Von betenden Avataren in virtuellen Welten

Methodologische und methodische Überlegungen zur religionswissenschaftlichen Forschung in virtuellen 3D Welten

Nadja Miczek

Spätestens seit dem ‚Medienhype' im Jahr 2007 dürfte vielen Menschen die virtuelle Welt ‚Second Life' (SL) ein Begriff sein. Es war die Rede vom „Digitalen Maskenball"[i], den die Menschen in SL veranstalten würden und die virtuelle Mafia stand ebenso wie das digitale Studium[ii] im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit der Printmedien. Nach einer anfänglichen Euphorie, in der SL teilweise als ein neues Utopia stilisiert wurde, kehrte sich die Berichterstattung bald ins Gegenteil um.[iii] Nun war die Rede von verödeten virtuellen Landschaften, in denen kaum Menschen anzutreffen seien. Auch die zuvor noch bewunderten Chancen im unternehmerischen Bereich wurden nun als Spinnereien und Zeitverschwendung abgetan. Jenseits des mittlerweile abgeebten Medienhypes bleibt jedoch zu fragen, wie Menschen, die regelmäßig in virtuellen 3D Welten besuchen, diese nutzen und welche Kommunikations- und Aushandlungsprozesse dort stattfinden. Wie erste Untersuchungen belegen konnten[iv], stellen solche soziokulturellen Austauschprozesse einen der wichtigsten Faktoren innerhalb dieser Welten dar. Die daraus resultierenden Fragstellungen ergeben daher ein neues, spannendes Feld für kulturwissenschaftlich orientierte Forschung. Auch die Religionswissenschaft sollte dieses noch junge Forschungsfeld nicht außer Acht lassen, denn nicht nur SL, sondern auch weitere virtuelle 3D Welten[v] bieten den Wissenschaftlern ein breites Spektrum an Untersuchungsperspektiven. In vielen dieser Welten zählen religiöse Gemeinschaften zu den Pionieren[vi], die den virtuellen Raum für sich erobert haben. Es finden regelmäßige Treffen statt, bei denen über religiöse Themen gesprochen wird und in vielen Fällen ist zu beobachten, dass auch die religiöse Praxis zumeist in Form von Online-Ritualen Einzug in die virtuellen Welten gefunden hat. So stellen religiöse Vergemeinschaftungs-formen ebenso wie einzelne religiöse Akteure mit ihren diskursiven Aushandlungs- und Deutungsprozessen von Religiosität in virtuellen Welten einen spannenden und lohnenden Untersuchungsfokus für religionswissenschaftliches Arbeiten dar. Dies setzt allerdings voraus, dass Forscher bereit sind, bekannte Forschungsfelder und -methoden zu verlassen und sich auf virtuelles Neuland zu begeben.

Neben einer Einführung in das Thema virtuelle 3D Welten am Beispiel von SL und einem Überblick über die religiöse Topographie, möchte dieser Artikel aber vor allem Anregungen und Problematisierung zu religionswissenschaftlicher Forschung innerhalb dieser Welten bieten. Basierend auf ersten Erfahrungen im ‚virtuellen Feld' sollen einige methodologische, vor allem aber konkrete methodische Fragestellungen aufgezeigt und erläutert werden. Dieser Artikel richtet sich in erster Linie an Studierende und Lehrende der Religionswissenschaft, die mit dem Bereich der Internetforschung, hier speziell mit virtuellen 3D Welten wenig bis gar nicht vertraut sind. Er möchte einen praktisch orientierten Leitfaden bieten, mit dessen Hilfe sich Forscher den neuen Untersuchungsfeldern nähern können. Entsprechend werden leicht zugängliche Beispiele und grundlegende Erklärungen im Mittelpunkt stehen.

Virtuelle Welten

Im Allgemeinen bezieht sich der Begriff ‚virtuelle 3D Welten' auf computer-basierte, simulierte 3D Umgebungen, in denen sich der User mit Hilfe eines sog. Avatars[vii], die graphische Repräsentation seiner Selbst, fortbewegen kann. Avatare können die unterschiedlichsten Gestalten besitzen, abhängig von der jeweiligen Umgebung kann es sich zum Beispiel um tierische Figuren handeln, eher comicartige oder sehr realistisch aussehende Gestalten.

The Palace[viii]

Lord of the Rings[ix]

Second Life[x]

Virtuelle 3D Welten sind meist im sog. ‚Multi-player Mode' zugänglich, dass bedeutet, dass mehrere User die Welt zur gleichen Zeit nutzen können. Ein weiteres wichtiges Kennzeichen dieser Orte ist ihre Persistenz, das heißt die Welten existieren unabhängig vom Zugriff der User. Sie bestehen also auch nach dem Austritt eines einzelnen Users weiter, andere Teilnehmer bleiben online und die Handlungen setzen sich fort.[xi] Somit unterliegen virtuelle 3D Welten der zeitlichen, aber auch räumlichen Veränderung. So kann es geschehen, dass der User bei einem erneuten Einloggen feststellt, dass sich der virtuelle Raum in seiner Abwesenheit gravierend verändert hat.[xii] Der Begriff ‚virtuelle 3D Welt' kann als Überbegriff für eine Vielzahl von unterschiedlichen Subkategorien aufgefasst werden. Die wohl populärste ist ‚Massively Multiplayer Online Role-Playing Game' (MMORPG), die sich, wie der Name bereits impliziert, auf Online Spiele bezieht wie z.B. ‚Everquest' oder ‚World of Warcraft'. Es ist festzustellen, dass es in der Verwendung des Terminus MMORPG oftmals zu Generalisierungen kommt[xiii], in denen er als Überbegriff für andere Subkategorien verwendet wird. Die durch den Wortlaut übertragene Komponente ‚Spiel' führt schließlich zu der Annahme, dass es sich bei virtuellen 3D Welten generell um Spiele handelt. Wie an SL später deutlich wird, muss diese Annahme bei vielen dieser Welten zurückgewiesen werden. Um begriffliche Klarheit zu schaffen, soll in diesem Artikel mit dem übergeordneten Begriff ‚virtuelle 3D Welten' operiert werden, da hierunter sowohl explizite Spiele gefasst werden können als auch andere Formen von virtuellen Welten, die aus der Nutzerpespektive dezidiert nicht als Spiele betrachten werden.

Virtuelle 3D Welten können mittlerweile auf eine lange (für Internetverhältnisse!) Geschichte zurück blicken.[xiv] Die frühen Vorläufer waren häufig textbasiert oder besaßen lediglich eine einfach graphische Oberfläche. Zum Beispiel waren (und sind) sog. Multi-User-Dungeons (MUDs) vor allem im Bereich der Fantasy-Rollenspiele sehr beliebt. Mit der Weiterentwicklung der Technik wurde es Mitte der 1990er Jahre möglich, statt 2D nun 3D Räume für die Spiele zu nutzen. Gleichzeitig entwickelten sich aber auch die ersten virtuellen 3D Welten, die sich nicht primär als Spiel verstanden, sondern eher als eine Plattform für soziale Interaktion. Zu den ersten gehörte hier z.B. ActiveWorlds (1996) oder There (2003). Eine der heute bekanntesten virtuellen 3D Welten ist SL, die als Beispiel in diesem Artikel dienen soll und daher näher erläutert wird.
SL wurde von der US-amerikanischen Firma Linden Lab gegründet und war ab 2003 für die Öffentlichkeit zugänglich. Über einen sog. Client, welcher kostenlos von der Homepage runter geladen werden kann, können sich User nach der Einrichtung eines Accounts[xv] in die virtuelle 3D Welt einloggen.[xvi] Die Nutzer, die auch als ‚Residents' bezeichnet werden, haben In-World die Möglichkeit, ihr eigenes virtuelles Land zu kaufen, Objekte zu entwerfen oder mit anderen ‚Residents' zu kommunizieren. Zwei Besonderheiten fallen bei SL ins Auge. Generell besitzen alle User, die Objekte in SL entwerfen, die Rechte an diesen Gegenständen und können sie somit auch veräußern. SL besitzt ein eigenes Wirtschaftsystem mit einer eigenen Währung (Linden Dollar), die an den realen Finanzkreislauf durch einen Wechselkurssystem angeschlossen ist. Somit ist SL für viele Personen aber auch große Firmen (z.B. Adidas, T-Mobile) als ein ernstzunehmender Werbe- und Absatzmarkt ins Gespräch gekommen.
Die Nutzer bewegen sich innerhalb der Welt mit Hilfe ihrer Avatare. Diese Avatare können in SL sehr individuell gestaltet werden und die unterschiedlichsten, auch nicht menschlichen Formen[xvii] annehmen. Der Avatar wird über die Tastatur gesteuert, Perspektiveneinstellungen werden mit Hilfe der Maus geändert. Es kann zwischen zwei Arten der Fortbewegung gewählt werden: ‚normales' gehen und fliegen. Größere Distanzen werden mit Hilfe der ‚Teleport' Funktion überwunden, bei der ein Avatar an einem anderen Ort ‚materialisiert' wird. Ein Großteil der Kommunikation in SL läuft über textbasierten Chat ab. Da Linden Lab aber im August 2007 den sog. ‚Voice Chat'[xviii] implementiert hat, könnte in näherer Zukunft eine Schwerpunktverlagerung innerhalb der Kommunikationsstrukturen zu beobachten sein, welche im Rahmen eines Forschungsdesigns zu berücksichtigen sind.
Wie bereits erwähnt, löst die Frage, ob SL und bestimmte andere virtuelle 3D Welten nun als Spiele[xix] zu betrachten sind oder nicht, häufig heftige Diskussionen aus. Abhängig von der jeweils angelegten Spieledefinition kann man hier zu sehr unterschiedlichen Ergebnissen kommen. Im Unterschied zu expliziten Online-Spielen wie World of Warcraft, Everquest oder Lord of the Rings Online, die als solche sowohl von den Herstellerfirmen intendiert als auch von den Nutzer als solche wahrgenommen werden, kann bei eingehender Betrachtung von Welten wie z.B. SL oder There festgestellt werden, dass einige der Hauptcharakteristika[xx], die Spielen zugeschrieben werden, fehlen. So wurden z.B. initial für SL von der Gründerfirma keine speziellen Spielziele angegeben, die die User zu erreichen haben. Es werden auch keine Aufgaben (‚Quests') gestellt, mit deren Hilfe sich die Nutzer an das vorgegebene Ziel annähern können. SL ist vielmehr als eine Plattform konzipiert, deren Nutzung die User weitgehend selbständig gestalten können. Sicherlich besitzt SL

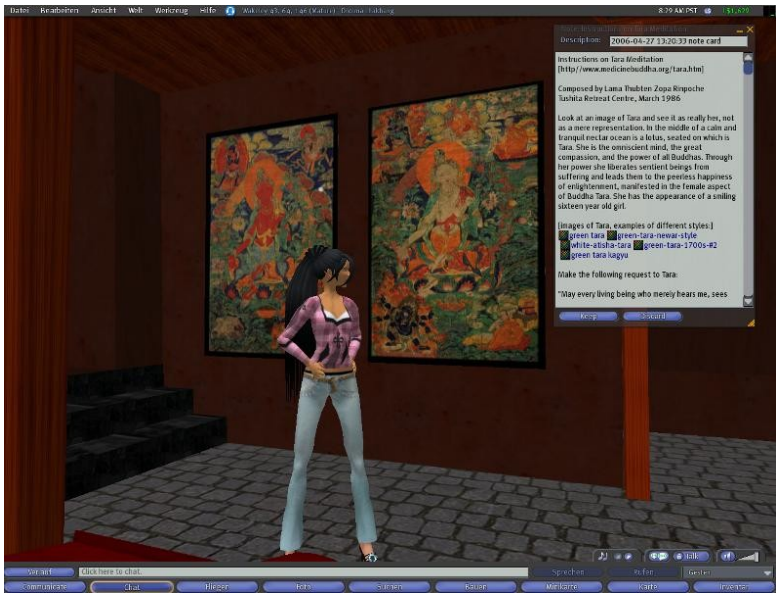
viele spielerische Elemente und einige Gebiete werden sogar explizit zum Spielen genutzt, ob das virtuelle Land aber als Ort zum sozialen Austausch, architektonischen Gestaltungen oder eben als Spiel genutzt wird, bleibt allein den Wünschen der User überlassen. Viele Bewohner verweisen darauf, dass SL für sie weit mehr ist als ein Spiel. Sie betrachten den virtuellen Raum vielmehr als neue Interaktionsplattform, auf der vor allem soziale Kontakte im Vordergrund stehen. Folgendes Zitat von einem SL-Resident untermalt diese Einstellung sehr eindrücklich:

> "I am often surprised at the nature, the depth, of connections people make in this virtual space. I have long sence [sic!] stopped regarding SL as a game, but as more."[xxi]

Es lässt sich zusammenfassen, dass bei der Untersuchung von virtuellen Welten die unterschiedlichen Nutzungsperspektiven zu differenzieren sind, denn vorschnelle Klassifikationen bergen die Gefahr, dem Untersuchungsfeld Deutungsmuster aufzuerlegen, die der Komplexität der Feldzugänge nicht gerecht werden. Nach dieser grundlegenden Einführung soll nun der Fokus auf Beispiele aus SL gerichtet werden, die insbesondere für religionswissenschaftliche Forschung interessante Untersuchungsfelder darstellen.

Religiöse Traditionen in Second Life[xxii]

In SL ist mittlerweile eine Vielzahl von religiösen Gruppen vertreten. Zusätzlich zu den bekannten eher als traditionell betrachteten Religionen wie Judentum, Buddhismus, Islam und Christentum finden sich in SL auch eine große Anzahl kleiner religiöser Gruppen und viele religiöse Individuen, die in dieser virtuellen Welt ihren Glaubensvorstellungen diskutieren und teilweise auch praktizieren. Eine vollständige religiöse Topographie kann an dieser Stelle nicht geleistet werden. Daher werden exemplarisch einige Beispiele herausgegriffen und vorgestellt, die zumindest einige Eindrücke von den religiösen Gebäuden und den dort stattfindenden Online-Ritualen vermitteln. An zentralen Stellen werden zusätzlich einige Anmerkungen zu möglichen religionswissenschaftlichen Fokussierungen gegeben, um Hinweise auf Forschungsperspektiven aufzuzeigen.
Im Bereich des Buddhismus finden sich eine große Anzahl von Tempeln oder ganzen Tempelanlagen, die sich selbst den unterschiedlichsten buddhistischen Traditionen zuordnen. So haben die Besucher im ‚Drolma Lhakhang'[xxiii] Tempel, der sich selbst als ‚Green Tara Tibetan Temple' bezeichnet, die Möglichkeit, an virtuellen Gebetsmühlen zu drehen oder eine Meditation vor Ort durchzuführen. Der Avatar kann in eine meditierende Haltung gebracht werden und über eine Notecard erhält der User dann Informationen über den Ablauf der Meditation.



(Abb.: Forschungsavatar der Autorin im Green Tara Tempel)

Im Folgenden ein Ausschnitt aus der Notecard:

> "Breath in slowly and think of all the obstacles: the three poisonous minds, the actions called karma accumulated with disturbing thoughts that harm yourself and do not allow you to have temporal happiness or especially the peerless happiness of enlightenment, and which also harm others and interfere with their experiencing temporal and ultimate happiness. Besides the true cause of suffering, think of the remaining true suffering - every problem.
> [...]
> Recite the mantra: OM TARE TUTTARE TURE SOHA and visualize that from Tara's heart white nectar flows down through your crown and is absorbed through the pores of your body, entering your body and mind."[xxiv]

Diese Meditationsanweisung wirft, wenn online praktiziert, u.a. die Frage auf, wie das Verhältnis von Avatar und religiösem Akteur hinter dem Bildschirm zu beschreiben ist und welche Implikationen dies für die Durchführung von religiösen Handlungen im virtuellen Raum hat. Die Diskussionen verweisen dabei häufig auf rezente Identitätsdebatten, in denen sich immer mehr die Vorstellung durchsetzt, dass eher von kontinuierlichen Identitäts-konstruktionsprozessen auszugehen ist, als von einer dem Menschen gleichsam intrinsisch eingeschriebenen Kernidentität.[xxv] Bei der Reflexion des Verhältnisses zum Avatar wird außerdem die Komponente des ‚Embodiment'[xxvi] mit zu berücksichtigen sein. Wie konstruiert der Nutzer sein Verhältnis zu seiner Repräsentation in einer virtuellen Welt und welche Konsequenzen hat sie für die Ausführung von religiösen Handlung in einer solchen Umgebung?

Neben weiteren größeren Tempelkomplexen wie z.B. dem ‚Thai Buddhist Temple'[xxvii], der nach eigener Aussage den Besuchern eine Einführung in den Theravada Buddhismus bieten möchte, gibt es aber auch viele kleinere Tempel, die teilweise von westlichen Laien gestaltet sind und verschiedene buddhistische Traditionen miteinander kombinieren. Oftmals fließen hier auch andere, nicht-buddhistische religiöse Elemente ein, häufig sichtbar in der ästhetischen Ausgestaltung der virtuellen Räume. Die Kombination von unterschiedlichen religiösen Elementen, die aus der Perspektive eines Expertendiskurses nicht zusammenzuführen sind, wirft gerade im Bereich von religionswissenschaftlicher Theoriebildung Fragen auf, denen sich im Moment sowohl im offline, wie online Bereich eine wachsende Anzahl von Studien widmen.[xxviii] Formen dieser sog. ‚Patchworkreligiosität'[xxix] finden sich bei genauer Betrachtung auch vielfach in SL.
In SL gibt es mittlerweile auch einige Moscheen und Synagogen, die als Treffpunkt für religiöse Gruppen dienen. Die ‚Chebi Mosque'[xxx], deren Design nach Aussage der Gestalter vom Aussehen der Moschee *La Mezqutia* in Cordoba (Spanien) inspiriert wurde, heißt ihre Besucher mit den folgenden Worten auf einer Notecard willkommen:

> "As-salaamu alaykum (Peace be upon you)
> INTRODUCTION
> A warm welcome to Chebi Mosque. For the benefit of those who use the masjid (mosque) as a place of worship, we kindly request that visitors behave with same level of respect as they would visiting a mosque in real life. It is customary for people entering a masjid to remove their shoes. Your courtesy is much appreciated and we hope you enjoy your visit. Please feel free to return at any time and bring your friends!"[xxxi]

Am Eingang werden für Frauen kostenlos Schleier angeboten, die nach Vorstellung der Besitzer in der Moschee getragen werden sollten. Die Übertragung und die mögliche Umsetzung von religiösen Verhaltensnormen in den virtuellen Raum lassen fragen, ob es gleichzeitig zu einem Transfer der oftmals an diese Normen gebundenen gesellschafts-politischen Diskurse kommt. Interessant zu beobachten ist dann, ob und wie diese Transferprozesse bzw. die Neukontextualisierung die Diskursstrukturen beeinflussen oder verändern.
Eine der Synagogen in SL ist der 'Temple Beit Israel'[xxxii], der als regelmäßiger Treffpunkt für eine jüdische SL Gemeinschaft dient. Im Hauptgebäude findet sich neben dem Bereich, der für religiöse Zusammenkünfte gestaltet wurde und mit den bekanntesten jüdischen Symbolen der Thora und der Menora ausgestattet ist, auch ein Bereich, der eher für informelle Gespräche gedacht ist und in dem der Besucher z.B. Informationen über das hebräische Alphabet finden kann.

(Temple Beit Israel, Nessus 21, 130, 103)

Direkt außerhalb der Synagoge befindet sich ein Areal, in dem die Besucher um ein Feuer herum meditieren können bzw. sich Karten legen lassen können. In der weiteren Umgebung haben sich Kunstausstellungen angesiedelt, die teilweise von Mitgliedern der jüdischen Gemeinde unterhalten werden. Die Betrachtung eines solchen Feldes unter Aspekten von lokaler Religionsgeschichte, die nach Kippenberg „Verknüpfungen von Religionen in räumlichen Lebenswelten zu erfassen“[xxxiii] sucht, wird in diesem Falle unter Berücksichtigung der spezifischen Konditionen eines virtuellen 3D Raumes zu leisten sein. Die Anwendung und Spezifizierung von bekannten religionswissenschaftlichen Konzepten stellt insgesamt einen wichtigen Zugang zu diesem neuen Feld dar.

Des Weiteren existiert in SL mittlerweile eine Vielzahl von christlichen Kirchen[xxxiv], die den unterschiedlichsten Denominationen zuzuordnen sind. In einigen dieser Kirchen finden regelmäßig Online-Gottesdienste statt, in denen gesungen, gebetet und gepredigt wird. Auffällig ist hier, dass es vor allem Denominationen sind, in denen Laien eine tragende Rolle übernehmen (können), die im Bereich von Online-Ritualen besonders aktiv sind. Die Übertragung und Adaption von christlichen Ritualen wie Gottesdiensten in eine virtuelle Welt, stellt die Akteure oftmals vor enorme Probleme, die innergemeindlich diskutiert werden. Aus emischer Perspektive gesehen ist eine der größten Schwierigkeiten die Übertragung von sog. Sakramenten in den virtuellen Raum. Vor allem Fragen nach der möglichen Wirksamkeit[xxxv] werden auf Akteursebene vielfach diskutiert, welche unter ritualtheoretischen Gesichtspunkten für Religionswissenschaftler ein spannendes Untersuchungsfeld darstellen.

Neben diesen oft als traditionell bezeichneten religiösen Traditionen finden sich in SL jedoch auch eine Reihe von ‚jüngeren Religionen'. So hatte die ‚Hare Krishna Community'[xxxvi] bis vor kurzem[xxxvii] eine große Anlage in SL, die neben einem Park, Galerien und einem Shop auch regelmäßige Lesungen (via Audiostream) von "his holiness Radhanath swami maharaja" einspielte. Aber auch andere religiöse Richtungen, die vor allem in den letzten Jahren an Bedeutung gewonnen haben, sind in SL präsent. ‚Anam Turas Pagan Learning Grove'[xxxviii] ist zum Beispiel ein Ort, der nach Aussage der Gestalter der Göttin Gaia gewidmet ist und Besuchern Einblicke in den paganen Bereich geben soll.[xxxix]
Trotz des knapp bemessenen Umfangs dieses Überblicks über die religiöse Topographie in SL wird deutlich, dass sich hier ein reiches und in vielen Bereichen noch gänzlich unbekanntes Forschungsfeld eröffnet. Im folgenden Abschnitt dieses Artikels soll nun skizziert werden, welche methodologischen und methodischen Überlegungen für eine erste Annäherung an dieses Forschungsfeld von Seiten der Religionswissenschaft berücksichtigt werden sollten.

Religionswissenschaftliche Forschung in virtuellen 3D Welten

1. Begriffliche und methodologische Vorüberlegungen

Virtuelle 3D Welten stehen bereits seit einiger Zeit im Mittelpunkt zahlreicher Forschungen. Insbesondere von Seiten der Soziologie und Medienwissenschaft, aber auch aus dem Bereich der Ethnologie liegen zahlreiche Studien vor, die sich sowohl mit MMORPGs (Spielen) als auch mit anderen virtuellen 3D Welten befassen.[xl] Das bedeutet, dass die Religionswissenschaft gerade im Bereich methodischer Fragestellungen das Rad hier nicht neu erfinden muss, sondern die Erfahrung und das Wissen nutzen kann, welches bereits in anderen Disziplinen gewonnen wurde. Trotzdem ist es geboten, über unsere fachspezifischen Forschungsproblematiken nachzudenken und diese in der notwendigen Tiefe zu reflektieren. Die folgenden Ausführungen stellen daher einen eher praktisch orientierten Leitfaden dar, der Studierenden und Lehrenden im Bereich der Religionswissenschaft als Einstieg in das Untersuchungsfeld dienen kann.
Im Bereich kulturwissenschaftlicher Internetforschung haben sich bereits einige Begriffe für diese Art von Untersuchung etabliert. So wurde im Jahr 2000 der Ausdruck „Virtual Ethnography" von der britischen Anthropologin Christine Hine geprägt. Auch in der deutschsprachigen Forschung ist der Begriff „Virtuelle Ethnographie"[xli] mittlerweile verbreitet, wie eine Ausgabe des Forums qualitative Sozialforschung aus dem Jahr 2007 zeigt. Im Hinblick auf seine uneinheitliche Verwendung im aktuellen Forschungsgebrauch, die teilweise zu Irritationen führt, wird im Folgenden eine Differenzierung vorzunehmen sein. Die oben genannten Autoren untersuchen im Rahmen einer virtuellen Ethnographie das gesamte Internet u.a. persönliche Homepages, Blogs, Foren und auch virtuelle 3D Welten. Unter virtueller Ethnographie fällt dann eine Vielfalt unterschiedlicher Methoden. Der Begriff und seine konzeptionellen Implikationen werden somit als umfassender Zugang für sämtliche Internetforschung eingesetzt. In einigen Fällen, gerade wenn die Materie eine Kombination verschiedener methodischer Zugänge erfordert, kann dies durchaus Sinn

machen. Zur Beschreibung eines bestimmten Untersuchungsszenarios, welches im konkreteren Sinne als ‚Feld', nämlich mit einer eigenen virtuellen 3D Geographie bezeichnet werden könnte, scheint der Begriff aufgrund der unterschiedlichen Deutungen missverständlich. Daher soll das methodischen Vorgehen im Folgenden als „Virtual 3D Environment Research" (VER)[xlii] bezeichnet werden.

Als methodologische Basis für die folgenden Ausführungen dient der qualitative Zugang, der mit seinem sozialkonstruktivistisch orientierten Grundgerüst einen geeigneten Ausgangspunkt für die Forschung in virtuellen 3D Welten bieten kann. In Anlehnung an Alfred Schütz könnte man davon sprechen, dass mit virtuellen 3D Welten (dies dürfte aber insgesamt für virtuelle Welten gelten) eine Verschiebung der Konstruktionsebenen stattgefunden hat. Die Schützsche Einteilung[xliii] von Konstruktionen erster Ordnung, auf der sich die Untersuchungspersonen befinden und Konstruktionen zweiter Ordnung, auf der sich dann die Forscher befinden, kann im Bereich der virtuellen Welten noch erweitert werden. Als Konstruktionen zweiter Ordnung können nun die Interaktions- und Aushandlungsprozesse, die konstituierend für die Herstellung von virtueller Welt sind, innerhalb dieser Räume beschrieben werden. Wie jede Konstruktionsebene unterliegt auch diese ihren eigenen Regelwerken. Untersuchen nun Forscher diese Welten, so müssen sie sich auf eine dritte Ebene der Konstruktion begebenen, die die zweite Ebene immer nur unter Berücksichtigung der ersten Ebene erfassen und interpretieren kann. Vereinfacht ausgedrückt bedeutet das, der Forscher hat es in virtuellen Welten mit Konstruktionen zu tun, die immer in Abhängigkeit mit den Personen vor den Bildschirmen gesehen werden müssen. Für die Analyse und Interpretation muss der Forscher daher nicht nur das ‚second life', sondern auch das ‚first life' reflektieren. Die (Re-)Konstruktion von Sinn in virtuellen Welten ist einerseits durch die Sinn-konstruktionsleistungen im Offline Bereich geprägt, andererseits wird sie beeinflusst durch die konstitutiven Bedingungen, der diese Welten unterliegen. Diese orientieren sich vorwiegend an technischen Möglichkeiten, aber auch an ‚handwerklichen Fähigkeiten', die die Gestaltung und Konstruktion der virtuellen Welten entscheiden beeinflussen. Anzumerken ist außerdem, dass virtuelle Welten fast ausschließlich aktiv konstruierte Welten sind und sich damit vom Offline Bereich unterscheiden. Aktiv konstruiert bedeutet, dass in virtuellen Welten nichts ohne einen menschlichen oder maschinellen Handlungsimpuls, der aktiv initiiert werden muss, geschieht. In einer virtuellen 3D Welt wird z. B. nie ‚einfach so' eine Blume wachsen, es sei denn eine Person entscheidet sich dafür, genau an dieser Stelle eine virtuelle Blume zu erstellen oder die Umgebung ist so programmiert, dass an zufällig vom Computer ausgewählten Orten Blumen entstehen. Diese methodologischen Grundbedingungen spiegeln sich nun auch in der konkreten Forschungsmethodik wieder.

2. Praktische Voraussetzungen für Virtual 3D Environment Research

Für die religionswissenschaftliche methodisch-reflektierte Forschung in virtuellen (3D) Welten gelten einige grundsätzliche Voraussetzungen, die bereits im Vorfeld zu berücksichtigen sind. Zunächst einmal müssen für diese Art von Forschung einige sehr basale technische aber auch finanzielle Bedingungen erfüllt werden, die noch vor Beginn einer möglichen Forschung abgeklärt werden sollten. An erster Stelle ist sicher zu stellen, dass die Forscherinnen und Forscher die nötigen Zugangsbedingungen zu der virtuellen Umgebung erfüllen. Das bedeutet konkret, die Software und Hardware Voraussetzungen sind mit der Leistung des eigenen Rechners abzugleichen, denn ggf. muss nachgerüstet werden. Viele der graphisch sehr aufwendig gestalteten virtuellen 3D Welten setzen eine bestimmt Leistungskapazität des Computers voraus, bzw. benötigen für eine adäquate Ansicht der Welt bestimmt Graphikkarten. Da die Welten nur online zugänglich sind, muss außerdem vor allem die Geschwindigkeit und Datenübertragungskapazität des Internetzugangs überprüft werden. Nicht nur durch in diesem Bereich anfallende Kosten sollte der finanzielle Faktor einer solchen Untersuchung nicht unterschätzt werden. Es gilt bereits im Vorfeld zu bedenken, dass auch genügend Speicherkapazität für die im Laufe der Forschung aufgezeichneten Daten, die vielfach als Videomaterial vorliegen und daher größere Speichermengen benötigen, bereitgestellt werden muss. Auch die längerfristige Sicherung des Datenmaterials sollte an dieser Stelle mitberücksichtigt werden. Dies bedeutet gerade bei intensiveren Forschungen meist die Anschaffung von externen Festplatten oder anderen Speichermedien, deren Kosten bei der Planung eines solchen Projekts mitberücksichtigt werden müssen.

Eine weitere Grundvoraussetzung einer jeden Feldbeobachtung – in diesem Falle von virtuellen 3D Welten – ist, dass der Forscher mit dieser Welt vertraut ist. Das bedeutet, der Forscher soll sich innerhalb dieser Welt bewegen können, er sollte das Kommunikations-system und die dazugehörigen Kommunikationsregeln dieser Welt beherrschen und vertraut sein mit den sozialen Interaktionsregeln des virtuellen Raumes. Dies kann im Falle von MMORPGs bedeuten, dass der Forscher, um einen adäquaten Zugang zum Untersuchungsfeld zu erhalten, das Spiel zunächst ausgiebig spielen sollte, um z.B. Spielelogik und Spielerinteraktionsformen verstehen zu lernen. Auch im Falle von virtuellen 3D Welten, die sich eher als soziale Interaktionsplattform verstehen wie z.B. SL bedeutet dies, dass der Forscher viele Stunden in dieser Welt zugebracht haben sollte, bevor er sich an sein Forschungsdesign wagt. Leitenden Fragen können in diesem Bereich u. a. sein:

- Wie bewege ich mich in dieser virtuellen Umgebung?
- Welche Möglichkeiten zur Gestaltung des Avatars gibt es?
- Welche Kommunikationsarten gibt es?
- Gibt es eine ‚eigene' Sprache?[xliv]
- Welche sozialen Vergemeinschaftungsformen gibt es?
- Wie sieht das Wirtschaftssystem aus?
- Nach welchen Regeln wird die Welt gestaltet? Wer kann was verändern?

Für SL bedeutet dies, dass sich der Forscher zunächst mit dem Design und der Ausstattung seines Avatars auseinandersetzen sollte, denn je nach Forschungskontext kann es von Nachteil sein, wenn man auf den ersten Blick als ‚Newbie' zu erkennen ist.[xlv] Auch die Fortbewegung mittels gehen, fliegen und teleportieren will für Ungeübte ebenso gelernt sein, wie die Orientierung innerhalb dieser Welt.[xlvi]
Ein letzter grundsätzlicher Hinweis sei an dieser Stelle gestattet, obwohl dies eigentlich nicht nur für die Forschung in virtuellen 3D Welten, sondern insgesamt für den Bereich der kulturwissenschaftlichen Internetforschung gelten sollte. Gerade bei relativ neuen Forschungsfeldern ist oftmals eine intensive Vernetzung von Forschern zu empfehlen, da an vielen Stellen eben nicht auf methodisch erprobte Vorgehensweisen zurückgegriffen werden kann, sondern forscherisches Neuland betreten wird. Eines der größten internationalen Netzwerke ist hier wohl die *Association of Internet Researchers*[xlvii], die nicht nur im Bereich der Forschungsethik wegweisende Schritte unternommen hat, sondern der auch eine Vielzahl von kulturwissenschaftlich-orientierten Forscherinnen und Forschern angehört, die sich speziell mit virtuellen 3D Welten befassen. Ein großer Teil der Kommunikation erfolgt hier über eine Mailing-Liste, deren Beitritt sich generell für jeden religionswissenschaftlichen Internetforscher empfiehlt. Auch speziell im Bereich von SL gibt es eine Mailing-Liste[xlviii], auf der sich Forscherinnen und Forscher, aber auch Personen, die SL als Lernplattform für Schüler und Studenten benutzten, austauschen können.

3. Methoden im 'Virtual 3D Environment Research'

In virtuellen Welten können viele bereits aus dem Offline-Bereich oder aus anderweitigen Online-Bereichen bekannte Methoden Anwendung finden, allerdings sind diese für das spezielle Untersuchungsszenario zu spezifizieren und ggf. zu modifizieren. Die vorwiegend aus der Ethnologie, in jüngerer Zeit aber auch aus dem Bereich der qualitativen Sozialforschung bekannte Methode der Teilnehmenden Beobachtung ist eine der wichtigsten Methoden zur Untersuchung virtueller Welten. Darüber hinaus lassen sich hier aber auch Interviews durchführen oder andere In-world vorhandene Quellen (Dokumente, Notecards etc.) analysieren. Auch Methoden aus dem quantitativen Bereich wie Umfragen oder groß angelegte repräsentative Erhebungen können in virtuellen 3D Welten angewandt werden.[xlix] So enthält VER notwendigerweise einen ganzen Kanon von möglichen Methoden, mit deren Hilfe diese Umgebung untersucht werden kann. Zu betonen ist, dass dieser multimethodische Zugang nicht nur textuelle Elemente zu berücksichtigen hat, sondern den Untersuchungsgegenstand in seiner gesamten Multimedialität wahrnimmt und beschreibt. Das Internet als Medienverbund[l] schließt neben Texten vor allem auch Bilder, Video und Audio ein, die bislang gerade im Bereich der Forschung über computervermittelte Kommunikation nur ungenügend berücksichtigt wurden.[li] Unter ständiger Reflexion der Komplexität des Feldes möchte ich mich im Folgenden auf einige Erläuterungen zu einem qualitativen Zugang beschränken.

3.1 Teilnehmende Beobachtung im virtuellen 3D Raum

Teilnehmende Beobachtung als einheitliche wissenschaftliche Methode zu beschreiben hat bereits in der Ethnologie zu großen Schwierigkeiten geführt. Oftmals war die methodologische Reflexion mangelhaft oder ‚die' Methode wurde in Einzelfallanwendung so angepasst, dass kaum noch gemeinsame Nenner mehr zu erkennen waren.[lii] Dennoch lassen sich m. E. einige methodische Merkmale charakterisieren, die eine adäquate Beschreibung des Verfahrens zulassen, gleichzeitig jedoch genügend Offenheit bieten, um die Methode auf vielfältige und sehr divergente Untersuchungsszenarien anzuwenden, wie z. B. auch virtuelle Welten. Teilnehmende Beobachtung[liii] im religionswissenschaftlichen Feld richtet die gezielte, reflektierende und dokumentierende[liv] Aufmerksamkeit auf Lebenswelt(en)[lv], in denen religiöse Handlungen vollzogen werden oder Menschen ihrer Religiosität als Einzelpersonen oder in Gruppen Ausdruck verleihen. Die Untersuchung dieses Feldes setzt die aktive oder passive Teilnahme am Geschehen in diesem Feld, in vielen Fällen über einen längeren Zeitraum (muss nicht durchgängig sein) voraus. Durch Beobachtungen, Durchführung von Gesprächen mit den Teilnehmern des Untersuchungsfeldes und der Sichtung und Analyse von weiteren vorliegenden Quellmaterialien gelangt der Forscher schließlich zu einer Rekonstruktion der Sinn- und Deutungsmuster der Lebenswelt(en). Dabei gilt zu beachten, dass die im Rahmen einer Teilnehmenden Beobachtung erhobenen Daten, Beobachtungen oder Protokolle Rekonstruktionsleistungen des einzelnen Forschers sind und als solche niemals den Status einer ‚objektiven Beschreibung'[lvi] haben. Dennoch ist es möglich durch intensive Reflexionsprozesse und vor allem durch das Erkennen der ‚eigenen Brillen', sprich der Perspektiven, die jeder Forscher notwendigerweise mit ins Feld bringt[lvii], zu Daten zu gelangen, die den Qualitätsstandards (religions-)wissenschaftlicher Forschung entsprechen. Eine der größten Schwierigkeiten im Rahmen von Teilnehmender Beobachtung ist wohl die Problematik von Nähe und Distanz des Forschers zu seinem Untersuchungsfeld bzw. den hierin agierenden Akteuren.[lviii] Hier gilt es fallspezifisch das richtige Gleichgewicht zu finden zwischen persönlicher Nähe, die oftmals auch von den Akteuren gewünscht wird und die enorme Bedeutung zur Schaffung einer vertrauensvollen Forschungsatmosphäre hat und wissenschaftlicher Distanz, die eine adäquate Erhebung von Untersuchungsdaten ermöglicht und durch persönliche Enthaltung die Gefahr einer zu großen Beeinflussung des Untersuchungsfeldes durch den Forscher zumindest erheblich vermindert.

Nach dieser kurz gehaltenen Einführung in grundlegende Charakteristika des methodischen Zugangs der Teilnehmenden Beobachtung sollen nun die Überlegungen auf die Anwendung der Methode im Bereich virtueller 3D Welten spezifiziert werden. Grundsätzlich gilt, dass im Bereich von Teilnehmender Beobachtung in virtuellen Welten darauf zu achten ist, dass der Forscher (wenn möglich) als solcher zu erkennen ist bzw. nicht verdeckt beobachtet. Gerade durch die Nutzung eines Avatars, der als graphische Repräsentation eines Forschers dient und der gleichzeitig einen hohen Grad an Anonymität bietet, sind es insbesondere forschungsethische Fragestellungen, die im Bereich der VER zu beachten sind. In SL haben alle Avatar z.B. ein sog. Profil, eine Art Visitenkarte, die vom User ausgefüllt werden kann. Dieses sollte im Forschungskontext genutzt werden, um sich als Forscher vorzustellen und eventuelle Hinweise auf die ‚Offline-Identität' im wissenschaftlichen Rahmen zu geben. Hier können u.a. Links auf die Website des betreffenden

wissenschaftlichen Instituts, dem der Forscher angehört, gesetzt werden. Bei größeren Forschungsprojekten unter Beteiligung von mehreren Personen gibt es die Möglichkeit, eine eigene Website zu erstellen, auf der die Personen und Projekte kurz vorgestellt werden.[lix] Diese Authentifizierung der Forscheridentität kann sich im Bereich von VER als sehr hilfreich und ‚türöffnend' erweisen. Auch bei Teilnehmender Beobachtung in virtuellen Welten sollte im Vorfeld die Einwilligung der untersuchten Gruppe oder der an einem religiösen Ereignis beteiligten Akteure eingeholt werden.[lx]

Zu beachten sind des Weiteren die unterschiedlichen Kommunikationsformen, die in virtuellen Welten eingesetzt werden. Dies sollten insbesondere bei der Interpretation der Beobachtungen mitreflektiert werden. In vielen virtuellen Welten gibt es die Möglichkeit, zwischen der Kommunikation in öffentlichen Chatkanälen und dem Austausch in privaten Kanälen, die nur für eine bestimmte Gruppe sichtbar sind, zu wählen. Oftmals findet eine Unterhaltung aber auch nur zwischen zwei Personen statt, die für Außenstehende nicht zugänglich ist. So sind Situationen denkbar, in denen der Forscher Avatare beobachtet, die auf den ersten Blick ‚still' am Geschehen teilnehmen bzw. sich vielleicht zusätzlich gar nicht bis wenig bewegen. Es besteht jedoch die Möglichkeit, dass sich diese Personen gerade in privaten Unterhaltungen befinden, die einfach nicht als solche vom Forscher wahrgenommen werden können. Bei der Reflexion der Beobachtungen gilt es des Weiteren zu beachten, dass das virtuelle Geschehen niemals ohne Anbindung an den Offline-Bereich stattfindet. Das bedeutet die Avatare agieren meist nicht ohne Zutun der Menschen vor den Bildschirmen, was wiederum zur Folge hat, dass das virtuelle Geschehen immer geprägt ist vom nicht-virtuellen Geschehen. So kann sich ein Forscher z.B. darüber wundern, dass sich im Rahmen einer Teilnehmenden Beobachtung eine virtuell angesprochene Person nicht antwortet. Hier sollte bedacht werden, dass deshalb nicht voreilig Desinteresse unterstellt werden kann, sondern die Person vielleicht kurzzeitig „afk" (away from keyboard) ist, um im ‚ersten' Leben ans Telefon zu gehen, dem Paketdienst die Tür zu öffnen oder sonstigen Dingen nachgeht. Auch akute technische Probleme verhindern manchmal die Übertragung von Kommunikation.

Möchte der Forscher diese offline-online Beziehung innerhalb eines Untersuchungsprojektes in aller Ausführlichkeit mitberücksichtigen, bedeutet dies in letzter Konsequenz, dass auch das ‚First Life' der untersuchten Akteure mit im Mittelpunkt der Analyse und Dokumentation stehen muss. Diesen Ansatz jedoch forschungspragmatisch umzusetzen, stellt insbesondere bei der Untersuchung mehrerer Akteure eine logistische und personelle Herausforderung dar, welche gerade in kleineren Forschungskontexten nur schwer zu bewältigen ist.[lxi]

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass im Bereich von Teilnehmender Beobachtung viele methodische Elemente aus dem Offline-Bereich übernommen werden können, diese jedoch gezielt Reflexionen unter Berücksichtigung der Konstitutionen der virtuellen Welt unterzogen werden müssen. Auch in einer virtuellen Welt geht es darum, die im Forschungsfokus stehenden Handlungen und Akteure wissenschaftlich zu beobachten, mit der nötigen Nähe und Distanz an dem Geschehen zu partizipieren und in einen kommunikativen Austausch mit den religiösen Akteuren zu

kommen. Gerade die Kommunikation wird im Bereich der Teilnehmenden Beobachtung oftmals gerne expliziert im Rahmen von Interviews. Diese können selbstverständlich aber auch ohne Einbettung in ein längerfristiges Beobachtungsszenario durchgeführt werden. Der folgende Abschnitt möchte sich nun den Besonderheiten in Bezug auf die Durchführung von qualitativen Interviews in virtuellen 3D Welten widmen.

3.2 Qualitative Interviews in virtuellen 3D Welten

Über Interviews, die online durchgeführt werden, sind in den letzten Jahren bereits einige Artikel erschienen.[lxii] Meist werden hier kontrastierend zu Face-to-Face Interviews die Vor- und Nachteile der Interviewdurchführung per E-Mail oder Chat erläutert. Zentrale Argumentationsachsen sind u.a. die Synchronität (Chat) bzw. die Asynchronität (E-Mail), der steigende Anonymitätsfaktor und vor allem das Fehlen von Gestik und Mimik, welchem ein gravierender Einfluss sowohl in der Durchführung wie in der Auswertung des Interviews zugeschrieben wird.

In virtuellen 3D Welten gibt es verschiedene Möglichkeiten, Interviews durchzuführen, abhängig von den In-World vorhandenen Kommunikationsformen bzw. von den Formen, die von den Interviewpartnern extern genutzt werden können (Voice-Over-IP). Im Folgenden soll die Nutzung von text- und sprachbasiertem Chat als Erhebungswerkzeug im Mittelpunkt stehen. Allerdings ist an dieser Stelle anzumerken, dass es durchaus die Möglichkeit gibt, dass beide Kommunikationsformen im Interview kombiniert werden, konkrete Anwendungen hierfür liegen aber noch nicht vor.

Im textbasierten Modus der Interviewkommunikation in einer virtuellen Welt gilt es zusätzlich zu den bereits erwähnten Punkten von ‚normalen' Chatinterviews einige Punkte zu beachten. Zunächst ist anzumerken, dass es im Gegensatz zu anderen Chatinterviews in virtuellen Welten zu einer Wiedereinführung der 3D Komponente kommt, mit nicht unerheblichen Implikationen für eine Interviewsituation. Der Forscher bzw. sein Avatar hat nun wieder ein körperlich-sichtbares Gegenüber (wenn auch ‚nur' virtuell), zu dem er sich verhalten muss. Auf beiden am Interview teilnehmenden Seiten kommt dem Aspekt der Gestik aber auch andere Verhaltensweisen (z.B. Positionierung im Raum) eine zu reflektierende Rolle zu. Dabei ist jedoch zwischen Verhalten, welches vom User steuerbar ist und welches eventuell durch eine Vorabprogrammierung der Weltdesigner ausgelöst wird, zu differenzieren. In SL kann es z. B. sein, dass ein Avatar seinen Blick in regelmäßigen Abständen von einer Seite auf die Andere wendet, dies aber vom User nicht steuerbar ist. Im Gegensatz dazu müssen alle anderen Verhaltensweisen der Avatare von den Usern aktiv ausgewählt und animiert werden. So etwas wie spontane körperliche Reaktionen gibt es also in virtuellen Welten bislang noch nicht. Wie genau nicht-sprachliches Verhalten in virtuellen Welten von den Nutzern eingesetzt wird, ist in ersten Studien untersucht worden.[lxiii] Welche Auswirkungen dies im Zuge von Auswertungsprozessen von Interviews hat, ist bislang noch größtenteils unerforscht. Es kann daher an dieser Stelle nur auf eine ausreichende Reflexion hingewiesen werden, die projektspezifisch vollzogen werden sollte.

Ein weiteres Problem, welches nicht nur bei textbasierten, sondern auch bei Sprachchatinterviews auftaucht, ist die Einholung der informierten Einwilligung (Informed Consent). Interviews in virtuellen Welten unterliegen wie alle anderen Interviews auch den Datenschutzbestimmungen, es gelten die Grundsätze der informierten Einwilligung und der Nicht-Schädigung der Interviewpersonen. Allerdings ist bislang unklar, welchen rechtlichen Datenschutzvorgaben sich der Forscher beugen muss.[lxiv] Ganz pragmatisch gesprochen liegt jedoch eines der größten Probleme in der Einholung der Einverständniserklärung der Interviewpersonen. Nach deutschen rechtlichen Standards müssen Interviewpersonen ihr Einverständnis schriftlich erklären und ihre Zustimmung mit einer Unterschrift bestätigen. Gerade in virtuellen Welten haben Forscher oftmals nur über die Avatare Kontakt mit ihren Interviewpersonen, erhalten in vielen Fällen jedoch auch Informationen über die Offline Identität der Person. Zudem sind viele Avatare in SL z.B. über ihren spezifischen Online-Namen jederzeit für andere Personen auffindbar, falls dieser im Zuge einer Publikation nicht verändert wird. Auch in diesem Falle existiert noch keine Patentlösung. Eine Möglichkeit, sich als Forscher zumindest etwas abzusichern ist z.B. den Interviewpersonen im Chat eine Erklärung über Datenschutzrichtlinien, ggf. Anonymisierung und Verbleib der Daten zu übermitteln, welche dann eigenständig von den Interviewpersonen bestätigt werden muss. Diese Erklärung wird dann zusammen mit den Interviewdaten gespeichert.[lxv]
Die Durchführung von Interviews in virtuellen 3D Welten kann sich daher in einigen Punkten an bereits bestehende Überlegungen zu Online-Interviewtechniken anschließen, wie jedoch deutlich wurde, existieren gerade in diesem Bereich noch viele ungelöste Fragen. Welche Konsequenzen es hat, wenn das Interview-Setting von der virtuellen zurück in die reale Welt verlegt wird, mit welchen methodologischen Verschiebungen zu rechnen ist, die sich insbesondere auf die Erhebung und Interpretation der Daten auswirken, ist bislang noch wenig untersucht.[lxvi]

Zum Abschluss in diese kurze Einführung in die Methoden der VER soll an letzter Stelle noch die Analyse von weiteren Daten wie Notecards, Dokumente etc., die In-World erhältlich sind, erwähnt werden. Diese stellen ebenso wie die oben erwähnten Daten der Teilnehmenden Beobachtung und Interviews einen wichtigen Teil des Untersuchungsmaterials dar. Grundsätzlich gilt, dass textuelle ebenso wie audio-visuelle Quellen als eingebettet in ihre virtuelle Umgebung wahrgenommen werden müssen. Ein Text auf einer Notecard in SL ist eben nicht ‚nur' Text, sondern ist aktiv in den virtuellen Raum eingebunden. Er wird z.B. beim Durchschreiten einer virtuellen Kirchentür geöffnet oder muss vom User aktiv ‚erklickt' werden. Im Falle einer Notecard kann es zudem durchaus sein, dass in dieser nicht nur Text, sondern auch Hypertext[lxvii] vorliegt, er also mit anderen Inhalten aus dem World Wide Web verknüpft ist. Auch sonstige eventuell vorliegenden Bild- oder Tondokumente, die in virtuellen 3D Welten eingebunden sein können, sollten im Rahmen ihrer komplexen Vernetzung betrachtet werden.

4. Datensicherung und Forschungsethik

Eine Forschung in virtuellen Welten setzt nicht nur eine reflektierte Anwendung der im Bereich von VER vorgeschlagenen Methoden voraus, sondern ebenfalls eine ausreichende Dokumentation des Forschungsvorgehens selbst. So gibt es unterschiedliche Möglichkeiten, die teilweise miteinander kombiniert werden müssen bzw. sollten. Die im Rahmen von Teilnehmender Beobachtung erhobenen Daten sollten noch Möglichkeit als Video aufgezeichnet werden, zusätzlich empfiehlt sich eine Sicherung der Chatlogs.[lxviii] Mit Hilfe von meist proprietären Softwareprodukten, die sich direkt mit der Anwendungsoberfläche der virtuellen Welt verbinden, können technisch unkompliziert Videodokumentationen der eigenen Forschung im 3D Raum erstellt werden.[lxix] Daneben ist anzuraten, sich auch eigene Notizen zu z.B. dem Ablauf eines virtuellen Gottesdienstes zu machen, in denen besondere Vorkommnisse o.ä. notiert werden. In einigen Fällen kann es auch sinnvoll sein, z.B. musikalische Elemente gesondert aufzunehmen oder Screenshots vom Geschehen zu machen. Im Allgemeinen sollte man jedoch bei aller Dokumentationsfreude darauf achten, dass auch längerfristig ausreichend Speichermedien zur Verfügung stehen.

Unter forschungsethische[lxx] Gesichtspunkten ist zu beachten, dass auch die Dokumentation innerhalb eines Forschungsprojekts mit Einwilligung der Akteure geschehen sollte. Plakativ formuliert, haben auch Avatare ein Recht auf Datenschutz! Hiermit ist natürlich gemeint, dass die Personen, die hinter den Avataren stehen und an der Forschung teilnehmen, ausreichend geschützt werden. Dies bedeutet in vielen Fällen nicht nur, dass wie oben angesprochen, die Einwilligung der Personen zur Forschung vorliegen muss, sondern dass eine ausreichende Anonymisierung in der Datenpräsentation gewährleistet wird. Sollen Video oder Bilder in einer Veröffentlichung über das Projekt erscheinen, ist zu überlegen, zumindest die Avatarnamen und im Falle von SL z.B. auch die Ortsangaben zu schwärzen. Wie in vielen Bereichen der Ethik gilt aber auch hier, dass es keine letztgültige Patentlösung gibt. Oftmals wird fallspezifisch über das Vorgehen zu entscheiden sein. Um dem Forscher eine persönliche Absicherung zu geben, sollten ethisch problematische Bereiche gerade in neuen Untersuchungsfeldern immer mit Kollegen oder Vorgesetzten abgestimmt werden, um ein adäquates Vorgehen zu gewährleisten.

Forschungspraktischer Ausblick

Nach diesem methodischen Leitfaden, der an vielen Stellen von eher generellen, fächerübergreifenden Themen angeleitet war, soll nun im Ausblick dieses Artikels noch kurz auf aktuelle *religionswissenschaftliche* Forschungsszenarien eingegangen werden, die sich teilweise der oben beschriebenen Methode der VER bedienen.[lxxi]

Virtuelle Welten, insbesondere SL bieten Einblicke in eine Vielzahl von religiösen Handlungen und Ritualen, deren Untersuchung sich als sehr spannend herausgestellt hat. So hat die Religionswissenschaftlerin Kerstin Radde-Antweiler z.B. die Praxis von virtuellen Hochzeiten in SL insbesondere unter ritualtheoretischen Gesichtspunkten näher betrachtet.[lxxii] Hochzeiten sind in SL im rituellen Bereich ein wichtiger Faktor. Oftmals finden die Trauungen in kirchlichen Settings statt, es gibt aber auch nicht-christliche Rituale wie z.B. pagane Handfasting-Zeremonien. Meist übernehmen professionelle Weddingplaner die Organisation, Gestaltung und Durchführung der

Hochzeiten, die dadurch recht kostspielig werden können. Radde-Antweiler führte im Rahmen ihrer Studie eine Teilnehmende Beobachtung der Hochzeiten durch und kombinierte diese mit Experteninterviews, in denen sie sog. Weddingdesignern befragte. Basierend auf aktuellen Forschungen, die davon ausgehen, dass Rituale nicht starr und unveränderlich sind, sondern in vielschichtigen Prozessen ständig dynamisch ausgehandelt werden[lxiii], untersucht sie u.a. die Auswirkungen, die der Transfer[lxiv] von Hochzeitsritualen in den virtuellen Bereich hat.
Ein weiterer, sehr ergiebiger Forschungsbereich in SL ist die Beschäftigung mit christlichen Ritualen, hier vor allem mit Online-Gottesdiensten. Viele der in SL ansässigen Kirchen bieten mittlerweile wöchentliche Gottesdienste, in denen die Teilnehmer die Möglichkeit haben, mitzubeten, zu singen oder in anderer Weise zu partizipieren. In einer Studie der Autorin dieses Artikels[lxv] wird der Schwerpunkt ebenfalls auf die Untersuchung ritualdynamischer Implikationen gelegt, die im Zuge des virtuellen Raumes zu bemerken sind. Durch die Teilnahme an Online-Gottesdiensten unterschiedlicher Denominationen konnte ein Einblick in die verschiedenen Ausformungen des rituellen Geschehens gegeben werden. Unterstrichen durch einige Interviews sowohl mit Ritualexperten, wie auch mit anderen Teilnehmern wurde vor allem untersucht, welchen Einfluss z. B. die Veränderung der Kommunikationsstruktur auf die Durchführung des Rituals hat. Hier spielen Zuschreibungsprozesse, die im Spannungsfeld von Statik und Dynamik anzusetzen sind, eine bedeutende Rolle.
Abschließend sei angemerkt, dass aktuell weitere, vor allem studentische Abschlussarbeiten über Religiosität in SL angefertigt werden.[lxvi] Mit den Anregungen und Vorschlägen innerhalb dieses Artikels soll ein Betrag dazu geleistet werden, dass die noch junge Forschung auf diesem Gebiet künftig hoffentlich weitere Interessenten findet, die sich neben einer religionswissenschaftlichen Reflexion des Themas auch an der weiteren Ausarbeitung von methodischen Werkzeugen für diesen Bereich beteiligen.

Notes:

i Der Spiegel: „Der digitale Maskenball. Zweites Leben im Internet“, Nr. 8/.2007.

ii Die Zeit-Online: „Mafia im Cyberspace“, Nr. 2/2007, „Studium digitale“, Nr. 13/2007.

iii Anhand eines Überblicks über die zum Thema ‚Second Life’ im Laufe des Jahres 2007 erschienenen Artikel im Magazin ‚Spiegel Online’, lässt sich das Auf und Ab der Medienberichterstattung exemplarisch verdeutlichen. Zugriff unter: http://www.spiegel.de. Verfügbar am 14.12.07.

iv Vgl. z.B. Jakobsson (2006).

v Eine Übersicht gegenwärtiger Einwicklungen bietet u.a. die Firma KZERO, die sich selbst als „virtual worlds consultancy“ bezeichnet. Zugriff unter: http://www.kzero.co.uk/blog/. Verfügbar am 28.09.09.

vi Vgl. Schroeder et al. (1998).

vii Der Begriff ‚Avatar’ erlangte erste Popularität durch seine Verwendung in Neal Stephensons Novelle ‚Snow Crash’ (1992), welche insgesamt als wegweisend für die Ideenkonstruktion von ‚virtuellen Welten’ und angelagerten Topoi gelten kann.

viii Avatare von The Palace. Verfügbar unter: http://www.digitalspace.com/avatars/palace.html, Zugriff am 12.12.07.

ix Avatar eines Jägers im Online Spiel ‚Lord of the Rings'. Verfügbar unter: http://www.lotro-europe.com/screenshots.php?pagename=home, Zugriff am 12.12.07.

x Forschungsavatar der Autorin in Second Life.

xi Im Gegensatz dazu existiert bei PC- oder Konsolen Spielen, die offline (also zwar z. B. am Computer aber nicht über das Internet) gespielt werden, keine persistente Welt, zu Spielbeginn kann häufig der Zustand von der letzten Sitzung wiederhergestellt werden.

xii In Second Life sind diese Veränderungen insbesondere in virtuellen geographischen Umgestaltungen bemerkbar.

xiii Bedingt auch dadurch, dass geschichtlich gesehen die MMORPGs zu den ersten von einer breiten Öffentlichkeit rezipierten virtuellen Welten zählten, wird der Begriff heute in vielen Bereichen nicht trennscharf verwendet.

xiv Tylor (2006), 21-28.

xv Der Basic Account ist kostenlos, für den Premium Account wird eine monatliche Gebühr fällig.

xvi Die aktuelle Gesamtnutzerzahl betrug am 13.12.07 **11.379.068**, wobei zu beachten ist, dass die Zahl der regelmäßigen Nutzer wesentlich geringer ist. So sind abhängig von der Tageszeit im Durchschnitt 30-50.000 User online. Siehe Nutzerzahlen unter http://www.secondlife.com, Zugriff am 13.12.07.

xvii Nichtmenschliche Avatare werden ‚Furries' genannt, nach dem englischen Begriff für ‚Pelz'. Diese Bezeichnung stammt aus dem Cartoon- und Comic-Bereich und wurde in SL übernommen.

xviii Im Voice Chat nutzen die User ein Headset (Kopfhörer mit Mikrophon), über das sie dann mit anderen Usern in Echtzeit sprechen können.

xix Vgl. Bartle (2003), 473-476.

xx Vgl. Buckingham (2006), 1-14, Pearce (2003), 112-119.

xxi Das Interview wurde von der Autorin am 8. September 2007 in SL durchgeführt, befragt wurde eine Kirchenbesucherin. Aus Persönlichkeitsschutzgründen wurde das Interview anonymisiert.

xxii Folgende Darstellungen beziehen sich auf eine topographische Erhebung aus dem Jahr 2007, eine aktuelle Erreichbarkeit der aufgeführten Beispiele aus SL kann zum Veröffentlichungszeitpunkt dieses Artikels nicht mehr gewährleistet werden.

xxiii SL Destination: Wakeley 27, 70, 145. Verfügbar am 09.09.07.

xxiv Verfügbar unter: http://slurl/secondlife/Wakeley/43/66/145, Zugriff am 03.12.07.

xxv Keupp (2006).

xxvi Bell (2006), 533-544.

xxvii SL Destination: Golden Green, 134, 114, 30. Verfügbar am 09.09.07.

xxviii Bochinger, Gebhardt & Engelbrecht (2005), Radde-Antweiler (2008).

xxix Radde-Antweiler (2008).

xxx SL Destination: Chebi 152, 211, 85. Verfügbar am 09.09.07.

xxxi Note Card verfügbar unter: http://slurl.com/secondlife/Chebi/169/210/90. Zugriff am 07.09.07.

xxxii SL Destination: Nessus 21,130, 103. Verfügbar am 09.09.07.

xxxiii Kippenberg (1995), 16.

xxxiv Siehe dazu ausführlich: Miczek (2008).

xxxv Podemann-Sørensen (2006), 523-532.

xxxvi SL Destination: Grimes 192, 100, 50. Verfügbar am 09.09.07.

xxxvii Die Gebäude der Gemeinschaft sind inzwischen nicht länger auf dem angegebenen Land zu finden. Viele religiöse Gebäude verschwinden bereits nach kurzer Zeit wieder, oftmals kann über die Gründe nur spekuliert werden (Umzug auf neues Land, Aufgabe der SL Präsenz).

xxxviii SL Destination: Samhain 18, 164, 27. Verfügbar am 09.09.07.

xxxix Zur Praxis gegenwärtiger Esoterik in SL siehe Miczek (2009).

xl Siehe u. a. „The Daedalus Project" von Nicholas Yee. Zugriff unter: http://www.nickyee.com/daedalus/. Verfügbar am 15.12.07. Vgl. auch Yee (2006), Yee (2007). Castronova (2006). Buckingham et al. (2006). Salen & Zimmerman (2006).

xli Die Ausgabe 8(3) 2007 des Forums für qualitative Sozialforschung trägt diesen Titel. Zugriff unter: http://www.qualitative-research.net/fqs/fqs-d/inhalt3-07-d.htm. Verfügbar am 13.12.07.

xlii Siehe dazu Miczek (2008).

xliii Hierzu Schütz: „Um diese soziale Wirklichkeit zu erfassen, müssen die vom Sozialwissenschaftler konstruierten gedanklichen Gegenstände auf denen aufbauen, die im Alltagsverstand des Menschen konstruiert werden, der sein tägliches Leben in der Sozialwelt lebt. Daher sind die Konstruktionen der Sozialwissenschaft sozusagen Konstruktionen zweiten Grades, das heißt Konstruktionen von Konstruktionen jener Handelnden im Sozialfeld, deren Verhalten der Sozialwissenschaftler beobachten und erklären muß, und zwar in Übereinstimmung mit den Verfahrensregeln der Wissenschaft." Schütz (1971), 68.

xliv In vielen MMORPGs findet sich z.B. ein eigener Sprach- bzw. Abkürzungsstil, deren Entschlüsselung für Anfänger meist mehr als schwierig ist. Eine Chatsequenz aus dem populären MMORPG *World of Warcraft* könnte z.B. wie folgt lauten: „LFG für Bota(hero) /w me!". In „Übersetzung" bzw. „Entschlüsselung" heißt dieser Satz: Looking for Group (Suche Gruppe) für die Instanz (eine spezielles abgetrenntes Gebiet innerhalb der Spielewelt, in der Spielergruppen sog. hochwertige Gegenstände erbeuten können) namens *Botanikum*, die im Spielmodus „heroisch" (höchste Schwierigkeitsstufe) gespielt werden soll. /w me ist die Aufforderung „whisper me" (‚flüstern': Kommunikation über einen privaten Chatkanal).

xlv Betritt man zum ersten Mal SL, wird der Avatar automatisch mit einem ersten Aussehen und Kleidung ausgestattet, welche anschließend beliebig verändert werden können. Neulinge (‚Newbies') sind oftmals leicht anhand dieser Erstausstattung zu erkennen.

xlvi Vielfach sind jüngere Forscherinnen und Forscher durch die zunehmende Mediensozialisation und hier insbesondere auch durch Computerspiele mit Verhaltensweisen, Kommunikationsstrukturen und Bewegungsweisen innerhalb virtueller 3D Welten bereits vertraut. Siehe dazu auch Meier 2008.

xlvii Zugriff unter: http://www.aoir.org. Verfügbar am 13.12.07.

xlviii Zugriff unter: https://lists.secondlife.com/cgi-bin/mailman/listinfo/educators. Verfügbar am 10.12.07.

xlix Siehe dazu den Sammelband von Quandt, Wimmer & Wolling (2007).

l Meier (2006).

li Vgl. Soukup (2000).

lii Zur Diskussion siehe Lüders (2005), 384ff und Girtler (2001).

liii Vgl. Knoblauch (2003), Beer (2003).

liv Zu den Prozessen alltäglicher und wissenschaftlicher (Re-)Konstruktionsleistungen siehe Lueger (2000), 16-50.

lv Der Begriff ‚Lebenswelt' (ursprünglich geprägt von Edmund Husserl) wurde vor allem von Alfred Schütz aufgegriffen und ausgebaut. Siehe dazu Schütz & Luckmann (2003).

lvi Insbesondere von qualitativ orientierter geistes- und sozialwissenschaftlicher Seite wird seit langem bezweifelt, dass es so etwas wie eine objektive Beobachtung überhaupt gibt. Beschreibungsvorgänge werden vielmehr als subjektiv geprägte (Re-)Konstruktionsprozesse gedeutet.

lvii Zur Eurozentrismusdebatte siehe Ahn (1997).

lviii Hauser-Schäublin (2003).

lix Vgl. z.B. die Homepage des Forschungsprojekts „Religions in Virtual Worlds“ an der Universität Heidelberg. Zugriff unter: http://www-sl-research.de. Verfügbar am 14.12.07.

lx Bei einer großen Anzahl von Beteiligten kann erwogen werden, stellvertretend wenn vorhanden z.B. einen Ritualexperten oder Gruppenleiter zu fragen.

lxi Voraussetzung für ein solches Forschungsszenario ist die Bereitstellung von Dokumentationstechnik und Personal bei den Untersuchungspersonen vor Ort (im ‚First Life’). Gerade wenn das synchrone Online Verhalten mehrerer Personen untersucht werden soll, wird eine dementsprechend große finanzielle und personelle Projektausstattung benötigt.

lxii Vgl. Bampton & Cowton (2002), Opdenakker (2006).

lxiii Antonijevic (2008).

lxiv Vor allem wird im Moment diskutiert, welche länderspezifischen Vorgaben gelten. Es besteht Uneinigkeit darüber, ob z. B. die Datenschutzrichtlinien des Landes gelten, in dem das Forschungsprojekt angesiedelt ist, in dem die Untersuchungspersonen leben oder vielleicht in dem die Server stehen.

lxv Ob dieses Vorgehen jedoch auch rechtlich verbindlich ist, ist bislang nicht geklärt.

lxvi Siehe dazu: Orgad (2005).

lxvii Siehe dazu: Sandbothe (1997).

lxviii Besteht diese Möglichkeit nicht, können in vielen Fällen Addons/Plugins installiert werden, mit deren Hilfe der Chat gesichert werden kann. Laufen auch diese nicht, so muss der Chat transkribiert werden.

lxix Z. B. die Software FRAPS. Zugriff unter: http://www.fraps.com. Verfügbar am 14.12.07. Es gilt allerdings zu beachten, dass viele dieser Programme nur unter einem bestimmten Betriebssystem laufen und in Anwendung das System stark belasten. Diese Faktoren sollten ebenfalls bereits bei der Projektplanung mit berücksichtigt werden.

lxx Buchanan (2004).

lxxi Siehe dazu auch die aktuelle Ausgabe des *Heidelberg Journal of Religions on the Internet*: „Being Virtually Real? Virtual Worlds from a Cultural Studies’ Perspektive“, herausgegeben von Kerstin Radde-Antweiler. Diese Ausgabe enthält eine Vielzahl von Artikeln zu virtuellen 3 Welten. Zugriff unter: http://online.uni-hd.de/. Verfügbar am 23.10.09.

lxxii Radde-Antweiler (2007).

lxxiii Die Dynamik von Ritualen für derzeit im interdisziplinären Sonderforschungsbereich 619 `Ritualdynamik’ an der Universität Heidelberg untersucht. Zugriff unter: http://www.ritualdynamik.uni-hd.de/. Verfügbar am 14.12.07.

lxxiv Langer, Radde & Snoek (2006).

lxxv Miczek (2008).

lxxvi Derzeitige Abschlussarbeiten: Anneke Klein „Christianity in the virtual world of Second Life“, University of Amsterdam. Christoph Müller-Stoffels „Formen individualisierter Religion in der virtuellen Welt Second Life“, Universität Marburg.

Literature:

- Ahn, Gregor (1997): Eurozentrismen als Erkenntnisbarrieren in der Religionswissenschaft. In: *Zeitschrift für Religionswissenschaft* 5, S. 41-58.

- Antonijevic, Smiljana (2008): From Text to Gesture Online: A Microethnographic Analysis of Nonverbal Communication in the 'Second Life' Virtual Environment. In: Caroline Haythornthwaite & Barry Wellmann (Hrsg.): *Information, Communication, and Society. Annual AoIR Issue*, Vol. 11, No. 2, S. 211-238.

- Bampton, Roberta, Cowton, Christopher J. (2002): The E-Interview. In: Forum Qualitative Sozialforschung 3 (2). Zugriff unter: http://www.qualitative-research.net/fqs-texte/2-02/2-02bamptoncowton-e.htm. Verfügbar am 14.12.07.

- Beer, Bettina (Hrsg.) (2003): Methoden und Techniken der Feldforschung. Berlin: Reimer.

- Bartle, Richard A. (2003): Designing Virtual Worlds. Berkley: New Riders.

- Bell, Catherine (2006): Embodiment. In: J. Kreinath & J. Snoek & M. Stausberg (Hrsg.): *Theorizing Rituals. Issues, Topics, Approaches, Concepts*, Vol. I. Leiden: Brill, S. 533-544.

- Bochinger, Christoph, Gebhardt Winfred, Engelbrecht, Martin (2005): Die Selbstermächtigung des religiösen Subjekts. Der "spirituelle Wanderer" als Idealtypus spätmoderner Religiosität. In*: Zeitschrift für Religionswissenschaft* 13, S. 133-151.

- Buchanan, Elizabeth A. (Hrsg.) (2004): Readings in Virtual Research Ethics. Issues and Controversies. Hershey/London/Melbourne/Singapore: Information Science Publishing.

- Buckingham, David (2006): Studying Computer Games. In: Buckingham, D. et al. (Hrsg.): *Computer Games. Text, Narrative and Play.* Cambridge: Polity Press, S. 1-14.

- Buckingham, David, Burn, Andrew, Carr, Diane, Schott, Gareth (2006): Computer Games. Text, Narrative and Play. Cambridge: Polity Press.

- Casati, Rebecca u.a. (2007): Der digitale Maskenball. Zweites Leben im Internet. In: *Der Spiegel* 8, S. 150-163.

- Castronova, Edward (2006): Synthetic Worlds. The Business and Culture of Online Games. Chicago/London: University of Chicago Press.

- Fuchs, Melanie (2007): Studium digitale. In: *Die Zeit-Online* 13. Zugriff unter: http://hermes.zeit.de/pdf/archiv/campus/online/2007/13/Second-Life-Studium.pdf. Verfügbar am 14.12.07.

- Girtler, Ronald (2001[4]): Methoden der Feldforschung. Wien, Köln, Weimar: Böhlau.

- Hauser-Schäublin, Brigitta (2003): Teilnehmende Beobachtung. In: Beer, Bettina (Hrsg.): *Methoden und Techniken der Feldforschung*. Berlin: Reimer.

- Hine, Christine (2000): Virtual Ethnography. London: Sage.

- Jakobsson, Mikael (2006): Virtual Worlds and Social Interaction Design. Umeå University. Zugriff unter: http://www.diva-portal.org/diva/getDocument?urn_nbn_se_umu_diva-750-2__fulltext.pdf. Verfügbar am: 14.12.07.

- Keupp, Heiner u.a. (2006[3]): Identitätskonstruktionen. Das Patchwork der Identitäten in der Spätmoderne. Reinbek b. Hamburg: Rowohlt.

- Kippenberg, Hans G. (1995): Einleitung: Lokale Religionsgeschichte von Schriftreligionen. Beispiele für ein nützliches Konzept. In: Hans G. Kippenberg & Brigitte Luchesi (Hrsg.): *Lokale Religionsgeschichte*. Marburg, S 11-20.

- Knoblauch, Hubert (2003): Qualitative Religionsforschung. Religionsethnographie in der eigenen Gesellschaft. Paderborn, München, Wien, Zürich: Schöningh.

- Langer, Robert, Lüddeckens, Dorothea, Radde, Kerstin & Snoek, Jan A.M. (2006): Transfer of Ritual. In: *Journal of Ritual Studies* 20 (1) Pittsburgh: Dept. of Religious Studies, Univ. of Pittsburgh, S. 1-10.

- Lueger, Manfred (2000): Grundlagen qualitativer Forschung. Wien; WUV.

- Lüders, Christian (2005[4]): Beobachten im Feld und Ethnographie. In: Uwe Flick & Ernst von Kradorff & Ines Steinke (Hrsg.): *Qualitative Sozialforschung. Ein Handbuch*. Reinbek b. Hamburg: Rowohlt, S. 384-401.

- Meier, Gernot (2006): Religion Meets Internet. Plädoyer für einen differenzierten Umgang mit einem neuen Forschungsfeld. In: *Berliner Theologische Zeitschrift* 2, S. 277-284.

- Meier, Gernot (2008): Internet. In: Michael Klöcker & Udo Tworuschka (Hrsg.): Praktische Religionswissenschaft. Ein Handbuch für Studium und Beruf, Köln: Böhlau Verlag, S. 149-161.

- Miczek, Nadja (2008): Online Rituals in Virtual Worlds. Christian Online Services between Dynamics and Stability. In: *Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet* 03 (1). Zugriff unter: http://www.ub.uni-heidelberg.de/archiv/8293. Verfügbar am 28.09.09.

- Miczek, Nadja (2009): „Virtuelle Spiritualität". Gegenwärtige westliche Esoterik in Second Life. In: Maud E. Sieprath (Hrsg.): Religion und Massenmedien. Berlin: Weißensee Verlag, S. 157-184.

- Ohne Autorenangabe (2007): Mafia im Cyberspace. In: *Die Zeit-Online* 2. Zugriff unter: http://hermes.zeit.de/pdf/archiv/online/2007/02/interview_second_life.pdf. Verfügbar am 14.12.07.

- Opdenakker, Raymond (2006): Advantages and Disadvantages of Four Interview Techniques in Qualitative Research. In: *Forum Qualitative Sozialforschung* 7 (4). Zugriff unter: http://www.qualitative-research.net/fqs-texte/4-06/06-4-11-e.htm. Verfügbar am 14.12.07.

- Orgad, Shani (2005): From Online to Offline and Back: Moving from Online to Offline Relationships with Research Informants. In: Christine Hine (Hrsg.): *Virtual Methods. Issues in Social Research on the Internet*, Oxford/New York: Berg. S. 51-65.

- Pearce, Celia (2003): Towards a Game Theory of Game. In: Pat Harrigan & Noah Wardrip-Fruin (Hrsg.): First Person: New Media as Story, Performance and Game, Cambridge: MIT Press, S. 143-151.

- Podemann-Sørensen, Jorgen (2006): Efficacy. In: J. Kreinath & J. Snoek & M. Stausberg (Hrsg.): *Theorizing Rituals. Issues, Topics, Approaches, Concepts*, Vol. I. Leiden: Brill, S. 523-532.

- Quandt, Thorsten, Wimmer, Jeffrey, Wölling, Jens (2007): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden: VS-Verlag.

- Radde-Antweiler, Kerstin (2007): Cyber-Rituals in Virtual Worlds. Wedding-Online in Second Life. In: *Masaryk University Journal of Law and Technology* 1(2).

- Radde-Antweiler, Kerstin (2008): Ritual-Design im rezenten Hexendiskurs. Transferprozesse und Konstruktionsformen von Ritualen auf Persönlichen Homepages. Unveröffentlichte Dissertation, Universität Heidelberg.

- Salen, Katie, Zimmerman, Eric (2006): The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology. Cambridge: MIT Press.

- Sandbothe, Mike (1997): Interaktivität – Hypertexutalität – Transversalität. Eine medienphilosophische Analyse des Internet. In: Stefan Münker & Alexander Roesler (Hrsg.): *Mythos Internet*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 56-82.

- Schroeder, Ralph, Heather, Noel, Lee, Raymond M. (1998): The Sacred and the Virtual: Religion in Multi-User Virtual Reality. In: *Journal of Computer-Mediated Communication* 4 (2). Zugriff unter : http://jcmc.indiana.edu/vol4/issue2/schroeder.html. Verfügbar am 13.12.2007.

- Schütz, Alfred (1971): Gesammelte Aufsätze. Bd. 1 – Das Problem der sozialen Wirklichkeit. Den Haag: Nijhoff (Original: 1962: Collected papers, Bd. 1, The Problem of Social Reality, Den Haag).

- Schütz, Alfred, Luckmann, Thomas (2003): Strukturen der Lebenswelt. Konstanz: UVK.

- Soukup, Charles (2000): Building a theory of multi-media CMC. An analysis, critique and integration of computer-mediated communication theory and research. In: *New Media & Society*, London: Thousand Oaks, 2(4), S. 407-425.

- Tylor T.L. (2006): Play between Worlds. Exploring online game culture. Cambridge: MIT Press.

- Yee, Nicholas (2006): The Psychology of Massively Multi-User Online Role-Playing Games: Motivations, Emotional Investment, Relationship and Problematic Usage. In: R. Schroder & A. Axelsson (Hrsg.): *Avatars at Work and Play: Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments*. London: Spinger-Verlag. S. 187-207.

- Yee, Nicholas (2007): Motivations of Play in Online Games. In: *Journal of CyberPsychology and Behavior* 9, S 772-775.

Information about the author:

NADJA MICZEK arbeitet derzeit als wissenschaftliche Mitarbeiterin im Sonderforschungsbereich 619 'Ritualdynamik' an der Ruprecht-Karls Universität Heidelberg. Nach dem Studium der Religionswissenschaft und ev. Theologie erhielt sie im Jahr 2004 ihren Magisterabschluss. Im Moment arbeitet sie in einer Projektgruppe, in deren Fokus religionswissenschaftlichen Internetforschung steht. Sie promoviert dort mit einer qualitativen Fallstudie zu Aushandlungen gegenwärtiger Religiosität, die ihren Schwerpunkt auf Identitätsbildungen, Rituale und Medien setzt.

Adresse: Nadja Miczek
Akademiestr. 4-8
69117 Heidelberg
Germany

Nadja.Miczek@zegk.uni-heidelberg.de

© Miczek, Nadja (Heidelberg, 2010), Marburg Journal of Religion, ISSN 1612-2941