ISTE EGO SUM

MMORPG AVATARS AND THEIR PLAYERS

Manuel Clavel

Diplomsemester 2003/2004

Merz-Akademie

Iste Ego Sum

MMORPG Avatars and their Players

Diplomarbeit 685

Manuel Clavel

WS 2003/2004

Merz-Akademie,
Hochschule für Gestaltung Stuttgart

Betreuender Dozent:
Prof. Salvatore Vanasco

Zusammenfassung 0

Das Diplomprojekt *Iste Ego Sum* will die Identitätsprozesse beim erschaffen eines Avatars in einem Multyplayer Online Rollenspiel untersuchen. In dieser relativ neuen Spieleart hat der Spieler die Möglichkeit einen Avatar zu erstellen, der einer realen Person so ähnlich sein kann, wie es gewünscht wird. Der Spieler steuert diesen anonymen Avatar dann in einer interaktive, virtuellen Welt zusammen mit hunderten anderer Mitspieler. Die hier untersuchte These besagt, dass es sich im Normalfall bei der Spielfigur um eine projizierte Wunschidentität handelt, von der Rückschlüsse auf den jeweiligen Spieler gezogen werden können.

Zuerst sollen in einem theoretischen Teil verschiedene psychologische und philosophische Identitätstheorien erläutert werden, ebenso Imaginations- und Simulationsdefinitionen. Anhand dieses Vorwissens wurde ein Fragenkatalog zusammengestellt, den im Verlauf der Diplomarbeit knapp 400 Spieler online beantworteten. Im zweiten Teil des Projektes sollen die Studienergebnisse ausgewertet und im Bezug auf die These untersucht werden.

5 0 Zusammenfassung
6 0.1 Inhaltsverzeichnis

9 1 Untersuchungsgegenstand

13 2 MMORPGs
13 2.1 Geschichte
19 2.2 Die Avatarkreation und das Spiel

23 3 Grundlagenwissen
23 3.1 Ego und Alter Ego
23 3.1.1 Identität
24 3.1.1 Identitätstheorien
25 3.1.3 Das Spiegelstadium
26 3.1.4 Identifizierung
27 3.1.5 Perspektivenübernahme
27 3.1.6 Verinnerlichung Aussenstehender
28 3.2 Synthetik
28 3.2.1 Cyborg
29 3.2.2 Prothetische Identitäten
30 3.2.3 Cyberspace
31 3.3 Imaginationen
31 3.3.1 Phantasie
32 3.3.2 Tagtraum
32 3.3.3 Illusionsbildung und –durchbrechung
34 3.3.4 ästhetische Illusionen
35 3.4 Resumée

4 Empirische Studie 37
4.1 Vorgehensweise 37
4.2 Fragenkatalog 38
4.3 Methodologie 42
4.5 Analyse 43

5 Schlussfolgerung 65

6 Anhang 68
6.1 Glossar 68
6.2 Literaturverzeichnis 71
6.3 Quelltextverzeichnis 73
6.4 Bilderverzeichnis 75
6.5 Danksagungen 76

Untersuchungsgegenstand I

Seit sich die Tischrollenspiele in den siebziger Jahren großer Beliebtheit erfreuen, hat es zahlreiche sozialwissenschaftliche und psychoanalystische Studien zu dieser Thematik gegeben. Jeder Spieler versetzt sich in die Rolle einer selbsterfundenen Person, eines Charakters, den es so glaubwürdig wie möglich in Worten, Taten und Entscheidungen zu repräsentieren gilt. Die Frage, wie weit hier ein Rollenspiel stattfindet und wann eine übertriebene Selbstdarstellung und Wunschauslebung, möglicherweise mit folgendem Realitätsverlust, daraus wird, haben sich seitdem viele gestellt und untersucht.

Aus den Tischrollenspielen entwickelten sich mit den Jahren auch die Computerrollenspiele. Die interessantere Version hierbei ist wohl eindeutig das Onlinerollenspiel, in dem zahlreiche menschliche Spieler in einem virtuellen Raum zusammentreffen, um mit- oder gegeneinander anzutreten. Erst Mitte bis Ende der 90er Jahre jedoch war die Technik fortgeschritten genug, um ernstzunehmende Grafiken darzustellen; bis dahin bestanden die onlinefähigen Rollenspiele aufgrund der begrenzten Datenübertragungsmöglichkeiten des frühen Internets nur aus Text. Die wichtigsten Untersuchungen und Studien bezüglich der Online-RPGs[G] beziehen sich allerdings alle noch auf diese Phase der textbasierten MUDs[G]. Das wohl ausführlichste Buch, Sherry Turkles *Life on the Screen* über Identitäten im Internet, handelt nur von Spielern von Textrollenspielen und ist seitdem nicht aktualisiert worden, obwohl sich die Spielelandschaft durch die rasche Entwicklung und Verbreitung des Internets rasant entwickelt und verändert hat. Aus den symbolischen Worten alter MUDs wurde

eine visuelle Welt. Die Spieler erhielten die Möglichkeit, ihrem Charakter ein Aussehen zu verleihen und dieser entwickelte sich zum Avatar weiter. Der aktuelle Stand der Spiele ermöglicht es, feinste Mimik darzustellen und weitere physische Eigenschaften bei der Charaktererstellung zu bestimmen. Kein Avatar muss heute aussehen wie der nächste und einer Darstellung realer Personen bis zum kleinsten Detail steht nichts im Weg.

In Wim Wenders Film "Bis ans Ende der Welt" erhält eine Gruppe von Leuten ein Gerät, das die eigenen Träume auf einem Monitor darstellt. So erhält dieser Kreis von Personen Einblick in ihr tiefstes, geheimstes Ich. Mit der Zeit verlieren sie jedoch das Interesse an der wirklichen Welt, da ihnen die Bildschirme viel reichhaltigere und befriedigendere Bilder zeigen. Mit verhüllten Köpfen, um die Bilder besser zu sehen, werden sie Gefangene ihrer eigenen Phantasien.

Auch die Suchtgefahr von MMORPGs[G] ist inzwischen schon oft dokumentiert worden. 44% der MMOG[G]-Spieler sehen sich selber als süchtig nach ihrem Spiel und 13% haben ihren eigenen Angaben zufolge schon einmal versucht, endgültig aufzuhören, schafften es aber nicht.[1] Können wir einen Vergleich ziehen zu Wenders Film? Sind MMOGs tatsächlich Wunscherfüllungsmaschinen? Und welche Rolle übernimmt hierin der Avatar?

"Der Körper ist das beste Abbild der menschlichen Seele", sagt Wittgenstein.[2] Überträgt sich das auch auf den Cyberkörper des Avatars? Sollte die Spielfigur eine virtuelle Fleischwerdung der Wunschidentität sein, müsste man ja auch rückwärts auf den Spieler schließen können.

Diese psychologischen Prozesse bei der Charaktererstellung und die sich im Spiel entwickelnde Beziehung des Spielers zu seinem Charakter sollen der Untersuchungsgegenstand dieser Studie sein. Meine Behauptung ist, dass ein MMORPG-Avatar im Normalfall eine projizierte Wunschidentität des Spielers ist, und man durch genauere Beobachtung des Charakters und der Spielweise Rückschlüsse auf den jeweiligen Spieler ziehen kann.

Im der ersten Hälfte der Studie will ich die theoretische Basis zur späteren Auslegung schaffen. Der Begriff der Identität soll umrissen werden, wobei ich mich hier auf psychoanalytische und philosophische Theorien stützen werde. Neurophysiologische Identitätsdefinitionen berufen sich auf eine eher biologische Kausalität, doch haben wir es hier mit einem geistig-emotionalen Phänomen

Abb.01 Real People Virtual Worlds

zu tun. Der gesellschaftliche Aspekt der Sozialwissenschaften soll ebenfalls vernachlässigt werden, da es primär um die persönliche Relation des Spielers zu seiner Figur geht, und erst sekundär um die Konfrontation mit anderen Personen, also den Mispielern, die ja aber ebenfalls in Gestalt eines Avatars auftauchen.

Für den zweiten Teil des Projekts führte ich eine empirische Studie in Form einer Online-Umfrage durch, um die Schlussfolgerungen des ersten Teils auf ihren Wahrheitsgehalt zu untersuchen. Hier soll auch untersucht werden, ob meine These, dass sich von Avataren auf die Identität der Spieler rückschließen lässt, tatsächlich der Wirklichkeit entspricht.

MMORPGs 2

Geschichte 2.1

Zu Beginn der 70er Jahre gelangte das Tischrollenspiel *Dungeons and Dragons* zu großer Beliebtheit. Hierbei konnten Spieler mit Hilfe eines fixen Regelwerks eine Fantasypersona[G] erschaffen, deren physische und psychische Eigenschaften samt ihrer Fähigkeiten anhand von Zahlen und Statistiken auf einem Charakterblatt festgehalten werden. Die Aufgaben und zu bewältigenden Abenteuer erdachte und leitete ein weiterer Spieler, der sogenannte Game- oder Dungeonmaster.

1979 entwickelten Roy Trubshaw und Richard Bartle an der Universität von Essex *MUD* (Multi-User Dungeon), ein levelbasiertes Mehrspielerabenteuer, welches über ein Netzwerk und später auch per Direkteinwahl gespielt werden konnte. Der Name MUD, dessen Name am ideenstiftenden Tischbruder angelehnt ist, wurde fortan als Genrebezeichnung für ähnlich textbasierte Onlinerollenspiele verwendet. In den folgenden Jahren entstanden zahlreiche weitere MUDs und konnten über das Internet oder private Netzwerke gespielt werden.

Doch als der eigentliche Urvater der heutigen MMORPGs wird oft *Meridian59* gesehen, welches im Jahre 1996 veröffentlicht wurde. Es war das erste internetfähige, grafikbasierte MUD, führte zahlreiche genre-typische Elemente wie die monatlichen Gebühren, die Charakterkreation anhand einer rag doll[G] und den Chat ein, und vereinte zum ersten Mal eine Großzahl Spieler in einer beständigen Spielewelt. Trip Hawkins, der damalige Vertreiber des Spieles, verwendete in der Pressevorstellung recht häufig die Begriffe „massive multiplayer" und „3D persistent world", wobei die

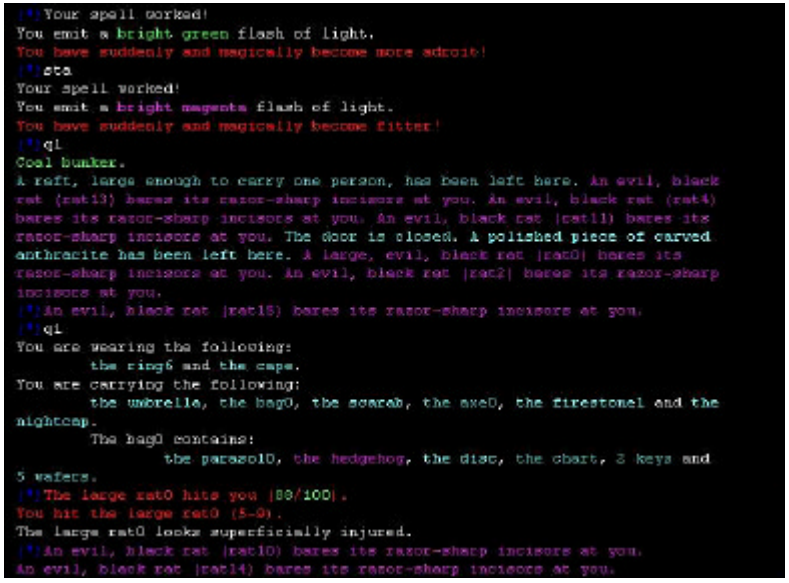

Abb.02 Text-MUD

Abb.03 Meridian 59

Bezeichnung „massive" darauf zurückzuführen ist, dass zur damaligen Zeit 16 gleichzeitig agierende Spieler schon die Ausnahme waren und *Meridian59* bis zu 250 Spieler auf jedem der 12 Server verkraften konnte. Die Grafik selbst wurde zum damaligen Zeitpunkt als 2.5 bezeichnet, also eine mit Sprites simulierte, z-achsenlose 3D-Welt, welche durch Spiele wie *Doom* populär geworden war.

Nur kurze Zeit später, 1997, veröffentlichte Origin Systems *Ultima Online*, ein damals zweidimensionales Onlinerollenspiel welches mit dem Begriff „massive multiplayer" warb. Richard Garriot, auch unter seinem Pseudonym Lord British bekannt, der geistige Erfinder der erfolgreichen *Ultima*-Serie, hatte sich spontan entschieden sein Spiel online zu bringen. Da dieses weltweit auch schon eine Spielerschaft von etwa fünf Millionen Menschen begeistert hatte, konnte *Ultima Online* schon bald eine Stammkundschaft von 200.000 Spielern aufweisen.

Etwa zur gleichen Zeit jedoch entwickelte der Koreaner Jake Song das vom amerikanischen Markt komplett vernachlässigte *Lineage*. In Südkorea war nach dem zweiten Weltkrieg Importware aus Japan verboten worden, was den globalen Siegeszug der Spielkonsolen von Herstellern wie Nintendo, Sega und Sony verhindert hatte. Diese Tatsache, gepaart mit der strategischen Investition der südkoreanischen Regiereung in ein extrem großflächiges Breitbandsystem (mehr als 60% aller Haushalte haben einen Breitbandanschluss) und dem Fakt, dass die Großzahl der Einwohner im dicht besiedelten Seoul leben, führte zu einem Siegeszug der Online-PC Spiele und verschaffte *Lineage* innerhalb kürzester Zeit vier Millionen Kunden. „In Korea sind es etwa 2,5 Millionen. Die

Abb.04 Lineage

Abb.05 Ever-quest

restlichen 1,5 Millionen sind großteils in Taiwan, und ein paar andere in einer handvoll weiterer asiatischer Länder", so Garriot[3], der kurze Zeit später zu NC Soft, dem *Lineage*-Vertreiber gewechselt hatte.

In einem Interview mit der Analytikerin Seema Williams des Forrester Research im Jahre 1998 prognostizierte diese, dass die Einnahmen durch Onlinespiele von 277 Millionen Dollar 1998 auf 1,2 Milliarden US-Dollar im Jahre 2002 steigen würden. Zu diesem Zeitpunkt hatten jedoch gerade erst die Betatests an Everquest begonnen, und so waren es im Jahr 2001 bereits über 2,6 Milliarden US-Dollar. Allein der monatliche Umsatz von Sony Online Entertainment durch *Everquest* beläuft sich auf 5,6 Millionen US-Dollar.

1999 kam das vom Medienriesen Sony vertriebene, bereits genannte *Everquest* auf den Markt und wurde zum bekanntesten Vertreter der MMORPGs. Aufgrund der komplett in 3D gehaltenen Welt konnte es eine riesige Spielerschaft aufnehmen und bot eine schier unendlich scheinende Spiel- und Erkundungsfläche. Die Newsweek berichtete über *Everquest* und MMOGs fanden ihren Weg in die Presse. Als *Everquest*spieler ihre virtuellen Gegenstände über eBay zu versteigern begannen, wurde USA-weit darüber berichtet. Gegenwärtig verzeichnet *Everquest* nach eigenen Angaben etwa 500.000 Spieler. Nur kurze Zeit später veröffentlichte Microsoft sein *Asheron's Call* und Mythic brachte ihr hauseigenes *Dark Age of Camelot* auf den Markt. Im Jahre 2003 erschien das nächste große Projekt von Sony, *Star Wars Galaxies*. Es ist zweifelhaft, ob diese Spiele jemals entstanden wären, wenn *Everquest* ihnen nicht den Weg geebnet hätte.

Allein im Jahr 2003 erschienen 13 größere MMOGs auf dem Markt, um unzählige kleinere Projekte gar nicht zu nennen. Bis Ende 2003 waren mindestens 7 weitere angekündigt und auf der weltgrößten Spielemesse E3 wurden im Mai die MMOGs von zahlreichen Entwicklern als das Spielegenre der Zukunft deklariert.

Abb.06 Dark Age of Camelot

Avatarkreation und das Spiel 2.2

"Bevor sie mit dem Spiel beginnen, müssen sie sich entscheiden, welche Art von Charakter sie spielen wollen. Sie haben dabei so zahlreiche Wahlmöglichkeiten, dass die schiere Auswahl am Anfang etwas überwältigend scheinen mag."[4]

—Anleitung *Neverwinter Nights*

Nachdem ein Spieler zum ersten Mal sein MMORPG startet, muss er sich, wie auch beim Tischrollenspiel, einen Charakter, oder in diesem Fall einen Avatar erstellen. Dieser wird durch verschiedene körperliche (Stärke, Geschicklichkeit) und geistige (Intelligenz, Karma), durch Zahlen illustrierte Attributswerte[G] definiert. Hinzu kommen Fähigkeiten und Talente, die der Spieler später im Spielverlauf zum Einsatz bringen kann. Manche Spiele erleichtern diese Entscheidungen durch unterschiedliche Archetypen oder Berufe, wie z.B. Soldat, Handwerker oder Jäger, die eine predestinierte Charakterkonstellation darstellen. Ebenfalls typisch für MMORPGs ist die Wahl zwischen verschiedenen Rassen. Je nach Spielewelt können das fantasy-typische Völker wie Elfen, Zwerge und Orks, oder aber Roboter, Aliens und Mutanten in Science-Fiktion Spielen sein.

In jedem MMORPG muss sich der Spieler auch für das Aussehen seines Avatars entscheiden. Er hat die Auswahl zwischen Haut- und Haarfarbe, Größe und Statur, Geschlecht, rassetypischen Merkmalen und mehr. Die Möglichkeiten reichen vom sehr symbolischen, vereinfachten Aussehen in manchen Spielen bis zur Definition der Nasenkrümmung und Augenschräglage in anderen. Die Kleidung ist oftmals von der Berufswahl abhängig,

kann aber im Verlauf des Spieles beliebig gewechselt werden. Zuletzt werden informative Daten wie der Name und der Herkunftsort bestimmt, in den meisten Fällen kann man zudem einen für andere Spieler einsehbaren Text verfassen, in dem die Motivation des Charakters beschrieben wird, seine Vergangenheit, oder auch besondere Merkmale.

Die Besonderheit der MMORPGs liegt natürlich in der Möglichkeit mit einer Unzahl anderer Leute zu interagieren, Gruppen zu bilden, eine Wirtschaft aufzubauen, sich zu duellieren oder einfach nur zu chatten. Jedem ist die Möglichkeit gegeben, alleine durch die virtuellen Lande zu ziehen, sogenanntes „soloing"; der eigentliche Reiz liegt jedoch im „socializing", dem Zusammenspiel mit anderen.

Um zu spielen kauft der Spieler kein für sich alleinstehendes Programm, sondern eine Client-Software. Mit dieser ist es dem jeweiligen User möglich, sich auf die vom Herausgeber bereitgestellten Spieleserver per Internetverbindung einzuloggen, um dort mit allen weiteren eingeloggten Spielern zusammenzutreffen. Die Spiele selbst erhalten ein regelmäßiges Update und bekommen neuen Content[G], wie neue Gegenstände, Fähigkeiten oder Landschaften, hinzugefügt. Um die Serverkosten, die Weiterentwicklung und auch den zur Verfügung stehenden Kundenservice zu finanzieren, kosten fast alle Spiele über den eigentlichen Verkaufspreis hinaus noch eine monatliche Gebühr, die meist zwischen neun und fünfzehn Dollar liegt.

Abb.07 Anarchy Online Charakter Menü

Abb.08 City of Heroes Costume Creator

Grundlagenwissen 3

Ego und Alter Ego 3.1

Identität 3.1.1

Seit ungefähr 2500 Jahren wird nach einer Definition der Identität und über den Ursprung des Ich und das Entstehen des Selbst gerätselt. So gibt es heute eine große Zahl unterschiedlicher Identitätstheorien, die nicht nur vom wissenschaftlichen Ansatz, sondern auch von den jeweiligen Personen abhängig sind. In der Neurophysiologie wird von der Identität als einer genetisch festgelegten Nervenbahnverknüpfung ausgegangen, auf die wir keinen Einfluss haben. Die Sozialwissenschaften dagegen lassen der gesellschaftlichen Interaktion besondere Bedeutung zukommen, da die Identität nicht beim eigentlichen Subjekt, sondern eher durch die mit ihm verbundenen Assoziationen anderer entsteht. Für diese Studie soll allerdings die autarke Identitätsbildung aus der Psychoanalyse herangezogen werden, welche sich auch großteils mit der philosophischen Blickweise deckt.

Doch selbst innerhalb dieser Wissenschaften herrscht große Uneinigkeit. Übereinstimmend kann man wohl feststellen, dass die Identität allein durch den Namen impliziert, dass das Bezeichnete immer in einer Beziehung zu einem Anderen steht (*idem*, lt.: der-, die-, dasselbe), wobei die Relation unterschiedlicher Natur sein kann. Daraus folgt, dass die Identität nicht als feste Größe zu verstehen ist (im Gegensatz zur Persönlichkeitskerntheorie) und auch nicht als einfach anzusehen ist, sondern dass es sich eher um sich ständig verändernde und von jedem individuell zu erkämpfende Variablen handelt, die sich durch gesell-

schaftliche Interaktion und persönliche Biografie beeinflussen. Die Newsweek schrieb dazu 1995: „Die Psyche ist kein starres Gebilde, sondern ein dynamisches soziales Konstrukt — eine Geschichte, die unaufhörlich umgeschrieben wird."[5]

3.1.2 Identitätstheorien

Bis zum Beginn des 20. Jahrhunderts ging man von einer unitären Identität aus. Familie und Stand bestimmten schon früh die vorgeschriebene Rolle im Leben und nur selten konnte man dieser entkommen. Die Identität galt als innengeleitet und festgeschmiedet. Doch gerade heute, zur Zeit multipler Persönlichkeiten im Internet aufgrund zahlreicher Chats, Foren und Spielen, gehen die Meinungen zu einer multiplen Identitätsbildung über.

So beschreibt der Sozialphilosoph G.H. Mead 1934 ein Modell, das das Selbst in zwei Teile spaltet: das kreative und spontane ***I*** und das normgerechte, soziale *me*. Zwischen diesen beiden findet ein „symbolischer Interaktionismus" statt. Für Erik Erikson bedeutet die Identität einer Person ebenfalls, sich einerseits einer sozialen Gemeinschaft zugehörig zu fühlen und sich zugleich als ein einmaliges Individuum zu begreifen. Jürgen Habermas entwickelte 1974 ein Stufenmodell, laut dem ein Erwachsener die Fähigkeit besitzt „neue Identitäten aufzubauen und zugleich mit den Überwundenen zu integrieren, um sich und seine Interaktion in einer unverwechselbaren Lebensgeschichte zu organisieren".[6]

Auch C.G.Jung beschreibt in seinem Modell des Seelenlebens das kollektive Unterbewusstsein als Sammelbecken verschiedenster Personae oder Archetypen, wie z.B. unschuldigen

Jungfrauen, Müttern und alten Weibern, ewigen Jünglingen und alten Männern. In jeder Situation greifen wir auf eine entsprechende Persona aus diesem Sammelbecken zurück. Theoretiker der Objektbeziehung bezeichnen diese multiplen Personen des Selbst als innere Agenten, die durch gegenseitige Diskussionen und Interaktion die verschiedenen Facetten des Ich ausmachen.

Spiegelstadium 3.1.3

In der Theorie des Spiegelstadiums beruft sich Jacques Lacan auf den Mythos des Narziss aus der griechischen Mythologie. Als Narziss sich selbst im Wasser sieht, will er eins werden mit diesem perfekten Anderen und stirbt letztendlich beim hoffnungslosen Versuch der Einswerdung. Diesen Moment des *iste ego sum*, des sich selbst erkennen, greift Lacan hier auf.

Von der Freudschen Theorie ausgehend, dass Neugeborene als Lebewesen ohne Bewusstsein auf die Welt kommen, beschreibt Lacan die Konfrontation neunmonatiger Kinder mit ihrem Spiegelbild. Diese Begegnung rufe bei allen Kindern ein freudiges Jubeln, ein *affairement jubilatoire*, hervor, da das Kind den eigenen Körper zum ersten Mal als solchen wahrnimmt, obwohl es sich bewusst noch gar nicht mit diesem identifiziert. Es erkennt im Spiegel eine fiktive Person, der es gleichzukommen versucht. Da sich der Betrachter der Mängel und Verletzlichkeit seines realen Körpers bewusst ist, strebt er nach dem imaginären Ater Ego, das unnahbar und immer perfekt ist. Das Spiegelbild, welches Lacan als Ideal-Ich, das Imaginäre oder *moi* bezeichnet, gibt dem Beobachter also überhaupt erst die Grundlage zur Bildung eines eigenen Ich, dem *je* oder Realen. Die Kopie materialisiert sich vor dem

Original. Gleichzeitig verweist die Theorie darauf, dass die Identitätsbildung kein natürlicher, in jedem Individuum stattfindender Vorgang ist, sondern vollkommen von der Beziehung zu anderen Menschen und Vorbildern abhängig ist. Die Erkennung des Spiegelbildes ist eine Metapher für die Identifizierung eines Subjektes mit einem Imago, einer gedachten Ganzheitspersona, die verinnerlicht werden kann. Lakan selbst betont, dass dieser grundlegende Moment der Selbstkonstitution an sich nicht an ein bestimmtes Alter gebunden ist, sondern eine ständig auftretende Art der menschlichen Selbsterkenntnis ist.

3.1.4 Identifikation

Der Prozess der Identifikation oder Identifizierung, die Begriffe werden in der Literatur synonym verwendet, beschreibt einen psychologischen Vorgang, bei dem ein Subjekt einen Aspekt, eine Eigenschaft oder ein Attribut eines Anderen assimiliert, um sich vollständig oder teilweise dem Vorbild zu nähern. Es muss jedoch unterschieden werden zwischen der transitiven Identifizierung (identifizieren), bei der zwei Gegenstände als identisch angesehen werden, und der reflexiven Identifizierung (sich identifizieren), die die in der Psychoanalyse verwendete Definition ist. Überdies differenziert man zwischen der heteropathischen Identifizierung, benannt durch Scheler, in dem das Subjekt seine eigene Person mit einer Anderen identifiziert, und der idiopathischen Identifizierung, in der das Subjekt die Person des Anderen mit seiner eigenen Persönlichkeit identifiziert.

Perspektivenübernahme 3.1.5

Bei der psychologischen Perspektivenübernahme, oder auch Empathie, handelt es sich um einen geistigen Vorgang, bei der sich eine Person virtuell in die Lage einer anderen Person versetzt, um deren Anschauungsweise und Entscheidungen bezüglich einer Sache zu erfahren und zu verstehen. Wir gewinnen unser Wissen über die Denkweisen und Gefühlswelten anderer Menschen kraft unserer Fähigkeit, andere nachzuahmen und die dabei entstehenden psychischen Empfindungen auf andere zu übertragen, so Lipps 1970. Richard Grandy vermutet 1973, dass wir Personen interpretieren, indem wir sie simulieren. Dies sei allerdings nur möglich, wenn eine hinreichende Ähnlichkeit des mentalen Zustands zwischen den Personen herrsche. Diese Fähigkeit zur Perspektivenübernahme, des *taking the role of the other*, spielt bei der Entwicklungspsychologie Jean Piagets oder auch in der Psychoanalyse Freuds und Lacans, wie bereits erwähnt, eine wichtige Rolle für die ständige Entwicklung der sozialen Person und des Bewusstseins.

Verinnerlichung Aussenstehender 3.1.6

Weiterhin beschreibt Freud den Prozess der Verinnerlichung Aussenstehender, bei der wichtige Bezugspersonen internalisiert werden und sich zu inneren Objekten entwickeln können, aus denen sich wiederum das Über-Ich, also sozusagen das Gewissen, bildet. In Freuds Auslegung sind hier primär die Eltern, genauer noch das gleichgeschlechtliche Elternteil, gemeint, doch findet

dieses Phänomen der prothetischen Identitätsbildung auch anderweitig statt.

Paul Ricoeur entwirft im Rahmen der „Hermeneutik des Selbst“ das Konzept der narrativen Identität. Sie bezeichnet die Fähigkeit, durch narrative Medien verschiedene Personae so kennenzulernen, als begegne man ihnen wirklich. Dies widerfährt so beispielsweise der literarischen Figur Daniel Sempre in Carlos Ruiz Zafóns Roman *Der Schatten des Windes*. Einen weiteren Schritt ging Alison Landsberg in ihrem Artikel *Prosthetic Memory*, in dem sie aufzeigt, was geschieht, wenn Menschen sich Erinnerungen nicht durch die sonst üblichen Lebensereignisse aneignen, sondern als Produkt von narrativen Medien, wie z.B. dem Kino.[7]

3.2 Synthesen

3.2.1 Cyborg (Cybernating Organism)

Der Begriff des Cyborgs, welcher sich aus Cybernating Organism zusammensetzt, wurde zum ersten Mal von Manfred E. Clynes und Nathan S. Kline in der Zeitung „Psychologische Aspekte des Weltraumflugs“ erwähnt und beschreibt „ein sich selbst regulierendes Mensch-Maschine System”.[8] William Gibson prägt das Wort dann 1983 in seinem Roman *Neuromancer*. Bei der Frage, wie er darauf kam, den Begriff in diesem Zusammenhang zu verwenden, erklärt er, in einer Spielhalle einen Teenager am Spielautomaten gesehen zu haben, bei dem er den Eindruck einer Verschmelzung von Mensch und Maschine gewann. “Jeder, der mit Computern arbeitet, scheint einen intuitiven Glauben daran zu entwickeln, dass hinter dem Bildschirm ein wirklicher Raum existiert.”[9]

Prothetische Identitäten 3.2.2

Die Vorstellung, den menschlichen Körper durch Maschinen zu erweitern, erwähnte Freud davor schon in „Das Unbehagen der Kultur“. Seiner Meinung nach führt die Entwicklung der Zivilisation dazu, dass Technologie immer mehr die Form von Prothesen annimmt, die die Organe der Menschen verbessern und die natürlichen Möglichkeiten erweitern. „Der Mensch ist zu einer Art prothetischem Gott geworden. (...) Verwendet der Mensch alle diese Prothesen, ist er gar ausserordentlich. Jedoch sind diese Prothesen nicht vollständig zusammengewachsen und bereiten ihm gelegentlich Probleme.”[10] Gregory Bateson stellte hierzu einen anschaulichen Vergleich an: hat ein blinder Mensch gelernt seinen Gehstock richtig zu verwenden, ist dieser zu einer Verlängerung des Armes geworden. Das Bewusstsein fungiert als Aggregat aller miteinander agierenden Teile. Das müsste in Gibsons Fall dann heißen, dass das Computerspiel zu einem Teil des Bewusstseins des Jungen wird. Junge Menschen und Kinder sehen Computerspiele und das Internet nicht mehr als etwas aussenstehendes an, sondern eher als eine Situation, an der sie selber teilnehmen. Caroline Cruz-Neira drückte es während der 6. Internationalen Cyberspace-Konferenz in Madrid folgendermaßen aus: „Wir stehen nicht länger vor dem Computer und schauen hinein, sondern sind darin und blicken heraus.”[11]

3.2.3 Cyberspace

Der Begriff des Cyberspace wurde ebenfalls von Gibson in *Neuromancer* eingeführt. Das Buch selbst beschreibt Cyberspace als „eine auf beidseitigkeit beruhende Halluzination, die täglich Milliarden von rechtmäßigen Usern widerfährt, in jeder Nation, wie Kindern, denen mathematische Konzepte beigebracht werden. Eine graphische Represäntation von Daten, aus den Speicherbanken eines jeden Computers des menschlichen Systems abstrahiert. Unvorstellbare Komplexität. Strahlen aus Licht, angeordnet im Nichtraum des Geistes. Anhäufungen und Konstellationen von Daten. Wie Großstadtlichter, schwindend."[12] Es handelt sich also um computergenerierte, virtuelle Welten, in denen sich ein Nutzer mit Hilfe spezieller sensorischer Hardware bewegen kann und welche als virtuelle Zonen für Vergesellschaftungs- und Lernprozesse genutzt werden kann. Mittlerweile wird der Begriff aber auch für virtuelle Realitäten, wie z.B. MMOGs verwendet.

Der Videokünstler McLuhan geht einen Schritt weiter und bezeichnet die elektronischen Medien als Ausbau des menschlichen Empfindungsapparates. Seiner Meinung nach sind sie auch Prothesen, die die natürlichen Begrenzungen des menschlichen Körpers überwinden. Donna Haraway steigert diese Behauptung noch durch die Aussage, dass Prothesen nicht nur eine körperliche Erweiterung seien, sondern sich auch zu einer „grundlegenden Kategorie, um unser intimstes Ich zu verstehen" entwickeln[13]. Die Verbindung wird klar, wenn man McLuhans Spruch „the medium is the mirror", welchen er zu David Rokebys Exponat *Transforming Mirrors* formulierte, als Neuauflage des Lacan'schen Spiegelstadiums sieht.

Die virtuelle Realität bietet die Möglichkeit sich frei in einem virtuellen Raum zu bewegen und mit einer dreidimensionalen Umgebung zu interagieren. Ohne Furcht vor Konsequenzen kann alles ausprobiert werden und es kann somit zu einer völlig neuen Auslegung des Mottos „learning by doing" gelangt werden. „Unter solchen Bedingungen wird das Doing zum Trying; ein Experiment mit der Welt, um herauszufinden, wie es funktioniert[...]"[14]

Jean Baudrillard sieht jedoch eine große Gefahr in der Computertechnologie, in Form geistiger und körperlicher Abhängigkeit. Er befürchtet, dass die Technologie „zu einer mentalen Prothese für eine Spezies ohne Denkfähigkeit wird. [...] Unbeweglich vor seinem Computer macht der virtuelle Mensch Liebe am Bildschirm und unterrichtet nur auf Basis von Telefonkonferrenzen. Er ist ein physischer - und ohne Zweifel auch mentaler Krüppel."[15]

Imaginationen 3.3

Phantasie 3.3.1

Als Phantasie wird ein imaginäres, organisiertes, meist visuell dargestelltes Szenarium bezeichnet, in dem das Subjekt, der Phantasierende, selbst anwesend ist und einen letztlich unbewussten Wunsch in mehr oder weniger entstellter Form auslebt, also eine Wunschinszenierung. Es handelt sich um eine „psychische Realität, welche mit der materiellen Realität nicht verwechselt werden soll", so Freud.[16] Einer korrekten Darstellung der Inhalte würde die Phantasie nicht standhalten, sie steht also im Gegensatz zur eigentlichen Wahrnehmung und wird deswegen von der Psycho-

analyse als rein illusorisches Produkt gesehen. Tatsächlich ähnelt demzufolge die Struktur der Phantasie auch der der Träum sehr. Freud selber unterscheidet seiner Analyse nach zwischen den bewussten und unbewussten sowie zwischen unterschwelligen Tagträumen und Phantasien.

3.3.2 Tagtraum

Ein im Wachzustand vorgestelltes Szenarium, das eine Wunscherfüllung beinhaltet, bezeichnet man hingegen als Tagtraum. Bei der Untersuchung der Tagträume fand Freud heraus, dass es typische Traumarchetypen mit immer wiederkehrendem Inhalt gibt, welche er dann als Urphantasien bezeichnet. Ebenso wie Phantasien müssen Tagträume nicht immer bewusst stattfinden. Laut Freud „kommen überreichlich Unbewusste vor, die wegen ihres Inhalts und ihrer Abkunft vom verdrängten Material unbewusst bleiben müssen“.[17] Bei diesem verdrängten Material handle es sich zum guten Teil um Kindheitserlebnisse.

3.3.3 Illusionsbildung und -durchbrechung

Die Illusionsbildung ist kein Automatismus, sondern ist abhängig von bestimmten Faktoren, Voraussetzungen und Verfahren, aufgrund derer die Vorstellung des Rezipienten überhaupt erst gebildet werden kann. Bei den rezipientseitigen Faktoren unterscheidet man zwischen sogenannten überindividuellen Faktoren, wie z. B. dem jeweiligen Vorstellungsvermögen und dem Bedürfnis nach Fiktion, und den individuellen Faktoren, welche den persönlichen Erfahrungshorizont, den sozialen Status und die eigene Weltanschauung umfassen.

Das eigentliche Ziel einer Illusionsbildung ist es, eine ansprechende und wahrscheinlich wirkende Erfahrung zu schaffen, die den Rezipienten interessiert und fesselt. Diese Erfahrungssimulation und -vermittlung kann nur erfolgreich sein, wenn die Immersion des Rezipienten vollkommen und die bei ästhetischen Illusionen auftretende Distanz minimal ist.

Folgende Prinzipien müssen erfüllt sein, um Inhalt illusionistisch zu gestalten und dementsprechend erfolgreich vermitteln zu können:

Die Wahrhaftigkeit musst gewahrt sein. Nicht nur die großen Sachverhalte müssen stimmig sein, sondern mehr noch wird nach einer exakten Detailtreue verlangt.

Ein weiteres Prinzip ist das der Sinnzentriertheit. Jegliche in der Illusion vorkommenden Objekte und Inhalte müssen sinnig in der kreierten Welt orientiert sein. Handlungen verlangen nach stimmigen, psychologischen Motivationen und nach Handlungslogik. Ebenso ist eine Erzähllogik und Konsistenz notwendig.

Auftauchende Subjekte verlangen nach Perspektivität: unsere Welt imitierend, muss es verschiedene Ansichten geben, unterschiedliche Parteien und Horizontbegrenztheit.

Die Mediumsadäquatheit schreibt die vernünftigste Ausschöpfung des verwendeten Mediums vor.

Spannung und Interessantheit sind erforderlich, sowie eine psychologische oder emotionale Bindung des Rezipienten.

Das letzte Prinzip der Illusionsbildung verlangt die „celare arte“, die Verhüllung der Künstlichkeit. Die Bühne darf sozusagen nicht mehr als solche erkannt werden.

Werden diese Prinzipien nicht eingehalten, kann der Rezipient die Illusion durchbrechen. Es reichen schon einzelne Fehler oder Versäumnisse, um die Vorstellungswelt aufzubrechen. So z.B. die künstlich anmutende Häufung sich wiederholender Erzählelemente, sinnstörende Inkonsistenz und Widersprüchlichkeit, oder metafiktionale Verfahren, die das eigene Medium überwinden und die Fiktionalität bloßlegen.

3.3.4 ästhetische Illusionen

Ist es dem Rezipienten möglich, die imaginativen und vor allem die visuellen Elemente des vom illusionsschaffenden Artefakten definierten Raums bzw. der Welt als eine Wirklichkeit (mit)zuerleben, so bezeichnet man dies als ästhetische Illusion oder auch ästhetische Erfahrung. Im Gegensatz zur reinen Sinnestäuschung bleibt bei der ästhetischen Illusion jedoch immer ein Moment rationaler Distanz, da dem Rezipienten die Artefaktquelle des Wahrgenommenen bewusst ist. Somit bezeichnet man diese Erfahrung auch als ambivalentes Phänomen, da sie zwischen völliger Immersion und völliger Distanz angesiedelt ist. Diese, von Barthes auch *illusion référentielle* genannte Illusion, beschränkt sich jedoch auf bestimmte Formen fiktionaler Werke und kam zum ersten Mal auf, als die Kunst sich überzeugend der Wirklichkeit näherte.

Resumée 3.4

Wie vorstehend ausgeführt wurde, existieren seit etwa einem Jahrhundert Theorien zur multiplen Identitätsbildung. Bedenkt man die Leichtigkeit, mit der User heutzutage im Internet zwischen verschiedenen Rollen hin und herspringen, könnte man den Eindruck gewinnen, als sei der Beweis für die Richtigkeit dieser Thesen dargelegt. Die Anonymität des Netzes kann und wird dazu verwendet, alternative Personae zu projizieren und unterentwickelte Aspekte der eigenen Persönlichkeit auszuleben, in einer gänzlich neuen Art der Selbsterfahrung. Diese neue Praxis multipler Identitätsentfaltung im Online-Leben sorgt dafür, dass immer mehr Menschen sich in Kategorien multipler Identitäten definieren können. MMORPGs sind zwar nicht die einzige Art des Spiels mit den Identitäten, bieten aber weit bessere Möglichkeiten als andere. Der Spieler geht durch den Schirm und kann im Schutze der Anonymität ein paralleles virtuelles Leben führen. Sherry Turkle und Allucquère Rosanne Stone sehen darin einen Beweis für eine dezentrierte Persönlichkeit. Diese neue multiple Persona ist ein Netznomade und stellt, so Stone und Turkle, eher noch einen Cyborg dar als ein menschliches Wesen.

Bei den MMORPGs handelt es sich um Laboratorien der Identitätskonstruktion und der Homo Ludens[G] erhält die Möglichkeit, sich spielerisch mit seiner eigenen, individuellen Suche nach dem Ich zu befassen. Der Bildschirm ist Lacans Spiegel, doch das andere, gespiegelte Ich wird vom Spieler, bewusst oder nicht, selbst erschaffen. Inwieweit der Avatar eine imaginäre Abbildung des Spielers repräsentiert und welchen Einfluss er auf seinen Spieler hat, sei momentan dahingestellt. Wären die Charaktere

aber auch losgelöst von ihrem Erschaffer zu betrachten, die Möglichkeit der Perspektivenübernahme, oder gar der Erfahrung der narrativen Identität, wäre durchaus gegeben. Dieses Sich-Hinein-Versetzen in fiktive Gestalten geht hier mit der von den Spielen gegebenen ästhetischen Illusion Hand in Hand. Denn was ist ein MMORPG anderes als eine Simulation, die die völlige Immersion des Spielers anstrebt, ihn vollkommen in einer möglichst perfekten Illusion halten will und sei es letztendlich nur, um weiterhin seine monatlichen Gebühren zu erhalten.

Empirische Studie 4

„One time, after I failed a Chemistry test, I took my Asheron's Call player and made him jump off a cliff to his death. It was kind of like a suicide I guess. There were penalties in game, of course, but they were not as bad as the ones in real life.“
—Rob AKA Popavich[18]

Vorgehensweise 4.1

Die reine Untersuchung verschiedener Theoriefelder und deren Projektion auf die gegebenen Sachverhalte erschien mir nicht ausreichend. Immerhin handelt es sich hier um eine große Spielergemeinschaft mit eigener Stimme, im ständigen Wandel der Spielewelten begriffen. Zudem handelt es sich bei MMORPG-Spielern um erfahrene Internet-User, die mit Chats und Foren vertraut sind. Und bei dieser Community finden wir einen Querschnitt durch die globale Gesellschaft vor. Das Klischee des einsamen, pickelgesichtigen Teenagers im dunklen Zimmer ist längst passé.

So machte ich es mir zur Aufgabe, auf Grudlage der behandelten Theorien einen Fragenkatalog zu entwickeln, der es erlaubt empirische Schlüsse zu ziehen. Die Fragen selbst entstanden teilweise durch die Heranziehung des Theoriekapitels, teilweise aber auch aufgrund von persönlichen Beobachtungen und Erfahrungen in diesem Bereich.

4.2 Fragenkatalog

ISTE EGO SUM

Online Survey

If a question is asking you about your main character, it is referring to your own favourite mmorpg character, which isn't necessarily the most often played one.

Please don't forget to press the "Submit" button at the bottom of the page when you are done.

Player - Character

1) Your age:

2) Your gender:

- Male
- Female

3) What MMORPG are you playing most at the moment?

- Asheron's Call 1/Asheron's Call 2
- Anarchy Online
- Dark Age of Camelot
- Earth and Beyond
- Eve Online
- EverQuest
- Final Fantasy XI
- Lineage
- ShadowBane
- Star Wars Galaxies
- Ultima Online
- Other
- None

4) Gender of your main character:

- Male
- Female

5) What would be the main reason to play a character of your opposite gender?

- Roleplaying
- Gender exploration
- Appearance
- Advantage in game
- Other

6) Do you use your character's name as a nickname in real-life?

- Yes
- No

7) Do people call you by your character's name in real-life?

- Yes
- No

8) Does your character have physical similarities to you (eye/hair/skin color, hair style, facial hair, etc)?

Not similar at all ○ ○ ○ ○ ○ Very similar

9) Did you do this on purpose?

- Yes
- No

10) Have you ever created the same character in different games or different platforms (in e.g. a D&D character in EQ)?

- Yes
- No

11) What matters to you most during character creation?

- The character has to be well-balanced
- The look
- Best possible stats
- Other

12) For which of your main character's attributes are you most envious?

- Strength
- Agility
- Intelligence
- Wit
- Physical appearance
- Other

13) Can you imagine living your characters life?

- Yes
- No

14) What about it would appeal to you most?

15) When someone insults your character in game, are you personally offended?

- Yes
- No

16) Have you ever dreamt of your character?

- Yes
- No

17) Are you proud of your main character?

- Yes
- No

18) Do you think of your characters as idealized versions of yourself?

- Yes
- No

Player - Game

19)When you die in the game through no fault of your own, do you tend to:

- Get angry at yourself
- Get angry at your character
- Get angry at your game
- Never get angry, it's just a game

20) What camera view do you use more often in your game?

- First person view
- Third person view

21) When roleplaying your character, do you prefer to talk in first or third person?

- First person ("I was fighting...")
- Third person ("Sir Archibald was fighting...")

22) Does role-playing help you better understand other points of view in real-life?

- Yes
- No

23) Do you prefer to play solo or in a group?

- Solo
- Group

24) Have you learned about a real-life weakness of your own by playing your characters?

- Yes
- No

25) Have you learned about a real-life strength of your own by playing your characters?

- Yes
- No

26) When in character, do you feel less inhibited than in real-life?

- Yes
- No

27) What is the most important factor for you to immerse in a game?

- Good plot
- Graphics
- Sound/music
- Roleplay
- Content
- Other

28) What is gaming to you?

- Recreation
- Diversion
- Supplementation

Last, but not least, please enter your email. It will be kept confidential and is solely used to prevent multiple entries.

Email:

Submit

4.3 Methodologie

Nachdem der Fragenkatalog fertiggestellt war, wurde die zugehörige URL an verschiedene mir bekannte Spieler versandt und in 4 bis 5 spielebezogenen Internetforen gepostet, immer verbunden mit der Aufforderung, die URL selbständig an Freunde, Gilden und Mitspieler weiterzugeben und zu verbreiten. Die Internetseite samt Fragebogen hielt ich in Englisch, da dies die allgemein verwendete Spielesprache ist. Angesprochen wurden damit also aktive oder ehemals aktive MMORPG-Spieler jeden Alters und jeglicher Nationalität. Der Fragebogen war von Mitte November 2003 bis Mitte Dezember 2003 online zugänglich. Ursprünglich hatte ich nur mit einer kleinen Zahl von Teilnehmern gerechnet, die durchgehend positive Resonanz übertraf jedoch alle meine Erwartungen. Insgesamt konnte ich 370 gültige Fragebögen verbuchen..

Bei der Auswertung des Fragenkatalogs wurde aufgrund der spieleübergreifenden Thematik kein Unterschied bei der Bewertung des jeweils gespielten Spieles gemacht. Beide Geschlechter wurden gleichwertig bewertet und werden nur in interessanten Fällen getrennt aufgelistet. Es wurde nur ein Fragebogen pro Email gewertet, wobei Antwortbögen ohne Email-Angabe aussortiert wurden. Ist die Rede von einem Charakter, so ist der Lieblingscharakter, bzw. derjenige, zu dem man sich am meisten hingezogen fühlt, gemeint. Darauf wurden die Spieler zu Beginn auch hingewiesen.

Analyse 4.4

Frage 1 und 2: Alter und Geschlecht

Bei den insgesamt 370 verwertbar beantworteten Umfragebögen zeigt sich eine ausgewogene Altersverteilung mit einer Spanne zwischen 13 und 51 Jahren. Die Hauptzahl der Teilnehmer befindet sich im Bereich von 16-35 Jahren, was durchaus den allgemeinen MMORPG-Spielerstatistiken entspricht.

Wenig repräsentativ hingegen ist die schwache Teilnahme weiblicher Spieler mit nur 6%, die noch geringer ausfiel als die stark von Männern geprägte Spielewelt vermuten ließ.

Frage 3: aktuell gespieltes MMORPG

Asheron's Call	Anarchy Online	Dark Age o.C.	E. & Beyond
2,43%	**1,9%**	**33,4%**	**0,8%**
Eve Online	Everquest	Final Fantasy 11	Keins z.Z.
1,5%	**12,4%**	**7,3%**	**12,4%**
Anderes	Shadowbane	SW Galaxies	Ultima Online
14,8%	**1,1%**	**10,2%**	**1,9%**

Auch beim aktuell gespielten Spiel lassen sich Abweichungen von den bekannten Spielerstatistiken beobachten. So nahmen hier eine Überzahl *Dark Age of Camelot*-Spieler teil, erst mit großem Abstand gefolgt von *Everquest* und *Star Wars Galaxies*. Interessant ist ebenfalls die vergleichsweise hohe Anzahl von *Final Fantasy 11*-Spielern und das Fehlen jeglicher *Lineage*-Vertretung. Weiterhin: *Ascheron's Call, Anarchy Online, Earth & Beyond, Eve Online, Shadowbane* und *Ultima Online*. Die Spielestatistik ist jedoch nur repräsentativer Art und für diese Umfrage nicht relevant.

Frage 4: Das Geschlecht deines Charakters?

	männlicher Spieler	weiblicher Spieler
männlicher Charakter	**83%**	**5,5%**
weiblicher Charakter	**11%**	**0,5%**

Die Tatsache, dass manche Spieler eine andersgeschlechtliche Spielefigur bevorzugen, ist nicht neu. Hier gaben 11,7% aller männlichen Befragten an, einen weiblichen Hauptcharakter zu spielen. Bei den weiblichen Befragten hatten 9% einen männlichen Avatar, wobei diese Zahl durch die geringe Teilnahmen kaum Aussagekraft hat.

Frage 5: Was wäre für dich der beste Grund einen andersgeschlechtlichen Charakter zu spielen?

Vorteil	Aussehen	Geschlecht	Rollenspiel	Sonstiges
20,5%	**28,7%**	**5,7%**	**33%**	**12,4%**

Bei der Frage nach dem besten Grund, einen andersgeschlechtlichen Charakter zu spielen, antworteten 33% mit dem Rollenspiel, also dem glaubhaften Darstellen und Sich-Hinein-Versetzen in das andere Geschlecht. 5,7% gingen einen Schritt weiter und wählten die Geschlechtserforschung. Der Hauptunterschied dürfte hierbei darin liegen, dass sich der Rollenspieler aus seinem realen Geschlecht heraus mit seiner eingeschlechtlichen Denkweise mehr oder weniger erfolgreich wie das andere

Geschlecht zu benehmen versucht, während der „Forscher“ die wirkliche Denkweise des anderen Geschlechts verstehen und imitieren will.

28,7% der Befragten, darunter 4 weibliche von denen nur eine einen andersgeschlechtlichen Avatar spielt, gaben das Aussehen als besten Grund für den Geschlechtertausch an. Aufgrund der vorgegebenen Kameraperspektive über die Schulter des Charakters, der oftmals monate- oder jahrelang dauernden Spielzeit und dem Durchschnittsalter der Spieler erscheint es logisch, dass sich mancher Spieler lieber einen attraktiven, andersgeschlechtlichen Charakter erschafft. Die immer realistischere und großteils von Männern geschaffene Grafik liefert dem männlichen Publikum auch genau das Gewünschte: nackte Haut und Kettenhemdbikinis.

Ein Fünftel (20,5%) der Angaben nannten den Vorteil im Spiel als Grund. In einer virtuellen Welt mit einer weit überwiegenden Zahl von jungen Männern werden Frauen fast schon verehrt. Weibliche Spieler werden regelmäßig beschenkt, die Tänzerinnen erhalten die ganzen Trinkgelder, während ihre männlichen Kollegen oftmals leer ausgehen, etc. So wundert es nicht, dass viele männliche Spieler gezielt weibliche Charaktere einsetzen, um sich dieser Vorteile zu bedienen. Jedoch darf man bei diesen Spielern, wie auch bei denen, die des Aussehens wegen das andere Geschlecht wählten, davon ausgehen, dass sie ihre Charaktere in extremen Klischees ausspielen, wie man sie eher in Kitschromanen vorfindet: der mutige, romantische Held, der hemmungslose Vamp, die verletzliche und süße Jungfrau, etc.

Abb.09 Männerträume in Everquest 2

Frage 6: Verwendest du deinen Nickname auch anderweitig als Spitznamen?
Frage 7: Rufen dich Leute ausserhalb des Spieles mit dem Namen deines Charakters?

	Nickname als Spitzname	Charaktername als Anrede
Ja	**16,4%**	**18,6%**
Nein	**83,6%**	**81,4%**

18,6% der Teilnehmer werden von anderen Leuten mit dem Charakternamen gerufen, davon 11% weil sie diesen auch tatsächlich als Spitznamen verwenden und 7,4%, obwohl sie genau das nicht tun. Oftmals kennen sich die Spieler aufgrund der in MMORPG gewahrten Anonymität gegenseitig nur mit dem Namen der Spielfigur. Also fällt es leichter, sich den Charakternamen zu merken, den man mit einem visuell vorhandenen Avatar verbinden kann. Der Charaktername dient hier als mnemonische Identifikation für die reale Person.

Immerhin 16,4% der Befragten gaben an, ihren Charakternamen auch ausserhalb des Spieles als Spitznamen zu verwenden. Dabei war es wichtiger auf den eigenen Charakter stolz zu sein (74,5%), als diesen als idealisiertes Selbst zu empfinden (28,1%).

Frage 8: Besitzt dein Charakter physische Ähnlichkeit zu dir (Augen-, Haar-, Hautfarbe, Frisur, Gesichtbehaarung, etc.)?

Gar nicht	Unähnlich	Teils	Ähnlich	Sehr ähnlich
39,1%	**19,3%**	**16%**	**17,4%**	**8,2%**

Frage 9: War das Absicht?

	Ja	Nein
Absicht	**45,9%**	**54,1%**

Die Teilnehmer der Umfrage wurden aufgefordert, die physische Ähnlichkeit ihres Avatars zu ihnen selbst auf einer Skala von 1 (gar nicht ähnlich) bis 5 (sehr ähnlich) einzuschätzen. 39,1% der Teilnehmer sieht ihr Avatar gar nicht ähnlich. Faktoren hierfür könnten die in MMORPGs häufig vorkommenden nicht-menschlichen Rassen sein, aber auch ein anderes Geschlecht oder eine andere Hautfarbe. Des weiteren ergeben sich 19,3% unähnliche, 16% teils ähnliche und 17,4% ähnliche Charaktere. Nur 8,2% der Befragten geben an, dass ihr Avatar sich ihnen äusserlich sehr ähnelt. Von diesen 30 Personen sind es aber 83,3%, die diese Ähnlichkeit absichtlich schafften und nur 16,6%, bei denen es nicht geplant war. 45 der 144 Nicht-Ähnlichen (31,2%) haben ihren Charakter ebenfalls absichtlich physisch anders gestaltet. Insgesamt gaben fast die Hälfte der Teilnehmer (45,9%) an, das Aussehen ihres Avatars gezielt gestaltet zu haben.

Frage 10: Hast du jemals denselben Charakter in zwei verschiedenen Spielen oder Plattformen erschaffen (z.B. einen D&D Charakter in EQ)?

	Ja	Nein
Charakter öfters	**73,4%**	**26,6%**

Eine deutliche Mehrzahl der Befragten (73,5%) gab an, schon einmal denselben Charakter in verschiedenen Spielen oder Spielsystemen gespielt zu haben. Das lässt sich leicht daraus erklären, dass ein Avatar eine in das verwendete System und Regelwerk eingepasste erdachte Persona ist. Jedes Spiel hat sein eigenes Setting und bietet seine eigenen Möglichkeiten, den Charakter auszuleben, doch wird kein Spiel jemals die absolute Freiheit besitzen, die durch den Geist und die Imagination gegeben ist. Trotz aller Zahlen und Worte bleibt ein Avatar immer noch eine geistige Persona.

11) Was ist dir bei der Charaktererschaffung am Wichtigsten?

Ausgewogen	Aussehen	Attribute	Sonstiges
33,3%	**29,2%**	**23,2%**	**14,2%**

Ein ausgewogener, stimmiger Charakter ist für genau ein Drittel der Teilnehmer die Hauptsache bei der Erstellung der Spielfigur. Für 29,2% ist das gute Aussehen von größter Bedeutung, während 23,2% auf eine optimale Ausnutzung der spieleigenen Attribute achtet.

Frage 12: Auf welche dieser Eigenschaften deines Charakters bist du am ehesten eifersüchtig?

Muskeln	Geschick	Aussehen	Intelligenz	Sprache	Sonstiges
25,3%	**22,9%**	**16,9%**	**8,7%**	**1,9%**	**24,3%**

Die Teilnehmer wurden gefragt, auf welche Eigenschaft ihres Avatars sie am ehesten eifersüchtig seien. Verwendet man die Bezeichnungen von Raph Koster[19], kann man hier zwischen den *Intangibles*, also nicht greifbaren Eigenschaften wie körperliche Attribute und Aussehen, und den *Tangibles*, die das Benehmen, die Sprache und das Temperament des Avatars ausmachen, im Grunde aber vom Spieler kommen, unterscheiden. Ein Viertel (25,3%) besäßen gerne die körperliche Stärke ihrer Figur und 22,9% wären gerne so geschickt. 16,9% beneiden ihre Figur des Aussehens wegen, wobei drei Viertel davon männliche Spieler mit weiblichen Charakteren sind.

8,7% hätten gern die Intelligenz ihrer Figur und nur 1,7% wären gerne so sprachgewandt. Der natürliche Widerspruch in dieser Aussage ist ja, dass diese *Tangibles* auf den natürlichen Eigenschaften des Spielers beruhen. Ein Charakter kann zwar von den Attributen her intelligent sein, wird aber gespielt niemals die Intelligenz, das Wissen oder die Kombinationsfähigkeit des eigenen Spielers übersteigen können. Dennoch sieht mancher Spieler einen deutlichen Unterschied zwischen sich und seinem Avatar, wie folgende Aussage aufzeigt:

„The sheer brilliance of him. I'm smart, especially by Alabama standards, but nowhere near as smart as my character." [20]

Frage 13: Kannst du dir vorstellen das Leben deines Charakters zu leben?

	Ja	Nein
Leben des Avatars	**61%**	**39%**

Frage 14: Was daran würde dich am Ehesten reizen?

61% aller Teilnehmer können sich vorstellen, das Leben ihres Charakters zu führen. In der darauffolgenden Frage wurden die Befragten aufgefordert zu beschreiben, was sie hierbei am ehesten reizen würde. Bestimmte, sich wiederholende Wünsche können folgendermaßen zusammengefasst werden:

Ungefähr ein Fünftel möchten gerne Abenteuer erleben und die Aufregung echter Duelle und Kämpfe spüren. Der Reiz des Abenteuers geht vor allem von den unerforschten Gegenden und einem unvorhersehbaren, abwechslungsreichen Leben aus.

„The adventure and excitment of exploring the world."

„The true exploration and taming of new and interesting creatures."

„I think the thing that would appeal most to me would be the adventure. I've always dreamed about being able to experiance the world before it was as civilized as it is now."

16% hingegen sehnen sich einfach nach einem anderen Leben. Viele sehen darin die Möglichkeit, sich besser zu profilieren und weitreichendere Entscheidungen, egal aus welcher Gesinnung, zu treffen. Auch der Wunsch nach einer Weltordnung, in der Taten mehr erreichen als Worte, wurde genannt. Ebenfalls genannte Gründe war die Verdrossenheit mit dieser Welt, der größere Freundeskreis und die fantastischeren Möglichkeiten.

„Living in a more physical sense,
as opposed to the more thinking world of today."

„To do things that I cannot do here."

„Living in a mythical world."

Die Eigenschaften ihrer Figur zu besitzen reizt 12% der Befragten. Vielgenannter Wunsch waren hier die Zauberkräfte oder andere übernatürliche Kräfte, wie z.B. die Fähigkeit zu fliegen. An zweiter Stelle kommt das Verlangen, so geschickt und verstohlen zu sein, wie der jeweilige Charakter. Darauf folgt erst der Wunsch nach mehr körperlicher Stärke und dem Umgang mit mittelalterlichen Waffen.

„Casting Spells would be pretty dang fun...."

„I've always been facinated with having gymnast-like abilities."

„Being able to do things (i.e.: pilot spacecraft) that I can't IRL."

Ein Zehntel der Befragten verspüren den Wunsch nach mehr Macht und Einfluss, wie auch der Lizenz zum Töten. Während manche sich ausdrücklich dafür aussprachen, nur im Sinne des Guten das Böse umzubringen, verlangt es einige danach, ohne Konsequenzen willkürlich Leute töten zu dürfen.

„Being a holy paladin with the wrath of God as my justification for smiting the infidels and other people I don't like."

„Causing as much trouble adn making as many people mad as I want without any consequences."

„Do what i want when i want."

5% sind der Meinung, dass ihr Charakter mehr Freiheit als sie selst besitzt, was sich auch mit den 3% verbinden lässt, die der Meinung sind, ihr Avatar führe ein einfacheres Leben. So finden die meisten, dass in der Spielewelt weniger einschränkende Gesellschaftsregeln herrschen und es leichter sei, zum Wohle der Allgemeinheit zu handeln. Auch die klare schwarz-weiß Trennung in gut und böse erleichtere das Leben. Ebenso sei es leichter, anderen zu helfen und Geld zu verdienen.

„Freedom from societies mundaness."

„Freedom to do whatever needed to be done for the common good without fear of retaliation."

„The ease of making money while joking around with friends."

Dagegen reizte die Vorstellung immer wieder von den Toten auferstehen zu können, Wunden zu heilen und keine Freunde zu verlieren, die wenigsten. Nur 4% nennen die virtuelle Unsterblichkeit als Hauptreiz.

„Living fooooorrrrrreeeeeeveeeeeerrrrr."

„The fact that I nor my friends will not ever truly die."

Frage 15: Wenn jemand im Spiel deinen Charakter beleidigt, fühlst du dich persönlich angegriffen?

	Ja	Nein
Indirekt beleidigt	**42,9%**	**57,1%**

Immerhin 57,1% der Teilnehmer fühlen sich nicht direkt angesprochen, wenn ihr Charakter im Spiel beleidigt wird, obwohl man ja davon ausgehen darf, dass die Beleidigung als Reaktion auf eine Handlung des Spielers selbst folgt. Am ehesten lässt sich diese Tatsache auf die für ästhetische Illusionen typische, rationale Distanz zurückführen, die den Spieler in diesem Moment des Beleidigtwerdens Abstand zum betroffenen Objekt, seiner Figur, nehmen lässt.

Zu beobachten ist auch der Zusammenhang mit der Verbundenheit zur Figur. 92,3% derjenigen, die die sich persönlich beleidigt fühlen, gaben auch an, stolz auf ihren Charakter zu sein, während 71,9% derjenigen, die keinen Stolz auf ihre Figur verspüren, sich auch nicht von ausgesprochenen Beleidigungen betroffen fühlen.

Frage 16: Hast du jemals von deinem Charakter geträumt?

	Ja	Nein
Avatartraum	**44,2%**	**55,8%**

Fast die Hälfte aller Befragten (44,2%) gaben an, schon einmal von ihrer Spielfigur geträumt zu haben. Dabei unterschied sich der proportionale Prozentsatz der Teilnehmerinnen nur minimal von dem der männlichen Teilnehmer. In der Traumdeutung nach Freud wird gesagt, dass der Träumer selbst nur in den seltensten Fällen als Beobachter agiert. Im typischen Traum, wie auch in der Phantasie, ist das Subjekt selbst der Hauptakteur. Hierbei ist es nicht wichtig, ob der Träumer er selbst ist, oder sich in der Gestalt eines Anderen wiederfindet. Ist dies jedoch der Fall, steht dieses Alter Ego als Metapher für eine Eigenschaft des Träumenden, wie seine Stärke, seine Willenskraft, etc., die der Träumer dieser Gestalt zuschreibt. Träumten die 44,2% also von sich selbst in der Gestalt ihres Charakters, so ist davon auszugehen, dass sie diesem eine oder mehrere Eigenschaften ihres Selbst zuschreiben.

Frage 17: Bist du stolz auf deinen Charakter?

	Ja	Nein
Stolz auf Charakter	**91,2%**	**8,8%**

Die Mehrzahl der Spieler steht zu ihrem Lieblingscharakter: 91,2% der Befragten gaben an, stolz auf ihren Avatar zu sein. Ein kleiner Unterschied ist hier bei den Geschlechtern festzustellen: so sind alle weiblichen Teilnehmer zufrieden mit ihrer Spielfigur, während das bei den männlichen Mitspielern nur 89,8% aussagten.

18) Denkst du, dein Charakter stellt dein idealisiertes Ich da?

	Ja	Nein
Idealisiertes Ich	**36,2%**	**63,8%**

Gut über ein Drittel aller Befragten (36,2%) sehen in ihrem Hauptavatar eine idealisierte Version ihrer Selbst. Von diesen Personen hat auch schon die Hälfte von ihrem Charakter geträumt, 96,2% waren stolz auf das, was ihr Charakter darstellt, doch nur 11,5% ließen ihren Charakter wie sie selbst aussehen. 6% männlicher Teilnehmer im Alter von 14 bis 42 Jahren sahen in ihrem weiblichen Avatar ihr Ideal-Ich und eine 26-jährige sieht sich durch ihre männliche Figur am ehesten repräsentiert.

Frage 19: Wenn du im Spiel unverschuldet stirbst, auf wen entlädt sich die Wut?

Charakter	Computer	Mich selbst	Keine Wut
0,6%	**43,5%**	**11,6%**	**44,4%**

Ein Spieler, oder eher sein Avatar, stirbt während des Spiels in einer dummen Situation. Auf wen entlädt sich die Wut? 44,4% der Teilnehmer behaupteten hier, sich nie aufzuregen, da es sich nur um ein Spiel handle. Fast genauso viele (43,5%) schieben in solchen Momenten die Schuld auf den Computer. Etwa ein Zehntel (11,6%) ärgert sich über sich selbst und nur 2 Personen (0,6%) gaben an, wütend auf ihren Charakter zu sein.

20) Welche Kamerasteuerung verwendest du bevorzugterweise im Spiel?

	erste Person Erzähler	dritte Person Erzähler
Aussen-perspektive	**75,3%**	**0,6%**
Ego-perspektive	**19,1%**	**5%**

Die meisten MMORPGs geben von sich aus die Kamera aus der dritten Perspektive, also über die Schulter des Avatars, vor. Diese kann man frei schwenken, zoomen und rotieren. Jedoch ist es auch möglich, aus der ersten Perspektive zu spielen, also durch die Augen des Avatars zu sehen. Hier ist die Verschmelzung mit dem Charakter selbst natürlich perfekt, jedoch verwenden nur 19,6%

diese Einstellung, im Gegensatz zu den 80,6%, die die Aussenansicht bevorzugen. Beim Rollenspiel hingegen bevorzugen es fast alle (94,5%), in der ersten Person zu erzählen, nur 5,5% wählen hierzu den Erzähler der dritten Person.

Die ständig von aussen geführte Ansicht erinnert den Spieler konstant daran, dass er nur einen Avatar steuert und steht ja somit im kompletten Gegensatz zu den Prinzipien der Illusionsbildung, die eine völlige Immersion verlangen, um die Distanz zum Artefakt zu minimieren. Da die Möglichkeit zur Überwindung dieser Problematik im Spiel selber gegeben ist (der Spieler kann jederzeit in die Ich-Perspektive schalten), muss man eher von einer spieletechnischen Entscheidung auf Seiten des Spielers ausgehen, als dass er freiwillig den Abstand zu seinem Avatar hält. In der dritten Person sieht der Spieler weit mehr als in der begrenzten ersten Person, was in einer feindlichen gesinnten Welt natürlich von Vorteil ist.

Abb.10 Aussen-perspektive

22) Hilft dir Rollenspielen dabei, die Standpunkte anderer Personen im wirklichen Leben besser zu verstehen?

	Ja	Nein
neue Perspektiven	**43%**	**57%**

Nur wenig mehr als über die Hälfte (57%) der Befragten haben das Gefühl, Nutzen aus ihrem Rollenspiel zu ziehen und sich dadurch besser in die Lage anderer versetzen zu können. Zwar kann man durchaus Ricoeurs narrative Identitäten-Modell in den MMORPGs erkennen und auch die unterschiedlichen Theorien der multiplen Identitäsbildung von Jung, Gergen und Habermas wiederfinden, jedoch scheint es nicht bei allen Spielern zur nötigen Integration der jeweiligen Identität zu kommen, um später einen Nutzen daraus ziehen zu können. Dies kann an einer nicht perfekten, ästethischen Erfahrung liegen, z.B. durch mangelnde Immersion aufgrund der Aussenkamera oder andere illusionsstörende Faktoren, oder an zu beschränkten Personae, die nicht über den eigenen Interessen- und Denkhorizont hinausgehen und somit das Subjekt nicht effektiv weiterbringen.

Frage 23: Spielst du lieber alleine oder in Gruppen?

	Solo	Team
Spielweise	**33,9%**	**66,1%**

66,1% der Teilnehmer gaben vor, lieber in einer Gruppe mit anderen Spielern zu agieren als alleine. Ein Drittel (33,9%) bevorzugt es also, alleine durch das Spiel zu ziehen, was bei einem auf Multiplay ausgelegten Spiel etwas verwunderlich wirkt. Diese Zahlen spiegeln sich auch wieder, wenn man die Zufriedenheit betrachtet: so spielen 65,3% der mit der Figur zufriedenen Spieler lieber in Gruppen und sogar 78,9% der nicht zufriedenen Spieler gruppieren sich, statt alleine umherzuziehen. Somit scheint die Reaktion anderer Spieler auf den eigenen Charakter nicht ausschlaggebend zu sein, ob der eigentliche Spieler auch mit diesem zufrieden ist.

Je nach Art des Avatars ist dieser auf Interaktion und Feedback anderer angewiesen oder nicht. Man kann behaupten, dass ein sich durch *Intangibles* auszeichnende Avatar für sich alleine als Imaginäres agieren kann, da seine besonderen Eigenschaften von der virtuellen Figur kommen. Ein sich ein auf *Intangibles* stützender Charakter braucht die Interaktion mit anderen Spielern, um die vom eigentlichen Spieler geprägten Besonderheiten wie Redegewandtheit oder Führungskraft zu beweisen.

24) Bist du durch das Spielen deines Charakters auf eine eigene, existierende Schwäche aufmerksam geworden?

	Ja	Nein
eigene Schwäche	**41,3%**	**58,7%**

25) Bist du durch das Spielen deines Charakters auf eine eigene, existierende Stärke aufmerksam geworden?

	Ja	Nein
eigene Stärke	**50,7%**	**49,3%**

Bei der Frage, ob sie durch das Spielen ihres Charakters etwas in Bezug auf sich selbst gelernt hätten, gaben 50,7% der Befragten an, sich einer Schwäche bewusst worden zu sein. 60,7% sind der Meinung, Stärken bei sich selbst entdeckt zu haben.

Während also die Auslebung verschiedener MMORPG-Persona weniger als erwartet zum Verständnis anderer Menschen zu führen scheint, scheint sich das Lacan'sche Nacheifern des vorbildlichen Avatars eher zu befinden. In seiner gegebenen Anonymität kann der Spieler experimentell verschiedene Facetten seiner Selbst getrennt darstellen, um die Reaktion anderer Menschen darauf zu erleben.

26) Bist du beim Spielen deines Charakters weniger gehemmt als im wirklichen Leben?

	Ja	Nein
ungehemmtes Spiel	**60,7%**	**39,3%**

Dieses Ergebnis dürfte nicht überraschen. Immerhin 60,7% der Teilnehmer fühlen sich während des Spiels weniger gehemmt als im Alltag. Der Avatar liefert als Maske eine Gesichtslosigkeit und Losgelöstheit vom Ich, während der Nickname und die Regelungen des Spiels für Anonymität sorgen. Soziale Regeln und Tabus scheinen in der virtuellen Welt nicht zu gelten, Handlungen führen nur selten zu unangenehmen Konsequenzen.

27) Welches ist für dich der wichtigste Faktor, um in ein Spiel einzutauchen?

Inhalt	Grafik	Sound	Handlung	R.Spiel	Sonstiges
52,5%	**9,8%**	**0,8%**	**7,9%**	**16,6%**	**11,4%**

Was ist erforderlich, um die Illusion perfekt zu machen? Nur 0,8% der Befragten nannten die Musik- und Soundkulisse als wichtigsten Faktor zum ungestörten Eintauchen in die Spielewelt. Die Grafik, die als Werkzeug der „celare artem" gesehen werden kann, ist nur für 9,8% von Bedeutung. Dies ist auch nicht verwunderlich, wenn man bedenkt, dass die marktführenden MMORPGs schon mehrere Jahre alt sind und ihre Grafikengines in keinster Weise mit heutigen Spielen mithalten können. Für 11,4% ist gutes Rollenspiel wichtig für die perfekte Immersion. Nichts stört die Wahrhaftig-

keit und Sinnzentriertheit einer funktionierenden Spielewelt mehr als Ooc[G]-Gespräche („Out of character“) und internet-typische Abkürzungen. Eine stimmige und spannende Geschichte, samt Erzählerlogik und Detailtreue, ist nötig, um 16,6% der Befragten zu fesseln. Doch für 52,5% der Befragten ist der eigentliche Spieleinhalt primär für eine perfekte Immersion in die Spieleillusion verantwortlich. Die Möglichkeiten im Spiel müssen stimmig sein, die Detailtreue ausreichend, das Setting samt aller Inhalte logisch, nur dann entsteht für die meisten die perfekte Illusion.

Frage 28: Was bedeutete Spielen für dich?

Abwechslung	Erholung	Ergänzung
21,2%	**71,4%**	**7,4%**

Die Teilnehmer wurden in der letzten Frage gebeten, anzugeben, was das Spielen für sie darstellt. Für eine große Mehrheit von 71,4% ist Spielen gleichzusetzen mit Erholung vom Alltag. 21,2% sehen darin eher eine willkommene Ablenkung, während eine kleine Gruppe von 7,4% im Spiel sogar eine Ergänzung ihres Lebens sieht.

Schlussfolgerung 5

Aus den Ergebnissen der Umfrage lässt sich mit Sicherheit sagen, dass eine emotionale Bindung seitens der Spieler zu ihrem Charakter besteht. Nur ein kleiner Bruchteil der Teilnehmer streitet durchgehend die Existenz ihres Avatars als etwas Spielfernes ab. Für die Mehrheit existiert ihre Spielefigur als eigenständige Persona in einer virtuellen Welt.

Und für diese Mehrheit stellt ihr Avatar auch eine Form des Alter Ego dar. Für den einen Teil ist es das ideale Ich, dem sie nachzueifern versuchen, und für den anderen Teil stellt der Avatar eine vom Spieler unabhängige, aber dennoch anzustrebende Persona dar. In beiden Fällen übernimmt der virtuelle Charakter eine Vorbildsfunktion für den Spieler. Nicht die tatsächliche Ähnlichkeit zum realen Selbst ist von Bedeutung, sondern die Möglichkeit der idiopathischen Identifizierung. “So wie dieser da bin ich auch/will ich auch sein”, ist die Devise.

Durch den im MMORPG angeregten Spieltrieb bietet sich dem Homo Ludens auch die Möglichkeit, sich in gänzlich andere Personae zu versetzen. Durch die Anonymität des Spieles geschützt, kann ich durch wenige Klicks eine Persönlichkeit, die ganz anders als die meine ist, schaffen und sie in all ihren Facetten zu verstehen versuchen. Der Avatar fungiert hier nicht nur als Katalysator dieser Neugier, er agiert auch als Maske, die mir die nötige Sicherheit verspricht, um mich nicht ausgeliefert zu fühlen. Gerade im Spiele gegengeschlechtlicher Charaktere handelt es sich kaum, wie oftmals vermutet, um homosexuelle Tendenzen. Eher versucht sich der Spieler in die Gedankenwelt des anderen Geschlechts zu versetzen, um diese endlich zu verstehen. Jedoch sind

dieser Form der experimentellen Perspektivenübernahme Grenzen gesetzt: John Locke schrieb schon 1690, dass sich die Identität eines Einzelnen nur so weit erstrecken kann wie er sich selber als denkendes Wesen wahrnimmt. In anderen Worten, ich kann nur so weit die Perspektive einer mir fremden Person nachahmen, wie ich mir diese Person auch wahrhaftig vorstellen kann. Ein Spieler, der nie über seinen Denkhorizont hinausgeht und in Klischees denkt, wird irgendwann keinen Gewinn aus dem Rollenspiel mehr ziehen können.

Einfacher ist es da, über sich selber zu reflektieren und am eigenen Selbst zu arbeiten. Durch den vorher genannten Maskeneffekt der Avatare fühlen sich viele Spieler weniger gehemmt. Eine simpler gestrickte Welt mit klaren Schwarz-Weiß-Verhältnissen weckt den Tatendrang im Spieler und dieser wird eher auf eigene Charaktereigenschaften stoßen, als das im realen Leben möglich wäre. Die Online Persona wird somit zum Vehikel für Selbstreflektion und Selbsttherapie.

In meiner These behauptete ich, dass „ein MMORPG-Avatar im Normalfall eine projizierte Wunschidentität des Spielers ist, und man durch genauere Beobachtung des Charakters und der Spielweise Rückschlüsse auf den jeweiligen Spieler ziehen kann“. Wie den Umfrageergebnissen zu entnehmen ist, handelt es sich bei einer großen Mehrheit der gespielten Hauptcharaktere tatsächlich um Wunschidentitäten. Jedoch ist hier nur bei einem geringen Prozentsatz ein idealisiertes Ich, also ein Alter Ego des Spielers, gemeint. Eher sprechen wir hier von einer Wunschpersona mit Vorbildsfunktion. Geschaffen wird ein unerreichbares, weil imaginäres, Idol mit projizierten Eigenschaften, der dem Spieler als Bezugsperson dient. Der Spieler erschafft sich seine eigene narrative Identität. Ein geringerer Teil der Spielerschaft versetzt sich selbst in die Rolle des Charakters und erlebt die Aktionen des Avatars emotional als seine eigenen. Das Spiel wird zu einem interaktiven Tagtraum.

Es ist jedoch sicher davon auszugehen, dass die empathische Distanz zum Charakter primär auf der Tatsache beruht, dass für die Spieler, egal wie sehr sie in der Rolle des Charakters aufgehen, immer der Künstlichkeit der Illusion bewusst bleiben werden. Das schaffende Artefakt, der Computer, ist dem Spieler immer wortwörtlich vor Augen. Spieltechnische Elemente, wie die frei rotierende Aussenkamera, lassen den Spieler immer wieder aufs Neue wissen, dass er sich in einer virtuellen Welt befindet und behindern die völlige Immersion.

Egal wie realistisch die Grafik und wie groß die Möglichkeiten in zukünftigen Spielen sein werden, dieser Schritt Richtung perfekter Simulation wird erst durch neue Formen der sensorischen Steuerung und Sinnesreizung, wie z.B. im Film *Matrix* dargestellt, überbrückt werden können.

6 Anhang

6.1 Glossar

Attribut: Ein Attribut wird gemeinhin als die Ausprägung eines Merkmals für ein konkretes Objekt verstanden. Eine braunhaarige Person hat bezüglich der Haarfarbe z.B. das Attribut braun. In Rollenspielen werden körperliche und geistige Ausprägungen der Spielercharaktere als Attribute bezeichnet. Da sie grundsätzlich durch Zahlen dargestellt werden, werden sie auch als Statistiken tituliert (eng.: stats).

Avatar: Dieser Begriff, der in der aztekischen Mythologie die Fleischwerdung eines Gottes beschreibt, wird im Internet für die virtuelle Inkarnation von Usern verwendet und wurde im MMOG als Definition der Spielfigur übernommen.

Content: (dt.:Inhalt) ist eine undefinierte Bezeichnung für den Sinngehalt eines Computerspiels. Dazu gehören das Spielsetting, die Spielregeln und die gegebenen Möglichkeiten, jedoch nur teilweise die Grafik und die Geräuschuntermalung, nicht aber die Spieleengine und Plattform, die die Form ausmachen.

Homo Ludens: (lat.: der spielende Mensch) ist ein von Johan Huizinga geprägter Begriff. Nach Huizinga findet die Kultur ihren Ursprung im Spiel.

Iste Ego Sum: (lat.: dieser da bin ich) Lacan formuliert mit dieser Aussage den Moment des Sich-Erkennens im Spiegel.

MMORPG: Akronym für Massive(ly) Multiplayer Online Roleplaying Game, auf Deutsch wörtlich "massives Mehrspieler Online-Rollenspiel". Es handelt sich hierbei um Computerspiele, bei denen mehrere tausend Spieler gleichzeitig über das Internet verbunden gemeinsam spielen können. Bekannte Beispiele hierfür sind Anarchy Online, Ultima Online, EverQuest und DAoC (Dark Age of Camelot). Auch das kürzere MMOG wird häufig verwendet.

MUD: "Multi-User Dungeon"; textbasiertes Rollenspiel im Internet. Von engl. dungeon; dt.: Kerker, Verlies. Auch als Multi-User Dimension/Domain bezeichnet.

Ooc: "Out of character", auf Deutsch sinngemäß „ausserhalb der Rolle“. Aussagen, die in einem Rollenspiel nicht in der Rolle des Charakters gesprochen werden, sondern vom Spieler selbst. Können nötige Informationen sein, aber auch unangebrachte Themen, die von Rollenspielern oftmals als störend empfunden werden.

Persona: (lat.:Person, gr.:Maske) beschreibt in der Jung’schen Psychologie die verschiedenen Archetypen innerhalb des Adaptationssystem, anhand dem man mit der Welt kommuniziert. Die Persona ist nicht mit dem Ich identisch., ähnelt jedoch Freuds Über-Ich.

rag doll: (dt.:Stoffpuppe) Die Ultima Online Entwickler nannten den Charakterkreationsprozess auch rag doll, da man mit einem unbewegten Avatar verschiedene Erscheinungsbilder probieren konnte. Dieser Begriff blieb erhalten. Als rag doll bezeichnet man das bei Mädchen beliebte Schere–und–Papier Spiel, bei der man ausgeschnittenen Figuren Kleidung überziehen kann.

Rollenspiel: Unter einem Rollenspiel versteht man ein Spiel, bei dem die Beteiligten in eine Rolle schlüpfen, die sie im normalen Leben nicht sind. Eine Art des Rollenspiels ist das Tischrollenspiel, welches in der Fantasie der Spieler stattfindet. Hier wird häufig die englische Abkürzung RPG (Role Playing Game: dt.:Rollenspielspiel) verwendet.

Quelltextverzeichnis 6.2

[1] **N.Yee:** *Why We Quit* in *The Daedalus Project*, http://www.nickyee.com/daedalus/archives/000342.php, 2003

[2] **L.Wittgenstein:** *Philosophische Untersuchungen* in *Werkausgabe Band 1*; Frankfurt/Main, 1984

[3] **R.Garriott:** *Exploring the Future of Massive Multiplayer Online Gaming*, Gamespy Artikel; 2002

[4] **Neverwinter Nights**B dt. Anleitung S.44; Bioware, 2001

[5] **Newsweek:** 17. April 1995, S. 70

[6] **J.Habermas:** *Können komplexe Gesellschaften eine vernünftige Identität ausbilden?* in *Zwei Reden*; Frankfurt/Main, 1974

[7] **A.Landsberg:** *Prosthetic Memory: Total Recall and Blade Runner* in M.Featherstone, R.Burrows: *Cyberspace/ Cyberbodies/ Cyberpunk*; Sage, 1995

[8] **M.E.Clynes, N.S. Kline:** *Cyborgs and Space* in C.H.Gray: *The Cyborg Handbook*; Routledge, London, 1995

[9] **C.Greenland:** *A Nod to the Apocalypse: An Interview with William Gibson*; Foundation 36, S. 5-9

[10] **S.Freud:** *Das Unbehagen der Kultur*, Fischer, Frankfurt/M. 1994

[11] **C.Cruz-Neira:** (University of Chicago) während der 6th International Conference on Cyberspace in Madrid, 8.Juni 1996

[12] übersetzt aus dem englischen Original;
W.Gibson: *Neuromancer*, Ace Books, 2003

[13] **D.Haraway:** *Situated Knowledges: The Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective* in A.Feenberg, A.Hannay: *Technology and the Politics of Knowledge*; Bloomington and Indianapolis, 1995

[14] **J. Dewey:** *Democracy and Education*; New York, 1966

[15] **J.Baudrillard:** *La transparence du mal*; Galilée, Paris, 1990

[16] **S.Freud:** *Die Traumdeutung*; Fischer, Frankfurt/Main, 1991

[17] **s.S.**

[18] freiwilliger Beitrag eines Teilnehmers der Umfrage, Email

[19] **R.Koster:** *Insubstantial Pageants*;
http://www.legendmud.org/raph/gaming/index.html, 1989

[20] Antwort eines Teinehmers auf Frage 14 der Studie

Quelltextverzeichnis 6.3

Metzler Lexikon: *Literatur und Kulturtheorie*;
Verlag J.B.Metzler, Stuttgart, 2001
ISBN 3-476-01692-7

Johannes Bittel: *Sterben, Schlafe — Schlafen, Träumen vielleicht;*
http://www.salmoxisbote.de/Bote09/Bittel.htm

Klaus Dobelhammer: *Die Beleuchtung durch Lacan* in *Das Sprechen der Sprache*; Wien, 1998
http://www.t0.or.at/~kdobl/diss/lacbel.htm

J.Laplanche, J.-B. Pontalis: *Vokabular der Psychoanalyse*;
Suhrkamp, Frankfurt/Main, 1972
ISBN 3-518-27607-7

Stanford Encyclopedia: *Personal Identity*
http://www.science.uva.nl/~seop/contents.html

Nick Yee: *The Daedalus Project*
http://www.nickyee.com/daedalus/

Sherry Turkle: *Life on the Screen*;
Rowohlt, 1998
ISBN 3-498-06517-3

Sybille Krämer: *Bewußtsein*;
Suhrkamp, Frankfurt/Main, 1996
ISBN 3-518-28840-7

Mike Sandbothe: *Subjektivität und Öffentlichkeit*;
Halem Verlag, Köln, 2000
ISBN 3-931606-39-2

Scott Bukatman: *Terminal Identity*;
Duke University Press, London, 1993
ISBN 0-8223-1340-5

Holger Krapp: *Künstliche Paradiese —*
Virtuelle Realitäten; Wilhelm Fink Verlag, München, 1997
ISBN 3-7705-3253-8

Mathias Fuchs: *Spie(ge)l*; Graz, 2003
http://www.t0.or.at/~fuchs-eckermann/fluID/fluID_dt.html

Sigmund Freud: *Das Unbehagen der Kultur*;
Fischer, Frankfurt/Main, 1994
ISBN 3-5961-0453-X

Sigmund Freud: *Die Traumdeutung;*
Fischer, Frankfurt/Main, 1991
ISBN 3-5961-0436-X

Bilderverzeichnis 6.4

Abb.01: *Real People – Virtual Worlds;*
http://www.mmorpg-film.org/

Abb.02: *MUD;* http://www.mmorpg-film.org/

Abb.03: *Meridian 59;* http://www.meridian59.com/

Abb.04: *Lineage;* http://www.lineage.com/

Abb.05: *Everquest;* http://everquest.station.sony.com/

Abb.06: *Dark Age of Camelot;*
http://www.darkageofcamelot.com/

Abb.07: *Anarchy Online;* Charaktekterkreation
http://www.anarchyonline.com/

Abb.08: *City of Heroes;* Charakterkreation
http://www.cityofheroes.com/

Abb.09: *Everquest 2;* Promoaufnahme
http://everquest2.station.sony.com/

Abb.10: *Star Wars Galaxies;*
http://starwarsgalaxies.station.sony.com/

6.5 Danksagungen

Meinen größten Dank haben:

meine **Eltern**, die das hier ermöglichten; **Simone**, te quiero; **Salvatore**, **Dietrich** und **Jürgen**, durch die das Studium Sinn machte; **Susanne**, ohne deinen Server wäre ich aufgeschmissen; **Marianna** und **Karin**, ihr GD-Göttinnen; **Zerterone**, merci beaucoup, mon ami; **Werner**, du Bezwinger des SQL; **Jason & Melsa**, for mobilizing an army of DAoC players; **Daedalus**, for all the moral support; **Sarah**, für deine Kamera samt Liefer-service; the whole **CoH community**, for it's tremendous help; **Nick Yee**, for sharing your experience with me; and of course all the people who commited pics;