

Felix Krell: Raum für Utopie?

Im Beitrag werden utopische Potenziale Sozialer Virtueller Realität untersucht. Beispielhaft wird die Plattform VRChat gewählht, um bestehende Soziale VR-Gemeinschaften zu charakterisieren. Im Abgleich mit Cyberpunk- Literatur und Ethnografien des fruhen Internets wird deutlich, dass virtuelle Gemeinschaften besonders dann mit utopischen Formen demokratischer bis anarchischer Selbstorganisation experimentieren, wenn sie virtuelle Räume frei gestalten können und diese als genuine Lokalität erfahren.

Literatur

Barlow, J. P. (1996). A Declaration of the Independence of Cyberspace.

Egliston, B. & Marcus C. (2022). Oculus Imaginaries: The Promises and Perils of Facebook's Virtual Reality'. *New Media & Society*, 24(1), S. 70–89.

Gibson, W. (1988 [1984]). *Neuromancer*. Heyne.

@Grecos_mind (2021). Meta Isn't Our Verse. Twitter/ X. https://x.com/Grecos_mind/status/1455610414818017283.

Jones, S. (1995). *CyberSociety: Computer-Mediated Communication and Community*. SAGE.

Kozinets, R. (2019). *Netnography: The Essential Guide to Qualitative Social Media Research*. 3rd edition. SAGE.

Krell, F. (2023). Evidenzen Des Materiellen in Virtuellen Trinkabenden – Aushandlungen Eines Hybriden Alltags. In P.-I. Villa Braslavsky (Hrsg.), *Polarisierte Welten. Verhandlungen des 41. Kongresses der Deutschen Gesellschaft für Soziologie*.

Krell, F. & Nico W. (2023a). Corporeal Interactions in VRChat: Situational Intensity and Body Synchronization. *Symbolic Interaction*, 46(2), S. 159–181.

Krell, F. & Nico W. (2023b). Personal Space in Social VR. Aushandlungen Physisch-Digitaler Territorien Des Selbst. In P.-I. Villa Braslavsky (Hrsg.), *Polarisierte Welten. Verhandlungen des 41. Kongresses der Deutschen Gesellschaft für Soziologie*.

Meyrowitz, J. (2005). The Rise of Glocality: New Sense of Place and Identity in the Global Village. In Kristóf Nyíri (Hrsg.), *A Sense of Place: The Global and the Local in Mobile Communication*, S. 21–30. Passagen.

Rheingold, H. (1993). *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Addison-Wesley.

Schulenberg, K., Li, L., Caitlin L., Douglas Z. & Guo F. (2023). "We Don't Want a Bird Cage, We Want Guardrails": Understanding & Designing for Preventing Interpersonal Harm in Social VR through the Lens of Consent'. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 7(CSCW2), 323:1-323:30.

merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de

Stephenson, N. (1995 [1992]). Snow Crash. Blanvalet.

Felix Krell ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl für Allgemeine Medien- und Kommunikationswissenschaften der Zeppelin Universität. Seine Arbeit konzentriert sich auf die ethnografische Untersuchung emergenter Lebenswelten in neuen Medienumgebungen, konkreter im Kontext von Livestreaming und Social Virtual Reality. Er ist Mitbegründer und Vorstandsmitglied der DGS-Sektions-Arbeitsgruppe ‚Soziologie digitaler Spiele‘.