

„Trust but verify“: Aushandlungen digitaler Unbestimmtheit in körpernahen Interaktionen von Social VR Usern

Felix Krell

Zeppelin Universität

Ein soziales Dasein in VR ist von phänomenalen Rahmen (Goffman 1974; Schroeder 2011) der Hybridität geprägt: Körpervermessungstechnologie und Headmounted Displays (HMDs) hinterlassen Körper und Räume zunächst in einem fragmentierten Zustand (Saker & Frith 2020; Bollmer & Suddarth 2022), den es für einen funktionierenden Alltag in Plattformen wie VRChat zu vereinen gilt. Dies bringt Hybridisierungsprozesse mit sich, in denen Menschen ein Gefühl für das Dazwischen von überlagerten Daseinsebenen erlangen und dort handlungs- sowie interaktionsfähig werden. Die Synchronität (Krell & Wettmann 2023) von organischem und digitalen Körpern sowie von virtuellen Umgebungen und dem Eigenheim machen User individuell sowie gegenseitig ersichtlich. Dies gelingt mit Evidenzierungs-Praktiken, welche die Leiblichkeit von Avataren sowie die Greifbarkeit ungetrackter Materie konstruieren (Krell 2023). Erst unter geteilter Annahme von hybrider Verortung und Verkörperung wird ein Alltagshandeln möglich, das sich an realweltlichen Interaktionsordnungen orientiert.

Avatare, die über Jahre hinweg in sozialer VR konsistent verkörpert werden, entwickeln sich zu Trägern von (Körper-)Identität und verschmelzen mit dem organischen Selbst bis hin zu Re-Konfiguratuionen des eigenen Körperwissens und -Schemas (Waligórski 2024). Dieser Umstand eröffnet das Spannungsfeld des Beitrags: Sobald editierbaren Avatar-Körpern leibliche Signifikanz zuteilwird und virtuelle Umgebungen zu Sozialschauplätzen primärer Relevanz avancieren (Ollinaho 2018), wird die Aushandlung von Nähe und Intimität in Online-Sozialitäten komplexer. Digitalität und fluide (Körper-)Anonymität werden dann nicht mehr zwingend als mindernde Faktoren zwischenmenschlicher

Beziehungen (Turkle 1998, Ess & Thorseth 2011) verstanden. Mit den Implikationen dieser Relevanzverschiebung ringen aktuelle Social VR User.

Soziales Handeln als und mit Avatarkörpern verändert Grundannahmen, mit denen Menschen einander von Angesicht zu Angesicht gegenübertreten. Mit dem Leitsatz „trust but verify“ verdeutlicht der Community Manager der Plattform VRChat, dass in der Aushandlung von Unbestimmtheit in körpernahen Interaktionen VRChats ein hohes Maß an Offenheit gegenüber den hybriden Selbstentwürfen Anderer erwartet wird. Gleichzeitig gibt es Schwellenwerte, an denen gegenseitiges Vertrauen nicht mehr bedingungslos ist. Kontroversen tun sich unter VRChat-Usern dann auf, wenn für ein Aufrechterhalten enger bis intimer Beziehungen neben Synchronität auch Kongruenz eingefordert wird. Es wird dann relevant, inwiefern ein hybrides Gegenüber als authentisch gelten kann. Manche User berufen sich dabei auf die Ernsthaftigkeit ihres transformierten Ausdrucks und verschleiern Eindrücke auf ihren organischen Körper (z.B. im Fall von Transgender Usern), während andere User eine Vertrauensbasis schaffen, indem Sie ihr organisches Ich verifizieren. Kritisch betrachtet wird von beiden Seiten, dass solche Verifizierungen die expressiven Freiheiten und utopischen Potenziale editierbarer und anonymer Körper unterwandern.

Am 27. November 2024 führt die Plattform VRChat Ausweiskontrollen zum Zweck der Altersverifikation ein und betont deren Rolle in der „Steigerung von Vertrauen unter VRChat-Usern“ (VRChat 2024). Das System wurde auf Wunsch der Nutzerschaft implementiert und stellt einen Kompromiss in der Aushandlung von Ambiguitäten leibgewordener Digitalkörper dar. Dabei sollen realweltliche Interaktionsordnungen und enge Beziehungen in Online-Sozialitäten auf größerer Vertrauensbasis fußen, ohne expressive Spielräume fluider digitaler Selbstentwürfe zu beschneiden. Die Unbestimmtheit digitaler Körper in körpernahen Interaktionen wird durch „18+“-Badges

auf eine Wiese verringert, die für alle Seiten des Interessenkonflikts vertretbar ist. Anhand kollektiver Entscheidungen wie dieser lässt sich festhalten, wie Online-Sozialitäten mit neuen Verkörperungs-Aspekten in VR umgehen, welche Ambitionen dabei verfolgt werden und unter welcher Rahmung zukünftige Aushandlungen hybrider Verkörperung in Social VR-Plattformen womöglich stattfinden werden.