

Evidenzen des Materiellen in virtuellen Trinkabenden

Aushandlungen eines hybriden Alltags

Felix Krell

Beitrag der Sektion Medien- und Kommunikationssoziologie »Evidenz(en) des Digitalen. Kritik und Gegebenheiten des Digitalen aus mediensoziologischer Perspektive«

Einleitung

Evidenzen eines tiefgreifenden digitalen Umbruchs durchziehen zunehmend unseren Alltag. Trans- und posthumanistische Diskurse aus Cyberpunkliteratur der 80er und 90er Jahre (vgl. Stevenson 1992) sind heutzutage Tagesthemen. Im Rahmen eines fortschreitenden Mediatisierungsprozesses sowie der zunehmenden Verlagerung gesellschaftlicher Kommunikation in soziale Medien und diverse Online-Plattformen werden Materialität und Digitalität meist als antithetisch angesehen. Delokalisierung in medienkommunikativen Verhältnissen wird aus diesem Grund zumeist mit Begriffen der Ent-Ortung und Ent-Körperung konnotiert. Solche Annahmen bestätigten sich auf gesellschaftlicher Ebene in Zeiten pandemischer Lockdowns, die weltweit von Verzicht und Isolation geprägt waren. Gesellige Zusammenkünfte, für die man üblicherweise außer Haus gegangen wäre, verlagerten sich im Video-Anrufs-Format ins heimische Wohnzimmer – oder fielen gänzlich aus. Das Nachtleben war non-existent und selbst in Momenten der Lockerung regierungsweiter Abstandsmaßnahmen galt es als moralisch verwerflich, in Kneipen oder Bars die Nähe anderer Menschen zu suchen. Als die meisten Haushalte in den Jahren 2020 und 2021 Verzicht übten, florierte das Nachtleben in der Social VR-Plattform *VRChat* hingegen. Während der Lockdowns hat sich die Anzahl aktiver Social VR Nutzer*innen deutlich gesteigert (Kelley 2021). Es wurde ein virtueller Möglichkeitsraum erschlossen, in dem Abstandsregeln nicht galten und in dem dennoch interaktionale Ko-Präsenz erfahrbar war (Krell und Wettmann 2023). Dieser Raum wurde für Communities erfahrener Nutzer*innen zum Schauplatz sozialer Szenarien, die in physischer Ko-Präsenz Einschränkungen erfuhren – wie etwa einem geselligen Trinkabend. In virtuellen Situationen gelang es kreativen Nutzer*innen, die Alltäglichkeit und Gewohnheit sozialer Zusammenkünfte über Umwege wiederherzustellen. Doch leichter gesagt als getan: Virtuelle Umgebungen, die körpervermessen und mithilfe von HMDs (Headmounted Displays) betreten werden, eröffnen zwar neuartige Handlungsmöglichkeiten – allerdings sind diese auf phänomenaler und interaktionaler Ebene von vielerlei Widerständigkeiten und Limitationen geprägt, die es auszuhandeln gilt. Beim Umgang mit materiellen Objekten wie Getränkeflaschen in *VRChats* Nachtleben wird beispielhaft deutlich, wie voraussetzungsvoll virtuelle

Situationen tatsächlich sind und welches Arsenal unausgesprochener Techniken seitens der erfahrenen Nutzerschaft Verwendung finden, um einen hybriden Alltag in VR praktikabel zu machen.

Dieser Beitrag deckt Evidenzen des Materiellen in sozialen Situationen virtueller Umgebungen auf, um für eine differenzierte soziologische Betrachtung von Materialität, Räumlichkeit und Körperlichkeit innerhalb unseres mediatisierten Alltags zu argumentieren. Anhand der Betrachtung sozialer Praktiken auf Social VR-Plattformen wie VRChat wird erkennbar, inwiefern Dichotomien des Digitalen und Materiellen im Rahmen der gelebten Praxis unserer mediatisierten Gesellschaft ihre Trennschärfe verlieren. Mein Beitrag bietet einen vierjährigen digital-ethnografischen (Hine 2015; Caliandro 2017) Einblick in die Lebenswelt erfahrener VRChat-Nutzer*innen, die ganzkörpervermessen und avatariell verkörpert große Teile ihres Alltags schon heute in Digitalität verbringen. Im methodologischen Rahmen praxisorientierter Mediatisierungsforschung (Göttlich 2010) und fundiert durch Theorien des kreativen Handelns (Joas 1992) soll besonders die Analyse von Beobachtungsdaten sozialer Praktiken der VRChat-Nutzerschaft Verwendung finden. Es werden Gebräuche und das darin verfestigte Raum- und Körperwissen als Produkte kreativen Handelns vorgestellt, welches Übergangsleistungen und -objekte zwischen zwei phänomenalen Daseinsebenen durch Evidenzierung hervorbringt. Besonders am Beispiel des *Social Drinking* in VRChat lässt sich dies bewerkstelligen, da soziales Handeln sich hierbei an materiellen Getränken orientiert, die interaktional sowohl in VR als auch im materiellen VR-Spielbereich relevant bleiben. Zunächst wird ein phänomenologisches Fundament hybrider Raumkonzepte etabliert. Es folgt ein Umriss virtueller Trinkabende und der konkreten Praktiken von VRChat-Nutzer*innen in solchen Hybridräumen. Soziale Praktiken rund um realweltliche Getränke in VRChat sowie die Höflichkeits- wie Umgangsformen, die daraus entspringen, werden schlussendlich mit theoretischem Bezug auf Joas' kreatives Handeln und im Rahmen praxisorientierter Mediatisierungsforschung analysiert.

Ko-Extensivität und hybride Räumlichkeit

VRChat-Langzeitnutzer*innen haben sich seit der Veröffentlichung der Plattform im Jahr 2017 zu einer Pioniergemeinschaft (vgl. Hepp 2021) entwickelt, die sowohl ihre eigene avatarielle Verkörperung als auch das Gefühl räumlicher Verortung in delokalisierten Onlinemedien aushandelt. Aus rein medientechnologischer Perspektive sorgen VR-Headmounted-Displays und Körpervermessungs-Hardware¹ für die Grundvoraussetzungen solcher Phänomene. Ein Avatar bewegt sich in VRChat nur dann, wenn auch die Person mit angelegter VR-Ausrüstung in den eigenen vier Wänden sich körperlich betätigt. Digitale Räume in VR werden aus Erster-Person-Sicht (Søraker 2011) navigiert. Indem die natürliche menschliche Sensorik und Motorik bei der Wahrnehmung und Navigation virtueller Umgebungen beansprucht wird, erhöht sich die Komplexität sozialer Situationen in Social VR-Plattformen gegenüber virtuellen Welten wie etwa Second Life maßgeblich. Sensorische Erfahrungen des heimischen Wohn-, Arbeits- oder Schlafzimmers verschmelzen mit Eindrücken, die in den verschiedensten nutzergenerierten Welten VRChats gewonnen werden und fordern deshalb die Bewältigung neuartiger phänomenaler Widerständigkeiten.

VR-Visionär Ivan Sutherland hatte bereits bei der Entwicklung der ersten funktionsfähigen HMDs in den 1960er Jahren im Sinn, eine Dopplung von Räumlichkeiten durch den Gebrauch von VR-Technologie

¹ Erfahrene Langzeit-Nutzer*innen scheuen kaum Kosten und Mühen, um stets ausgereifere und extensivere Tracking-Hardware in ihre Social VR-Erfahrung zu implementieren. Ein gebrauchstübliches Setup besteht meist aus einem mit dem häuslichen PC verbundenen VR-HMD, zwei Controllern zur Hand- und Fingervermessung sowie mindestens drei zusätzlichen Trackern für Ganzkörpervermessung (Full-Body-Tracking), die an den Füßen und der Hüfte mithilfe von Gurten befestigt werden.

zu überwinden. Er schrieb von einem ultimativen Display, das die menschliche Wahrnehmung von Materialität nicht überlagern, sondern ersetzen sollte:

“The ultimate display would, of course, be a room within which the computer can control the existence of matter. A chair displayed in such a room would be good enough to sit in. Handcuffs displayed in such a room would be confining, and a bullet displayed in such a room would be fatal.” (Sutherland 1965)

Bisher und auch in voraussichtlicher Zukunft existiert keine Möglichkeit, in die menschliche Wahrnehmung von Raum und Materie auf solche Weise einzugreifen. Obwohl technische Gadgets Jahr für Jahr das Spektrum immersiver Qualia für VR-Erfahrungen ausweiten, beziehen sich diese Entwicklungen meist auf die Vermessung und Übertragung körperlicher Eigenschaften wie etwa im Bereich der Motorik, Gestik und Mimik. Während viele Aspekte unseres körperlichen Ausdrucks mit zunehmender Genauigkeit vermessen und ins Digitale übertragen werden können, bleibt die Materialität heimischer Räume bei der Nutzung eines HMDs zurück. Ein Blick auf Plattformen wie VRChat suggeriert im Folgeschluss, dass sich soziale Geschehnisse auf der Plattform in den phänomenalen Sphären abspielen, die für Nutzer*innen in sozialen Situationen gerade wahrnehmbar sind – in welchem Fall die Materialität des heimischen Zimmers in den globalen Online-Räumen VRChats irrelevant wäre. Dass dies nicht der Fall ist, unterstreichen zahlreiche Unfallsituationen², in denen VR-Nutzer*innen beim HMD-Gebrauch mit Fernsehgeräten, Möbeln oder Wänden kollidieren. In solchen Fällen wird meist unerfahrenen Nutzer*innen die (digital überlagerte) Materialität der realweltlichen Umgebung erst zu spät und schmerzlich bewusst. Seitens erfahrener Nutzer*innen hingegen wird fragmentierte Räumlichkeit ausgehandelt und kreativ nutzbar gemacht.

Sozialer Kontakt auf VRChat ist vom Umgang mit zahlreichen phänomenalen Zwischenstadien geprägt, die sowohl den physisch-materiellen als auch den digitalen Raum umfassen und miteinander in Einklang gebracht werden müssen. Zunächst mag es beispielsweise ungewöhnlich erscheinen, den heimischen Teppichboden unter den Füßen zu spüren, während man in VR gerade mit anderen Nutzer*innen über ferne digitale Planeten wandert. Erst nach längeren Gewöhnungsphasen rücken konfligierende Sinneseindrücke stärker zueinander. Saker und Frith (2020) erweitern in ihrer phänomenologischen Anschauung virtueller Räume das Raumkonzept von De Souza e Silva's „Hybrid Space“ (2006), welches vor allem die Verschmelzung digitaler Räume mit realweltlichen Umgebungen im Bereich von Location-Based Social-Networking Sites und -Games wie Foursquare und Pokémon GO thematisiert. Hiervon unterscheidet sich ihr „Co-Extensive Space“ (Saker und Frith 2020) hauptsächlich darin, dass ein räumliches phänomenales Erleben digitaler Umgebungen stattfindet, bei dem Digitalität und Materie fernab von Referenzialität oder Symbolik ineinandergreifen. Anstatt einer realweltlichen Wahrnehmung, der im Augmented-Reality-Stil mithilfe von Smartphones visuelle Inputs geliefert werden, wird VR-Nutzung vielmehr von einer zeitgleichen Überlagerung und Fragmentierung unserer Wahrnehmung auf zwei phänomenalen Ebenen begleitet, die beide leiblich wahrgenommen werden. Bollmer und Sudarth (2022) gehen in diesem Kontext auf einen sogenannten „Embodied Parallelism“ ein, der dann zwischen physischem und avatariellem Körper gespürt wird. Man ist zugleich physischer Körper und Avatar. Ebenso ist man zugleich zuhause und wo immer man sich in VR gerade befindet. Im Kontext sozialer Situationen sind die Welten von Social VR-Plattformen wie VRChat dann als ko-extensive „site of the social“ (Schatzki 2002) erfahrbar, in welcher beide Ebenen sozial relevant sind und in sozialem Kontakt erfahrener Nutzer*innen interaktional Verwendung finden. Gewöhnt man sich daran, in ko-extensiven Umgebungen zu interagieren, so beginnen Synchronisierungsprozesse (Krell und Wettmann 2023) zuvor getrennter Selbst-, Körper-, Objekt- und Raumverständnisse. Der Begriff „Mixed Reality“ ist auch im

² Siehe [reddit.com/r/VRtoER/top/?t=all](https://www.reddit.com/r/VRtoER/top/?t=all).

Kontext von Virtual Reality zutreffend, da in ko-extensiven Räumen Materialität und Digitalität zur Geltung kommen. Setzt man sich beispielsweise in VRChat auf eine rein digitale Couch, so fällt man (physisch und digital) durch sie hindurch. Damit das Sitzen also gelingt, muss eine tatsächliche Sitzgelegenheit materiell existieren. VRChat-Nutzer*innen müssen in ihrer alltäglichen Praxis zwei (oft inkongruente) Daseinsebenen navigieren, um einfachste Handlungen durchzuführen und interaktional wirksam zu machen.

Social Drinking in VRChat

Sozialer Alltag in VRChat ist von den Herausforderungen phänomenaler Hybridität geprägt und bringt Praktiken hervor, die das Handeln in solchen Umgebungen widerstandsloser gestaltet. Sowohl in Bezug auf Räumlichkeit, materielle Objekte, wie auch auf Körperlichkeit ist ein überlagerter Wahrnehmungs- und Handlungsspielraum mit vielerlei Hürden verbunden, die Nutzer*innen in gelebter Praxis bei andauerndem sozialem Kontakt auf der Plattform prozesshaft verstehen und nutzen lernen. In VRChats Nachtleben ist dieser Umstand täglich zu beobachten. Das Trinken in VR hat im Fall der meisten volljährigen VRChat-Langzeitnutzer*innen seit der Pandemie einen Banalitätsstatus erreicht, in dem notwendige Körperbewegungen, Regeln und soziale Rituale für ein gelungenes Alkoholgelage nicht mehr als außergewöhnlich, komplex oder erwähnenswert betrachtet werden. Es handelt sich um einverlebte Praktiken, die man nach Mauss als „Körpertechniken“ (1934) bezeichnen könnte. Durch teilnehmende sowie praxisorientierte Beobachtung von VRChat-Events und -Parties ließen sich einige solcher Techniken und Praktiken aufdecken.

In Vorbereitung eines Trinkabends in VR kauft man üblicherweise Getränke im Supermarkt auf Vorrat. Zu verabredeten Zeiten, die meist über Instant-Messaging Mikroforen auf der Plattform Discord ausgemacht werden, begibt man sich schließlich zu einer ausgewählten, in etwa 4–10 Quadratmeter großen VR-Spielfläche in der eigenen Wohnung. Man startet den PC und zieht entsprechendes Körpervermessungs-Equipment an, mit dem man sich „in“ VRChat begibt und sich dort schließlich avatariell verkörpert anderen Menschen gegenübersteht, die ihrerseits ähnliche Vorkehrungen getroffen haben. Neben der VR-Spielfläche werden Bierdosen, Weingläser oder sonstige Getränkebehältnisse auf realweltlichen Regalen oder Tischen in greifbarer Nähe platziert. Um Getränke aus dem Kühlschrank zur VR-Fläche zu transportieren, wird das VR-HMD kurzfristig abgelegt, nach oben gewinkelt, oder mit Passthrough-Kamerafunktionen der Weg in die Küche navigiert. Um ein Getränk im materiellen Raum zu greifen, ohne das Headset absetzen zu müssen, schielen Nutzer*innen durch die Unterseite eines HMDs, tasten vorsichtig nach ihrer Flasche oder merken sich deren ungefähre Positionierung. Das Greifen nach einer Flasche ohne Absetzen des HMDs ist komplexer, als es mit verbundenen Augen wäre, da Nutzer*innen während der Orientierung im materiellen Raum permanent konfligierende Informationen des digitalen Raums erhalten. Über den Verlauf des Abends passieren solche Orientierungs- und Suchprozeduren öfters – weshalb manche Nutzer*innen sich dazu entschieden haben, Mini-Kühlschränke neben ihre VR-Spielfläche zu platzieren, um den Ablauf zu vereinfachen.

Wird mit einem Gegenüber in VRChat angestoßen, so ist das Getränk für Beobachtende in VR nicht sichtbar – visuelle Informationen über alles Außerkörperliche, an dem sich keine Sensoren oder Tracker befinden, bleiben im materiellen Raum zurück. Sitzen Nutzer*innen mit Ganzkörpervermessungshardware also während eines Trinkabends auf Stühlen, Bettkanten, Couches oder Sitzsäcken, so ist die Fragmentierung der entstehenden Situation deutlich daran erkennbar, dass sie in der virtuellen Luft schweben. Das alltägliche Handeln innerhalb solcher Situationen fordert von VRChat-Nutzer*innen, auf kreative Weise Normalität und Gewohnheit dort herzustellen, wo diese sich aufgrund der Fragmentierung

phänomenaler Wahrnehmung eigentlich verwehren sollte. Brücken zum Materiellen werden in den hier geschilderten Situationen interaktional geschlagen.



Abbildung 1: Sitzkreis von VRChat-Nutzer*innen in VR, die (materielle) Getränke in ihren Händen halten

Verbal, gestisch oder mithilfe von Software können Elemente einer realweltlichen Trinkabend-Situation rekonstruiert werden, indem auf Materie und Räumlichkeitselemente hingewiesen wird, die der virtuellen Situation fernbleiben. Somit werden sie interaktional evident. Mitunter wird über das jeweilige Getränk gesprochen, das man zuhause gerade in der Hand hält, oder welchen Drink man sich soeben aus dem Kühlschrank besorgt hat. Andere Nutzer*innen posten Bilder von Supermarktkäufen oder gemischten Cocktails in Discord-Gruppen bevor der Abend überhaupt beginnt. Auditive Hinweise auf die Evidenz eines Getränks werden dadurch gegeben, dass etwa eine Bierdose nah am Mikrofon des HMDs mit Zischgeräuschen geöffnet wird oder Bierflaschen an harten Oberflächen im realweltlichen Raum für neugierige Zuhörer*innen in VRChat zum Klingeln gebracht werden. Als digitaler Platzhalter wird mitunter auch eine Bierflasche in die Hand des Avatars animiert, sobald angestoßen wird. In Abb. 2 sieht man einen Nutzer, der seine materielle Trinkflasche in VR auf besondere Weise evidenziert, indem er mit viel Expertise in der Game Engine Unity eine (mit einem Tracker ausgestattete) Getränkeflasche als Teil seines zu vermessenden Körpers definiert. Auf diese Weise wird es dem Nutzer möglich, umherstehenden Personen in VRChat die Position seiner Flasche in seinem heimischen Zimmer erkenntlich zu machen. Die Trinkflasche reicht hierbei dann als digital-materielles Objekt durch beide phänomenalen Ebenen virtueller Situationen hindurch. Auf verschiedenste Weise und mit unterschiedlich hohem Aufwand wird das materielle Getränke-Objekt in sozialen Situationen trotz seiner Unsichtbarkeit zum zentralen Aufmerksamkeitsobjekt – besonders wenn es um das Anstoßen geht. Meist gilt der Ausruf „Cheers“ in VR als universaler Aufruf zum Trinken.

Da nach einem oder mehreren dieser Evidenzierungsschritte noch immer nicht vollständig klargestellt werden kann, welches Getränk ein Gegenüber in VR in der heimischen Wohnung *tatsächlich* zu sich nimmt, bildeten sich auch Praktiken, die von dieser Vagheit Gebrauch machen. Diejenigen, die nicht

über die Stränge schlagen möchten oder gar nicht erst zu Trinken begannen, können anstatt alkoholischen Getränken schlichtweg Wasser trinken und ritualisierte Trinkpraktiken imitieren (siehe auch Abb. 2 „Unspecified VRChat Beverage“). Selbst in Parties mit spürbarer „frat boy/girl culture“ eröffnen sich für die „Schauspielende“ also Chancen der situationalen Teilhabe und sanktionsfreier Abstinenz. Imitationspraktiken etwaiger Nicht-Trinkender werden kaum hinterfragt: Die Ambivalenz des Inhalts unsichtbarer Getränke in VR zu sehr zu betonen würde sowohl für Schauspielende *und* Trinkende auf Dauer zum Scheitern der geteilten Trinkabend-Situation führen und zuvor geschilderte Evidenzierungspraktiken entwerten.



Abbildung 2: Evidenzierung eines materiellen Getränks durch Körper-Tracking

Der Umgang mit Materialität in VRChat beschränkt sich allerdings nicht allein auf Evidenzierung. Anhand von Höflichkeitsregeln rund um Social Drinking wird deutlich, mit welcher Expertise erfahrene VRChat-Nutzer*innen die ko-extensiven Räume verstehen und navigieren, in denen sich ihre soziale Realität abspielt. Trinken Nutzer*innen miteinander, so stehen sie sich in VRChat meist dicht gegenüber oder in Kreiskonstellation orientiert, damit alle Teilhabenden einer virtuellen Situation gleichwertig in Gruppeninteraktionen einbezogen werden. In solchen Situationen wird es als unhöflich angesehen, avatariell verkörperte Gegenüber ungefragt zu berühren, auch wenn dies auf den ersten Blick keine körperlichen Beeinträchtigungen der Personen in ihren heimischen VR-Zimmern mit sich zieht³. Wird nach einem Getränk im materiellen Raum gegriffen, so schlägt der Arm eines Avatars parallel in der virtuellen Umgebung aus und gefährdet somit umstehende Personen. Nutzer*innen bewegen sich aus diesem Grund auf materieller Ebene so durch ihre VR-Spielfläche, als stünden ihre Mitmenschen gerade mit ihnen im Raum. Anstatt eine gerade Linie zum Standort ihres Getränks zu gehen, schlagen sie kleine Umwege im materiellen Zimmer ein oder weichen avatariellen Körpern aus, um nach ihrer Flasche zu greifen, ohne Höflichkeitsregeln zu brechen. Mit VR-Controllern können zusätzliche Positionierungs-Adjustierungen im digitalen Raum vorgenommen werden. Erfahrene VRChat-Nutzer*innen sind in der Lage, diese Adjustierungen noch während ihrer physischen Raumnavigation vorzunehmen, ohne dabei ihre Balance zu verlieren oder eine beider phänomenalen Ebenen interaktional zu vernachlässigen. Avatare bewegen sich in VR dann auf einem Fleck ohne ihr Umfeld zu stören, während physische Körper im materiellen

³ Siehe zu Personal Space in VRChat den gleichnamigen Beitrag in diesem Band.

Raum eine tatsächliche Entfernung überwinden. Für solche Manöver benötigtes Körperwissen würde VR-Neuankömmlinge zum Stolpern oder gar zu Übelkeitsanfällen (Yldirim 2020) bringen. Es zeigt sich erst im Vergleich zu unerfahrenen Nutzer*innen, wie voraussetzungsvoll die alltäglichen Praktiken von VRChat-Langzeitnutzer*innen sind: Neuen Nutzer*innen fehlt das notwendige Handlungsrepertoire, um sich den sozialen Regeln etablierter VRChat-Communities entsprechend bewegen oder verhalten zu können. Das Alltagswissen über Ko-Extensivität und die Hybridität digital-materieller Umgebungen ist für das Gelingen virtueller Situationen essenziell. VRChat-Nutzer*innen, die noch kein intuitives Verständnis ko-extensiver Räume besitzen, greifen in Trinkabenden beispielsweise durch avatarielle Körper hindurch oder kollidieren mit Gegenständen im physischen Raum, um dies zu vermeiden – sie vernachlässigen eine von zwei sozial relevanten phänomenalen Ebenen oder schwanken zwischen materieller und digitaler Räumlichkeit hin- und her. Erst durch verlängerte Teilhabe an sozialen Situationen in Plattformen wie VRChat konvergieren beide Ebenen und werden interaktiv nutzbar.

Kreatives handeln in ko-extensiven Räumen

Getränkedosen oder -flaschen fällt in VRChats Trinkabenden eine gesonderte Rolle zu. Auf beiden phänomenalen Ebenen sind sie das Zentrum der geteilten Aufmerksamkeit, wenn angestoßen wird. Entlang ihrer Materialität wird gemeinschaftliches, körperlich ko-präsenes Beisammensein in hybriden sozialen Schauplätzen ausgehandelt. Wie Hans Joas (1992) entlang von Winnicotts Analyse des kindlichen Spiels vorführt, verwenden Kinder oftmals „Übergangsobjekte“ (Winnicott 1979) als Ankerpunkte zur kreativ-experimentellen Auslotung ihrer sozialen Realität. Es handelte sich im realweltlichen Kontext des 20. Jahrhunderts hierbei um Spielzeuge oder Kuscheltiere, also Gegenstände, die sich zwischen konfligierenden Realitätsvorstellungen befinden und daher als Mittel für ihre Auslotung genutzt werden. Sie sind teils fantastisch und teils greifbar-materiell. Während sich Winnicotts Ausführungen dediziert auf das Kindesalter beziehen, stellt der ko-extensive Raum VR-Neuankömmlinge jeden Alters vor ähnliche Herausforderungen. Zwei phänomenale Realitäten, die oft inkongruent sind, werden auch in VRChats Trinkabenden in stetigem sozialem Kontakt und entlang von Übergangsobjekten wie Getränkeflaschen abgesteckt. Da soziale Praktiken wie etwa das Anstoßen in VR sowohl durch die digitale als auch die materielle phänomenale Ebene hindurchreichen, sorgen sie dafür, dass Nutzer*innen ihrer ko-extensiven Situierung bewusstwerden und auf Dauer lernen, sich darin zurechtzufinden. Das impliziert auch ein Neu-Erlernen von Körpertechniken und ein Anpassen an die Gepflogenheiten etablierter Communities, die vormalig ähnliche Lernprozesse durchliefen. Welche Möglichkeitsräume es gibt und welche Handlungsentwürfe bei der Navigation virtueller Situationen, Räumlichkeiten sowie der Einhaltung dortiger sozialer Regeln gelingen können – dies erlernen VRChat-Nutzer*innen Schritt für Schritt in alltäglichen Situationen wie etwa einem abendlichen Trinkgelage. Mit einer fortschreitenden Expertisierung geht auch die Normalisierung virtueller Situationen einher. Dass Trinkabende in VRChat für erfahrene Nutzer*innen meist reibungslos ablaufen und dort untereinander interaktionale Nähe, Ko-Präsenz und Vertrautheit spürbar ist, lässt sich nicht allein auf medientechnologisch induzierte Immersion zurückführen. Vielmehr gilt es, eine solche Atmosphäre aktiv herzustellen und dabei phänomenale Reibungsfälle interaktiv zu umgehen. Die Intensität virtueller Situationen vervielfacht sich durch die kreativen Praktiken derer, die sich für ihr Gelingen einsetzen.

Indem Joas mit Rückbezug auf Körperlichkeit und Materie gegen die pure Intentionalität des Handelns argumentiert und stattdessen ein situationsabhängiges, experimentelles Handeln in den Vordergrund stellt, eröffnen sich neue Perspektiven auf virtuelle Trinkabende. Gewohnte Handlungsstrategien und Routinen des habituellen Leibs (vgl. Merlau-Ponty 1966, S. 107) haben beim Eintritt in virtuelle

Umgebungen VRChats mit zahlreichen Widerständigkeiten zu kämpfen. Bis hin zu grundlegender Motorik und bipedaler Balance wird VR-Nutzer*innen beim Aufsetzen eines HMDs buchstäblich der Boden unter den Füßen weggerissen. Soziale Praxis in Social VR erfordert deshalb kreatives Handeln, das sich auf Dauer zu praktikablem Körperwissen verfestigt. Von einem „aktuellen“ (ebd., S. 107), hier avatariell-erweiterten Leib wird gefordert, sich spielerisch-experimentell an neue Situationen in hybriden Umgebungen anzupassen. Wo sich in VRChats Alltagssituationen Widerständigkeiten offenbaren, die verhindern, dass in physischer Ko-Präsenz habitualisierte Handlungsabläufe nicht mehr funktionieren, sind zahlreiche Praktiken beobachtbar, die gewohnte Situationen über kreative Umwege wiederherstellen. Joas betont, dass eine Fragmentierung des Sinnesapparats nicht direkt zum Scheitern sozialer Zusammenkünfte führen muss und gerade durch Limitationen kreatives Handeln in den Vordergrund rückt:

„Es ist [...] nicht nötig, die analytische Reichweite einer Wahrnehmungsweise ganz auszuschöpfen, sondern es ist möglich, durch flexibles Zusammenwirken verschiedener Sinnesorgane und experimentelle Verknüpfung von Handlungsweisen ein für die praktischen Zwecke des Handelns befriedigendes Resultat zu erreichen.“ (Joas 1992, S. 234)

Die Mehrzahl im Kontext virtueller Trinkabende entstandener Praktiken sind Evidenzierungspraktiken. Sie füllen mithilfe von auditiven Hinweisen, sprachlicher Narration, Gestik, körperlicher Bewegung, 3D-Modelling von Platzhalter-Objekten oder Coding die Wahrnehmungslücken fragmentierter virtueller Situationen und tragen somit zu ihrem Gelingen bei. Dabei ist irrelevant, dass nie mit absoluter Gewissheit die Beschaffenheit von Materie oder der genaue Inhalt eines Getränks festgestellt werden kann. Materielle Aufmerksamkeitsobjekte sozialer Praktiken in VR müssen nur insoweit interaktional hergestellt werden, dass sich um sie (aus ko-präsenten Trinkabenden bekannte) Rituale und Gebräuche formen können, welche den Zwecken einer geselligen Zusammenkunft gerecht werden.

Schluss: Praxisorientierte Mediatisierungsforschung in Social VR

Berichtet wurde aus einem Forschungsfeld, in dem tiefgreifende Formen von Mediatisierung und medialer Immersion täglich erlebt werden: von Räumen, in denen Dichotomien des Digitalen und Materiellen entlang sozialer Praxis ihre Trennschärfe verlieren. Von Menschen, die innerhalb phänomenaler Hybridsituationen voller Widerstände als Pioniere eines technobiologischen Daseins (Haraway 1985) ihren Alltag mit Routinen, Körperwissen und kreativem Handeln bestreiten und somit Mediatisierungsschübe aushandeln, die gesamtgesellschaftlich noch ausstehen. Körper und Materialität als etwas zu betrachten, dass im Rahmen fortschreitender Mediatisierungsprozesse schwindet, würde dem sozialen Alltag in VRChat nicht gerecht werden. In vieler Hinsicht begleiten die Mediatisierung nämlich Hybridisierungs-, Konvergenz- und Synchronisierungsprozesse, die deutlich vor Augen führen, wie soziale Praktiken in unserem hochdigitalisierten Alltag stets wieder auf den Boden der (Tat-)Sachen rekurrieren: Selbst in einem der „digitalsten“ sozialen Szenarios, die sich gegenwärtig ausmachen lassen – dem virtuellen Trinkabend in VRChat – sind Materie, Räumlichkeit und Körperlichkeit noch immer allgegenwärtig und ein alltäglicher Bestandteil sozialer Situationen.



Abbildung 3: ShiftAlls „FlipVR“; rechts: Patent der Firma Bogie Inc. für einen Drink-Controller

Anhand von Praktiken wie dem Social Drinking in VRChat lässt sich ein mediatisierter oder virtualisierter Alltag erschließen, der sich *mit* Medien, aber auch *in* medialen Umgebungen abspielt (vgl. Ollinaho 2018). Nutzer*innen arrangieren sich mit bestimmten technologischen oder software-bedingten Begebenheiten und entwickeln ergänzend eigene Körpertechniken sowie Routinewissen, um Alltäglichkeit selbst unter widrigsten Bedingungen herzustellen. In diesem Rahmen wendet sich die Aushandlung neumediater Medienlogiken (Altheide 2016) nicht von Materie und Körpern ab, sondern steht stets mit beiden in engem Verhältnis. Auch im Verhältnis zu Medientechnik herrscht ein wechselseitiger Bezug: Es sind bereits nach kurzem Bestand etablierter Social VR-Communities Fälle erkennbar, in denen sich Hardware rückwirkend an die gelebte Praxis erfahrener Social VR Nutzer*innen anpasst. Controller wie ShiftAlls „FlipVR“ (Abb. 3; 2023) wurden beispielsweise dediziert für Hybridpraktiken wie das Social Drinking in VR entwickelt. Sie vereinfachen den Umgang mit materiellen Objekten in der VR-Spielfläche, da man sie zu gegebenen Zeiten auf den Handrücken „flipp“ und damit die Handinnenseite zum Greifen befreit wird. Patente oder marktfähige Hardware-Erfindungen formen sich im Rahmen des Mediatisierungsprozess im engsten Sinne um das kreative Handeln von Pioniercommunities herum. Dies sorgt dafür, dass bereits verfestigte soziale Praktiken noch stärker als zuvor institutionalisiert und normalisiert werden.

In der Alltäglichkeit solcher Praktiken liegt einerseits ein großer analytischer Wert, andererseits hingegen die Schwierigkeit ihrer Erhebung. Besonders unter „Immersive Natives“ (Steinecke 2016) der erfahrenen VRChat-Nutzerschaft werden Logiken immersiver Medien körperlich und interaktional anstatt kommunikativ ausgehandelt. Dabei entsteht vor allem eingefleischtes, unausgesprochenes Wissen, welches sich der direkten Befragung verschließt. Eine praxisorientierte (Göttlich 2010) Mediatisierungsforschung, die Unausgesprochenes durch Teilnahme und Beobachtung aufdeckt, ist deshalb besonders hilfreich. Sie untersucht die Fragmentierung und Hybridisierung zwischen Körper, Materie und Digitalität anhand der kollektiven Aushandlung derjenigen Menschen, die von solchen Prozessen am stärksten betroffen sind.

Literatur

- Altheide, David L. 2016. Media Logic. In *The International Encyclopedia of Political Communication*, Hrsg. G. Mazzoleni, 750–755. New York: Wiley-Blackwell.
- Bollmer, G., und Suddarth, A. 2022. Embodied parallelism and immersion in virtual reality gaming. *Convergence* 28(2):579–594.

- Caliandro, Alessandro. 2017. Digital Methods for Ethnography: Analytical Concepts for Ethnographers Exploring Social Media Environments. *Journal of Contemporary Ethnography* 47(5):551–578.
- de Souza e Silva, Adriana. 2006. From Cyber to Hybrid: Mobile Technologies as Interfaces of Hybrid Spaces. *Space and Culture* 9:261–278.
- Göttlich, Udo. 2010. Der Alltag der Mediatisierung: Eine Skizze zu den praxistheoretischen Herausforderungen der Mediatisierung des kommunikativen Handelns. In *Die Mediatisierung der Alltagswelt*, Hrsg. M. Hartmann und A. Hepp, 23–34. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Haraway, Donna J. 1991. A Cyborg Manifesto: Science, technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century. In *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*, Hrsg. dies., 149–181. New York: Routledge.
- 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*. London; New York: Bloomsbury Academic.
- Joas, Hans. 1992. *Die Kreativität des Handelns*. 1. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Kelley, Brendan. 2021. The Rise of the 'Quarantine Bar Simulator': The Uses and Gratifications of Social VR During the COVID-19 Pandemic. In *4th International Conference on Information and Computer Technologies (ICICT)*, 216–221. ieeexplore.ieee.org/document/9476918/ (Zugegriffen: 20. Jan. 2023).
- Krell, Felix und Wettmann, Nico. 2023. Corporeal Interactions in VRChat: Situational Intensity and Body Synchronization. *Symbolic Interaction* 46:159–181. <https://doi.org/10.1002/symb.629>.
- Mauss, M., und Le Breton, D. 2021 [1934]. *Les techniques du corps; suivi de L'expression obligatoire des sentiments; et de Effet physique chez l'individu de l'idée de mort suggérée par la collectivité*. Payot: Paris.
- Merleau-Ponty, Maurice. 1966. *Phänomenologie der Wahrnehmung*. Berlin: de Gruyter.
- Modica, Ruby Lee Axel. 2022. Company Patents Interactive Controller For Drinking Wine and Beer in VR. *Game Rant*. <https://gamerant.com/vr-wine-beer-patent/> (Zugegriffen: 20. Jan. 2023).
- Ollinaho, Ossi. 2018. Virtualization of the life-world. *Human Studies* 41:193–209.
- Saker, Michael, und Jordan Frith. 2020. Coextensive Space: Virtual Reality and the Developing Relationship between the Body, the Digital and Physical Space. *Media, Culture & Society* 42(7–8):1427–1442.
- Schatzki, Theodore R. 2002. *The Site of the Social: A Philosophical Account of the Constitution of Social Life and Change*. University Park, Pa: Pennsylvania State Univ. Press.
- ShiftAll. 2023. FlipVR, a VR controller that allows you to grab a can and type on a keyboard in the real world. en.shiftall.net/news/20230104-2 (Zugegriffen: 20. Jan. 2023).
- Søraker, Johnny Hartz. 2011. Virtual Entities, Environments, Worlds and Reality: Suggested Definitions and Taxonomy. In *Trust and Virtual Worlds, Digital Formations*, Hrsg. Charles Ess und May Thorseth, 44–74. New York, NY: Lang.
- Steinicke, Frank. 2016. *Being Really Virtual: Immersive Natives and the Future of Virtual Reality*. Springer International Publishing.
- Sutherland, Ivan E. 1965. The Ultimate Display. *Proceedings of IFIP Congress*, 506–508. [The Ultimate Display \(worrydream.com\)](https://worrydream.com)
- Winnicott, Donald W. 1979. *Vom Spiel zur Kreativität*. Klett-Cotta: Stuttgart.
- Yildirim, Caglar. 2020. Don't make me sick: investigating the incidence of cybersickness in commercial virtual reality headsets. *Virtual Reality* 24:231–239.