

Astrid Otto

Virtual Realities im Internet

Über digitale Welten, falsche Identitäten und unsichtbare Agenten

Diplomarbeit

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek: Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de/> abrufbar.

Dieses Werk sowie alle darin enthaltenen einzelnen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsschutz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlanges. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen, Auswertungen durch Datenbanken und für die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme. Alle Rechte, auch die des auszugsweisen Nachdrucks, der fotomechanischen Wiedergabe (einschließlich Mikrokopie) sowie der Auswertung durch Datenbanken oder ähnliche Einrichtungen, vorbehalten.

Copyright © 2000 Diplomica Verlag GmbH
ISBN: 9783832427849

Astrid Otto

Virtual Realities im Internet

Über digitale Welten, falsche Identitäten und unsichtbare Agenten

Astrid Otto

Virtual Realities im Internet

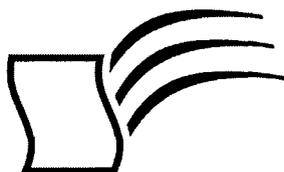
- Über digitale Welten, falsche Identitäten und unsichtbare Agenten -

Diplomarbeit

an der Hochschule der Künste Berlin

Fachbereich 2 Gesellschafts- und Wirtschaftskommunikation

Mai 2000 Abgabe



Diplomarbeiten Agentur

Dipl. Kfm. Dipl. Hdl. Björn Bedey

Dipl. Wi.-Ing. Martin Haschke

und Guido Meyer GbR

Hermannstal 119 k

22119 Hamburg

agentur@diplom.de

www.diplom.de

ID 2784

Otto, Astrid: Virtual Realities im Internet: - Über digitale Welten, falsche Identitäten und unsichtbare Agenten - / Astrid Otto - Hamburg: Diplomarbeiten Agentur, 2000
Zugl.: Berlin, Kunsthochschule, Diplom, 2000

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt. Die dadurch begründeten Rechte, insbesondere die der Übersetzung, des Nachdrucks, des Vortrags, der Entnahme von Abbildungen und Tabellen, der Funksendung, der Mikroverfilmung oder der Vervielfältigung auf anderen Wegen und der Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen, bleiben, auch bei nur auszugsweiser Verwertung, vorbehalten. Eine Vervielfältigung dieses Werkes oder von Teilen dieses Werkes ist auch im Einzelfall nur in den Grenzen der gesetzlichen Bestimmungen des Urheberrechtsgesetzes der Bundesrepublik Deutschland in der jeweils geltenden Fassung zulässig. Sie ist grundsätzlich vergütungspflichtig. Zuwiderhandlungen unterliegen den Strafbestimmungen des Urheberrechtes.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, daß solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Die Informationen in diesem Werk wurden mit Sorgfalt erarbeitet. Dennoch können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden, und die Diplomarbeiten Agentur, die Autoren oder Übersetzer übernehmen keine juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für evtl. verbliebene fehlerhafte Angaben und deren Folgen.

Dipl. Kfm. Dipl. Hdl. Björn Bedey, Dipl. Wi.-Ing. Martin Haschke & Guido Meyer GbR
Diplomarbeiten Agentur, <http://www.diplom.de>, Hamburg 2000
Printed in Germany



Diplomarbeiten Agentur

Wissensquellen gewinnbringend nutzen

Qualität, Praxisrelevanz und Aktualität zeichnen unsere Studien aus. Wir bieten Ihnen im Auftrag unserer Autorinnen und Autoren Wirtschaftsstudien und wissenschaftliche Abschlussarbeiten – Dissertationen, Diplomarbeiten, Masterarbeiten, Staatsexamensarbeiten und Studienarbeiten zum Kauf. Sie wurden an deutschen Universitäten, Fachhochschulen, Akademien oder vergleichbaren Institutionen der Europäischen Union geschrieben. Der Notendurchschnitt liegt bei 1,5.

Wettbewerbsvorteile verschaffen – Vergleichen Sie den Preis unserer Studien mit den Honoraren externer Berater. Um dieses Wissen selbst zusammenzutragen, müssten Sie viel Zeit und Geld aufbringen.

<http://www.diplom.de> bietet Ihnen unser vollständiges Lieferprogramm mit mehreren tausend Studien im Internet. Neben dem Online-Katalog und der Online-Suchmaschine für Ihre Recherche steht Ihnen auch eine Online-Bestellfunktion zur Verfügung. Inhaltliche Zusammenfassungen und Inhaltsverzeichnisse zu jeder Studie sind im Internet einsehbar.

Individueller Service – Gerne senden wir Ihnen auch unseren Papierkatalog zu. Bitte fordern Sie Ihr individuelles Exemplar bei uns an. Für Fragen, Anregungen und individuelle Anfragen stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung. Wir freuen uns auf eine gute Zusammenarbeit

Ihr Team der Diplomarbeiten Agentur

Dipl. Kfm. Dipl. Hdl. Björn Bedey –
Dipl. Wi.-Ing. Martin Haschke —
und Guido Meyer GbR —————

Hermannstal 119 k —————
22119 Hamburg —————

Fon: 040 / 655 99 20 —————
Fax: 040 / 655 99 222 —————

agentur@diplom.de —————
www.diplom.de —————

Vorwort

1. Wie ich Stella of Monastery wurde.....1

Einleitung

2. Die Virtual Realites im Internet.....2-6

1. Kapitel: Das Medium Internet

3. Willkommen im Internet.....7-8
4. Kleiner geschichtlicher Exkurs.....8-9
5. Die Internet-User.....9-10
6. Das Internet als Marketingtool.....11-14
7. Das virtuelle Geschäft.....14 -15
8. Der Cyberterror.....15-17
9. Der Cyberspace- eine Gefahr?.....18-19
10. Die Potentiale des Internets.....19-20

2. Kapitel: Die virtuelle Gemeinschaft

11. Der digitale Kaffeeklatsch.....21-25

12. Cyberdating- Lust oder Frust.....	25-26
13. Der Wissensspeicher Usenet.....	26-27
14. Der Online- Knigge.....	27-29
15. Die Wirtschaft kommt auf den Geschmack.....	29-35
16. Low- Budget- na und?.....	35-36
17. Die Welt der Virtual Realities.....	36
18. MUD hat nichts mit Schlamm zu tun.....	37-38
19. Jasmin mit den feuerroten Haaren.....	38-42
20. Gender- Swapping.....	42-45
21. Eine eigene Welt.....	45-47
22. Die MUD- Hysterie.....	47-48
23. Nichts ist unmöglich.....	48-50
24. Die 3D- Chat- Welten.....	50-51
25. Der Avatar- der virtuelle Körper.....	51-53
26. Active Worlds.....	53-54
27. Die Erlebniswelt der 3D- Shopping Malls.....	55-56
28. Alles in 3D.....	56-58

3. Kapitel: Über Bots und Agenten

29. Zur Geschichte der Künstlichen Intelligenz.....	59-60
30. Der Turing - Test.....	60-63
31. Die Spaltung zwischen den KI- Forschern.....	63-64
32. Neuronale Computernetze.....	65-66
33. "Sprich mit mir ELIZA".....	66-68
34. Die unsichtbaren Agenten im Cyberspace.....	68-70

35. Erfahrungsschätze.....	70-71
36. Wer sucht,der findet?.....	71-72
37. Mit Letizia auf heißer Spur im Internet.....	73-74
38. Julia- die blonde Agentin.....	74-77
39. Agententätigkeit im E-Commerce.....	77-78
40. "Grüezi ich bin ihr Butler N.T.".....	79
41. 3D- Stars mit menschlichen Zügen.....	80-82
42. Wie Cornelia zum Leben erweckt wurde.....	82-84
43. Vee- der virtuelle Jobscout.....	84-85
44. Können Maschinen denken?.....	86-87

4. Kapitel: Körper und Identität in der Virtualität

45. Der Körper im Cyberspace.....	88-90
46. Das Spiel mit der Identität im Netz.....	90-95
47. Flucht in eine bessere Welt.....	95
48. Das Phänomen- Online-Sucht.....	96-99
49. Der Cyberspace- eine andere Welt?.....	100-102

Resümee

50. Die Zukunft steht schon vor der Tür.....	103-107
--	---------

Inhaltsverzeichnis

Nachwort

51. Alles hat ein Ende.....108-109

Quellenverzeichnis.....110-138

Abbildungsverzeichnis.....139-140

Erklärung.....141

1. Wie ich "Stella of Monastery" wurde...

Es war im Juni 1999 und ich arbeitete für eine Internetagentur in Berlin, als ich das erste Mal von einem virtuellen 3D- Chat im Internet hörte. Am gleichen Tag loggte ich mich in einer freien Minute unter der Adresse www.moove.com ein, da ich neugierig war, was sich hinter diesem neuen Chat verbarg.

Zuerst lud ich mir auf der Webseite kostenlos den erforderlichen Browser runter, um in die virtuelle Welt eintauchen zu können.

Gleich darauf begab ich mich als "Stella of Monastery" in die Community und betrat eine dreidimensionale virtuelle Umgebung, die aus Räumen bestand. Einer dieser Räume wurde mir als mein Privatzimmer zugeteilt.

Ich fand begeistert heraus, daß ich mein Zimmer selbst einrichten konnte. Als ich meine 3D- Möbel zurechtrückte, betrat auch schon der erste Gast aus Amerika mein Zimmer. Er erzählte mir, daß er aus Ohio sei.

Noch am gleichen Tag traf sich das gesamte Team der Agentur in der "Virtual Reality".

Komischerweise saßen wir in der Realität alle in demselben Raum, doch das störte uns nicht weiter. Es war umso spannender, denn ich wußte nicht, mit wem ich mich zur Zeit unterhielt, da sich meine Kollegen wie auch ich unter einem Pseudonym eingeloggt hatten...

Nach dieser faszinierenden Erfahrung beschloß ich, meine Diplomarbeit den "Virtual Realities im Internet" zu widmen:

"Über digitale Welten, falsche Identitäten und unsichtbare Agenten"

2. Die Virtual Realities im Internet

In Zeiten der Informationstechnologie sind die stabilen Welten zerbrochen. Nichts zeugt mehr von Beständigkeit. Der Arbeitsplatz ist nicht mehr ein Leben lang sicher. Beziehungen werden in der Hektik und Streß des Alltags vernachlässigt und gehen nicht selten in die Brüche. Neue Technologien entwickeln sich mit einer solchen Geschwindigkeit, daß wir befürchten müssen, nicht Schritt halten zu können.

Wen wundert es, daß viele in eine andere, schönere Wirklichkeit -in die digitalen Welten des Internets- flüchten?

Wir übernehmen viele Aspekte unseres realen Lebens in die virtuellen Welten- dem Cyberspace. Hier können wir shoppen gehen, uns mit Leuten unterhalten, einen virtuellen Rundgang durch ein Museum machen und virtuelle Beziehungen pflegen.

Im Internet können wir zu jeder Zeit Informationen abrufen, via e- mail mit den Geschäftspartnern oder Freunden in Kontakt bleiben, und die Nachrichten aus aller Welt empfangen.

Und nicht nur das. Das Internet offeriert uns eine virtuelle Welt, in der wir unseren Alltagsstreß vergessen können, neue Leute kennenlernen und uns eine Welt aufbauen, die für viele User phantasievoller und abwechslungsreicher ist als das reale Leben.

In meiner Arbeit werde ich nicht über die "Virtuellen Realitäten", den sogenannten VRs sprechen, die nur mit Datenhandschuhen, Datenanzügen oder Helmen zu betreten sind und in der der User mit seinem ganzen Körper eintaucht.

Vielmehr werde ich die virtuellen Welten in 3D oder auch 3D- Umgebungen im Internet betrachten, mit denen die User mittels der Maus oder dem Joystick interagieren können.

Und zum anderen werde ich gezielt auf die virtuellen Gemeinschaften eingehen, um zu zeigen, inwieweit wir uns eine virtuelle Realität im Internet geschaffen haben, in der wir nicht zurückschrecken zu heiraten und andere Teile unseres realen Lebens zu übernehmen.

Buddemeier meint dazu, „daß der Cyberspace gegenwärtig auch ohne Datenhelm entsteht.“¹

Die australische Autorin Elizabeth Reid, die sich in ihren Arbeiten intensiv mit virtuellen Welten (wie Chats und MUDs) beschäftigte, äußert sich zum Begriff „Virtual Reality“ wie folgt: „Ich betrachte die virtuelle Realität nicht als eine Technologie, sondern vielmehr als eine Erfahrung.“²

Reid verbindet mit dem Begriff der "Virtuellen Realität" nicht so sehr eine neuartige Technologie, sondern vielmehr eine Erfahrungswelt, auf die ich in meiner Arbeit gezielt eingehen werde.

Das erste Kapitel gibt eine Einführung in das Medium Internet.

Einerseits stelle ich die Potentiale des Internets heraus und andererseits die Gefahren, die das neue Medium mit sich bringt.

Ich gehe auf folgende Fragen näher ein:

Wer nutzt das Internet?

Was kann für den Datenschutz im Internet getan werden?

Welche Möglichkeiten bietet das Internet der Wirtschaft?

Im zweiten Kapitel komme ich auf die virtuellen Welten im Internet zu sprechen.

¹ zitiert nach Buddemeier: „Was wird im Cyberspace aus den sozialen Beziehungen?“ in Wedde S.48

² „I do not see virtual reality as a set of technology but as an experience.“
zitiert nach Elizabeth Reid: „Virtual Worlds: Culture and Imagination“ in Lance S.55

Ich werde verschiedene virtuelle Gemeinschaften, wie z.B. Chats und MUDs näher betrachten.

Wie wird das Leben in den virtuellen Gemeinschaften geregelt?

Was fasziniert die User an den virtuellen Communities?

Wie können die Wirtschaft und die gemeinnützigen Vereine die Online-Communities für sich nutzen?

Kann ich meinen "Traumpartner" im Cyberspace kennenlernen?

In diesem Kapitel berichte ich über meine eigenen Erfahrungen in einem MUD namens "Anno". In dieser virtuellen Welt wählte ich eine andere Identität und schlüpfte in die Rolle der "Jasmin mit den feuerroten Haaren".

Andere MUDder täuschen ebenfalls die "wahre" Identität vor.

Ich hinterfrage, was die User im Cyberspace dazu bewegt, in die Rolle des anderen Geschlechts zu schlüpfen.

Die neueste Generation der MUDs sind die virtuellen Welten mit einer 3D-Umgebung. In den Welten können die User einen "Avatar" wählen.

Doch was ist ein Avatar?

Und was können die User in den sogenannten 3D- Welten machen?

Welche Vorteile bietet das 3D- Interface- Design und wie wird es im Internet eingesetzt?

Zu den virtuellen Welten gehören heutzutage auch schon Künstliche Intelligenzen, mit denen wir uns im Cyberspace unterhalten und die uns in vielem behilflich sein können. Zum Beispiel gibt es Bots, die das Internet nach Suchbegriffen, die der User ihnen gibt, durchsurfen.

In diesem Kapitel stelle ich heraus, wie die Entwicklung auf dem Gebiet der Künstlichen Intelligenz fortgeschritten ist.

Ich beleuchte die Anfänge der KI- Forschung und hinterfrage, ob Computerprogramme bzw. Maschinen als "intelligent" betrachtet werden können.

Im Bereich der KI- Forschung gibt es unterschiedliche Standpunkte zu der Frage, wie sich die Computer in Zukunft entwickeln werden.

Doch was sind Agenten und was sind Bots?

Welche Aufgaben können sie im Internet übernehmen und wie können sie den Internet- Usern helfen?

Was verbirgt sich hinter der "Avatar-Technik" ?

Im letzten Kapitel greife ich den Aspekt auf, inwieweit die virtuellen Welten unseren physischen Körper und unsere Identität beeinflussen.

Werden wir uns in einen "Cyberkörper" und einen "physischen Körper" aufspalten?

Welche Identitätserfahrungen machen die User in den virtuellen Welten?

Wie verändert sich ihr reales Leben durch die Erfahrungen im Cyberspace?

„Es gibt User“, so die amerikanische Soziologin Sherry Turkle, „die zwölf Stunden oder mehr pro Tag vor dem Computer sitzen und jeglichen Bezug zum realen Leben verloren haben.“³

Dieses exzessive Online- Surfen kann in eine neuartige Sucht, dem IAS (Internet Addiction Syndrom) umschlagen.

In diesem Kapitel lege ich dar, wie sich Internet- Süchtige aus dieser Sucht befreien können, um in das reale Leben zurückkehren zu können.

Doch was verstehen wir unter der "Wirklichkeit"?

Ist unser reales Leben nicht auch ein konstruiertes?

Am Ende dieses Kapitels präsentiere ich die wichtigsten Diskussionspunkte, die ich in meiner Arbeit herausgestellt habe.

Wie sieht die Zukunft der virtuellen Welten und der Künstlichen Intelligenzen im Cyberspace aus?

³ Sherry Turkle: „Leben im Netz“ S.296