

# Die Erweiterung des öffentlichen Raumes in virtuelle Welten

Lev LEDIT

Lev Ledit, Member of the Yurp Network,  
Jessnerstr. 10, D-10247 Berlin bzw. Hütteldorferstr. 253, A-1140 Wien, lev@yurp.at

## 1 EINLEITUNG

Die vorliegende Arbeit geht von der Annahme aus, dass öffentlicher Raum und virtuelle Welt in Beziehung zueinander diskutiert werden sollen. Hierbei möchte ich erst erläutern, wie ich den Begriff der virtuellen Welt verwende, um im Weiteren kurz abzuhandeln, inwieweit Konzeptionen des öffentlichen Raumes für die Diskussion von Interesse sind. Schließlich soll unter Bezugnahme auf den Theoretiker des Game Design und Mitentwickler des ersten MUD, Richard A. Bartle, auf die Bedeutung einer Auseinandersetzung mit virtuellen Welten hingeführt werden, um abschließend einen Fragenkatalog zu formulieren und damit einen Ausblick auf Zukünftiges zu skizzieren. Bei all dem spreche ich als Game Designer mit Interesse für soziokulturelle Fragestellungen.

## 2 VIRTUELLE WELT

Der Begriff „virtuelle Welt“ wird in diesem Text wie folgt verwendet:

Ein Server, der über das Internet zugänglich ist, speichert den aktuellen Status einer erfundenen Welt. Wie sieht diese Welt aus, wo sind Berge, Städte, Häuser, Flüsse, Höhlen, Wolken oder Lebewesen? Wann ist wo Nacht, Sommer oder Regen? Jeder, der über einen Internetzugang und die entsprechende Clientsoftware verfügt, kann diese Welt besuchen. Er sieht diese in einer dreidimensionalen Darstellung auf seinem Bildschirm, aus der Position, in der er sich virtuell in der Online-Welt befindet. Diese Welt muss außerdem folgende Eigenschaften aufweisen<sup>1</sup>:

Es gibt Regeln, die es dem Besucher gestatten, auf die Welt Einfluss zu nehmen, wenn auch nicht unbedingt auf diese Regeln selbst:  
Eine Art von Physik, die der Besucher verstehen kann.

Die Besucher werden in dieser Welt als Individuen repräsentiert. Diese Repräsentation ist ihr *character*. Die Besucher identifizieren sich mit diesem.

Die Interaktion mit der Welt geschieht in Echtzeit. Das heißt, wenn der Besucher auf die Welt Einfluss ausübt, sieht er die durch ihn ausgelöste Veränderung sofort.

Die Welt ist für mehrere Besucher, die sich auch gegenseitig erkennen können, zugleich zugänglich.

Aktuell werden solche virtuelle Welten „MMORPGs“<sup>2</sup> genannt. Virtuelle Welten haben ihre Ursprünge in den *paper-and-pencil*-Rollenspielen wie AD&D<sup>3</sup> oder „Das schwarze Auge“. Studenten haben Ende der 70er Jahre damit begonnen, solche Spiele über das Internet mittels textbasierter Clients spielbar zu machen und vor allem den Spielleiter durch ein Computerprogramm zu ersetzen.

Nach wie vor laufen hunderte solcher MUDs<sup>4</sup> im Internet und sind weit davon entfernt, wegen Spielermangels auszusterben. Seit Ende der 90er Jahre gibt es bedeutende graphische dreidimensionale virtuelle Welten. Den Durchbruch schaffte „Ultima Online“ 1997. Die Firma OSI, die „Ultima Online“ produziert hat, verdiente zwölf Millionen Dollar pro Jahr. Diese virtuelle Welt ist nach wie vor aktiv. Mittlerweile sind so viele Menschen Bewohner von virtuellen Welten, wie kleine Staaten Einwohner haben. Der Umsatz, der in der Computerspielbranche global generiert wird, übersteigt bei weitem den der weltweiten Filmwirtschaft.

Virtuelle Welten haben ihren Ursprung in der Spielebranche, daher werden im Folgenden die Besucher virtueller Welten auch Spieler genannt. Eine virtuelle Welt aber auf bloße Unterhaltung zu reduzieren, heißt, sie noch nicht selbst bereist zu haben.



Abbildung 19: Screenshot aus "Ultima Online"

## 3 ÖFFENTLICHER RAUM

Öffentlicher Raum ist das „Produkt der Häuser“, wobei der Freiraum zwischen diesen zum öffentlichen Raum wird<sup>5</sup>. Als öffentlicher Raum gilt weiter die „[v]on Bebauung freie Fläche, [...] [die] vor allem naturräumlich und kulturräumlich [gestaltet wird]“<sup>6</sup>,

<sup>1</sup>Vgl.: Bartle, Richard A.: Designing Virtual Worlds. Indianapolis. 2003 (=New Riders Publishing), S. 3f

<sup>2</sup>MMORPGs: *Massively-Multiplayer Online Role-Playing Games*

<sup>3</sup>AD&D: *Advanced Dungeons & Dragons*

<sup>4</sup>MUDs: *Multi User Dungeons*

<sup>5</sup>Vgl.: Schubert, Herbert: Urbaner öffentlicher Raum und Verhaltensregulierung. In: disp 136/137. Zürich. 1999., S. 17

<sup>6</sup>Vgl.: Schubert. 1999., S. 17

außerdem die Fläche, die allen zugänglich ist - jene Orte, an denen „Bewegung, Begegnung, Belebung“ durch Präsenz von Menschen zufällig und bewusst stattfinden kann – ohne vorherige Auswahl der Anwesenden<sup>7</sup>.

Der öffentliche Raum soll den Menschen Begegnung ermöglichen, ohne sich dabei unsicher zu fühlen. Im öffentlichen Raum werden Verhaltensweisen ritualisiert, die deutlich von Verhaltensformen der Privatsphäre unterschieden werden können. Nach den Regeln des Anstands wird die persönliche Fassade aufrecht erhalten, die im Bereich des Privaten, der „Hinterbühne“ (vgl. Goffman) abgelegt werden kann. Im Verlauf der Zivilisierung ersetzen individuelle Verhaltenszwänge raumabhängige und sozialräumlich gefasste Fremdwänge.<sup>8</sup> „In der Folge verringert sich die Abhängigkeit des einzelnen Menschen von den lokalen Beziehungsnetzwerken. Dies führt: (a) zu einer reduzierten Raumbindung der Individuen, denn sie sind weniger auf einzelne Räume, sondern mehr auf einen größeren räumlichen Radius ausgerichtet; (b) zu geringeren Kontrasten zwischen öffentlichen Räumen, weil sich die Gestalten des öffentlichen Raums vereinheitlichen; und (c) zu einer Psychologisierung der öffentlichen Räume, weil sie Merkmale der menschlichen Individualisierung aufnehmen. Öffentliche Funktionen werden in Innenräume verlagert (Shopping Malls, Passagen,...)“<sup>9</sup>

Der soziale Raum nach Pierre Bourdieu ist kein physikalischer Raum. Als gedachter Raum mehrerer Individuen, die soziale Lage, Milieu und Habitus miteinander teilen und sich innerhalb dieses gedachten Raums positionieren (dort ihre Identität finden), scheint diese Konzeption auf die Praxis virtueller Räume anwendbar.<sup>10</sup> Der soziale Raum ist ein Raum von Unterschieden, in dem Klassen virtuell existieren. Alle Gesellschaften sind also soziale Räume, d.h. Strukturen von Unterschieden.<sup>11</sup>

#### 4 VIRTUELLE WELTEN ALS ÖFFENTLICHER RAUM

Die Menschen haben längst begonnen, den öffentlichen Raum in virtuelle Welten auszudehnen. Bereits 1997 war die virtuelle Welt „Lineage“ in Korea ein großer Erfolg. Die meisten Spieler steigen dort nicht von zu Hause aus in die virtuelle Welt ein, sondern machen die gemeinsame Online-Erfahrung in einem der vielen Internet-Cafés. Korea ist auch der erste Staat, der 2002 ein Verbot einführt: Das Spiel „PKing“ darf erst ab einem Alter von achtzehn Jahren gespielt werden, weil es mit Selbstmorden, Gewalt und Prostitution im wirklichen Leben in Verbindung gebracht wird.<sup>12</sup> Im März 1999 nennen ca. 12.000 Leute „Norrath“<sup>13</sup> ihr dauerhaftes Zuhause, 60.000 sind permanent anwesend. Die Einwohner verdienen durchschnittlich USD 3,42 pro Stunde, und die Arbeit der Menschen produziert ein BSP pro Einwohner, das zwischen dem von Russland und Bulgarien liegt. Die Währung „Norraths“ wird mit USD 0,0107 gehandelt.<sup>14</sup> Auch virtuelle Gegenstände werden gegen reales Geld verkauft. 2001 wechselt eine besonders widerstandsfähige virtuelle Rüstung für EUR 3000 ihren Besitzer.<sup>15</sup>

Ein weithin bekanntes Bild: Ein siebzehnjähriger Jugendlicher sitzt verwahrlöst in seinem Dachbodenzimmer und verbringt seit Stunden und Tagen seine Zeit vor dem Computer. Er ist kaum ansprechbar, sozial vereinsamt und findet sich im wirklichen Leben immer weniger zurecht. Offensichtlich gibt es Menschen, die viel Zeit in virtuellen Welten verbringen, es scheint aber kaum untersucht, wie weit diese Menschen auf Bedürfnisse verzichten, die virtuell nicht befriedigt werden können: sozialer Kontakt mit Menschen über eine Fülle von Kommunikationskanälen (Geruch, Gestik, Mimik, Artikulation), Essen, körperliche Betätigung, gegenseitige Berührung, Naturerlebnis usw.

Während Bewohner virtueller Welten „online“ sind, gibt es zwei Möglichkeiten für ihren Aufenthaltsort: entweder in ihrem Zimmer oder unterwegs in fremden Welten.

##### 4.1 Eintauchen in virtuelle Welten (Levels of Immersion)<sup>16</sup>

Mit dem Begriff der *immersion* wird der Eindruck eines Besuchers umschrieben, sich in der virtuellen Welt zu befinden. Spieler können dieses Gefühl sehr verschieden intensiv erleben, das hängt vom Spiel, von der Persönlichkeit und vor allem von der Dauer ab, in der sie sich in der Welt befinden. Bartle unterscheidet hier vier unterschiedliche Stufen der *immersion*, nämlich *player*, *avatar*, *character* und *persona*.

Zu Beginn interagieren die Spieler mit einer Welt, sie kontrollieren ein Objekt mit einem Namen und dieses Hilfsmittel sieht aus wie eine Spielfigur. Den meisten Spielern fällt es leicht, dieses Objekt als ihren Repräsentanten



Abbildung 20: Artwork aus "Dark & Light"

<sup>7</sup>Vgl.: Ergebnisse des Arbeitsgruppenabend Stadtentwicklungskonzept Stuttgart. Arbeitsgruppe: Öffentlicher Raum und Kultur. 2.5.2003., auf: <http://www.stadtplanungsforum.de/ergebnis-ag-stek-oer-k-13-05-03.doc> (25.11.2003)

<sup>8</sup>Vgl.: Schubert. 1999., S. 18

<sup>9</sup>Schubert. 1999., S. 18

<sup>10</sup>Vgl.: Bourdieu, Pierre: Sozialer Raum und Klassenhabitus. Auf: <http://onlick.org/homesite/Habitus.html> (17.12.2003)

<sup>11</sup>Vgl.: Schürz, Martin: Feine Unterschiede der Kapitalarten bei P.Bourdieu. Auf: <http://www.beigewum.at/schuerz.html> (17.12.2003)

<sup>12</sup>Bartle. 2003., S. 20 und S. 620

<sup>13</sup>Norrath: Name der Welt von "EverQuest"

<sup>14</sup>Vgl.: Castronova, Edward: Virtual worlds: A first-hand account of market and society on the cyberian frontier. Auf: <http://papers.ssrn.com/abstract=294828> (19.7.2003)

<sup>15</sup>Vgl.: Mueller, Dietmar: Handel mit Game-Levels ärgert Spielehersteller. Auf: <http://www.zdnet.de/news/software/0,39023144,2123379,00.htm> (29.11.2002)

<sup>16</sup>Bartle. 2003., S 154ff

anzuerkennen. Sie sprechen in der dritten Person von dieser Figur, dem *avatar*. Wenn Spieler ihre Spielfigur wie selbstverständlich als Erweiterung ihres eigenen Selbst erleben, spricht Bartle vom *character level*. Als *persona* definiert Bartle Spieler, die sich in der virtuellen Welt befinden. Sie spielen keine Figur in einer Welt, sie sind eine Figur in einer Welt. Wenn sie in einem Kampf sterben, fühlen sie nicht, dass ihre Figur gestorben ist, sondern, dass sie gestorben sind. Es gibt keine Abstraktion, keine Filter, keine Fragen: sie sind dort.

It's about identity. When player and character merge to become a persona, that's immersion; that's what people get from virtual worlds that they can't get from anywhere else; that's when they stop playing the world and start living it.<sup>17</sup>

## 4.2 Identitätsfindung

Alles dreht sich in virtuellen Welten um das Spiel mit der eigenen Identität, darum, sie neu auszuformen oder zu stärken. Die Identität entsteht im sozialen Wechselspiel mit der Umgebung. In realen öffentlichen Räumen sind die Spielräume auf wenige Tage im Jahr begrenzt. In der Zeit des Karnevals wird die gegebene soziale Ordnung ins Gegenteil verkehrt, wird der Würdenträger zum Gespött des Volks und der Sklave zum Karnevalskönig. Das Heilige wird profan, die Unterschiede zwischen Reich und Arm, Jung und Alt sind aufgehoben. Mit dem Ende des Karnevals geht die alte soziale Ordnung neu gestärkt hervor (vgl. Michail Bachtin).

Das „[...]“ Schweigen ist zu einem Schutzwall der individuellen Privatheit geworden [...]. Die Begegnung im urbanen öffentlichen Raum wird von weitgehender Ignoranz geprägt, als ob Menschen, die sich im öffentlichen Raum begegnen, allein dort wären bzw. der oder die jeweilig andere nicht existent wäre“<sup>18</sup>. In virtuellen Welten wählt jeder Besucher gefahrlos eine Rolle, die er in dieser Welt spielen möchte. Die Kommunikation zwischen den Individuen wird vom Spiel forciert, so ist es fast in allen Welten einfacher, innerhalb Gruppen seine soziale Stellung in dieser Welt zu verbessern (oft den „Level“ des *characters* zu erhöhen). Nach Bourdieu ist es nur Individuen desselben sozialen Raumes möglich, miteinander zu kommunizieren. In virtuellen Welten gibt es meist Chat-Kanäle für Spieler mit ähnlich hohem Level; mit anderen kann man nur kommunizieren, wenn sie am selben Ort, in einer geschäftlichen Beziehung zueinander stehen oder einem gemeinsamen politischen Verbund angehören. Es ist durchaus möglich, mehrere Charaktere in einer Welt leben zu lassen, Spieler können zugleich eine kämpfende Frau und einen vergeistigten älteren Weisen spielen, je nach Lust und Laune. Alle diese Versuche und verschiedenen Charaktere können früher oder später ermöglichen, in das Spiel einzutauchen, mit einer der Figuren zu verschmelzen. Trotzdem wird ein bislang introvertierter Spieler nicht plötzlich feststellen, dass er im Verlauf des Spiels zum extrovertierten Redelführer geworden ist, außer, er hat diesen Teil seiner Veranlagung bisher unterdrückt.<sup>19</sup>

Ausgrenzung aufgrund sozialer, ethnischer, kultureller, geschlechtlicher oder auch körperlicher Unterschiede ist weitgehend unmöglich. Als Barrieren gelten aber weiterhin Sprachgrenzen, starke Bildungsdifferenzen oder die fehlenden finanziellen Notwendigkeiten, um virtuelle Welten besuchen zu können. Kultur, Ethnie, Identität sind vom Menschen erdachte Konstruktionen. Die Identität trennt das Eigene vom Fremden, aber verbindet das Ich mit dem Wir. Jeder Mensch hat viele Identitäten.<sup>20</sup>

## 4.3 Mangel an öffentlichem Raum

„Es gibt heute kaum noch Raumzonen, die jedem zugänglich und die in ihrer Nutzung offen sind, Räume also, die den Namen Spielraum (im doppelten Sinne von "Raum zum Spielen" und "Freiheit zum Handeln") verdienen. [...] Selbst bei Stadtplanungen bzw. Stadtsanierungen, bei denen genügend Raum verfügbar ist, sind die Planer geneigt, jeder Raumzone eindeutige Funktionen zuzuweisen. Dies wird dadurch verstärkt, daß die ökonomische Nutzung von Räumen (etwa für intensiven Wohnungsbau, attraktive Gewerbeflächen und den Verkehr) dominiert. Eine sozialökologische Denkweise fällt im Alltag der Stadtplanung unter den Tisch. [...] Der Verkehrswert einer Baulücke in der Stadt ist so hoch, daß über den Nutzungswert (etwa als Kinderspielplatz) gar nicht mehr nachgedacht wird. [...] Kinderspiele erscheinen aus solcher Sicht nutzlos, aber kostenintensiv.“<sup>21</sup>

Virtueller Raum ist unbegrenzt verfügbar.



Abbildung 21: Screenshot aus "Dark & Light"

## 4.4 Politischer Zweck des öffentlichen Raumes

Eine Eigenheit des öffentlichen Raumes ist, dass im politischen Prozess über dessen Nutzung entschieden wird. Virtuelle Räume sind meist in privatem Besitz und ihre Nutzung im Sinne des Besitzers ist nur demjenigen erlaubt, der dafür bezahlt (~EUR 10/Monat). Manche virtuelle Welten bieten jedoch weitreichende politische Betätigungsfelder. Einzelne Spieler können Herrscher über große virtuelle Gebiete werden oder sich mit anderen Spielern für die Erreichung verschiedener Ziele zu Gilden zusammenschließen. Virtuelle Welten bieten sich für die Erprobung verschiedener politischer Konzepte und neuer Herrschaftsformen an. Wer eine Diktatur in einer virtuellen Welt erlebt hat, hat sie dort wahrscheinlich auch schon einmal bekämpft. Es finden sich auch ohne das

<sup>17</sup>Bartle. 2003., S 156

<sup>18</sup>Sennet in: Schubert. 1999., S. 19

<sup>19</sup>Bartle. 2003., S 159ff

<sup>20</sup>Katschnig-Fasch, Elisabeth: Vortragsreihe am Kulturanthropologischen Institut der Universität Graz. WS 2003/04

<sup>21</sup>O.A.: [Bewegung und Raum. Anthropologische Überlegungen. Auf: http://www.rz.uni-hamburg.de/forum/bur.html](http://www.rz.uni-hamburg.de/forum/bur.html) (16.12.2003)

Zutun der Programmierer schnell Mittel und Wege der politischen Betätigung, wo viele Menschen aufeinander treffen, um einen gemeinsamen Ort möglichst lebenswert zu gestalten.

## 5 EINE "OPTIMALE" VIRTUELLE WELT

### 5.1 Kritische Masse

Für jede virtuelle Welt gibt es eine spezifische Anzahl an Spielern, die notwendig ist, damit die Welt funktioniert. Das Nicht-Erreichen dieser kritischen Masse ist mit Abstand die häufigste Ursache für das Scheitern einer Welt. Virtuelle Welten können noch so spannend und ausgeklügelt konstruiert und gestaltet sein, sie erscheinen öd und leer, wenn sie nicht von Spielern bevölkert sind. Neue Besucher verlassen schnell eine Welt, wenn sie nicht gleich nach dem Einloggen auf Mitspieler treffen. Es wird dadurch auch das Vertrauen in die Welt gefestigt: wo viele Menschen sind, kann es nicht so schlecht sein. Je kleiner eine Welt, desto kleiner auch die kritische Masse. Als Faustregel ließe sich anwenden, dass an einem stark frequentierten Ort, wie einer wichtigen Stadt oder einem Einstiegspunkt, immer mindestens zwei andere Spieler sichtbar sein sollten.

Das Wissen um das Problem der kritischen Masse macht die Durchführung eines sogenannten „Betatests“ als Teil der Entwicklung von Online-Spielen notwendig. Um von dem Moment an, in dem eine Spielwelt *online* geht, genügend Spieler in dieser Welt zu haben, werden von den Spieleherstellern vor dem offiziellen Start monatelange Testphasen eingeplant, in denen freiwillige Spieler kostenlos die Welt erproben können. Neben dem wertvollen Feedback dieser Testspieler liegt der größte Vorteil darin, dass die meisten Betatestspieler auch nach dem *release* in der Welt bleiben, weil sie dort ihren Wissensvorsprung einsetzen können.

Selbstverständlich müssen auch die Marketingkosten dementsprechend hoch kalkuliert werden, dass eine genügend große Spielergemeinschaft zustande kommt. Es ist davon auszugehen, dass hierfür mindestens soviel Kapital notwendig ist, wie für die Produktion der virtuellen Welt.

Eine weitere Möglichkeit, die kritische Masse an Spielern zu erreichen, ist es, die Welt für *casual gamer* genauso wie für *hardcore gamer* anzulegen. Das hieße allerdings, zwei sehr unterschiedliche Spielertypen miteinander zu verbinden.

### 5.2 Narratives Potential

Es ist möglich, Computerspiele in zwei Gruppen zu unterscheiden:

Spiele, die einem mehr oder weniger geradlinigen narrativen Handlungsstrang folgen. Ihnen sind eine oder auch mehrere Geschichten im Vorhinein eingeschrieben, die der Spieler miterlebt. Als extreme Ausformung dieser Richtung könnten interaktive Spielfilme gelten. Das Computerspiel „Gothic II“ ist ein gelungenes Beispiel für diese erste Kategorie. Auch virtuelle Welten folgen meistens dem genannten Schema. So ist in die innovative Welt „A Tale in the Desert“ eine globale Geschichte eingeschrieben, die dann fortschreitet, wenn die Spieler in ihrer Gesamtheit bestimmte Ziele erreicht haben. Wenn diese Geschichte endet, endet auch „A Tale in the Desert“. „Anarchy Online“ z.B. handelt vom Freiheitskampf der Bewohner eines Planeten gegen einen mächtigen Konzern, der Rohstoffe dieses Planeten abbaut. Die Spieler müssen sich am Anfang entscheiden, ob sie dem Konzern oder den Freiheitskämpfern beitreten oder sich neutral verhalten. Auch die „*paper-and-pencil*“-Rollenspiele, die Vorläufer der heutigen virtuellen Welten, folgen größtenteils der Geschichte, die sich der Spielleiter ausgedacht hat.

Auf der anderen Seite gibt es Spiele, die keine Geschichten, keinen Handlungsablauf vorgeben. Das sind in der Vergangenheit meist Strategiespiele gewesen, in denen das Spielziel eine Richtung vorgibt. Es bleibt dem Spieler überlassen, auf welchem Weg er dieses Ziel erreicht. Das bedeutet aber nicht, dass sich keine Geschichten ereignen würden. Manchmal bergen sie ein großes Potential an Geschichten, die sich in den Köpfen der Spieler abspielen. Schach ist ein gutes Beispiel für ein Spiel mit einfachen Regeln und einem relativ hohen narrativen Potential. Spieler können sich nach Beenden des Spiels noch leidenschaftlich darüber unterhalten, bei welchem Zug sie welche Pläne warum aufgegeben haben...

Das Spiel mit dem denkbar größten narrativen Potential ist wohl das Leben selbst. Woher kommen all diese Geschichten, die sich abspielen? Wer hat sie geschrieben? Sie entstehen aus dem Zusammentreffen unterschiedlicher Menschen. Obwohl virtuelle Welten darauf aufgebaut sind, dass sie Menschen zusammen führen, sind manche von ihnen derart organisiert, dass sich wenig Erzählenswertes ereignet oder ereignen kann.

Einige Bedingungen, die das narrative Potential einer Welt erhöhen könnten, sollen im Folgenden angedeutet werden:

Spieler können die Spielhistorie in ihren Grundzügen an einem anderen Charakter „ablesen“. Hat dieser Charakter hauptsächlich Handel betrieben oder gekämpft? Hat er sich politisch betätigt? Ist er ein Frauenheld, ist er reich? Daraus ergibt sich eine Differenzierung der Gesellschaft einer virtuellen Welt.

Spieler müssen mit Risikopotenzial konfrontiert werden: Sie müssen sich entscheiden, ob sie in Situationen, wo es im Extremfall um die Existenz ihres Charakters geht, mutig oder vorsichtig handeln. Daraus ergibt sich eine Handlungsdiversifizierung.

Für unterschiedliche Spielertypen<sup>22</sup> existieren unterschiedliche Spielziele. Möglichst jeder Spieler sollte in irgendeiner Disziplin der Beste sein können.

Spieler sollten möglichst das Gefühl haben, dass ihre Handlungen große Auswirkungen haben. Dabei müssen die Folgen zumindest zu einem gewissen Grad kalkulierbar sein.

<sup>22</sup>Spielertypen: Unterteilung in *achievers*, *explorers*, *socializers* und *killers*. (vgl. Bartle u.a.)

Spieler sollten möglichst eng miteinander leben müssen. Dem steht allerdings der Forscherdrang entgegen, neue Gebiete entdecken zu wollen. Eine zu kleine Welt begrenzt wiederum das narrative Potential, da verschiedene Umgebungen auch verschiedene Geschichten ergeben können.

Notwendige Ressourcen sollten nur begrenzt zur Verfügung stehen, damit sie erstrebenswert bleiben.

Die virtuelle Welt soll die Verschiedenheit der Menschen der sogenannten realen Welt möglichst widerspiegeln.

### 5.2.1 Eine „Faustregel“

Eine virtuelle Welt ist umso besser, je größer das Verhältnis von narrativem Potential zu kritischer Spieleranzahl ist. Das heißt, wenn ein kleines Spiel, das auch mit wenigen aktiven Spielern funktioniert, ein hohes narratives Potential aufweist, wird es größtwahrscheinlich zum Erfolg.

## 6 AUSBLICK

In absehbarer Zukunft wird wohl ein großer Teil westlicher Gesellschaften regelmäßiger Besucher einer virtuellen Welt sein. Es ist erschreckend, wie wenig hierzulande in der breiten Öffentlichkeit über folgende offene Fragestellungen nachgedacht wird:

- Semiotik: Wie lassen sich virtuelle Welten klassifizieren? Woraus bestehen sie, was sind ihre Zeichen?
- Authentizität und Realität im virtuellen Raum: Worauf kann sich der Besucher einer virtuellen Welt verlassen? Wer ist Mensch, wer/was ist Computer? Inwieweit lässt sich von Informationen einer virtuellen Welt auf die Realität schließen? Gibt es Naturgesetze, die unbedingt in allen Welten gelten müssen?
- Narratives Potential: Virtuelle Welten mit hohem narrativen Potential können als Erweiterung der Wirklichkeit verstanden werden. Was bedeutet das? Wo liegen hier die Gefahren, wo vielleicht sogar Chancen?
- Virtuelle Welt - Realer Staat? Kann es eine virtuelle Welt geben, die die Realität überlagert, sie ersetzt? Relation zwischen Abstraktion und Erleben der virtuellen Welt. (Helfen oder stören abstrakte Spielfiguren?)
- Interfaces: In virtuellen Welten benutzt der Spieler nicht nur eine Schnittstelle zu einer anderen Welt, sondern eine zu einem Teil des eigenen Ich.
- Politische Fragen: Wer entscheidet über ausgelagerte Identitäten, über Geld oder andere Werte? Der Serverbetreiber als Diktator? Innerhalb von Multiplayer-Games sind politische Prozesse notwendig, weil Menschen aufeinander treffen. Welche politischen Formen und Regelwerke sind die besten? Was kann mit ihrer Hilfe erreicht werden?
- Interkulturelle Aspekte: Inwieweit heben sich Differenzen von Völkern, Geschlechtern, Sprachgruppen, Behinderungen auf? Bilden sich neue Gruppen und Klassen?
- Der Zweck: Nur Spaß in virtuellen Welten? Was sonst? Wohin kann die Entwicklung führen? Worin kann ein solcher Nutzen noch liegen? Könnten virtuelle Welten dazu beitragen, das Raumproblem urbaner Lebensräume zu lösen?
- Kommunikation in virtuellen Welten: Jeder kann mit jedem zugleich kommunizieren. Wie kann das besser gestaltet werden? Wie könnte man fehlende Kommunikationskanäle ersetzen? (*emoticons*?)
- Praktische Testreihen: Wie könnte eine "offene" Prototyp-Welt konstruiert werden, in der unterschiedliche Ausgangswerte und Parameter und deren Einfluss auf verschiedene Aspekte und Zustände einer von Menschen bewohnten virtuellen Welt wissenschaftlich untersucht werden könnten?

Die kulturelle wie gesellschaftspolitische Relevanz von virtuellen Welten anzuerkennen und damit die breite öffentliche Diskussion der oben genannten Fragestellungen und Problematiken gegenwärtig einzuleiten, halte ich für eine Notwendigkeit. Dieses Defizit als Chance wahrzunehmen, jetzt in die Forschung zu investieren, wäre Garant für ideellen wie kommerziellen Vorsprung.