

# Neue Medien und ihr Einfluss auf die soziale Lebenswelt

## The Age of Techne: Cybersozialität am Ende des Informationszeitalters

Christoph Weiss

Wien

Τέχνη (Techne):

Handwerk; das Können mit den Händen und Kunst, Kunstfertigkeit; das Können mit dem Geist

Millionen Menschen verbringen Zeit in virtuellen Welten, die sie sich selbst aus 3D-Objekten, Texturen und Scripts (Computerprogrammen) erschaffen. Zur Nutzung des virtuellen Raums und für die Interaktion mit anderen Usern verwenden sie Avatare, frei gestaltbare und programmierbare, dreidimensionale Stellvertreter. Die Geschichte virtueller Welten geht einher mit der Fähigkeit, Orte und Objekte zu imaginieren und in einen Computer zu übertragen. Eine der lohnendsten Formen, sich mit virtuellen 3D-Umgebungen auseinanderzusetzen ist die Beschäftigung mit den kreativen Prozessen darin.

Techne ist nicht nur Wissen über die Welt (Episteme), sondern Handeln, das die Welt verändert<sup>1</sup>.

Techne ist gewollt und kreativ. Im Techne-Zeitalter werden Probleme rekursiv gelöst, kreatives Schaffen ist gleichzeitig Mittel und Zweck: „Die virtuelle Welt wird erschaffen, um dem Avatar einen Rahmen zu geben“<sup>2</sup>.

So wie das Web nicht nur Ort des Dialogs ist, sondern Infrastruktur für verteilte Anwendungen, so bestimmt das Wiki-Prinzip auch Virtualisierung und soziale Interaktion in 3D-Welten. Künstler oder Journalisten bewegen sich in virtuellen Welten zwischen Cybersozialität, Avantgardekunst und Internetsucht.

Selbsthilfegruppen in Virtuellen Welten vernetzen einander, nicht nur, um untereinander zu kommunizieren, sondern auch um Außenstehenden ihre Lebensrealität näher zu bringen. Während unsere Avatare immer mehr unserem Selbst ähneln, wird auch unser Selbst immer mehr zu unserem Avatar - in einer Welt, die gleichzeitig Nähe und Distanz generiert<sup>3</sup>.

### Literatur:

1. Tom Boellstorff, "Coming of Age in Second Life", Princeton University Press, Princeton 2008
2. Mark Stephen Meadows: „I, Avatar: The Culture and Consequences of Having a Second Life“, New Riders, Berkely 2008
3. Sven Stillich, "Second Life: Wie Virtuelle Welten Unser Leben Verändern", Ullstein, Berlin 2007