

Personal Space in Social VR

Aushandlungen physisch-digitaler Territorien des Selbst

Felix Krell und Nico Wettmann

Beitrag zur Ad-Hoc-Gruppe »Polarisierte Körper: Zum Spannungsverhältnis von medialer und physischer Körperlichkeit in digitalen Sozialitäten«

Einleitung

Interaktionstheorien wie etwa Goffmans dramaturgische Perspektive stellen körperlich ko-präsente Situationen ins Zentrum. Hierbei erscheint der Körper innerhalb von Interaktionssituationen nicht nur als handelndes oder kommunizierendes Element, sondern auch als raumstrukturierendes. So ist gerade bei Goffman der Ausgangspunkt der Strukturierung sozialer Situationen nicht rein auf eine zeitliche Zusammenkunft, materielle Ausstattung und rollenhandelnde Akteur:innen zurückzuführen, sondern vielmehr auf die situationsspezifische soziale Anordnung der Menschen. Dies zeigt sich einerseits in Goffmans Konzept der „Vorder- und Hinterbühne“ (Goffman 1959), bei dem etwa eine räumliche Separierung von Personen erfolgt, die soziale Konsequenzen im Verhalten mit sich bringt. Andererseits wird es auch in Goffmans Konzept des „Territorium des Selbst“ (Goffman 1974) in Form eines symbolischen Grenzraums, mit dem sich Menschen als Selbst eingrenzen und von Dritten abgrenzen erkennbar. Diese räumlich-zeitliche sowie symbolische Anordnung und Konfrontation von Personen bildet für Goffman das Wesen sozialer Situationen.

In einer von tiefgreifenden Mediatisierungsschüben geprägten Gegenwart (Hepp 2021) bedarf es aber nicht zwangsläufig ko-präsente Konfrontationen für Interaktion in sozialen Situationen. So ermöglichen Medientechnologien wie VR-Tracking gerade ganzkörpervermessene soziale Interaktion innerhalb digitaler Plattformen. Verkörpert durch selbst erstellte Avatare treten Nutzer:innen dann in selbst erstellten virtuellen Welten miteinander in Kontakt, wodurch zunehmend Situationen delocalisierter körperlicher Ko-Präsenz und Nähe entstehen. Aufgrund der Signifikanz des Körpers in mediatisierten Situationen bietet die Social VR-Plattform *VRChat* eine technologische Determinierung digitaler Territorien des Selbst an – die sogenannte *Personal Space-Option*. Durch diese Einstellung verschwinden „Fremde“ automatisiert aus dem Sichtfeld, sobald sie dem eigenen Avatar zu nahe treten.

Metas Plattform „Horizon Worlds“ entschied sich jedoch zunächst gegen solch eine Determinierung des Personal Space und musste bereits in der ersten Woche nach Veröffentlichung mit zwei viralen Belästigungsfällen umgehen. Die Betroffenen schilderten virtuelle Belästigungen, die insbesondere *körperlich* wahrgenommen wurden (Duffield 2021). Im Zuge dessen wurde eine forcierte Abstandsregelung von etwa 120 cm implementiert, um solchen Fällen vorzubeugen.

Doch auch die technische Determinierung führte zu massiven Protesten: Unter Menschen, die sich nahestehen *wollten*, waren so nämlich keine Nahkörperpraktiken mehr möglich. Erst das Ausschalten der Option erlaubt digitale Nähe und Körperpraktiken wie Tanz, Umarmungen, Kuscheln sowie Erotic Role Play. Eine technische Determinierung verschließt somit Handlungsspielräume, die durch soziale Erwartungen und situative Arrangements symbolische Signifikanz erhalten und dabei Formen intimer Kontaktformen und digitaler Nähe prägen. Digitale Konfrontationen sind also *konstitutiv* für soziale Praktiken in Social VR. Einen Monat nach der Einführung des forcierten Personal Space wurde in „Horizon Worlds“ schließlich der Standard konkurrierender Plattformen übernommen: Die technische Determinierung von Personal Space steht nun jedem individuell zu. Daraus ergibt sich ein Spannungsgefüge, in dem Nutzer:innen Nähe und Distanz aushandeln sowie digitale Handhabungsbereiche und avatarielle Körper berücksichtigen. Die Herstellung digital-körperlicher Nähe ist damit immer eine Auseinandersetzung mit dem Risiko digital-körperlicher Grenzüberschreitung. Mit diesem Beitrag betrachten wir deshalb die Personal Spaces in Social VR ausführlicher und liefern Einblicke in mediatisierte ko-präsente Praktiken sowie deren Aushandlungen. Wir wollen damit zeigen, welche Rolle *physisch-digitale Territorien des Selbst* – in ihrer technischen wie sozialen Form – einnehmen und wie sich Handlungsräume, Körper und leiblich-affektive Wahrnehmungen in VR-Situationen wechselseitig bestimmen. Unsere Analyse basiert auf einer digitalen Ethnographie, die wir fortgehend seit 2018 in VRChat durchführen.

Räumliche Strukturierung avatarieller Körpern in Social VR

Gleichwohl Goffman auch institutionelle Situationen und übergreifende Rahmungen betrachtet (Goffman 1973, 1980), der Kern seiner Analysen bildet das Interaktionsgeschehen in Face-to-Face-Situationen. „Soziale Interaktion im engeren Sinne“, so Goffman (1994, S. 55), „geschieht einzig in sozialen Situationen, d.h. in Umwelten, in denen zwei oder mehrere Individuen körperlich anwesend sind, und zwar so, daß sie aufeinander reagieren können“. Die Rolle des Körpers nimmt dabei eine zentrale Stellung ein, da Menschen in Interaktionen mit und durch ihren Körper agieren und kommunizieren. Er wird damit zum Ausdrucksmedium, welches die wechselseitige Interaktion prägt. So geht Goffman davon aus, „daß unsere Erfahrung der Welt im Wesentlichen den Charakter einer Konfrontation aufweist“ (Goffman 1994, S. 61). Aufgrund dessen sieht er körperlich ko-präsente Interaktionen aber auch als risikoreiche Situationen an. Diese können nicht nur die Situationsordnung, sondern auch den individuellen Körper gefährden. Doch „wo unvorhergesehene Gefahren eintreten,“ so Goffman, „wird ihnen wahrscheinlich überall dadurch begegnet, daß soziale Vorkehrungen getroffen werden“ (Goffman 1994, S. 61). Solch eine gegenseitige Absicherung findet sich dann im Verhalten der Menschen etwa in Form von Anstands- und Höflichkeitsregeln (Goffman 1959, S. 100) oder Ritualen (Goffman 1971) wieder. Dies betrifft auch symbolisch-räumliche Organisationsformen, deren Strukturierung bei Goffman in Form von Territorien und deren Aushandlungen auftritt. Dabei unterscheidet er in verschiedene Formen¹ von Interaktionsreservaten, die situativ ineinandergreifen. Beim *persönlichen Raum* handelt es sich um einen

„Raum, der ein Individuum überall umgibt und dessen Betreten seitens eines anderen vom Individuum als Übergriff empfunden wird, der es zu einer Mißfallenskundgebung und manchmal zum Rückzug veranlaßt. Es handelt sich dabei um eine Kontur, nicht um eine Sphäre, da die räumlichen Ansprüche auf den unmittelbar vor einem liegenden

¹ Neben den hier erläuterten Formen nennt Goffman auch *Boxen*, eine an Gegenständen fixiertes Territorium (Goffman 1974, S. 59f.) sowie *Informations- und Gesprächsreservate*, wobei es sich um Informations- und Kommunikationskontrolle und -rechte handelt (Goffman 1974, S. 68 ff.). Für unsere Betrachtung spielen diese Formen eine geringere Rolle, weshalb wir auf eine ausführlichere Abhandlung verzichten.

Bereich größer sind als die sich auf den hinter einem liegenden Bereich beziehen“ (Goffman 1974, S. 56).

Es handelt sich hierbei also um den persönlichen Wirkungsbereich, in denen Menschen handeln und sich gegenseitig beeinflussen können. Er ist dabei einerseits zeitlich-räumlich strukturiert, da Einwirkungen auf und durch andere in Face-to-Face-Interaktionen stattfinden. Andererseits wird der persönliche Raum aber auch durch die sinnliche Ab- und Zuwendung konstruiert. Der persönliche Raum befindet sich hierdurch in ständiger Bewegung und Aushandlung, welche sich je nach temporären, situationalen Bedingungen unterschiedlich gestaltet (Goffman 1974, S. 57). Exemplarisch bespricht Goffman dies am Beispiel einer Fahrstuhlfahrt², da es im begrenzten Raum zur situativen Aushandlungen der Verteilung von Personen kommt: Im Fahrstuhl müssen Personen nämlich einen Raum teilen und zugleich eine Position beziehen, welche dessen Ordnung nicht gefährdet (Goffman 1974, S. 58 f.). Zudem beschreibt Goffman einen *Benutzungsraum*, der sich „unmittelbar um oder vor einem Individuum, auf das es einen aufgrund offener instrumenteller Erfordernisse von den anderen anerkannten Anspruch hat“ (Goffman 1974, S. 62). Dabei handelt es sich also um die Anerkennung eines symbolischen Raums zur störungsfreien Ausführung bestimmter Tätigkeiten. Solche Räume finden sich für Goffman etwa bei Personen in Galerien, die Kunstwerke betrachten: In der situativen Interaktion wird dieser Raum von Dritten anerkannt und entsprechend gewährt – oder falls es doch zu einem Eintritt in den Benutzungsraum kommt, geht dies mit einer Entschuldigung einher (Goffman 1974, S. 62 f.). Ergänzend hierzu geht Goffman von einer Personenordnung im Raum aus – etwa kleinere Personen nach vorne, größere nach hinten –, die er *Reihenposition* nennt (Goffman 1974, S. 63). Eine etwaige Positionierung dieser Art entspricht den Bedingungen und Bedürfnissen sozialer Situationen.

Während Goffman bei diesen Formen das Territorium des Selbst noch auf den symbolischen Handlungsraum innerhalb von Interaktionssituationen bezieht, sieht er zugleich den Körper als eigenständiges egozentrisches Reservat an. So handelt es sich bei der *Hülle* um „die Haut, die den Körper schützt, und, in geringem Abstand davon, die Kleider, die die Haut bedecken“ (Goffman 1974, S. 67). Die eigenen Körpergrenzen bilden hierbei ein Territorium, das in Situationen zu berücksichtigen ist. Hierdurch werden körperliche Berührungen in Situationen limitiert, was sich etwa darin zeigt, dass Personen im Interaktionsgeschehen versuchen, die Hülle anderer zu wahren. Dabei kommen auch Gegenstände wie Kleidungsstücke zum Einsatz, die als *Erweiterung der Hülle* angesehen werden können. Goffman geht hierbei noch einen Schritt weiter und sieht allgemein Gegenstände eng verwoben mit dem eigenen Körper und der eigenen Identität. Diese fasst er zusammen als *Besitzterritorien*, „eine Reihe von Gegenständen, die als mit dem Selbst identisch betrachtet werden können und die den Körper umgeben, gleichgültig, wo er sich gerade befindet. Die wichtigsten Beispiele sind die als ‚persönliche Habe‘ bezeichneten Dinge“ (Goffman 1974, S. 67). So konstatiert Goffman, dass sich das Berühren von solchen Dingen für Betroffene so anfühle, als würde der eigene Körper berührt. Der Körper bildet dabei nicht nur ein Reservat, „sondern auch eine zentrale Markierung verschiedener Reservate – des persönlichen Raums, der Box, der Reihenposition und der persönlichen Habseligkeiten“ (Goffman 1974, S. 72).

Damit führt Goffman einen weiteren Bestandteil seiner territorialen Perspektive ein – *Markierungen*: Solche Markierungen zeigen einerseits Territorien an, so fungieren etwa Gegenstände und Wahrnehmungsschranken als „Territoriumsmarkierungen“ (Goffman 1974, S. 71), welche persönliche Räume eingrenzen. Andererseits zeigen Markierungen aber auch soziale Beziehungen an, die er zwischen offeneren „Beziehungsmarkierungen“ und engeren „Miteinander-Markierungen“ (Goffman 1974, S. 73)

² Sensibilisiert hierdurch arbeitet Stefan Hirschauer (1999) ausführlicher die Interaktionsordnung von Fahrstuhlfahrten aus, wobei er die von Goffman besprochenen paradoxen Verhaltensregeln „nämlich maximale Entfernung von den anderen einzuhalten und sich gleichzeitig nicht wie jemanden zu verhalten, der andere meidet“ (Goffman 1974, S. 59) gründlich rekonstruiert.

differenziert. Diese Beziehungsmarkierungen stellt Goffman wiederum mit dem Körper in Relation: So kann „körperliche Nähe oder körperlicher Kontakt von dem an einer Beziehung Interessierten als Besitzmarkierung angesehen werden“ (Goffman 1974, S. 73). Markierungen sind damit ein wesentlicher Bestandteil jeder Interaktionsordnung – sowohl in räumlichem wie im sozialen Sinne. Sie orchestrieren das soziale Miteinander.

Trotz allem ist die soziale Ordnung stets bedroht durch die interaktionale Konfrontation von Personen in Face-to-Face-Situationen. So kann es zu Grenzüberschreitungen und Verletzung der Territorien kommen, etwa in Form von Gewalt, sexueller Belästigung sowie Anstarren, Ansprechen oder auch durch Körperflüssigkeiten (Goffman 1974, S. 74 ff.). Grenzüberschreitungen werden dabei in unterschiedlicher Intensität wahrgenommen und können auf vielfältige Weise geschehen. So unterscheidet Goffman (1974, S. 82–92) zwischen drei Modi: (i) Eindringen und Aufdringlichkeit, (ii) Selbstverletzung in Form von Selbstbeschmutzung, Entwürdigung und das Zeigen von Blößen sowie (iii) Ausschließung und Distanzhaltung. Territoriale Übertretungen finden somit durch Überschreitung von Distanzierungen und ungewünschten Nahkontakten statt – körperlich wie sinnlich. Solche Übertretungen können dann zum Bruch situativer Interaktionsordnungen führen.

Goffman beschränkt seine Perspektive aber auf physischen Kontakt. Obwohl er Medien wie Briefe oder das Telefon in seinen interaktionstheoretischen Schriften erwähnt, geht er davon aus, dass „Telephonieren und Briefeschreiben eingeschränkte Varianten dieses ursprünglichen Phänomens dar[stellen]“ (Goffman 1994, S. 55). Uneingeschränkte Interaktionen sind nach ihm lediglich solche in körperlich ko-präsenten Face-to-Face-Situationen, da eine ungefilterte und direkte gegenseitige Wahrnehmung und Nähe entsteht. Dabei bezieht sich die gegenseitige Wahrnehmung auf das volle sensorische Spektrum des Menschen: Sehsinn, Gehör, Riechen etc. In ihrem Zusammenspiel werden bedeutsame Interaktionen möglich und situative Territorien ausgehandelt. In mediatisierten Situationen hingegen besteht für ihn eine zu geringe interaktionale Reichhaltigkeit, die eher eingeschränkte Interaktionen hervorbringe, bei denen es sich vielmehr um Kommunikation handele.

Mediatisierte Situationen und deren vergleichsweise reduzierte sensorische Reichhaltigkeit (vgl. Müller 2016) entziehen sich jedoch nicht zwangsläufig einer territorialen Interaktionsordnung. Aufgrund einer gegenwärtig breit gefächerten Medienlandschaft lassen sich Situationen ausmachen, die durch gesteigerte interaktionale Intensität geprägt sind. So erhöhen VR Head Mounted Displays mithilfe von Raumklang, Eyetracking, Lip-Syncing sowie Schnittstellen für Haptik-Integration und Ganzkörper-Bewegungstracking die Reichhaltigkeit mediatisierter Situationen. Zentral hierbei ist auch die Rolle des Körpers: Interaktionale Intensität und Immersion in medialen Umgebungen sind nämlich gerade verkörperte und körperliche Phänomene. Bereits Knorr Cetina (2009) weist im Kontext bildschirmvermittelter Medien darauf hin, dass ein Flow-ähnliches Involvement zur Konstitution von „synthetischen Situationen“ führt, die körperlich wahrgenommen werden. Social VR-Nutzer:innen durchlaufen mithilfe von VR-Hardware jedoch länger andauernde Prozesse medialer Verkörperung, die über solch ein einfaches synthetisches Involvement hinausgehen. Wir sprechen deshalb von „Körpersynchronisation“ – einem andauernden Prozess, in dem durch soziale Interaktion und avatarielle Verkörperung in Social VR ein zunehmendes Verschmelzen parallel digital und physisch situierter Körper stattfindet (Krell und Wettmann 2023a). Aktuelle VR-Medien ersetzen dabei nicht die menschliche Sensorik, sondern fungieren als „Ausweitung des Körpers“ (McLuhan 1964) und leiten einen Prozess der Hybridisierung digitaler und physischer Körperlichkeit ein. Geteilte „situative Intensität“ (Krell und Wettmann 2023a) in Social VR kann dabei mitunter solch hohe Grade erreichen, dass Berührungen innerhalb digitaler Konfrontationen leiblich erfahren werden. Ein Phänomen, was innerhalb der VRChat-Community als „Phantom Sense“ bezeichnet wird. Hierbei wird beispielsweise digitale Berührung am fleischlichen Körper wahrgenommen. Auch unabhängig von solchen Phänomenen bleibt der physische Körper in Social VR jedoch stets involviert. Er muss sich bewegen, um zu interagieren, zu gestikulieren oder Abstand sowie

körperliche Nähe zu anderen Nutzer:innen herzustellen. Interagieren synchronisierte Körper, so geschieht dies auf zwei Wahrnehmungsebenen zugleich: im physischen Wohnzimmer und digitalen Umgebungen. Beide Umgebungen haben ihre eigenen Grenzen, eingeschriebenen Regeln und Wahrnehmungsschranken. Wahrnehmung, Konstruktionen und interaktionale Aushandlung territorialer Interaktionsordnung konstituieren somit die Praxis in Social VR – als *physisch-digitale Territorien des Selbst*.

Körpernähe und Grenzüberschreitung in VRChat

Unser Beitrag stützt sich auf einer digitalen Ethnographie (Boellstorff et al. 2012; Hine 2015; Pink et al. 2016; Caliandro 2018) in der Social VR-Plattform VRChat und den dazugehörigen Communities auf Social Media wie Discord und Reddit, in denen sich VRChat-Nutzer:innen organisieren, unterhalten und Veranstaltungen planen, gleichzeitig aber auch Avatare zum Verkauf stellen oder auf die Suche nach Online-Partner:innen gehen. Unser Augenmerk gilt den VRChat-Welten und Praktiken der Nutzer:innen darin. Hierzu fanden teilnehmende Beobachtungen sowie semi-strukturierte Interviews mit den Nutzer:innen des Feldes statt, in denen soziale Beziehungen in VRChat, die Rolle von Körpern und Geschlecht sowie Praktiken und Wahrnehmung von Nähe und Intimität zur Sprache kamen. Im Folgenden werden wir, *erstens*, die symbolischen Territorien in VRChat und deren situativen Verhandlungen und zugleich, *zweitens*, Grenzüberschreitungen und deren situativen Konsequenzen ausführlicher beleuchten.

Nicht technische, sondern physisch-digitale Territorien des Selbst in VRChat

VRChat-Nutzer:innen steht es seit der Veröffentlichung der Plattform offen einen Personal Space technologisch zu determinieren. Hierdurch entsteht ein Handhabungsbereich, der ein oder mehrere Interaktionspartner:innen gänzlich aus dem Sichtfeld verschwinden lässt, sollten sie zu nahe treten. Dritte in VR werden hierdurch nicht nur auf Abstand gehalten, sondern gänzlich aus dem eigenen Wahrnehmungsbereich entfernt. Anders als bei einer Fahrstuhlfahrt in physischen Situationen (vgl. Goffman 1974, S. 58f.; Hirschauer 1999), vollzieht sich hierdurch keine Verhandlung von persönlichen Raumabständen und Abstandsregeln, um Distanz zu generieren und zu wahren. Die technologische Determinierung vollzieht diese Distanzierung vollkommen automatisiert. Ein Zu-nahe-kommen ist somit weder möglich noch erfahrbar. Dies führt aber zu massiven Problemen: Nah- und Distanzbeziehungen lassen sich nicht kennzeichnen. Die Option des technologischen Personal Space verhindert Beziehungsmarkierungen, indem alle Nutzer:innen gleichmäßig distanziert werden. Dies gewährleistet zwar einen persönlichen Raum, der virtuelle Körper vor Grenzüberschreitung schützt. Insgesamt aber schwindet jedwede Möglichkeit für Nahbeziehungen, die gerade auf den gegenseitig Eintritt der Territorien des Selbst fußen. Die Personal Space-Funktion als automatisierte Allzwecklösung für soziale Distanzierung ist somit stark limitierend und schränkt das interaktionale Repertoire in räumlich und körperlich erfahrbaren Medienumgebungen enorm ein. Diese Funktion wird – außer in gravierenden Grenzüberschreitungen, die als belästigendes Verhalten verstanden werden – von den Nutzer:innen in VRChat kritisiert und folglich kaum angewandt. Um erfolgreich an den Praktiken in VRChat teilnehmen zu können, ist die Deaktivierung des technologischen Personal Space unabdingbar. So weisen von Nutzer:innen erstellte Tutorials und Guides für Neulinge der Plattform immer wieder auf die Deaktivierung der Funktion hin.³

³ Siehe hierzu etwa die Videos „How To Get Started In VRchat In 2022“ (youtu.be/ZY1GYeO7gnl), „VRCHAT BEGINNERS GUIDE (Introduction for New Players!)“ (youtu.be/WtENuEbqUXk), „Tips I wish someone told me when I was new to VRChat“ (youtu.be/ZnCi4R6VZPA).

Erst durch das Übernehmen von Eigenverantwortung für Personal Space werden körperliche Praktiken in VRChat möglich, die für Alltagssituationen in VR wesentlich sind. So findet sich in VRChat ein hohes Maß an körperlichen Berührungen. Begrüßen oder Verabschieden sich Nutzer:innen beispielsweise, offenbart sich deren soziale Beziehung durch das Maß an Vertrautheit und avatariell-körperlichem Kontakt: Während kürzere Bekanntschaften sich meist durch Handgesten oder einem kurzen Winken erkennen lassen, zeigen sich freundschaftliche Begrüßungsformen mit höherem Körperkontakt etwa in Form von Umarmungen. Neben solchen ist auch das sogenannte „Headpatting“ in VRChat populär, bei dem Nutzer:innen sich gegenseitig über den avatariellen Kopf streicheln oder tätscheln. Solche Begrüßungsformen benötigen gerade eine direkte Nähe und ein Eindringen in den Personal Space der Interaktionspartner:innen. Die Notwendigkeit der Entscheidungsfreiheit zwischen körperlicher Nähe oder Distanz ist für die Nutzerschaft also essenziell, um relationale Beziehungsstadien und -einstellungen zu vermitteln. Diese Praktiken des Eintretens in das Territorium des Gegenübers fungieren dabei als Beziehungsmarkierung, die die wechselseitige Beziehung anzeigt und stabilisiert.

In dyadischen Beziehungen sowie innerhalb von Kleingruppen ist die Aushandlung des verfügbaren Raumes und der gegenseitigen Wahrung der Territorien von Interaktionspartner:innen in VRChat aber überschaubar und kann dem Signifizieren von Beziehungs- oder Fremdheitsstadien dienen. In Gruppenveranstaltungen auf engen virtuellen Tanzflächen, in Bars oder vor VRChats Showbühnen zeigt sich in anderer Weise, wie Territorien ausgehandelt werden. Wenn Nutzer:innen abhängig von der Gestaltung virtueller Umgebungen dicht an dicht zusammengepfercht nebeneinander stehen, verändert sich das als akzeptiert oder konform geltende Abstandsmanagement. Die Nutzerschaft greift hierbei – ähnlich wie Goffman dies bereits in physischen Umgebungen feststellt – auf neue, situationsbedingte Anstands- und Abstandsregeln zurück. Es entstehen Benutzungsräume, die viele Menschen auf Basis gemeinsamer Aufmerksamkeitsfoki eng miteinander zusammenbringen. In VRChat werden innerhalb solcher Situationen dann digitale Spiegel genutzt, um sich zu unterhalten, während zugleich das digitale Selbst beobachtet wird. Zum notwendigen Abstandsmanagement und etwaigen Reihenpositionierungen vor solchen Objekten tragen alle an der Situation beteiligten VRChat-Nutzer:innen bei – unterstützt durch Höflichkeitsregeln und Gepflogenheiten der Community, die durch die Sozialisation in VRChat-Gruppen angeeignet werden. So wird Neulingen etwa geraten, ein Hindurchschreiten durch andere Nutzer:innen zu vermeiden. Diese Verhaltensregeln erfolgen allerdings nicht nur aufgrund der Wahrnehmung eines gestörten Handlungsraums. Die Nutzer:innen argumentieren stets auf leiblicher Ebene zur Rechtfertigung der gegenseitigen Wahrung von persönlichen Räumen auf Tanzflächen, da der Avatar nicht als Fremdobjekt, sondern durch die affektuelle-immersionsbedingte Synchronisation des physischen und digitalen Körpers gerade als Teil des lebendigen Selbst erfahren wird. Social VR offenbart sich hier als „Corpo-Reality“ (Krell und Wettmann 2023b). Die avatarielle Hülle ist somit als eine physische Hülle im Goffman’schen Sinne zu betrachten. Im Kontext von „Phantom Sense“ kommt hinzu, dass virtuelle Berührungen und Grenzüberschreitungen fernab jeglicher Metaphorik körperlich wahrgenommen werden. So berichtet etwa der Nutzer *Preacher Tim* über seine Erfahrungen mit dem auf der Plattform verbreiteten Phänomen und seinen leiblichen Interaktionserfahrungen:

„I get like tingles and people touch and stuff, Oh, this one time I stood up and a friend ran into my leg and I felt like my leg, like twitched right as you ran into it. And another time that [user] was like hugging my leg, and I didn't see him hugging my leg. At first I look down, he's like a little Avali [Furry-Race] and I see him when he was like, Oh God, I kind of gave way because it couldn't quite sort out the feeling I'm dealing with (...) Yeah, it was really unusual. And one other time, which wasn't so good where a friend of mine pretended to put his arm down my throat and I gagged in real life. So that wasn't fun“.

Da Nutzer:innen wie *Preacher Tim* mitunter leibliche Reaktionen dieser Intensität aufweisen, werden Berührungen *ohne* Zustimmung des Gegenübers in erfahrenen Kreisen der Nutzerschaft vermieden. Die körperliche Ausdruckskraft von Nutzer:innen zu respektieren bedeutet in VRChat zugleich, deren virtuellen Körper als Medium dieses Ausdrucks auch in Bezug auf dessen Hülle ernst zu nehmen. Hierzu werden VRChat-Welten meist von Nutzer:innen derart gestaltet, um eng aneinandergedrängt Situationen vorzubeugen. In Sonderfällen ist es jedoch auch beabsichtigt, dass Besucher:innen sich innerhalb VRChat-Welten nähern, wie etwa in Hinterräumen der erotischen Welt „Just-B-Club“ oder der VR-Club-Version des Berliner Techno-Raums „HÖR“. Seitens der Nutzerschaft wurden für besonders dichte Räumlichkeiten und Situationen Möglichkeiten gefunden, die Höflichkeitsregeln der Community einzuhalten. Reicht es nicht aus, in gewohnter Weise voneinander Abstand zu nehmen, halten sich manche Nutzer:innen die Option offen, ihren avatariellen Körper situationsabhängig auf wenige Zentimeter zu schrumpfen. Somit kann in VR eine Fensterbank plötzlich zur Tanzfläche werden, wenn das Parkett nicht ausreicht. Die Gestaltbarkeit des Körpers wirkt sich somit auch auf die Ausprägungen von Reihenpositionen situativer Räumlichkeiten aus. Zudem ermöglicht es die Option „Horizon Adjust“ auf Decken oder Wänden zu stehen und in gewisser Weise die Schwerkraft umzupolen. Über Praktiken wie „Space-Drage“ steht es VRChat-Nutzer:innen ebenso offen, sich mit Händen durch die Luft zu ziehen und dort zu verweilen, um Dritten aufgrund sozialer Notwendigkeit unter oder neben sich mehr Platz zu gewähren.⁴

Die Aufmerksamkeit, welche seitens der Community für die kollektive Aushandlung von Personal Space aufgewendet wird, anstatt Territorien des Selbst automatisiert zu determinieren, unterstreicht die Signifikanz persönlicher wie auch kollektiver Benutzungsräume innerhalb der Plattform und die Parallelität, die soziale Praktiken ihrer Aushandlung zu physischen Situationen aufweist. Anstatt von einem rein physischen Territorium des Selbst kann hier deshalb von einem *physisch-digitalen Territorium* gesprochen werden, das ähnlich wie im physischen Alltag stets neue Ein- und Abgrenzungen in sozialen Situationen durchläuft.

Gelingen und Scheitern physisch-digitaler Distanzierung

Physisch-digitale Territorien des Selbst bieten Möglichkeiten der Erfahrung sowie Aushandlung von Nähe und erlauben mannigfaltige Vergemeinschaftungspraktiken. Sobald die technologische Determinierung des Personal Space deaktiviert ist, müssen die Nutzer:innen ihren persönlichen Raum interaktiv herstellen und wahren – und zwar ähnlich körperbasiert wie in physischen Situationen. Es kommt in VRChat aber auch zu Grenzüberschreitungen und situativen Problemen, die sich in Form von digitaler Aufdringlichkeit und Belästigung ergeben – die gerade nicht nur digital, sondern auch leiblich erlebt werden. Eine unangenehme Berührung oder selbst das Zu-nahe-treten an einen Avatar kann potenziell problematisch werden. Zwar ist digital-physische Belästigung nicht identisch mit physischer Körperbelästigung, trägt allerdings dennoch mitunter gravierende Folgen mit sich, die insbesondere im Fall von Phantom Sense auch leiblich erfahren werden. Im Gegensatz zu physischen Situationen besteht in VRChat aber ein großes Repertoire an Möglichkeiten, Belästigung und ungewollten körpernahen Kontakt zu vermeiden. Neben der Personal Space-Option lässt sich der Avatar eines Gegenübers beispielsweise stumm schalten, zu einem grauen geschlechtslosen Roboter verwandeln oder durch Blocken gänzlich in Luft auflösen. Innerhalb größerer Ensembles besteht zudem die Option, Personen via „Vote-Kick“ aus der Instanz zu bannen, in der sich Nutzer:innen gerade befinden. Das vielseitige Repertoire an technischen De-Eskalationswerkzeugen wird von der Social VR Nutzerschaft aber nur in Ausnahmefällen

⁴ Räumliche Positionierung und Skalierung in solchen Ausmaßen lassen den Körper im heimischen Wohnzimmer nicht unbelastet. Tatsächlich bedarf es langer motorischer Aneignungsphasen (vgl. Mauss 1973), um all diese Abstandstechniken zu erlernen, ohne Schwindelgefühle oder Übelkeit zu entwickeln, die mitunter als Cyber- oder VR-Sickness bekannt sind. Es sind deshalb meist erfahrene Nutzer:innen, die in Clubs und Bars für Unerfahrene Platz schaffen.

genutzt, da Situationen „vor Ort“ meist komplexer sind als sie auf Software-Ebene erscheinen. Oftmals werden avatariell-verkörpernte Zusammenkünfte in VRChat ähnlich wie im physischen Alltag von einer Reihe sozialer Medien begleitet, auf die sich Blockpraktiken in VRChat nicht auswirken. Mobbing und Harassment verlagern sich dann meist in Sphären wie Twitter oder Discord und lösen sich nicht – wie technische Mittel es suggerieren – mit dem avatariellen Gegenüber in Luft auf. Die interaktionale Aushandlung von physisch-digitalen Territorien des Selbst bleibt daher in der alltäglichen Praxis von VRChat trotz vieler technischer Hilfsmittel meist nahe an rein physischen Szenarien.

Fazit

Der Umgang mit Personal Space verändert sich durch Mediatisierungsschübe und nimmt im Rahmen verkörperter und räumlich erfahrener Medien neue Intensitäts- und Signifikanzgrade an. Gegenwärtigen gesellschaftsweiten wie auch organisationsseitigen Diskussionen über diesen Umstand fehlt es an interaktionstheoretischer Nuanciertheit, die über rigide Definitionen einer determinierten Personal Space Bubble hinausgehen.

Unsere Beobachtungen zeigen, dass die technologische Determinierung von Personal Space das Zusammenleben in VRChat so sehr stört, sodass Nutzer:innen diese Funktion deaktivieren. Stattdessen werden Territorien interaktional verhandelt. Diese Verhandlung findet zwischen den physisch-digitalen Körpern der Nutzer:innen statt, da avatarielle Verkörperung physisch wie digital wahrgenommen und im Fall von Phantom Sense sogar leiblich gespürt wird. Die Handhabung von Personal Space in Social VR-Praktiken vermischt physische wie auch digitale Elemente, rekurriert jedoch letztendlich immer auf die tatsächliche Körperlichkeit der Nutzer:innen. Es sind Umstände hoher Identifikation mit avatarieller Verkörperung und physisch-digitalen Umgebungen, die eine Funktion von Personal Space überhaupt notwendig machten. Raum und Körper sind in VRChat hochgradig relevant und konstituieren das soziale Geschehen auf der Plattform grundlegend. Da Aspekte der physischen wie digitalen Situiertheit und Verkörperung im virtuellen Alltag stets wechselseitig aufeinander einwirken, ist es von analytischer Notwendigkeit, Territorien des Selbst sowie die gesamte Lebenswelt sozialer virtueller Realität als digital-physisch zu betrachten.

In dyadischen und Kleingruppenszenarios werden Beziehungsstadien, Bekanntschaften und generelle Nähe signifiziert. Größere Menschengruppen in VR geben Einblicke auf das physisch-digitale Distanzmanagement mithilfe avatarieller Hüllen, die im Gegensatz zur Physis form- und skalierbarer sind, sich allerdings motorisch und phänomenal noch immer in Parallelität zum fleischlichen Körper befinden. So versuchen die Nutzer:innen sowohl die Hülle und persönlichen Territorien der anderen wie der eigenen zu schützen als seien sie tatsächliche Körper. Die Aushandlung von Nähe und Distanz in VR erfordert von Nutzer:innen deshalb, die Grenzen ihrer Körperlichkeit und Motorik neu zu denken und zu lernen. Damit verbunden ist das Wissen darüber, dass auch körperliche Belästigung in Form ungewollter Berührungen der avatariellen Hülle abhängig von Körpersynchronisationsprozessen auch zunehmend leiblich wahrgenommen werden.

Literatur

Boellstorff, Tom, Bonnie Nardi, Celia Pearce und T. L. Taylor. 2012. *Ethnography and Virtual Worlds. A Handbook of Method*. Princeton, NJ: Princeton University Press.

- Caliandro, Alessandro. 2018. Digital Methods for Ethnography: Analytical Concepts for Ethnographers Exploring Social Media Environments. *Journal of Contemporary Ethnography* 47:551–578.
- Duffield, Will. 2021. A Grope In Meta's Space. <https://www.techdirt.com/2021/12/28/grope-metas-space/> (Zugegriffen: 2. Februar 2022).
- Goffman, Erving. 1959/2017. *Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag*. München: Piper.
- Goffman, Erving. 1971. Interaktionsrituale. Über Verhalten in direkter Kommunikation. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Goffman, Erving. 1973. *Asyle. Über die soziale Situation psychiatrischer Patienten und anderer Insassen*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Goffman, Erving. 1980. *Rahmen-Analyse. Ein Versuch über Organisation von Alltagserfahrungen*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Goffman, Erving. 1974. *Das Individuum im öffentlichen Austausch. Mikrostudien zur öffentlichen Ordnung*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Goffman, Erving. 1994. *Interaktion und Geschlecht*. Frankfurt am Main: Campus.
- Hepp, Andreas. 2021. *Auf dem Weg zur digitalen Gesellschaft: Über die tiefgreifende Mediatisierung der sozialen Welt*. Köln: Herbert von Halem Verlag.
- Hine, Christine. 2015. *Ethnography for the Internet: Embedded, Embodied and Everyday*. New York: Bloomsbury Academic.
- Hirschauer, Stefan. 1999. Die Praxis der Fremdheit und die Minimierung von Anwesenheit. Eine Fahrstuhlfahrt. *Soziale Welt* 50:221–246.
- Knorr Cetina, Karin. 2009. The Synthetic Situation: Interactionism for a Global World. *Symbolic Interaction* 32:61–87.
- Krell, Felix, und Nico Wettmann. 2023a. Corporeal Interactions in VRChat: Situational Intensity and Body Synchronization. *Symbolic Interaction*. DOI: 10.1002/symb.629
- Krell Felix, und Nico Wettmann. 2023b, im Erscheinen. Corpo-Reality. Zur Synchronisation von Körpern in Social Virtual Reality. In *8. Fuldaer Feldarbeitstage: Leib – Körper – Ethnographie. Erkundungen zum Leib-Sein und Körper-Haben*, Hrsg. Ronald Hitzler, Matthias Klemm, Simone Kreher, Angelika Pofert und Norbert Schröder. Essen: Oldib Verlag.
- Mauss, Marcel. 1973. Techniques of the body. *Economy and Society* 2:70–88.
- McLuhan, Marshall. 1964. *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York: American Library.
- Müller, Marion. 2016. Interaktion als soziologischer Grundbegriff. In *Wissensforschung – Forschungswissen. Beiträge und Debatten zum 1. Sektionskongress der Wissenssoziologie*, Hrsg. Jürgen Raab und Reiner Keller, 332–343. Weinheim: Beltz Juventa.
- Pink, Sarah, Heather Horst, John Postill, Larissa Hjorth, Tania Lewis und Jo Tacchi. 2016. *Digital Ethnography: Principles and Practice*. Los Angeles: SAGE.