

Was in VRChat passiert, bleibt in VRChat? Beobachtungen zur Möglichkeit von Privatheit in der virtuellen Welt

„Ich stehe in einer verlassenen Straße einer Großstadt. Die Nacht ist von den hellen Neonschildern beleuchtet, welche die verschiedenen Clubs und Kneipen bewerben. Mia, mein Feldkontakt, erscheint vor mir. Sie grüßt mich und erklärt, dass die Party im Toxic Club stattfinden wird. Von draußen kann man die rhythmische Musik hören. Wir treten ein und erblicken ungefähr 20 Leute, die sich unterhalten, tanzen und sich küssen. Manche verlassen den großen Clubraum, um allein zu sein. Andere präsentieren sich gegenseitig ihre digitalen Körper. Auf die Frage hin, was das Thema der Party sei, antwortet Mia, dass wir auf einer Latexparty sind.“¹

Dieser Auszug stammt aus meinem Feldtagebuch und wurde gegen Ende meines Feldaufenthaltes verfasst. Er beschreibt eine auf der Virtual-Reality-Plattform *VRChat* stattfindende Szene. *VRChat* kann als eine soziale Plattform verstanden werden, auf der sich unterschiedliche Akteur*innen treffen, um im Rahmen von Gesprächen, Gesellschaftsspielen oder Partys mit anderen Menschen in Interaktion zu treten. Die Plattform wirbt mit den Möglichkeiten, alternative Identitäten zu erkunden, soziale Ängste zu überwinden und Menschen aus der ganzen Welt kennenlernen zu können.²

Die Möglichkeit von Privatheit in der virtuellen Welt stellt für die von mir beforschten Akteur*innen in diesem Zusammenhang

1 Auszug Feldtagebuch Rick Kool vom 18.5.2021

2 Vgl. (o. A.): Why You Should Join VRChat in: VRchat.de URL: <https://hello.vrchat.com/> (Zugriff: 21.12.2023).

einen wichtigen Bestandteil dar. Denn durch die Anonymität wird es ihnen möglich, ihren leiblichen Körpers teilweise zu überwinden und ihre Transidentität auszuleben. Daher wird in diesem Beitrag die Frage gestellt, wie das Private im Feld verhandelt wird sowie welche Logiken und Dynamiken mit dem Privaten verbunden sind.

VRChat ist, wie das Akronym im Namen deutlich macht, auf die Technologie der Virtual Reality ausgelegt und wird üblicherweise mit einem VR-Headset und dazugehörigen Controllern genutzt. Die Besonderheit stellt die Steuerung mittels Bewegungen des Körpers dar. So werden die Bewegungen der Arme durch den Avatar repliziert. Mittels weiterer technischer Hilfsmittel können zudem die Beine genutzt werden. Doch selbst ohne den Kauf der kostspieligen Technik können Akteur*innen mit einem herkömmlichen Endgerät und einer Tastatur am Geschehen in der virtuellen Welt teilnehmen.³ Hierbei werden kaum Grenzen gesetzt, da das „Spiel“⁴ einem Sandbox-Prinzip⁵ folgt und somit die Spielumgebungen nach den Vorstellungen der Nutzer*innen gestaltet werden können. Spiele wie *VRChat* gehen aus einer längeren Tradition von sogenannten Lifesims hervor, wie beispielsweise dem Spiel *Second Life*, das in den 2000er-Jahren an Bekanntheit gewann. Beide Spiele zeichnen sich durch einen sozialen Charakter aus, indem sie ähnlich wie Facebook oder Instagram von den Spieler*innen als soziale Plattformen verstanden werden, auf denen sie andere Menschen kennenlernen können. Die Spielwelten in *VRChat* sind auf unterschiedliche Formen dieses Kontaktes ausgerichtet, sodass virtuelle Bars, Clubs oder auch Liebeshotels durch die Spieler*innen erstellt werden.

- 3 Innerhalb der von mir befragten Gruppe wurden diesen unterschiedlichen Spielweisen verschiedene Qualitäten der Erfahrung der virtuellen Welt zugeschrieben. Während mit dem Zugang anhand der Headsets ein völliges Eintauchen möglich sei, würde die Zugangsweise mit Tastatur und Maus nur ein distanzierteres Spielerlebnis ermöglichen.
- 4 Meine Feldkontakte distanziierten sich einvernehmlich von der Bezeichnung von *VRChat* als Spiel. Passender wäre vielmehr der Begriff soziale Plattform.
- 5 Computerspiele, die dem Sandbox-Prinzip folgen, zeichnen sich durch eine generelle Gestaltungsfreiheit der Spieler*innen aus. Die Charaktere und die Spielwelt können nach Belieben der Spieler*innen gestaltet und somit individualisiert werden.

Bestimmend für mein Forschungsfeld war die Herstellung von Privatheit. Nicht ausschließlich, aber besonders in Bezug auf sexuelle Praktiken, die im Digitalen ausgeführt wurden, spielte dies eine herausgehobene Rolle. Gerade dadurch, dass ich mich in intimen, meistens geschützten Bereichen von *VRChat* bewegt habe, drängte sich mir wiederholt die Frage auf, welche Bedeutung die Möglichkeit von Privatheit in dem von mir beforschten Feld einnimmt.

Daher möchte ich in diesem Beitrag die Frage stellen: Wie wird das Private im Feld verhandelt sowie welche Logiken und Dynamiken sind mit diesem verbunden?

VRChat selbst wurde durch meinen Feldkontakt Mia als ein „geistiger Nachfolger“⁶ von *Second Life* bezeichnet, da beide Spiele den gleichen Prinzipien folgen und dabei eine große Ähnlichkeit zueinander aufweisen. Hervorzuheben ist in diesem Kontext der US-amerikanische Anthropologe Tom Boellstorff, der sich in seiner Monografie *Coming of Age in Second Life*⁷ mit Fragen des Lebensvollzugs in den Spielwelten auseinandersetzt. Interessant sind die sich überschneidenden Themen der Akteur*innen, die sowohl in meiner Forschung wie auch in der von Boellstorff durchscheinen. Gerade Phänomene wie Sexualität, Aushandlung von Gender und der Bezug zu den Avataren lesen sich hierbei wie Konstanten.⁸ Die von ihm erstellte Monografie bildet in diesem Beitrag eine Kontrastfolie, welche zum Zweck der Ergänzung sowie der Anpassung an die

6 Vgl. Interview mit Mia am 17.6.2021.

7 Tom Boellstorff: *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton, New Jersey [2008] 2015.

8 Auch andere Forscher*innen haben sich mit diesem Phänomen auseinandergesetzt. Siehe aus der Europäischen Ethnologie: Birgit Huber, Evelyn Teutsch: Die Vision vom Cyborg im Cyberspace – Welten jenseits von männlich und weiblich? In: Gabriele Mentges, Ruth-E. Mohrmann, Cornelia Foerster (Hg.): *Geschlecht und materielle Kultur. Frauen-Sachen, Männer-Sachen, Sach-Kulturen* (= Münsteraner Schriften zur Volkskunde/Europäischen Ethnologie, Bd. 6) Münster 2000, S. 151–171; Arne Schröder: Materielle Körper im virtuellen Feld. Formen der Vergeschlechtlichung im Online-Rollenspiel. In: Katrin Amelang u. a. (Hg.): *Körpertechnologien. Ethnografische und gendertheoretische Perspektiven*. Berlin 2015, S. 106–115; Vanessa Watkins: Der Cyberspace als Spielweise der Geschlechterkonstruktion. In: Bettina Boelke, Michael Ruf (Hg.): *Eine Frage des Geschlechts. Ein Gender-Reader*. Wiesbaden 2004, S. 221–234; Boellstorff 2008 (wie Anm. 7); Helen Thornham: *Ethnographies of the Videogame. Gender, Narrative and Praxis*. Surrey 2011.

technischen Innovationen der Virtual Reality angelegt wird. Diese Ergänzung ist nötig, da durch die Technik der Virtual Reality neue Praktiken im Digitalen möglich werden, die den Umgang mit Spielwelten, wie *Second Life* und *VRChat*, verändern und ihm eine neue Qualität geben.⁹ Hierdurch ist es nötig, danach zu fragen, inwiefern Praktiken, die Boellstorff beobachtet, innerhalb von *VRChat* aufgenommen und neu ausgehandelt werden.¹⁰

Obwohl sich Boellstorff mit diesen Fragen schon ausführlich beschäftigt hat,¹¹ möchte ich in diesem Beitrag erneut die Möglichkeiten des Privaten in *VRChat* analysieren. Hierbei werde ich anhand von drei empirischen Beispielen unterschiedliche Perspektiven aufgreifen, um einen differenzierten Einblick in das beforschte Phänomen zu geben. Bevor ich zu diesen empirischen Schlaglichtern komme, möchte ich zunächst mein methodisches Vorgehen erläutern.

Unterwegs inner- und außerhalb der virtuellen Welt

In meinem Forschungsprozess wurde mir durch Mia, eine mir bekannte Person, der Zugang in die Spieler*innengruppe ermöglicht. Dadurch konnte ich zahlreichen persönlichen wie auch intimen Momenten beiwohnen, die mir ansonsten nicht zugänglich gewesen wären. Insgesamt begleitete ich die Gruppe über einen Zeitraum von drei Monaten und nahm an ihrem teilweise virtuellen, teilweise am Offline-Alltag teil. Die Mitglieder der Gruppe umfassten fünf bis zehn Personen im Alter zwischen 20 und 30 Jahren, darunter vier Transfrauen und sechs Cis-Männer. Meistens verbrachten die Akteur*innen bis zu fünf Stunden am Stück in *VRChat*, die höchstens durch Toilettenpausen unterbrochen wurden. Die Gruppe zeichnete sich darüber hinaus dadurch aus, dass einige Mitglieder, darunter Mia und Aiko, durch *VRChat* ihre Transidentität entdeckt hatten

- 9 Vgl. Gertraud Koch: *Second Life – ein zweites Leben? Alltag und Alltägliches einer virtuellen Welt*. In: *Zeitschrift für Volkskunde* (109), 2009, S. 215–232, hier S. 219.
- 10 Klaus Schönberger: *Persistenz und Rekombination. Digitale Kommunikation und soziokultureller Wandel*. In: *Zeitschrift für Volkskunde* 2 (111), 2015, S. 201–213, hier S. 208.
- 11 Siehe Tom Boellstorff u. a.: *Ethnography and Virtual Worlds. A Handbook of Method*. Princeton 2012.

und diese dort auslebten. Vor allem waren die Praktiken der Gruppe durch eine Ablehnung hegemonialer Männlichkeit bestimmt.

Aufgrund der intimen und persönlichen Atmosphäre in der Gruppe war es für mich nötig, meinen Abstand zum Feld beizubehalten. Daher nahm ich mich als Privatperson zurück und trat zuvorderst in meiner beruflichen Funktion als Feldforscher auf. Hierbei war es vor allem wichtig, dass ich die Logiken und Regeln des Feldes akzeptierte, um meinen Zugang zu diesem Feld offenzuhalten.¹² Speziell am Anfang war es schwierig, nur als forschende Person aufzutreten, da manche Praktiken an meine persönlichen Grenzen gingen.¹³ Durch das Akzeptieren der Regeln war es möglich, zahlreiche informelle Gespräche innerhalb des Feldes führen, in denen ich die Gruppenmitglieder auf die verschiedenen Praktiken ansprach. Dadurch brachte ich beispielsweise in Erfahrung, wie die Akteur*innen mit unangenehmen Situationen, wie beispielsweise Nötigungen, Beleidigungen oder sexuelle Belästigung, umgingen.

Dabei wurde deutlich, dass das Feld zwar sehr offen für Berührungen im virtuellen Raum war, jedoch auch gewisse Themen, die sich auf Sexualität und die persönliche Reflexion des sexuellen Erlebens im Digitalen bezogen, meist nur knapp oder gar nicht beantwortet wurden.

Bezüglich solcher Schwierigkeiten betont Utz Jeggel, dass dies einerseits ein Problem darstellt, da bestimmte Zugänge verwehrt bleiben. Andererseits wird deutlich, worüber im Feld nicht gesprochen wird, wodurch ebenfalls Feldlogiken sichtbar werden.¹⁴

Während meiner Zeit im Feld war mir die Teilnahme an verschiedenen Aktivitäten sehr wichtig, um auch die sinnliche Perspektive

12 Vgl. Utz Jeggel: Geheimnisse der Feldforschung. In: Heide Nixdorff, Thomas Hauschild (Hg.): Europäische Ethnologie. Berlin 1982, S. 187–206, hier S. 196.

13 Als Forscher hatte ich eigene Grenzen, wodurch ich im Vorhinein beschloss, an keiner der sexuellen Praktiken teilzunehmen. Hierbei ist zu bemerken, dass mir dadurch einige Erkenntnisse verwehrt geblieben sind. Allerdings konnte ich durch die Interviews einen tieferen Einblick in diese Praktiken erlangen.

14 Vgl. Jeggel 1982 (wie Anm. 12), S. 192. Hierbei ist zu bedenken, dass ohne meine Anwesenheit die Akteur*innen möglicherweise untereinander offener wären.

der Praktiken nachvollziehen zu können. Dabei orientierte ich mich an Regina Bendix, welche hervorhebt, dass der Körper elementar für die Feldforschung ist, weil über ihn das Feld sinnlich wahrgenommen werden kann.¹⁵ Außerdem hebt Sarah Pink hervor, dass über das sinnliche Erleben des Feldes ein neues Verständnis über dieses produziert werden kann.¹⁶ So probierte ich selbst die im Feld gängigen Begrüßungspraktiken aus, ließ mir die digitalen Haare bürsten und die verschiedenen Räume in *VRChat* auf mich wirken.

Während meines Feldaufenthalts wurde ich regelmäßig von Mia zu verschiedenen Events eingeladen, zu denen die Gruppe zusammenkam. Insgesamt verbrachte ich an den Feldtagen circa fünf Stunden im Feld und konnte an verschiedenen Aktivitäten wie Partys, Kinoabenden und Gesellschaftsspielen teilnehmen.¹⁷

Neben dieser Anwesenheit im Virtuellen besuchte ich meine Feldkontakte Mia und Aiko auch offline, um diese näher kennenzulernen und der Verflochtenheit des Online-/Offline-Alltags der Akteur*innen nachzugehen. Hierzu führte ich leitfadenorientierte Interviews mit beiden Akteur*innen. Ich wählte diese Personen, weil ich mit ihnen am meisten Zeit verbracht hatte und weil beide sämtliche Praktiken der Gruppe gut kannten sowie diese selbst in ihrem virtuellen Alltag anwenden. Zudem konnte im Verlauf der Forschung eine Vertrauensbasis aufgebaut werden.

Durch die Kombination dieser Methoden war es mir möglich, einen detaillierten Einblick in die *VRChat*-Gruppe zu erlangen. Er half mir dabei, die Akteur*innen und ihren Alltag auf eine

15 Vgl. Regina Bendix: Was über das Auge hinausgeht: zur Rolle der Sinne in der ethnographischen Forschung. In: Schweizerisches Archiv für Volkskunde 1 (102), 2006, S. 71–84, hier S. 79.

16 Vgl. Sarah Pink: Sensory Ethnography in a Digital-material World. In: Karl Braun u. a. (Hg.): Kulturen der Sinne. Zugänge zur Sensualität der sozialen Welt. Würzburg 2017, S. 29–36, hier S. 31.

17 Allgemein wurden die Aktivitäten in *VRChat* durch Mia in unterschiedliche „Gangs“ aufgeteilt. So wurde zwischen „der Cuddle-Gang, der Mirror-Chat Gang, der Erotic Roleplay (ERP)-Gang“ (Informelles Gespräch mit Mia (1998) am 18.5.2021 in *VRChat*) differenziert. Diese „Gangs“ bilden verschiedene Spielmotivationen ab, welche sich durch ihre Art der Interaktion mit anderen Spieler*innen unterscheiden lassen. Diese reichen vom virtuellen Kuschneln (Cuddle-Gang) über das gemeinsame Reden vor einem Spiegel (Mirror-Chat Gang) bis hin zum Vollzug des Geschlechtsverkehrs (ERP-Gang) in der digitalen Welt.

umfängliche Weise zu verstehen, da ich mich selbst im Feld bewegen konnte.¹⁸ Insbesondere die Bedeutung der Privatheit im Feld war dadurch für mich selbst erfahrbar. Diese Bedeutungszuschreibungen lassen sich an den drei folgenden empirischen Beispielen unter den Aspekten aufzeigen.

Schutzraum – Das Spiel mit dem Geschlecht

Das erste empirische Schlaglicht soll sich mit *VRChat* als Schutzraum beschäftigen. Das Spiel mit dem Geschlecht nimmt dabei eine wichtige Rolle ein, da es unter anderem Thematiken der virtuellen Körperlichkeit berührt, deren Erleben die Akteur*innen während meiner Forschung gezielt suchten. Sie gestalteten hierfür individuelle Avatare, welche nach den Vorstellungen der Akteur*innen angepasst wurden. Die Avatare spielten somit eine elementare Rolle für die Fremd- und Selbstwahrnehmung ihrer Geschlechtsidentität. Mia schildert dieses Spiel folgenderweise:

„Niemand kennt dich dort. Du bist anonym. Das kombiniert halt mit der Tatsache, dass *VRChat* dann doch anders funktioniert als das richtige Leben ... Wie man sich dort kennenlernt, führt dann auch dazu, dass es andere soziale Gepflogenheiten gibt. Wie zum Beispiel, dass sich manche Leute, wenn sie sich kennenlernen, dann direkt den Kopf betouchen, um einfach ein bisschen Zuneigung zu zeigen.“¹⁹

In dem Zitat der Akteur*in spiegeln sich unterschiedliche Dynamiken wider, welche durch die gegebene Anonymität innerhalb von *VRChat* ermöglicht werden. In meiner Feldforschung war dieser Aspekt von besonderer Bedeutung, da hierdurch Erfahrungen ermöglicht wurden, die die Akteur*innen „im echten Leben“²⁰ als unmöglich erachteten. Zu diesen Erfahrungen gehörte integral die Erfahrung von Nähe. Hierzu wurden Praktiken, welche weder im öffentlichen noch im privaten Offline-Raum ausgeführt werden konnten, ins vir-

18 Vgl. Rolf Lindner: Vom Wesen der Kulturanalyse. In: Zeitschrift für Volkskunde (99), 2003, S. 177–188, hier S. 186.

19 Interview mit Mia am 17.6.2021 auf Skype.

20 Ebd.

tuelle verlagert, da Mia und ihre Freundin Aiko hier aus ihren männlich-gelesenen Körpern austreten konnten.

In der beforschten Gruppe war es vollkommen selbstverständlich, Zärtlichkeiten in Form von „headpats“²¹, Nasenstupsern oder Umarmungen auszutauschen. Hierbei wurde stets durch die Gruppenteilnehmer*innen betont, dass sie diese Art von Nähe außerhalb von *VRChat* niemals erleben könnten, da sie dort als männlich gelesen werden und dadurch gewissen Ansprüchen des Männlichseins unterworfen seien. Das Männliche wird durch Mia etwa als emotionslos, stark und distanziert beschrieben. Als Kritik an diesem gefühlten gesellschaftlichen Bild des Mannes werden weibliche Avatare genutzt, durch welche sich die Akteur*innen diesem entziehen können. Hierbei bedient sich die Gruppe von Mia wiederum stereotypischen Bildern des Weiblichen, um diese möglichst authentisch verkörpern zu können. Durch die Nutzung von weiblichen Avataren würde man charismatischer, niedlicher und gefühlvoller wirken, wodurch auch die weiblich gelesenen Praktiken konfliktfrei durchgeführt werden können. In diesem Zusammenhang wird *VRChat* als ein Schutzraum angesehen, der es erlaubt, den gesellschaftlichen Ansprüchen zu entkommen und die eigenen Bedürfnisse nach Nähe auszuleben.

Die gewonnene Anonymität ist demnach so beschaffen, dass die Akteur*innen ihre Offline-Identitäten verschleiern und als eine „neue“ Person in *VRChat* agieren können. In diesem Fall ermöglicht das den Akteur*innen, sich von den wahrgenommenen Ansprüchen, die ihr Offline-Körper impliziert, zu lösen und die angeblichen Vorzüge des Weiblichen selbst zu erleben. In diesem Zusammenhang heben Mia und ihre Freundin Aiko hervor, dass es erst durch diese körperliche Anonymität für sie möglich werde, Zärtlichkeiten in diesem Maße auszutauschen.

Die Bedeutung der Avatare

Zentral für die Praktiken ist hierbei der Avatar. Der Avatar ermöglicht es, die Alltagswelten im Spiel zu erfahren. Er kann als eine Schnittstelle zwischen dem/der Spieler*in und der virtuellen Welt verstanden

21 Mit dem Begriff ist das Tätscheln des Kopfes eines anderen Avatars gemeint.

werden.²² Diese Erfahrungen sind jedoch auf die vorgegebenen technischen Möglichkeiten des Spiels begrenzt. In *Second Life* wird beispielsweise über einen externen Chat, über Emoticons und auch über einen schriftlichen Text im Profil des/der Spielers/Spielerin kommuniziert. Es wird erst durch den Avatar möglich, an der digitalen Welt teilzunehmen, diese zu erkunden und mit anderen Spieler*innen soziale Kontakte aufzubauen. Gertraud Koch betont als Besonderheit, dass in *Second Life* eine visuell vermittelte Ebene der Kommunikation hinzukommt, wodurch sich das Spiel von anderen medienvermittelten Kommunikationen wie E-Mail, Telefon oder Chat abhebt.²³

In *VRChat* werden die Kommunikationsmöglichkeiten um nonverbale Gestiken, Mimik sowie um die mündliche Kommunikation erweitert. Mit der VR-Brille, welche sich auf dem Kopf befindet, sowie den Controllern in den Händen werden die technische Voraussetzungen geschaffen, die Bewegungen des/der Akteurs/Akteurin auf seinen/ihren Avatar zu übertragen. Für Mia werden durch diese Art der Kommunikation ihre Erlebnisse im Virtuellen nahbarer. Sie hat nicht mehr das Gefühl, mit leblosen Avataren zu interagieren, sondern mit Personen, deren Gestiken und Stimmen sie wahrnehmen und deuten kann. Diese Qualität führt dazu, dass sie tiefere Bindungen zu den anderen Akteur*innen aufbauen kann, da sie diese über ihre Bewegungen und Stimmen besser einschätzen kann.²⁴

Rune Klevjer hat sich bereits 2006 in seiner Dissertation²⁵ mit der Beziehung zwischen dem Avatar und dem/der Spieler*in beschäftigt. In neueren Beiträgen nimmt er das Phänomen des körperlichen Im-Spiel-Seins in den Fokus.²⁶ Er hebt dabei hervor, dass der Avatar als eine körperliche Erweiterung (Prosthetic) verstanden werden kann, jedoch gleichzeitig auch als eine Relokation des Körpers

22 Vgl. Koch 2009 (wie Anm. 9), S. 217; Benjamin Beil, Andreas Rauscher: Avatar. In: Dies., Thomas Hensel (Hg.): *Game Studies*. Wiesbaden 2018, S. 201–217, hier S. 203.

23 Vgl. Koch 2009 (wie Anm. 9), S. 217.

24 Vgl. Interview mit Mia am 17.6.2021 auf Skype.

25 Vgl. Rune Klevjer 2022 [2006] *What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*. Revised and Commented Edition. Bielefeld.

26 Vgl. Rune Klevjer: Enter the Avatar: The Phenomenology of Prosthetic Telepresence in Computer Games. In: H. Fossheim u.a. (Hg.): *The Philosophy of Computer Games*. London, S. 17–38, hier, S. 23.

innerhalb des Spiels. Hierbei führt Klevjer aus, dass eine körperliche Erfahrung dadurch möglich wird, dass der/die Spieler*in über sein/ihr Gamepad oder die Tastatur die Möglichkeit hat, Aktionen innerhalb des Spieles auszuführen. Da über den Avatar bestimmte Handlungen möglich werden, verwischen laut Klevjer das „here“ und „there“.²⁷ Somit tritt der leibliche Körper in den Hintergrund, während über den Avatar die virtuelle Welt erlebt werden kann.²⁸ Diese Qualität wird ebenfalls von Benjamin Beil beschrieben. Er hebt hervor, welche Rolle das Aussehen des Avatars für die Beziehung zwischen Akteur*in und Avatar spielt. Beil betont, dass dem Äußeren des Avatars immer eine praktische Seite innewohnt, welche auf Möglichkeiten der Interaktionen innerhalb der Spielwelt verweist. Der Avatar kann aber auch als ein Werkzeug betrachtet werden, das eine Art der Erweiterung des/der Spielers/Spielerin darstellt. In diesem Verhältnis zeigt sich, dass Spieler*in und Avatar in einer besonderen Art zusammenhängen. Der Avatar verbindet dabei den/die Spieler*in nicht nur unmittelbar mit der Spielwelt. Vielmehr handelt es sich um eine Art Körper innerhalb der Spielwelt, der seinen eigenen Regeln und Gesetzmäßigkeiten unterworfen ist. Dadurch wird einerseits die Koppelungsmöglichkeit dieser beiden Körper deutlich, andererseits werden dabei die Grenzen der virtuellen Welt hervorgehoben.²⁹

Besonders das Embodiment der weiblichen Avatare nimmt für Mia und Aiko eine wichtige Stellung ein, da es mit Unterstützung der VR-Technologie für die Akteur*innen möglich wird, sich wie eine Frau zu fühlen, ohne dabei mit ihrem biologisch männlichen Körper konfrontiert zu werden. Gerade durch die Befürchtung negativer Erfahrungen außerhalb von *VRChat* bildet die virtuelle Welt eine Möglichkeit, ihre Transidentität sicher auszuleben. Zwar ist diese Qualität des Virtuellen in Form der Exploration einer anderen Geschlechtsidentität bereits in vielen Forschungen konstatiert worden³⁰, doch liegt die Besonderheit, die sich durch die VR-Technik ergibt, darin, dass die Akteur*innen durch ihre eigene Gestiken

27 Vgl. ebd., S. 5–9.

28 Vgl. Beil/Rauscher 2018 (wie Anm. 22), S. 208.

29 Vgl. ebd., S. 207f.

30 Russel Belk: Extended Self in a Digital World. In: Journal of Consumer Research, 3 (40), 2013, S. 477–500; Boellstorff 2008 (wie Anm. 7); Huber/Teutsch 2000 (wie Anm. 8); Schröder 2015 (wie Anm. 8).

und ihre Stimme das Weibliche auch körperlich praktizieren können, womit der gesamte Körper im Embodiment einbezogen ist.³¹ Der Avatar ist für Mia keine Erweiterung ihrer Selbst in die virtuelle Welt, vielmehr fühlt sie sich durch den weiblichen Avatar „wie sie selbst“³² im Gegensatz zu ihrem leiblichen männlich-biologischen Körper. Hier hebt sie besonders die sinnliche Erfahrbarkeit des Virtuellen hervor. Dies zeigt die große Bedeutung der Beziehung zwischen digitalem Körper und der Akteurin auf. Ähnlich lesen sich Aussagen der Befragten aus Boellstorffs Forschung. Sie weisen darauf hin, welchen Effekt die Freiheiten des Virtuellen für Akteur*innen haben, besonders in Bezug auf die Aushandlung der eigenen Sexualität.³³

Interessant ist hierbei, dass sich Mia durch die Möglichkeit der Exploration des weiblichen Geschlechts auch außerhalb von *VRChat* anfängt, anders zu kleiden.

„Für mich ist es schon so, dass ich versuche, im echten Leben ein bisschen mehr wie mein Charakter zu sein vom Aussehen her. Deswegen habe ich auch jetzt einen Nasenring ... So bestimmte Kleidung gekauft, weil ich einfach den Stil von dem Charakter kopieren wollte, weil ich mich in *VRChat* so wohlfühlt habe.“³⁴

Diese Aussage verweist auf die Bedeutung des Avatars für die Akteurin und unterstreicht, wie die Grenzen zwischen dem, was in *VRChat*, und dem, was außerhalb dessen passiert, verschwimmen und sich gegenseitig bedingen. Auch wenn identitätsbezogene Aushandlungsprozesse in geschützte Räume verlagert werden, verbleiben

31 Deutlich wird dies in Bezug auf den 2015 veröffentlichten Beitrag von Arne Schröder, der sich mit *World of Warcraft* befasst. Hier führt er aus, dass die Akteur*innen eine deutliche Trennung zwischen Avatar und ihrem Körper vornehmen. Diese Trennung ist hier vor allem durch die technischen Bedingungen determiniert, da ausschließlich der Avatar direkt in der Spielwelt agiert (vgl. Schröder 2015 [wie Anm. 8], S. 111). Das vorliegende empirische Beispiel aus meiner Feldforschung zeigt allerdings, dass diese Grenzen zwischen Avatar und Körper zunehmend verwischen und durch die Akteur*innen selbst in großen Teilen aufgelöst werden. In diesen Narrationen und Praktiken der Akteur*innen lässt sich hierbei eine Rekombination erkennen, welche dieses bestehende Phänomen entlang der veränderten technischen Voraussetzungen neu aushandelt (vgl. Schönberger 2015 [wie Anm. 8], S. 208).

32 Interview mit Mia am 17.6.2021 auf Skype.

33 Boellstorff [2008] 2015 (wie Anm. 7), S. 134, 136.

34 Interview mit Mia am 17.6.2021 auf Skype.

diese nicht in den Onlinewelten, sondern zeigen teilweise Rückwirkungen in der Offlinewelt. So werden sexuelle Kontakte in seltenen Fällen offline weitergeführt sowie Freundschaften gepflegt. Dies stellt allerdings eine Ausnahme dar. Meist kennen die Spieler*innen ausschließlich die Onlinenamen ihrer Gruppenmitglieder.

Es wird deutlich, dass das Erproben des Weiblichen im geschützten Raum dazu führt, dass sie ihre sexuelle Identität auch offline vermitteln. Aus dem Embodiment ziehen diese Akteur*innen Mut, ihr „wirkliches Selbst“³⁵ zu entfalten und trotz antizipierter negativer Reaktionen in der Öffentlichkeit auszuleben.

Öffentlich und privat – Logiken der virtuellen Räume

Funktionen der Räume

Grundsätzlich werden in der Gruppe, die ich begleitet habe, öffentliche und private Welten innerhalb von *VRChat* unterschieden. Die Spieler*innengruppe unterscheidet zudem zwischen Spielwelten und Räumen. Die Spielwelten bezeichnen die selbsterstellten Spielumgebungen. Deren Größe kann mitunter variieren. In den öffentlichen Welten gibt es wiederum abgetrennte Räume, die betreten werden und zumeist abgeschlossen werden können. Während in die öffentlichen Welten jederzeit eingetreten werden kann, wird in die privaten Welten eingeladen.³⁶ Den Welten werden unterschiedliche Logiken und Bedeutungen zugeordnet. Die öffentlichen Lobbys werden durch Mia und ihre Gruppe dazu genutzt, um neue Leute in virtuellen Bars oder Clubs kennenzulernen. Die privaten Welten wiederum haben für die Gruppe unterschiedliche Bedeutungen. So wird hier beispielsweise auf virtuellen Betten gekuschelt oder sich entspannt. Vorwiegend wurde in meiner Feldforschung in den privaten Welten

35 Ebd.

36 Ob die Welten öffentlich oder privat sind, kann durch die Nutzer*innen selbst bestimmt werden. Zumeist gibt es allgemeine öffentliche Welten, welche durch jede*n betreten werden können und nur durch eine maximale Personenzahl beschränkt sind. Die privaten Welten werden wiederum durch den/die Akteur*innen selbst erstellt und können nur durch jene betreten werden, die durch die/den Ersteller*in eingeladen wurden. Die Einladungen können über das Menü versendet und müssen stets angenommen werden, bevor eine Welt betreten werden kann.

über sexuelle Themen, wie Vorlieben oder Fetische, gesprochen oder das Erotic Role Play durchgeführt. Die privaten Räume und Welten dienen darüber hinaus der Absicherung gegenüber anderen Spieler*innen. An unterschiedlichen Zeitpunkten meiner Feldforschung ist mir regelmäßig aufgefallen, dass meine Gruppe, wenn sie in öffentlichen Welten unterwegs war, durch die „Normies“³⁷ als „Weebs“³⁸ oder „Creeps“³⁹ bezeichnet wurde. Beides sind abwertende Bezeichnungen, die häufig gegenüber der Gruppe genutzt wurden. Aiko hob besonders die Störungen durch die Normies hervor, die sich in den öffentlichen Welten meistens zu aufgedreht verhielten und so den virtuellen Alltag der Gruppe störten. Zudem seien es im Allgemeinen diese Personen, welche die Avatare ungefragt berührten oder die Gruppe beleidigten.⁴⁰ Um dieser Diskriminierung und Belästigung zu entgehen, wurden sämtliche Events und Praktiken, welche sexuelle Handlungen imaginieren, in die abgeschiedenen privaten Welten oder Räume verlagert.

Exklusivität – Fetischpartys

Innerhalb meiner Forschung durfte ich an einem solchen Event mit sexuellen Praktiken teilnehmen. Es handelte sich um eine Latexparty. Dieses Event war nur Akteur*innen zugänglich, die einen direkten Kontakt in meine Spieler*innengruppe hatten. Durch die Exklusivität dieser Welt wurde es den Spieler*innen ermöglicht, mit anderen Personen mit den gleichen sexuellen Interessen und Fetischen in Kontakt zu kommen, ohne dabei durch Dritte sanktioniert zu werden. Gerade auch deswegen, weil die Community-Richtlinien zum Zeitpunkt meiner Forschung jegliche Form von Nacktheit und Pornografie untersagten, boten die privaten Welten auch Schutz davor, aus *VRChat* selbst ausgeschlossen zu werden. In der Gruppe, die ich begleitete, besaßen die Akteur*innen neben ihren Avataren, die sie in öffentlichen Welten nutzten, auch nackte Versionen, welche aus-

37 Normie ist im Feld die abwertende Bezeichnung für Spieler*innen, welche nur selten das Spiel spielen und im Allgemeinen nur in den öffentlichen Welten des Spiels agieren.

38 Abwertende Bezeichnung, die hervorheben soll, dass jemand eigenartig ist. Dieser Begriff wird besonders für Fans der japanischen Populärkultur benutzt.

39 Abwertende Bezeichnung, die hervorhebt, dass jemand unheimlich ist.

40 Vgl. Interview mit Aiko am 7.7.2021.

schließlich in den privaten Räumen genutzt wurden. Während meiner Forschung fand eine Latexparty in einem solchen Raum statt, in denen die Akteur*innen teilweise ihre Avatare entblößten und ihre virtuellen Körper verglichen. Die Herstellung von Privatheit ist somit als ein Mittel der Schaffung von Freiräumen zu verstehen, wobei die Akteur*innen die Richtlinien der Entwickler*innen umgehen.⁴¹

Während virtuellen Öffentlichkeiten prinzipiell eine größere Partizipation und Handlungsfreiheit zugeschrieben wird,⁴² ist hervorzuheben, dass das Handeln der Akteur*innen durch Community-Richtlinien, aber auch durch andere Spieler*innen, wie die Normies, sanktioniert wird. Die Herstellung von Privatsphäre innerhalb der virtuellen Welt kann dementsprechend als ein (Wieder-)Gewinn an Handlungsfreiheit gesehen werden. Freilich ist diese Opposition von Developer*innen und den Akteur*innen nicht immer gegeben – vielmehr sind Aushandlungsprozesse zu beobachten. So sind die privaten Welten und Räume als offenes Geheimnis bekannt, die von den Developer*innen geduldet werden, solange die sexuellen Praktiken nicht in den öffentlichen Welten ausgeführt werden.

Es zeigt sich, dass durch die Akteur*innen Praktiken entwickelt werden, die sie entlang der Richtlinien und Vorstellung der Developer*innen entwickeln. So sind diese geduldeten privaten Räume als ein Fluchttort vor hegemonialen gesellschaftlichen Erwartungen zu verstehen.

Ausleben der Sexualität – Erotic Role Play (ERP)

„Es gibt halt sehr ... (lacht) sehr notgeile Menschen dort draußen. [...] [D]a gibt es einfach diese privaten Räume, aber es gibt dafür keine Erklärung. [...] Aber jeder weiß, wofür die privaten Räume da sind.“⁴³

41 Seit Neuestem werden diese Praktiken offiziell toleriert: „Keep private things private. If you have avatars or other content that might be sensitive, intimate, or provocative, keep it in private spaces with users that agree to see it“ (VRChat inc. 2023).

42 Laura McNeill, John David Zueren: *Online Lives 2.0: Introduction*. In: *Biography 2* (38), 2015, S. v–xlvi, hier S. xiii.

43 Interview mit Mia am 17.6.2021 auf Skype.

Das Erotic Role Play (ERP) stellt ein Rollenspiel dar, bei dem sexuelle Handlungen mit den Avataren durchgeführt werden. Sexuelle Praktiken in virtuellen Welten und Räumen wurden schon in unterschiedlichen Forschungen beleuchtet.⁴⁴

Diese intimen Kontakte finden meist in den privaten Welten und Räumen statt, wobei sich die Akteur*innen in der Regel in ihren Freundschaftsgruppen oder auch in Onlineforen⁴⁵ zusammenfinden. Doch der sexuelle Verkehr wird nicht nur in den privaten Welten von *VRChat* ermöglicht. Es gibt auch eigens erstellte öffentliche Welten wie den Just-B-Club oder den Void Club, die darauf ausgelegt sind, sexuelle Praktiken zu ermöglichen.

Während meines Besuchs des Just-B-Clubs zeigte sich die Relevanz dieser Funktion prägnant. Wenn die Räume verschlossen waren, wurde dies außerhalb durch ein rotes Schloss auf den digitalen Displays deutlich gemacht. Vor dem geschlossenen Raum versammelten sich Trauben von Avataren, die mit in die geschlossenen Räume wollten. Sie redeten aufgeregt darüber, dass die Personen drinnen Geschlechtsverkehr hätten. Des Weiteren betätigten sie eine Klingel, um Einlass in die geschlossenen Räume zu erhalten. Hierbei zeigt sich, wie das Herstellen der Privatsphäre durch andere Personen verhandelt wird. Entgegen der Intention der im Raum befindlichen Akteur*innen und durch die deutliche Symbolik des roten Schlosses wird durch diese Schaffung von Privatsphäre mit einer Störung in Form des Klingelns reagiert. Insgesamt war der Raum derart sexuell aufgeladen, dass auch Mia und ich belästigt und dazu gedrängt wurden, sexuelle Handlungen miteinander auszuführen. Auf Mias Anraten hin ignorierten wir die Akteur*innen. Auch andere anwesende Personen ignorierten dies. Es wurde offenkundig, dass in den öffentlichen Bereichen des Just-B-Club sexuelle Belästigungen folgenfrei ablaufen können, da die Täter*innen durch Beschaffenheit der virtuellen Welt anonym bleiben. Zwar ist es möglich, diese Personen zu

44 Vgl. Boellstorff [2008] 2015 (wie Anm. 7).

45 Das Forum wird aus forschungsethischen Gründen nicht genannt (Siehe: Lina Franken: *Digitale Methoden für qualitative Forschung. Computationelle Daten und Verfahren*. Münster 2022). In den Foren werden Beiträge von Akteur*innen gepostet, die hier unter verschiedenen Kategorien, wie Events oder ERP, ihre Anfragen posten. So können sich vorher fremde Akteur*innen zu virtuellen Intimitäten verabreden.

melden und aus dem Spiel zu entfernen, allerdings sind diese jederzeit in der Lage, neue Accounts zu erstellen, um zurückzukehren. Ein Problem besteht zudem darin, dass die Avatare nicht in der Lage sind, zu verhindern, berührt zu werden, was besonders schwerwiegend ist, wenn man bedenkt, dass die Akteur*innen eine intime Beziehung zu ihren virtuellen Körpern aufweisen. Die Ereignisse im Just-B-Club zeigen, dass Konzepte wie „Personal Space“ und Verhaltensregeln in *VRChat* anders strukturiert sind. Das Berühren der Avatare wird als weniger schwerwiegend bewertet als das Berühren des eigentlichen menschlichen Körpers. Mia betonte zu einem späteren Zeitpunkt, dass vor allem die Normies meistens diejenigen Personen sind, welche ungefragt die digitalen Körper berühren.

Trotz solcher Vorfälle bewertet die Gruppe *VRChat* positiv. Allerdings scheinen die vermeintlichen Schutzräume nur bedingt Schutz zu bieten. Durch die sozialen Regeln und Logiken der Gruppe in *VRChat* werden Konzepte wie Personal Space im Digitalen aufgelöst, indem Berührungen der Avatare als normal bewertet werden. So wurde mein Avatar beispielsweise auch ohne meine Zustimmung umarmt, angestupst oder getätschelt. Zwar bietet die Gruppe die Möglichkeit für Mia und Aiko, ihre eigenen Vorstellungen ihres Körpers und Genders zu erproben sowie auszuleben, gleichzeitig werden die neuen selbstverständlichen Praktiken, wie das Umarmen anderer Personen, das Stupsen der Nase oder das Berühren der Avatare, in Bezug auf andere Akteur*innen nur selten hinterfragt. Hierdurch entstehen Situationen, in denen die Schutzräume zu Räumen von Bedrängung und unerwünschtem Verhalten werden können.

Abschließende Überlegungen

Die Frage im Titel dieses Beitrags *Was in VRChat passiert, bleibt in VRChat?* wurde entlang der Thematik von Privatheit innerhalb meiner Feldforschung beantwortet. Abschließend möchte ich meine eingangs gestellten Forschungsfragen, wie das Private im Feld verhandelt wird sowie welche Logiken und Dynamiken mit dem Privaten verbunden sind, beantworten.

Die Herstellung von Privatheit in virtuellen Spielwelten hat für die befragten Akteur*innen eine besondere Bedeutung, denn durch sie können Teilnehmer*innen aus vulnerablen Gruppen

Handlungsmacht gewinnen. Das Virtuelle entfaltet Möglichkeiten, Geschlechterrollen infrage zu stellen, wobei im Fall meiner Forschung die Akteur*innen die Möglichkeit haben, den weiblichen Körper zu imaginieren und dementsprechend wahrgenommen zu werden. Besonders eindrucksvoll ist, dass die Akteur*innen hierdurch den Mut gewinnen, auch außerhalb der Onlineplattform ihre Vorstellungen des Weiblichseins auszuleben, ohne soziale Sanktionen zu fürchten. In diesem Prozess der Aushandlung der eigenen sexuellen Identität wird deutlich, inwiefern Offline- und Onlinewelten einander bedingen und die Akteur*innen die geschützten Räume nutzen, um ihre Transidentität erproben und ausleben zu können. Besonders die Avatare nehmen eine wichtige Stellung ein, da sie einerseits eine Anonymität für die Akteur*innen garantieren, gleichzeitig aber zur Verwirklichung ihrer Identitäten genutzt werden. Hierbei wird eine intime Verbindung zwischen Akteur*in und Avatar deutlich, welche durch die Virtual Reality erst ermöglicht wird.

Meine Darstellung soll zudem deutlich machen, dass die Dichotomien zwischen online und offline oder Privatheit und Öffentlichkeit, wie sie im Forschungsfeld vertreten werden, keineswegs haltbar sind, wie zahlreiche Forschungen in diesem Bereich bereits aufzeigen.⁴⁶ Vielmehr verschwimmen diese Begriffe ineinander, bringen sich gegenseitig hervor und werden konstant ausgehandelt.

46 Siehe: Christoph Bareither, Pia Schramm: Social-Media-Ethnografie. In: Dennis Eckhardt, Martina Klausner (Hg.): Digital[ität] Ethnografieren. Forschungsmethoden für den digitalen Alltag (= Kulturanthropologische Notizen, Bd. 85). Frankfurt a. M. 2023, S. 78–95; Klaus Schönberger: Internet und Netzkommunikation im sozialen Nahbereich. Anmerkungen zum langen Arm des ‚real life‘. In: forum medienethik 2, 2000, Netzwelten, Menschenwelten, Lebenswelten. Kommunikationskultur im Zeichen von Multimedia, S. 33–42; Klaus Schönberger: Online/offline – Persistenz – Auflösung – Rekombination. Alte und neue Grenzen und Differenzen in der Nutzung neuer Informations- und Kommunikationstechnik. Ein Überblick zum Forschungsstand in der kulturwissenschaftlichen Internetforschung. In: Thomas Hengartner, Johannes Moser (Hg.): Grenzen und Differenzen. Zur Macht sozialer und kultureller Grenzziehungen. 35. Kongress der Deutschen Gesellschaft für Volkskunde. Dresden, Leipzig 2005, S. 627–637; Christine Hine: Ethnography for the Internet. Embedded, Embodied and Everyday. London 2015; Alessandro Caliendo: Digital Methods for Ethnography: Analytical Concepts for Ethnographers Exploring Social Media Environments. In: Journal of Contemporary Ethnography 5 (48), 2017.

Gerade die Avatare nehmen in diesem Aushandlungsprozess eine zentrale Rolle ein, weil sie als Schnittstelle den leiblichen und virtuellen Körper miteinander verbinden. Der Avatar nimmt im Forschungsfeld einen Status zwischen als öffentlich und privat empfundenen Erfahrungen ein, wobei die Spieler*innen in diesem ambigen Verhältnis ihre sexuelle Identität erproben können. Der Avatar bedingt im Fall von Mia ihr Aussehen und ihre Verhaltensweise außerhalb von *VRChat*. Gleichzeitig schreibt Mia ihre Vorstellung über ihr Selbst in ihren Avatar ein. Der Avatar ist dementsprechend als eine alternative Version von Mia zu verstehen: als eine Leinwand, welche individuell gestaltet werden kann. Über die imaginierten Erfahrungen anhand des virtuellen Körpers werden die weiblich gelesenen Handlungen in ihrem Offlinealltag erst möglich.

VRChat lässt erkennen, dass persistente Elemente der Herabwürdigung und Herabsetzung auf der Plattform zu beobachten sind. Marginalisierte Gruppen können dabei unter dem Schutz der Anonymität verbal angegriffen werden. Jedoch zeigt sich, dass im Spiel Infrastrukturen geschaffen werden, wie das Blocken anderer Nutzer*innen, das Abschließen von Zimmern oder das Zurückziehen in geschützte private Räume, um diesen alltäglichen, abwertenden Kommentaren zu entgehen. Durch die Rekombination der alltäglichen Erfahrungen der Akteur*innen im virtuellen Raum wird *VRChat* nach den Bedürfnissen derjenigen gestaltet, die Privatheit und Schutz benötigen.

Es zeigt sich eine Verschachtelung von Privatem und Öffentlichem, wobei an *VRChat* zwar in den privaten Wohnräumlichkeiten teilgenommen wird, in *VRChat* selbst allerdings wieder in öffentliche und private Räume differenziert wird, die jeweils mit eigenen Logiken und Dynamiken verbunden sind.

Zwar sehen die Akteur*innen in *VRChat* eine Möglichkeit, ihre Transidentität in sicher gedeuteten Räumen auszuleben. Allerdings wird deutlich, dass der virtuelle Raum nicht ausschließlich als ein Schutzraum zu interpretieren ist, da er Beleidigungen und Herabsetzungen gegenüber den Avataren sowie sexuelle Belästigung auch befördern kann. Es ist somit ein kritischer Umgang mit den Annahmen über das Virtuelle nötig, um diese Dynamiken differenziert zu analysieren.

This paper examines VRChat as a social platform that allows users to creatively design their identities. By creating individual avatars and worlds, players can make friends and explore alternative bodies. The analysis focuses on the negotiation of closeness and affection as well as the creation of protected spaces for living out sexual preferences. Particular attention is paid to the construction of spaces and avatars for intimate encounters, which are emotionally charged by various sensory impressions. The results show that the relationship between the digital avatar and the players is becoming increasingly blurred, making VRChat a space in which users can develop their concepts of sexuality and partnership in private, protected contexts. This article therefore poses the question of how the private sphere is negotiated in the field and what logics and dynamics are associated with the private sphere.