannst du mich verstehen? Nur unsre Liebe Laesst mich diesen Tag noch sehen Ich schreie stumm auf zu dir Sag mir: Kannst du mich verstehen? Lass uns diesen Weg Gemeinsam bis zum Ende gehen*

**DIE DIE MY DARLING**



*Nur das flackernde Licht des Bildschirms erhellt das Zimmer und wirft ein unstetes Licht auf das junge Albinomaedchen. Die, ihren Kopf auf den verschrenkten Armen ruhend, eingeschlafen ist und jeden Moment vom Stuhl zu rutschen droht. Selbst im Schlaf traegt ihr blasses Gesicht noch einen fassungslosen Zug und sicher wird es noch eine ganze Weile brauchen bis sie ueber das was passiert ist hinweg ist. Doch der flimmernde Bildschirm des Laptops laed gradezu dazu ein ein kleines Stueck zu lesen.*



*Ich verstehe es nicht wirklich, das Warum ich habe darauf keine Antwort. Ich weiss nur eines, ich will mich nicht veraendern lassen nur damit etwas einfacher wird. Es bringt nur Schaden, ich bin wie ich bin und auch wenn ich mir eigentlich Nichts sehnlicher wuensche, als einmal wieder ohne Angst vorm Sprechen aufzustehen. Wirklich etwas sagen zu koennen. Will ich nicht mehr. Da ist zu viel passiert durch Leute , Wesen von mir aus auch Menschen, die sagten das sie mir helfen wollten. Aber es hat alles nur noch schlimmer gemacht. Ich bin bisher auch so durchs Leben gekommen. Alles hat einen Grund warum es ist wie es ist.*





*Bitte ich moechte nie wieder solche Schmerzen spueren, nie wieder die Kaelte die ganz langsam in die Glieder kriecht und doch erst den Schmerz betaeubt wenn es fast vorbei ist, ein eisiger Hauch der dich laehmt, da liegst du in deinem Blut und kannst dich nicht bewegen, nicht um Hilfe schreien, einfach gar nichts. Es war schrecklich ... ich kann die nicht verstehen, die diese Schmerzen durchleben wirklich sterben , und dann sich wieder Wiederbeleben lassen, immer wieder und wieder. Wie halten sie das aus?*



*Und da sackt sie zur Seite, grade noch so kann sie sich an der Tischkante festhalten und atmet dann tief und tonlos durch. Schuetzelt sich, schaut dann ein wenig verwirrt den Bildschirm an und speichert dann das Dokument und fuehrt den PC herunter. Trotzdem, als sie dann sicher im Bett liegt und nachdenklich die Decke ueber sich anschaut, faengt sie ploetzlich an zu Laecheln und kuschelt sich dann tiefer ins Bett die letzten drei Worte des Textes vor Augen waehrend sie langsam wieder wegdaemmert. ICH BIN LEA!*

**Gästebuch:**

Von: Whorien  
Am: 2006-08-24 16:59:06,000  
Interessante ID. W.

Von: FeliceMorgan  
Am: 2006-05-27 04:09:33,000  
Du bist etwas ganz besonderes...So einzigartig und schön..wie die seltensten Rosen

Von: Dendyriel  
Am: 2006-04-19 08:05:43,000  
Wenn alle Welt dich verlassen hat,  
wenn du im tiefen Schwarz der Nacht allein bist und innerlich schreist,  
und niemand die weder hört noch sieht,  
dann sieh zum Himmel hinauf denn ich bin wie ein Stern,  
der auch, wenn du ihn nicht siehst immer dort oben ist,  
so wie ich immer bei dir bin,  
mit meinem Herzen,  
mit meinen Gedanken und mit allem was ich bin!  
Wenn du Kummer hast,  
dann sprichst du zu meinem Herzen  
und mein Herz spricht dann zu Dir.  
Meine Arme umschliessen dich sanft,  
sie schenken Dir wärme,  
Nähe und Geborgenheit.  
Deshalb kannst du nie allein sein,  
weil ein Teil von mir immer bei dir ist.  
Ich hab dich nicht vergessen, Lea



Von: FeliceMorgan

Am: 2005-11-10 21:51:30,000

(geniales gb wirklich wunderschön)



## C Der Kodex der **Taverne zum Wanderer**

Der folgende Text wurde von der Homepage der **Taverne zum Wanderer** <sup>198</sup> übernommen. Rechtschreibfehler oder grammatikalische Fehler wurden nicht korrigiert.

### 1 Allgemeines

- 1.1 Die Taverne zum Wanderer ist ein virtueller Rollenspiel-Chatraum. Sie wurde eröffnet, um vor allem eines zu haben: Spass!
- 1.2 Die Taverne hat keinen allgemeinen Spielleiter. Sie ist ein Gemeinschaftsprojekt, erschaffen aus der Fantasie aller Beteiligten.
- 1.3 Die Taverne steht in einer mittelalterlichen Welt; Charaktere aus anderen RS-Systemen sind jedoch jederzeit willkommen. Sie werden jedoch gebeten, ihren Umgangston der Sprache der Taverne ein wenig anzupassen.
- 1.4 Die Taverne ist ein offener Raum. Sie darf zu keinem Zeitpunkt und aus keinem Grund abgeschlossen werden.
- 1.5 Getätigte Rollenspiel Aktionen sollte nicht ins sogenannte Reale Leben(RL) hinausgetragen werden (Vor allem beleidigt sein und Feindschaften).
- 1.6 Hinter jedem Rollenspieler und Charaktaer stehen echte Menschen. Bitte seid höflich zueinander, denn verletzt hat man schnell jemanden. Nehmt Euch nicht selbst zu ernst!
- 1.7 Waffengewalt und blutige Konfliktlösungen sind genau wie SCHREIEN (gilt bei: XY erhebt die Stimme: ... Schreien als Teil des RS, z.B. ein AUTSCH bei zu heißem Kaffee ist allerdings gestattet.) und offensive, aggressive Magie verpönt und verboten. (Achtung Drachen und andere Metawesen: Wer tötet vollzieht in jedem Fall auch blutige Konfliktlösung, auch wenn das Opfer dann statt blutig eher knusprig kross o.ä. ist \*lol\*) Wortgefechte, Streit mit Hirn und Zunge zu lösen, dagegen in Ordnung.
- 1.8 Jeder Mörder wird mit sofortiger Wirkung gebannt. (Totschlag ist nicht gleich Mord, Notwehr auch nicht).
- 1.9 Das Tragen von Waffen in der Taverne ist grundsätzlich gestattet. Das Hinterlegen von Waffen in einem Waffenschrank ist nicht Pflicht. Es steht dem Wirt jedoch frei, in einer entsprechenden Situation darum zu bitten, z.B. um eine kritische Situation zu entschärfen.
- 1.10 Respektiert das Rollenspiel anderer. Geht mit den anderen so um, wie ihr behandelt werden möchtet. Wenn sich niemand mehr in Euer RS einmischen

---

<sup>198</sup>Quelle: <http://www.tavernezumwanderer.de>

soll, ist es bersser, in einen anderen Raum, z.B. ein Hinterzimmer, zu gehen.

## 2 Allgemeine Ziele und Zweck der Taverne

- 2.1 Die Taverne, ordentlicher Name: Taverne zum Wanderer, wurde geschaffen als Fantasy-Raum und ist dem Rollenspiel (RS)\* vorbehalten (ja, auch in der Taverne sitzen einen Met trinken und sich mit Lady oder Lord soundso unterhalten ist RS).
- 2.2 Das Raumthema sollte immer einen Willkommensgruß sowie einen ersten Hinweis auf einen Fantasy Rollenspiel Raum enthalten. (z.B. Seid begrüßt und tretet ein in die Fantasy-Rollenspiel Taverne im GiMiX !) (Seid mal kreativ \*lol\*)
- 2.3 Als RS gelten auch Geschichten von Barden, Gedichte, Rätsel, Spiele etc.
- 2.4 Es wird darum gebeten, Nicht-RS-Kommentare deutlich zu kennzeichnen; üblicherweise werden dazu Doppelklammern benutzt, jede anderer Form der Kenntlichmachung von RL-Kommentaren sind jedoch auch zulässig.
- 2.5 Zu viele RL-Kommentare stören das Rollenspiel. Versucht, sie auf ein Minimum zu beschränken. RL-Gespräche, die nur zwischen zwei Usern geführt werden, sollten im Flüstermodus oder außerhalb der Taverne stattfinden.

## 3 Rechte und Pflichten Wirt

- 3.1 Der oder die welcher die Taverne öffnet ist automatisch SU und damit Wirt (bzw. Wirtin).
- 3.2 Der Wirt hat die Gäste zu begrüßen, zu bewirten und zu verabschieden, und dabei als Rollenspieler mit gutem Beispiel voran zu gehen.
- 3.3 Barden und anderen Unterhaltern sollte vor allem durch den Wirt Aufmerksamkeit verschafft werden. (Jeder Erzähler oder Barde bekommt einen Bardewein (bzw. Getränk nach Wahl) frei Haus.)
- 3.4 Knebeln oder gar aus dem Raum werfen sollte nur bei wirklich schweren Fällen von Unhöflichkeit oder absolutem Ignorieren des Rollenspiels, schwerer Störung oder Verletzung der GiMiX Chatiquette erfolgen.
- 3.5 Wirt und BU tragen hierbei die Verantwortung /gag und /k einzusetzen.

## 4 Allgemeine Wirtfunktion

- 4.1 Es sollte immer nur 1 (in Worten: einen) Wirt auf einmal geben der bewirtet.
- 4.2 Es ist durchaus erlaubt und zu empfehlen einen oder mehrere „Backup-SU“ zu

ernennen. Die BU sollen den Wirt soweit unterstützen, daß er seinen Wirtspflichten wahrnehmen kann, d.h. sie kümmern sich auch um Störenfriede.

- 4.3** SU und BU sollen auf Anfrage Charaktere in die Taverne einladen.
- 4.4** Auch sollten sowohl Wirt und Backup das Einweisen und Erklären btr. der Taverne für Nichrollenspieler oder Neulinge wahrnehmen. Der Hinweis auf die Gästebücher GBTzW und KodexTzW sollte immer(!) erfolgen.
- 4.5** Gäste, die wiederholt geknebelt oder gar hinausgeworfen werden müssen, bekommen höflich Hausverbot erteilt und werden bei Betreten des Raumes unverzüglich gekickt. Es steht jedem Wirt frei, Störenfriede von allen Gästen mit /ig ignorieren zu lassen. Zusätzlich sollte eine entsprechender Hinweis mit Log ins Tavernenforum gesetzt werden.
- 4.6** Auf KD-Bewirtung sollte im Raumthema und durch die SU hingewiesen werden.

## 5 Verfehlungen von Wirten

- 5.1** Wir alle sind nur Menschen, so können durchaus jedem Fehler passieren. Wenn ein Wirt gegen den Kodex verstößt, bekommt er natürlich die Möglichkeit sein Verhalten zu erklären und zu entschuldigen.
- 5.2** Genau wie Gäste, die wiederholt gemaßregelt werden müssen werden auch Wirte, die wiederholt von Rechten und Pflichten enthoben werden müssen, irgendwann „gebannt“ und bekommen „Hausverbot“.

## 6 Küchendämonen

- 6.1** Küchendämonen (KDs) sind Hilfskonstrukte, um den Wirt bei seiner Arbeit zu unterstützen oder Usern, deren Chars aus welchen Gründen auch immer nicht wirten können, die Chance zu geben, dennoch die Pflichten eines SU wahrnehmen.
- 6.2** Nur einer der anwesenden SU darf die KDs führen. Er hat jedoch das Recht, die KD-Nutzung an alle Gäste der Taverne weiterzugeben. Das enthebt ihn jedoch nicht der Pflichten für die Taverne, wie z.B. dem Umgang mit Störenfrieden.
- 6.3** Wenn es in der Taverne einen amtierenden Wirt gibt, sind keine KDs vorhanden, es sei denn, der Wirt setzt sie ein.
- 6.4** KD-Spielercharaktere sind den anderen Gästen der Taverne gleichgestellt. Sie müssen sich nicht den Wünschen des Wirtes unterordnen. Sie haben auch keine Sonderrechte wie z.B. die Selbstbedienung oder ein Anrecht auf SU-Rechte. Der Einsatz von KDs sollte auf ein Mindestmaß beschränkt bleiben.