

30.10.2007 - 14:51 Uhr

Forschung zu Second Life an der Universität Luzern: Weibliche Avatare als Visualisierung männlicher Phantasien in Second Life

Luzern (ots) -

Eine Studie zu Avatarkreationen am Soziologischen Seminar der Universität Luzern zeigt auf, dass die häufig stereotypisch sexualisierten weiblichen Avatarkreationen nicht nur weiblicher Selbstaussdruck und das Darstellen erwünschter Identitäten bzw. eines ideal self sind, sondern auch eine Form der Visualisierung männlicher Phantasien in Gestalt eines weiblichen Avatars sein können.

Nachdem die öffentliche Diskussion um das Phänomen Second Life bisher vor allem auf ökonomische oder juristische Themen (Kriminalität) fokussiert war und die soziale Dimension kaum thematisiert wurde, wird derzeit am Soziologischen Seminar der Universität Luzern von Frau Dr. Sabina Misoch eine explorative Beobachtungsstudie zu "Avatarkreationen im virtuellen Raum am Beispiel Second Life" durchgeführt. Im Fokus dieser soziologischen Studie stehen die qualitative Analyse der von den Nutzern realisierten Avatarkreationen sowie deren kommunikationssoziologische Interpretation.

Die ersten Auswertungen der Analysen der aktuellen Stichprobe von 914 Avataren zeigen spannende Ergebnisse: Es ist eine deutliche Tendenz zur Präsentation von Stellvertretern zu beobachten, die den (massen)medial produzierten und kommunizierten Stereotypen von Attraktivität und Schönheit entsprechen.

Second Life scheint somit trotz seines entsprechenden Potenzials nicht zur Auflösung realweltlicher Schönheitsideale oder gar zur Abschaffung von Geschlechterdifferenzen genutzt zu werden; vielmehr wird die Geschlechtlichkeit in übersteigerter Form durch stereotype Geschlechtermerkmale (re)inszeniert: Männliche Avatare zeichnen sich in über 90% der Fälle dadurch aus, dass sie einen normalen bis athletischen Körperbau haben: breite Schultern, einen muskulösen Oberkörper und schmale Hüften. Sie entsprechen dadurch den medial kommunizierten Körperbildern von attraktiver Männlichkeit innerhalb unserer modernen Gesellschaften. Betrachtet man die weiblichen Avatare, so scheinen diese dem weiblichen Pendant dieses Stereotyps zu entsprechen: 98% der weiblichen Stellvertreter sind dünn oder schlank, mit schmalen Hüften, langen Beinen und grosser Oberweite. Diese Körperzeichen werden durch entsprechende Bekleidung weiter zur Geltung gebracht. Dicke oder auf andere Art irgendwie in ihrer Attraktivität von diesem Ideal abweichende Avatarkreationen sucht man zwar nicht völlig vergebens, sie sind jedoch extrem rar in Second Life.

Des Weiteren zeigt sich, dass - trotz der freien Gestaltungsoptionen und der Möglichkeit des Entwerfens phantastisch-utopischer Stellvertreter - eine Selbstdarstellung mittels menschlich-realistischen Avatars vorgezogen wird (95%). Interessanterweise werden hierbei mehr weibliche (53%) als männliche (45%) und kaum geschlechtsneutrale (2%) Avatare entworfen. Dies zeigt, dass die realweltliche Geschlechterdualität im virtuellen Raum Second Life reproduziert wird und dieser Raum - trotz seines

Potenzials - nicht zur Dekonstruktion von Geschlechtlichkeit genutzt wird. Interessant ist dieses Ergebnis des höheren Anteils weiblicher Avatare auch deswegen, weil sich zeigte, dass 57% der aktiven Nutzer von Second Life Männer sind. Daher kann bei einem weiblichen Avatar nicht zwangsläufig davon ausgegangen werden, dass es sich um die Verkörperung einer Nutzerin handelt! Betrachtet man vor diesem Hintergrund die häufig stereotypisch sexualisierten weiblichen Avatarkreationen, dann könnte diese Selbstdarstellung nicht nur weiblicher Selbstausdruck und das Darstellen erwünschter Identitäten bzw. eines ideal self sein, sondern auch eine Form der Visualisierung männlicher Phantasien in Gestalt eines weiblichen Avatars.

Insgesamt lässt sich festhalten, dass die von den Nutzern realisierten Avatarkreationen, wenn man deren Ausgestaltungen analysiert, deutlich hinter ihrem Möglichkeitspotenzial zurückbleiben: Es zeigt sich, dass lediglich 2,4% der Nutzer/innen Phantasiekreationen darstellen, die nicht direkt an menschlich-realen Konstitutionen orientiert sind. So wird der Raum Second Life nicht für das Ausleben phantastischer oder utopischer Selbstentwürfe genutzt und jegliches utopische Potenzial muss Second Life deswegen abgesprochen werden, wenn sich mit grosser Deutlichkeit zeigt, dass sich hier die im realen Raum gültigen Schönheitsnormen und -ideale reproduzieren und durch ihr einfaches Verwirklichungspotenzial im Virtuellen in ihrer Gültigkeit sogar noch verstärkt werden.

Kasten: Second Life

Es handelt sich hierbei um eine dreidimensionale programmierte virtuelle Umgebung, in welcher die Nutzer objekthafte Stellvertreterfiguren - sogenannte Avatare, abgeleitet von dem sanskritischen Wort avat ra (der Herabsteigende) - erschaffen können. Mittels dieser Avatare können die Akteure in der virtuellen Umgebung präsent sein und agieren, kommunizieren und die Umgebung explorieren. Diese virtuellen Stellvertreter können von den Nutzern selbst kreiert werden, indem der Körper (z. B. weiblich, männlich, tierisch, phantastisch) und dessen detaillierte Merkmale frei gestaltet werden können. Der Avatar fungiert dann seinerseits als dreidimensionale Visualisierung und Verkörperung (embodiment) des Nutzers im Cyberspace.

Anhänge http://www.lu.ch/download/sk/mm_photo/5336_mm_uni_avatar.jpg

Kontakt:

Dr. Sabina Misoch
Oberassistentin am Soziologischen Seminar an der Universität Luzern
E-Mail: sabina.misoch@unilu.ch
Internet: www.unilu.ch/deu/dr._sabina_misoch_78866.aspx

Judith Lauber-Hemmig
Leiterin Kommunikation Universität Luzern
Mobile: +41/79/755'27'75

Diese Meldung kann unter <https://www.presseportal.ch/de/pm/100000205/100547948> abgerufen werden.