



**LUDWIG-MAXIMILIANS-UNIVERSITÄT MÜNCHEN**

INTERFAKULTÄRER STUDIENGANG RELIGIONSWISSENSCHAFT

SOMMERSEMESTER 2006

## **TAUSCHÖKONOMIE UND ONLINE-INTERAKTION**

EINE RELIGIONSÖKONOMISCHE ANNÄHERUNG MIT  
BOURDIEUS FELD- UND PRAXISTHEORIE

**SEMINAR:** RELIGIONSGESCHICHTE DER ÖKONOMIE / ECONOMY IN HISTORY OF RELIGION

**DOZENTEN:** DR. ANNE KOCH / PROF. DR. GREGORY ALLES

DANIEL WAGNER

XXX

XXX

TEL.: XXX

EMAIL: XXX

HAUPTFACH: ETHNOLOGIE (6. FS)

NEBENFÄCHER: PHILOSOPHIE (6. FS), RELIGIONSWISSENSCHAFT (4. FS)

MATRIKELNUMMER: XXX

# **INHALTSVERZEICHNIS**

- 1. EINLEITUNG**
- 2. THEORETISCHE EIN- UND ABGRENZUNGEN DER ARBEIT**
  - 2.1 BOURDIEU: FELD UND SOZIALE PRAXIS
  - 2.2 DER TAUSCH – EINE ANNÄHERUNG MIT BOURDIEU
  - 2.3 DARAUS: EIN RELIGIONSÖKONOMISCHER ANSATZ FÜR TAUSCHPROZESSE
- 3. BOURDIEUSCHE STRUKTUREN IM VIRTUELLEN RAUM**
  - 3.1 HABITUS – MACHT – HIERARCHIE
  - 3.2 WEBBASIERTER TAUSCHPROZESSE ALS SOZIALE PRAXIS
- 4. ABSCHLIESSENDE BETRACHTUNGEN**
- 5. ZITIERTER LITERATUR**

“It's a story about community and collaboration on a scale never seen before. [...] It's about the many wresting power from the few and helping one another for nothing and how that will not only change the world, but also change the way the world changes.”

“The new Web is a very different thing. It's a tool for bringing together the small contributions of millions of people and making them matter.”

„America loves its solitary geniuses – its Einsteins, its Edisons, its Jobses – but those lonely dreamers may have to learn to play with others.”

- TIME Magazin, Nr. 26, 25.12.2006

## 1. EINLEITUNG

Dieser Aufsatz versucht, zwei Zielen gerecht zu werden: Zum einen soll konstruktiv dazu beigetragen werden, der Religionsökonomie als wissenschaftlicher Subdisziplin der Religionswissenschaft zu einem schärferen Profil zu verhelfen. Zum anderen soll die BOURDIEUSCHE Praxistheorie auf das recht junge Forschungsfeld der Online-Interaktion angewandt werden, um damit Tauschprozesse im virtuellen Raum zu untersuchen.

Zunächst möchte ich die theoretischen Bezüge dieses Aufsatzes klären: Nach einer Darstellung der wichtigsten Aspekte<sup>1</sup> von BOURDIEUS Theorie der sozialen Realität anhand seiner Begriffe *Habitus*, *Feld* und *Kapital* (2.1) möchte ich versuchen, aus dieser Perspektive heraus die Grundlagen von Tauschprozessen zu erörtern (2.2). Dabei argumentiere ich, dass Tauschvorgänge zwischen Akteuren zur Konstitution von symbolischem Prestige beitragen und darin der eigentliche Zweck dieser Prozesse begründet liegt. Mit der Identifikation religiöser Motive im Kontext dieser Interaktionsform soll eine religionsökonomische Perspektive entwickelt werden (2.3).

Im Anschluss daran dient eine Strukturuntersuchung des virtuellen Raums zur Klärung von Möglichkeiten und Bedingungen des Handelns der Web-User. Gleichzeitig wird geprüft, inwiefern die BOURDIEUSCHE Theorie der sozialen Realität auf die Realität des virtuellen Raums übertragbar ist (3.1). Es wird sich zeigen, dass Handlungen in beiden *Welten* nach weitgehend analogen Mustern erfolgen und das Streben nach sozialem Prestige auch online ein zentrales Motiv darstellt. Religiös-diskursive Bezüge im virtuellen Raum werden die Relevanz einer religionsökonomischen Untersuchung von online stattfindenden Tauschprozessen herausstellen (3.2). Den Abschluss bildet eine persönliche Einschätzung der Religionsökonomie und des Ansatzes von BOURDIEU (4.).

---

<sup>1</sup> Mehr als ein Abstecken der Theorie durch eine Reduktion auf ihre - aus meiner Sicht - wichtigsten Aspekte kann diese Arbeit nicht leisten.

## 2. THEORETISCHE EIN- UND ABGRENZUNGEN DER ARBEIT

Da die kulturwissenschaftliche Forschung über Tauschprozesse im Internet eine relativ junge Unternehmung<sup>2</sup> ist, die meines Wissens bislang keine eigene paradigmatische Perspektive hervorgebracht hat, möchte ich im Folgenden versuchen, BOURDIEUS Feld- und Praxistheorie auf eine Untersuchung der zugrunde liegenden Thematik anzuwenden. Dies geschieht unter Berücksichtigung der Überlegungen einer Religionsökonomie, die sich als eigene Subdisziplin der Religionswissenschaft, d. h. in ihrem Forschungsdesign differenzierbar von anderen religionswissenschaftlichen Subdisziplinen, zu etablieren beginnt.<sup>3</sup>

### 2.1 BOURDIEU: FELD UND SOZIALE PRAXIS

Als Zugang zum Denken von Pierre BOURDIEU wähle ich exemplarisch drei zentrale Theoreme seiner Forschungen: *Habitus*, *Feld* und *Kapital*. Es sei explizit anzumerken, dass bei BOURDIEU alle drei in ihrem Wirken dicht miteinander verwoben sind, weshalb eine getrennte Untersuchung, wie sie nachfolgend geschieht, nur analytischen Zwecken dienlich sein kann. Eben dies sollen die folgenden Ausführungen leisten.

#### HABITUS

Analytisch gesprochen umfasst der Habitus-Begriff bei BOURDIEU Schemata für die Wahrnehmung, Kategorisierung, Interpretation und Bewertung, sowie für die Hervorbringung von sozialem Handeln (FUCHS-HEINRITZ et al. 2005: S. 114). Diese Schemata, angelegt in Individuen wie Kollektiven, werden in ihrem Vorhandensein weder bewusst reflektiert und in ihrer Anwendung rational kalkuliert, noch können sie in einem strukturalistisch-normativen Sinne als fest vorgegebenes Regelsystem für Denk- und Handlungsmuster beurteilt werden, denen das Subjekt mechanisch Folge leistet (EBD.). BOURDIEU legt seinem Verständnis von der Wirkungsweise des Habitus keinen Intentionalismus und keinen Automatismus zugrunde. Er begründet dessen Existenz und Funktionieren, insofern der Habitus Teilhabe an und Produktion von sozialer Praxis ermöglicht und reguliert, mit einem *einver-*

---

<sup>2</sup> Eine Aufsatzsammlung zum Thema *The Internet Gift Culture* findet sich z. B. auf antropologi.info und ist über die siteinterne Suchfunktion leicht zugänglich.

<sup>3</sup> Für einen aktuellen Überblick vgl. KOCH 2006.

*leibten*<sup>4</sup> „Sinn für das Spiel“ (EBD.: S. 118; BOURDIEU 1997: S. 63 / 2004: S. 168), und betrachtet den sozialen Akteur demgemäß als Spieler, der, geprägt von erworbenem Habitus, in der sozialen Welt dynamisch agiert. Der Habitus setzt Grenzen, innerhalb derer jedoch Variationen des Handelns und Denkens möglich sind.

„In diesem Punkt [...] wollte ich die ‚schöpferischen‘, aktiven, inventiven Eigenschaften des Habitus (was das Wort *habitude*: Gewohnheit nicht zum Ausdruck bringt) und des Akteurs herausstellen. Dabei wollte ich freilich darauf hinweisen, daß dieses generative Vermögen nicht das eines universellen Geistes, der menschlichen Natur oder Vernunft überhaupt ist [...] oder das eines transzendentalen Subjekts, wie in der idealistischen Tradition [...], sondern die<sup>5</sup> eines aktiv handelnden Akteurs.“ (BOURDIEU 1997: S. 62; Hervorhebung und Klammer im Original)

„Der Habitus ist das in den Körper eingegangene Soziale“ (FUCHS-HEINRITZ et al. 2005: S. 120), er ist ein „in der Sozialisation erworbenes Bündel von Dispositionen, der Regelmäßigkeit, Erfolg, interaktives Funktionieren und kollektive Geltung der sozialen Praxis ermöglicht.“ (EBD.: S. 117) Die spezifische Ausprägung des Habitus ist dabei an die historisch entstandene Stellung des Akteurs in der Sozialstruktur gebunden (EBD.: S. 121). Soziale Existenzbedingungen und Habitus stehen somit in einem Verhältnis gegenseitiger Produktion und Reproduktion: Körperhaltungen<sup>5</sup>, sinnliches Empfinden, Aussehen und Auftreten, Bewegungsgewohnheiten und Ernährung – die Gesamtheit der Konsum- und Verhaltensgewohnheiten also – sind die körperlichen Medien, die als Ausdruck der sozialen Lage von Akteuren (hier: Individuen) fungieren und diese Lage bestätigen und erhalten. Den Mitgliedern derselben sozialen Gruppe (Klasse) ist daher eine größere Übereinstimmung ihres sozialen Handelns zu attestieren als zwischen Mitgliedern differenter Gruppen (Klassen)<sup>6</sup>.

---

<sup>4</sup> Zum Begriff: „Durch den Begriff Einverleibung will Bourdieu betonen, wie stark sich die soziale Welt in die Körper der Menschen einsetzt und ihre Handlungsweisen prägt.“ (FUCHS-HEINRITZ et al. 2005: S. 136)

<sup>5</sup> BOURDIEU setzt an dieser Stelle *Habitus* mit dem aristotelischen Begriff *hexis* gleich um die körperliche Dimension zu betonen, daher der Wandel des bestimmten Artikels von „das“ (Vermögen) zu „die“ (Hexis). Dies wurde durch meine Auslassungen im Zitat nicht deutlich.

<sup>6</sup> Der Begriff Klasse (Klassifizierung) beschreibt ein auf Ähnlichkeit beruhendes theoretisches Produkt der sozialen Position und damit verbundener Konditionierung (Habitus), „ein systematisches Ensemble von Gütern und Eigenschaften, die untereinander durch Stilaffinität verbunden sind.“ (BOURDIEU 2004: S. 21, 23)

Das Zustandkommen einer solchen Sozialstruktur wird erst möglich durch eine relative Stabilität des Habitus. Dies setzt gleichsam eine Täuschung der Akteure hinsichtlich des Funktionsprinzips des Habitus voraus:

„Weil der Habitus meist hinreichend taugliche Wahrnehmungsformen vorgibt, sind die Menschen in der Lage, sich fraglos in einer bekannten sozialen Welt zu bewegen und erfolgreich zu handeln. Zugleich aber ergibt sich daraus eine Verkennung: Dadurch, dass sie die Herkunft ihrer eigenen Wahrnehmungsformen nicht mehr erinnern und sich die relativ gute Passung zwischen sozialer Welt und eigenen Kategorien nicht erklären (können), entziehen sich ihnen die Prinzipien, die die gegebene soziale Ordnung regulieren. So neigen sie dazu, das Mögliche für das allein Mögliche, das Erreichbare für das Angemessene zu halten, sich also der gegebenen sozialen Ordnung ohne viel Nachdenken einzufügen [...]“  
(FUCHS-HEINRITZ et al. 2005: S. 125; Klammer im Original)

Es ist dieses illusionäre Moment des Habitus, welches Klassenzugehörigkeiten durch Inklusion und Exklusion möglich macht. Zugehörigkeit zu einer Klasse ist dabei immer auch Zugehörigkeit zu einer spezifischen sozialen Lage und die Wahrnehmung dieser Lage durch die Akteure selbst: Für zwei Personen, deren Verhältnis zueinander durch Distanz im sozialen Raum gekennzeichnet ist<sup>7</sup>, gilt: Ihre Chancen, sich physisch zu begegnen, als Subjekte zu verstehen und zu gefallen, sind relativ gering. Mit zunehmender sozialer Distanz sinkt die Wahrscheinlichkeit, sich an denselben Orten aufzuhalten und ähnliche Vorlieben zu teilen. Im Gegensatz dazu steigt die Wahrscheinlichkeit einer gegenseitigen Annäherung von Subjekten, wenn ihre Klassendifferenzen, und damit ihre sozialen Distanzen, gering ausfallen (BOURDIEU 2004: S. 24). Mögliches und Erreichbares ist somit sowohl Teil einer habituellen Sozialbewertung wie auch eines objektivierten Strukturkomplexes.

## **FELD**

Denken und Handeln geschieht innerhalb eines sozialen Raums, den BOURDIEU beschreibt als „unsichtbare, nicht herzeigbare und nicht anfaßbare, den Praktiken und Vorstellungen der Akteure Gestalt gebende Realität“ (2004: S. 23). Die Elemente, auf die sich seine Theorie der sozialen Realität primär stützt, sind *objektive*

---

<sup>7</sup> Die Lokalisierung eines Akteurs im sozialen Raum basiert v. a. auf Verteilungen von ökonomischem und kulturellem Kapital einerseits (z. B. Bildungstitel, Arbeitsplatz, Einkommen; Hobbys, Neigungen, Interessen, ästhetisches Empfinden) und dem Gesamtkapital andererseits. (BOURDIEU 2004: S. 18-20)

*Relationen*. BOURDIEU rückt damit ab von der Idee, *substanzielle* Interaktionen oder Beziehungen zwischen Subjekten seien für sich genommen konstitutiv für das Soziale (FUCHS-HEINRITZ et al. 2005: S. 139). Durch den Begriff des Feldes, der gleichbedeutend mit dem des sozialen Raums zu lesen ist, führt BOURDIEU objektiv-strukturelle Bedingungen an (Chancen, Gesetze, Funktionen u. ä., vgl. FUCHS-HEINRITZ et al. 2005: S. 239), die den Subjekten als übergeordnet zu denken sind und ihnen Grenzen und Möglichkeiten vorgeben, insofern sie strukturierend auf deren Interaktionen und Beziehungen mit anderen Subjekten einwirken (siehe oben genanntes Beispiel der zwei Personen).

Ein Akteur besetzt in jedem zeitlichen Moment eine Position innerhalb eines hierarchisch gegliederten Feldes. Die Beziehungen zwischen feldinternen Positionen sind dynamisch, wandelbar, abhängig von Art und Umfang der Distribution von Macht (feldspezifischem Kapital)<sup>8</sup> zwischen ihnen (EBD.: S. 140). Durch soziale Praxis, d. h. durch das strukturierende Wirken des Habitus innerhalb der Machtstrukturen des Feldes (Kooperation und Konkurrenz, Angebot und Nachfrage, Interessen, Zwänge, Prestige usw.), werden Habitus und Feld stets reproduziert und erhalten so Dauer. Aus Sicht von BOURDIEU ist es daher wissenschaftlich unzureichend,

„zu notwendigen und intrinsischen Merkmalen irgendeiner sozialen Gruppe [...] zu erklären, was in Wirklichkeit Merkmale sind, die ihr zu einem bestimmten Zeitpunkt aufgrund ihrer Position in einem bestimmten sozialen Raum und bei einem bestimmten Stand des *Angebots* an möglichen Gütern und Praktiken zukommen.“ (BOURDIEU 2004: S. 17; Hervorhebung im Original)

In ausdifferenzierten Gesellschaften existieren mehrere, historisch different entstandene Felder (z. B. Politik, Wirtschaft, Sport, Kunst, Bildung) und Unterfelder (im Feld der Kunst sind das z. B. Literatur, bildende Kunst, Film usw.) nebeneinander, die für sich genommen zwar über eigene Regeln verfügen, die im gegenseitigen Vergleich durch das Wirken des an die soziale Lage gebundenen Habitus jedoch strukturelle und funktionale Homologien aufweisen und so bspw. „innerhalb der herrschenden Klasse im Feld der Eigenheimbesitzer die Professoren und Künstler den Unternehmern gegenüber stehen“ (FUCHS-HEINRITZ et al. 2005: S.

---

<sup>8</sup> Zum Begriff des Kapitals, siehe weiter unten ab S. 7.



236). Interne Einheitlichkeit, Integrität und Kohärenz von theoretischen Gesamtkomplexen wie Gesellschaft und Kultur verlieren angesichts der relativen Autonomie dieser Felder auf der Ebene objektiver Beziehungen an Bedeutung. Wahrgenommene Unterschiede zwischen lebensweltlichen Objekten innerhalb eines sozialen Raums beruhen nicht auf natürlichen, wesenhaften Eigenschaften dieser Objekte selbst (z. B. die Eigenschaft der *Anonymität* von Online-Plattformen zum kostenlosen Tausch von Fotos im Vergleich zu einem Tauschbasar im Hinterhof), sondern sie haben lediglich relationale Gültigkeit und existieren „nur in der und durch die Relation zu anderen Merkmalen“ (BOURDIEU 2004: S. 18) (z. B. weil *ein bestimmter Akteur habituell* – also abhängig von *seiner* Position relativ zu *anderen* Positionen der Sozialstruktur – und zu einem *bestimmten* Zeitpunkt keinen (strategischen) Anlass sieht, Informationen über sich preiszugeben und deshalb Anonymität als Möglichkeit erkennt und nutzt).

Akteure sind über ihren Habitus mit den Regeln ihres jeweiligen Feldes vertraut. Sie verfügen über einen Spielsinn, einen Möglichkeitsraum an Handlungsoptionen, oder anders: Über „die Kunst der praktischen Vorwegnahme der in der Gegenwart enthaltenen Zukunft“ (BOURDIEU 1980/1999, zitiert nach FUCHS-HEINRITZ et al. 2005: S. 148).

„Mehrfach analogisiert Bourdieu die Felder mit ‚Spiel-Räumen‘, also mit durch Spielregeln definierten Bereichen, wobei die Regeln das Handeln der Individuen zwar rahmen, aber den einzelnen ‚Spielzug‘ keineswegs determinieren.“ (FUCHS-HEINRITZ et al. 2005: S. 143)

Voraussetzung für das Engagement von Akteuren in einem Feld ist einerseits ein Interesse am Gegenstand (der Zielsetzung) des Feldes und den um ihn herum stattfindenden Austauschprozessen, andererseits der Glaube an den Sinn des Spiels und dessen Regeln (EBD.: S. 145; PAPILLOUD 2003: S. 60). Beide zusammen bilden die Grundlage der Existenz von Feldern und werden nur von denjenigen Akteuren verstanden, die diese Grundlage teilen:

„Die feldspezifische *illusio* bleibt Außenstehenden mehr oder weniger unverständlich, wirkt gar sinn- und zwecklos auf sie. Die Unabhängigkeit der Felder voneinander zeigt sich hauptsächlich in dieser wechselseitigen Verständnisbarriere [...]“ (FUCHS-HEINRITZ et al. 2005: S. 146; Hervorhebung im Original)

Feldaktivität ist an Bedingungen geknüpft: Einerseits an die Struktur des Habitus, die positionskonform sein muss um Handlungspotential - damit: Sinn - hervorzu- bringen. Andererseits an die Struktur einer Form von Einsätzen (im Sinne eines Spiels), die das soziale Feld manipulieren und bewegen können, indem sie auf die Beziehungen zwischen Positionen wirken. Hier kommt der Begriff des Kapitals zum Tragen.

### **KAPITAL**

Unter dem Begriff Kapital versteht BOURDIEU eine übertragbare Form von „sozialer Energie“ (EBD. 1979/1999, zitiert nach FUCHS-HEINRITZ et al. 2005: S. 157), über die Akteure zu einem bestimmten Zeitpunkt – die einen mehr, die anderen weniger – verfügen. Das Spiel (Kooperation, Konkurrenz, Kampf) innerhalb der Felder wird durch Kapital ermöglicht, es ist gleichsam Mittel und Zweck: Handlungsoptionen von Akteuren sind, ebenso wie die Erfolgchancen der jeweils getroffenen Handlungsentscheidungen, abhängig vom Vorhandensein und Nichtvorhandensein von Kapital (EBD.: S. 157 f.). Dabei fungiert die Akkumulationsfähigkeit von sozialer Energie (Potential) als übergeordnetes Praxisprinzip: Steigerung von Kapital bedeutet (potentielle) Steigerung der Alternativen bedeutet (potentielle) Steigerung der Erfolgsaussichten.

Aus der Übertragbarkeit und Akkumulierbarkeit von Kapital ergibt sich zu jedem Zeitpunkt eine spezifische gesellschaftliche Verteilungsstruktur von Macht und Zwängen, Herrschaft und Untergebenheit zwischen Akteuren und ihren sozialen Positionen: Die *objektiven Strukturen des Sozialen*. BOURDIEU identifiziert vier elementare Kapitalsorten, die in den unterschiedlichen Feldern in verschiedenem Maße wirksam werden:

- (1) Ökonomisches Kapital, welches sich in Marktgesellschaften von materiellem Besitz und Eigentum ableiten und monetär bezeichnen lässt. (FUCHS-HEINRITZ et al. 2005: S. 161)
- (2) Kulturelles Kapital, welches sich einerseits in der materiellen Hervorbringung kultureller Objekte (z. B. in der Kunst), andererseits in der inkorporierten Aneignung kulturellen Wissens (Fähigkeiten) und deren Institutionalisierung, d. h. gesellschaftlich legitimer Anerkennung in Form von Zertifikaten und Bildungstiteln zeigt. Dies im Besonderen ermöglicht den Zugang zu

bestimmten sozialen Bereichen (z. B. angesehenen Berufen, elitären Vereinigungen), die über Zulassungsschranken verfügen. (EBD.: S. 162-165)

- (3) Soziales Kapital wächst durch Beziehungen zu Freunden, Verwandten, Geschäftspartnern. Stabile soziale Netze beschleunigen i. d. R. die Akkumulation anderer Kapitalsorten und bedürfen deshalb stetiger Pflege. (EBD.: S. 166 f.)
- (4) Symbolisches Kapital ist weniger als eigenständige Kapitalsorte zu begreifen. Es umfasst die oben genannten insofern es eine Form dieser Kapitalsorten darstellt: Symbolisches Kapital ist ein Potential für soziales Prestige und ist immer dann wirksam, wenn eine Kapitalsorte als „Kraft, Macht oder Fähigkeit zur Ausbeutung verkannt, also als legitim anerkannt wird.“ (BOURDIEU 1997/2001, zitiert nach FUCHS-HEINRITZ et al. 2005: S. 169 f.)

In gewissem Maße können die Akteure Kapitalsorten untereinander wechseln um so in der Hierarchie der Positionen des sozialen Feldes aufzusteigen. Am Beispiel des Literaturfeldes kann dies folgendermaßen geschehen:

„Die Möglichkeit für einen Schriftsteller, Elemente unterschiedlicher Kapitalien zu akkumulieren und eine Kapitalart in eine andere zu konvertieren (z.B. das symbolische Kapital, das er seinem Schreibstil verdankt, in ökonomisches Kapital zu wandeln), fördern seine Legitimität im literarischen Feld und potenziell auch in einem anderen (z.B. politischen oder im schulischen) Feld. Diese Legitimität, die im dialektischen Kampf der antagonistischen Akteure konstruiert wird, verschafft ihm eine herrschende Position.“ (PAPILLOUD 2003: S. 68; Klammern im Original)

*Habitus* und *Feld* zählen zu den zentralen Begrifflichkeiten im Werk BOURDIEUS und sind ohne das feldspezifische *Kapital* nicht zu denken. Die entscheidenden Aspekte ihres Wirkens möchte ich wie folgt zusammenfassen:

- Ein Akteur besetzt zu jedem Zeitpunkt eine spezifische Position innerhalb eines sozialen Raums: Dem Feld. Diese Position steht in ständiger Beziehung zu allen anderen Positionen dieses Feldes, die von anderen Akteuren besetzt sind (Relationalität).
- Die Beziehungen zwischen den Positionen bringen Typen von Habitus hervor. Ein Akteur eignet sich gemäß der von ihm im Laufe seines Lebens be-

setzten Positionen einen Habitus an, der dessen Konsum- und Verhaltensgewohnheiten formt.

- Habitus ermöglicht die Teilhabe an und die Hervorbringung von sozialer Praxis. Voraussetzungen für soziale Praxis eines Akteurs sind: Kenntnis der feldspezifischen Regeln (Handlungsfähigkeit), Interesse an der feldspezifischen Zielsetzung (Motivation), Bestätigung der feldspezifischen Logik (Sinn) und das Vorhandensein von Kapital.
- Anhand von feldspezifischem Kapital und durch die Arbeit mit diesem (Distribution durch Einsatz, Umwandlung, Reduktion, Akkumulation) ist ein Akteur in der Lage, seine Position innerhalb der Felder zu verlassen und neue zu besetzen. Umfang und Art des Kapitals, das den Zugang zu Positionen ermöglicht und das aus der Inbesitznahme dieser Positionen geschöpft werden kann, sind konstitutiv für die Hierarchie der Positionen innerhalb der Felder. Kapital verfügt nur dann über sein Potential, wenn es als solches im Feld anerkannt wird.
- Kampf und Konkurrenz sind die obersten Funktionsprinzipien der Felder, sozialer Aufstieg oder Erhalt der sozialen Position das oberste Handlungsprinzip. Die durch Kapitaldistribution hervorgerufenen Veränderungen der Machtbeziehungen zwischen Positionen erfordern ein stetiges Spiel der Akteure um die besten Positionen – im Rahmen dessen, was feldspezifisch als sinnvoll und erreichbar erscheint.
- Sowohl diese objektiv gegebenen Machtbeziehungen der Felder als auch der Habitus, der als körperlicher Ausdruck dieser Beziehungen fungiert, strukturieren die soziale Praxis von Akteuren und sind insofern konstitutiv für die soziale Realität.

## **2.2 DER TAUSCH – EINE ANNÄHERUNG MIT BOURDIEU**

BOURDIEUS Theorie der sozialen Realität basiert auf einer „Ökonomie der Praktiken“ (EBD. 2004: S. 162). Jedes Handeln in jedem Feld des sozialen Ganzen kann insofern als ökonomisch gekennzeichnet werden, als es im Rahmen seiner jeweiligen Bedingungen über eine jeweils eigene *Vernünftigkeit* verfügt, die – will man auf der Ebene von Dichotomien argumentieren – mehr geistiger als materieller Na-

tur ist und sich ausdrückt in einer „Ökonomie der symbolischen Güter“ (EBD.), die wie ein übergeordnetes Prinzip im Zentrum menschlichen Handelns steht:

„Das ökonomische Universum setzt sich aus mehreren ökonomischen Welten zusammen, von denen jede ihre eigene ‚Rationalität‘ besitzt und Dispositionen zugleich voraussetzt und nach sich zieht, die ‚vernünftig‘ (eher als rational) und auf die zu jeder dieser Welten gehörenden Regelhaftigkeiten abgestimmt sind, auf die ‚praktische Vernunft‘.“ (EBD.; Klammer im Original)

Entscheidend für eine Ökonomie der Praktiken ist bei BOURDIEU stets das Moment der Illusion, der Verschleierung einer objektiven Wahrheit. Am Beispiel eines als interessenfrei gehandelten Gabentauschs argumentiert er, dass durch die stillschweigende, dispositionale Einschubung eines zeitlichen Intervalls zwischen Gabe und Gegengabe die Einzelhandlungen als unabhängig voneinander *erscheinen* und dadurch jeweils als ein Geben-in-eine-Richtung *erlebt* werden, als eine Leistung also, die *explizit* keine Gegenleistung erzwingt (EBD.: S. 163 f.), implizit eine solche aber durchaus einfordert. Erst dadurch könne sich in der sozialen Wahrnehmung ein von anderen Transaktionsformen differenzierter Tausch, ein so genannter *interessenfreier Gabentausch* etablieren. Eine doppelte Täuschung auf subjektiver wie kollektiver Ebene mache dies möglich (EBD.).

Der Unterschied zwischen symbolischer und rein ökonomischer Ökonomie basiere gerade auf dieser Fehlwahrnehmung: Im symbolischen Tausch wirkten Dispositionen, im rein ökonomischen Tausch Intentionen. Beide funktionierten nach dem Prinzip des *do ut des* – Leistung / Gegenleistung –, der symbolische Tausch implizit, der ökonomische explizit (EBD.: S. 168, 176). BOURDIEU kommt in seinen Untersuchungen dabei mehrfach auf den Begriff der Ehre zu sprechen, dessen Einfluss v. a. auf symbolischer Ebene erkennbar sei: So bedeute ein Gabentausch immer auch zugleich die Bestätigung von Herrschaftsverhältnissen (der Empfangende als implizit Verpflichteter, der Gebende als implizit Pflicht Setzender) und die ehrerbietende „Anerkennung der Gleichheit im Menschsein“ (EBD.: S. 171). Voraussetzung dafür ist die gemeinsame Teilhabe der Akteure an einem sozialen Raum, einem Markt an Sinnangeboten, dessen Erwartungen, Handlungsoptionen, Ziele und Profite sie teilen, als sinnvoll erachten und stets reproduzieren.

Tauschhandlungen basieren demnach nicht nur auf einer Ebene des offensichtlichen Tauschs (z. B. Geben und Nehmen materieller Güter oder von Informationen in der interpersonellen Kommunikation oder im Bildungsbereich), sondern auch auf einer symbolischen Ebene, welche die Prinzipien des Tauschs verklärt und diesen in einen weit über die reine Handlung (das Geben, das Sprechen, das Nehmen) hinausgehenden Kontext einbindet. So werden Handlungen aus einer sozialen Beziehung heraus zu symbolischen Akten, die symbolisches Kapital erzeugen, wenn vorausgesetzt werden kann, dass soziale Akteure teilhaben, „die in ihrem ganzen Denken so konstituiert sind, daß sie erkennen und anerkennen, was sich ihnen bietet“ (BOURDIEU 2004: S. 176). Erst durch symbolisches Kapital ist die kulturelle Hervorbringung von so etwas wie Ehre denkbar – ein mentales Konzept übrigens, das für BOURDIEU als die Grundlage aller Tauschakte zu sehen ist (EBD. 2004: S. 165) und das erst und ausschließlich aus einer sozialen Dimension heraus entstehen und in dieser Funktionen übernehmen kann.

Auch MAUSS (1984) sieht soziales Prestige als eine der entscheidenden Institutionen an, die für das anthropologische Phänomen des Tauschs konstitutiv sind: Innerhalb eines sozialen Raums bestimmt die vom Akteur eingenommene Position den Umfang der ihm in der Gemeinschaft zukommenden Ehre. Die Motivation, diese Position zu verbessern oder zumindest zu halten, bildet die Grundlage antagonistischer Interaktion, die v. a. im Gabentausch zum Tragen kommt. MAUSS untersuchte dies im Potlatsch nordwestamerikanischer indianischer Ethnien: Bei diesen zeremoniellen Zusammenkünften von Clans und Familien werden rituelle Schenkungen und Zerstörungen materieller Güter vorgenommen, wobei diese Aktionen über ihren ökonomischen Wert hinaus einen symbolischen Wert besitzen, der Macht und Status der Besitzenden, Gebenden und Zerstörenden kommuniziert. Ehrverlust droht einem teilnehmenden Kollektiv beim Potlatsch dann, wenn es ihm nicht gelingt, die selbst erhaltenen oder die von der konkurrierenden Gruppe zerstörten Güter in ihrem Wert durch eigenes Schenken und Zerstören zu überbieten (EBD. 1984: S. 20-26). Auf symbolischer Ebene haftet dieser Form von expressiver Großzügigkeit ein Antagonismus an, der neben der Bearbeitung des eigenen Status auch die Produktion und Reproduktion sozialer Beziehungen zur Funktion haben kann.

Dass Beziehungen auf materieller Ebene gestützt und gestürzt werden können, gründet auf der Vorstellung, gegebenes Objekt und gebende Person seien untrennbar miteinander verbunden. MAUSS hat auf diesen Aspekt mit seinen Überlegungen zum „Geist der gegebenen Sache“ in vorindustriellen („archaischen“) Gesellschaften hingewiesen (EBD.: S. 31-36). Bezug nehmend auf Industriegesellschaften stützt BELK (2001) diese These: Er sieht das postmoderne menschliche Selbstverständnis in einem Zwischenraum von *Haben*, *Sein* und *Tun* zirkulierend. Mit Sartre argumentiert er, dass *Haben* (Besitz) und *Sein* (Einsatz von Besitz) die zentralen Existenzmodi seien und sich der postmoderne Mensch deshalb über seinen Besitz, in den er *Identität investiere*, vornehmlich definieren würde (EBD.: S. 194). Dies erkläre, so BELK, warum Menschen bei Überfällen über ihren plötzlich verlorenen Besitz trauern, „just as one might grieve and mourn the death of a loved one who had been a part of one’s life“ (EBD.: S. 186) und weshalb sich Aggressionen in vielen Fällen gegen die Zerstörung fremden Eigentums richten, wie „a child who destroys the property of a larger child or of an inviolable sibling in an effort to more effectively direct aggression at this person“ (EBD.: S. 188).

Zurück zu BOURDIEU: Ausgehend von einem existierenden Feld, in dem sich Akteure positionieren und anhand von Kapitaleinsatz antagonistisch interagieren um ihre feldinterne soziale Position zu halten oder zu verbessern, übernehmen Tauschobjekte die Funktion von Trägermedien: Sie transportieren eine Teilidentität des Gebenden – besser: Dessen, der Objekte zur Verfügung stellt, des Bereitstellenden – und bringen durch den Akt des Tauschs, der als interessenfreier Gabentausch erscheinen kann, symbolisches Kapital hervor, welches sich durch die oben genannte Objekt-Person-Verknüpfung zugunsten des Bereitstellenden als soziales Prestige akkumuliert, wenn der zur Verfügung gestellte Gegenstand im Kontext der feldspezifischen Regeln als sinn- und bedeutungsvolles Tauschobjekt anerkannt und akzeptiert wird. Tauschobjekte sind damit Trägermedien in einem doppelten Sinn: Träger von personaler Identität und Träger eines Potentials für symbolisches Kapital.

### **2.3 DARAUS: EIN RELIGIONSÖKONOMISCHER ANSATZ FÜR TAUSCHPROZESSE**

Wie oben bereits erwähnt, beginnt sich die Religionsökonomie als eigene Subdisziplin der Religionswissenschaft erst seit wenigen Jahren zu etablieren. Arbeiten

aus den 1980er und 90er Jahren über das Verhältnis von Ökonomik und Religion, hauptsächlich aus dem US-amerikanischen Raum stammend, haben entweder eine stark historische Prägung oder sie wurden formuliert auf der Basis subjektivistischer *rational-choice*-Ansätze.<sup>9</sup> Eben ein solcher Ansatz steht dem von BOURDIEU diametral entgegen. Zwar lässt auch die Feld- und Praxistheorie einen starken Akteursbezug erkennen, jedoch lehnt sie das rationale Kalkül von Akteuren als handlungsanleitendes Moment strikt ab und ersetzt dieses durch das Wirken sozial angeeigneter Dispositionen. Diese Position wurde oben hinreichend dargelegt.

Wie ließe sich nun ein religionsökonomischer Forschungsansatz auf der Grundlage von BOURDIEUS Theorie der sozialen Realität formulieren? GLADIGOW (1995) versteht unter Religionsökonomie „die wissenschaftliche Analyse der Finanzierungsbedingungen von religiösen Institutionen“ (EBD.: S. 254), so wie es eine wissenschaftliche Auseinandersetzung mit den (gegenwärtigen wie historischen) Finanzierungsbedingungen innerhalb von Staaten und Betrieben gibt. Eine solche *interne* Ökonomie sieht er als das primäre Forschungsfeld an, wobei er einräumt, „daß es nur sehr begrenzt eine ausschließlich religionsinterne Ökonomie gibt“ (EBD.) und deshalb in einem zweiten Schritt die Einbettung religiöser Institutionen in einen Wirtschaftsraum, und damit die „Beziehung dieser [institutionalisierten religiösen] Gruppe zur Gesellschaft über Geld- und Warentransfers“ (KOCH 2006: S. 6) Teil der Analyse werden muss. KOCH setzt in ihrem Aufsatz bei GLADIGOW an, erweitert aber das relevante Forschungsfeld einer Religionsökonomie um wesentliche Bereiche. Ausgehend von einem kulturwissenschaftlichen Verständnis von *Religion* als einem metasprachlichen Begriff im Kontext einer Theoriesprache, der bestimmte, kulturell geprägte Überzeugungen transportiert und mit dieser Last immer auch in wissenschaftliche Diskurse eingebracht wurde, betont sie noch einmal aus ihrer Sicht die Vorzüge einer modernen religionswissenschaftlichen Perspektive: Es gehe nicht um ein möglichst exaktes Aufspüren von vermeintlich wirklichkeitsgetreuen religiösen Innenperspektiven, vielmehr stehe das Aufdecken bedeutungsträchtiger religiöser Motive im Kontext gesellschaftlicher Diskurse im Zentrum der Forschung. Sie stellt fest:

---

<sup>9</sup> Vgl. KOCH (2006: S. 4, Fußnote 7)



„'Religiöse' Überzeugungen sind Überzeugungen neben anderen Überzeugungen, Kommunikationsstile neben anderen Kommunikationsstilen und Strategien der Realitätsprüfung neben anderen. Das ist Religion unter Bedingungen von Pluralität und Moderne. Religion ist nicht ein ausdifferenziertes gesellschaftliches Subsystem, sondern ein Konzept, um eine Schicht zu beschreiben, die durch viele Bereiche von Kultur hindurchgeht.“ (EBD.: S. 3)

Gesellschaftliche Diskurse in den Mittelpunkt zu stellen setzt die Bestimmung von Akteursgruppen voraus, die diese Diskurse produzieren und reproduzieren. Gesprochen mit BOURDIEU bedeutet das, ein Diskursfeld aufzuspüren, dessen Akteure anhand *religiös* gefärbter Motive und unter den Bedingungen und Möglichkeiten ihres Feldes durch ein Spiel mit spezifischem Kapital aktiv in Interaktionszusammenhänge treten, die – wir bewegen uns auf dem Gebiet einer *Religionsökonomie* – in zweifacher Hinsicht an Ökonomik anlehnt: Einmal im Sinne einer monetärökonomischen Dimension im Kontext eines gesellschaftlichen Teilbereichs Wirtschaft (Geld- und Warentransfers), einmal im Sinne der BOURDIEUSCHEN praxisökonomischen Dimension einer *eigenen Vernünftigkeit* des Handelns im Kontext der feldspezifischen Spielregeln.

Ich möchte nun im Folgenden versuchen, dieses Feldkonstrukt in die virtuelle Umgebung des World Wide Web zu übertragen und mit einem Fokus auf die Praxisökonomie der Tauschprozesse zur Anwendung bringen.

### 3. BOURDIEUSCHE STRUKTUREN IM VIRTUELLEN RAUM

#### 3.1 HABITUS – MACHT – HIERARCHIE

REID (2001) unterscheidet in ihrem Aufsatz zwei funktional differenzierte Typen so genannter MUDs<sup>10</sup>, in denen User online in Interaktion miteinander treten können. In *Adventure MUDs*, virtuellen Welten aus Landschaften, Gebäuden und Bewohnern, ist es Aufgabe der User, mit ihren Avataren, den Spielerrepräsentationen, in Kämpfen gegen feindlich gesinnte Spielfiguren zu bestehen, Rätsel zu lösen und Aufträge erfolgreich zu erledigen. Avatare unterliegen dabei programmierten Gesetzmäßigkeiten dieser Umwelt: Sie werden müde, müssen essen und trinken, sind verletzlich und können sterben. Verlässt ein User den MUD ohne seinem Avatar vorher eine sichere Unterkunft beschafft zu haben, so läuft er Gefahr, bis zum nächsten *log in* all sein virtuelles Hab und Gut an Diebe verloren zu haben oder den Online-Tod durch bössartige Monster gestorben zu sein. (EBD.: S. 120-125)

*Adventure MUDs* verfügen über ihre eigenen Spiellogiken, die für das Leben und Überleben der Avatare Systeme von Möglichkeiten und Bedingungen bereitstellen. Oft können Aufgaben nicht im Alleingang erledigt werden, weshalb Kooperationen zwischen Usern ein wichtiges Spielelement darstellen. Meist bietet ein Punktesystem Entwicklungsoptionen für Avatare: Gelöste Rätsel, gewonnene Kämpfe und erfolgreich zu Ende gebrachte Aufträge werden dem Erfahrungspunktekonto gutgeschrieben und können in den Ausbau von Fähigkeiten, Angriffs- und Verteidigungstechniken und virtuellen Besitz investiert werden. Die Akkumulation von Erfahrungswerten ist eine überlebensnotwendige Strategie und sorgt für eine ständige Aufrechterhaltung eines Konkurrenzverhältnisses zwischen Usern.

Den zweiten Typus bilden so genannte *Social MUDs*. Sie verfügen oft über ein Spieldesign, welches dem der *Adventure MUDs* sehr ähnlich ist, allerdings funktionieren sie nicht auf der Grundlage einer immanenten Logik. Den Usern wird kein Ziel in Aussicht gestellt, das sie mit ihren Avataren erreichen könnten. Vielmehr ist textbasierte Kommunikation im sozialen Umfeld, und damit der Netzwerke bildende User, das zentrale Element dieser MUDs. Thematische Rahmenbedingungen

---

<sup>10</sup> MUD, engl. Akronym für *Multi-User Dimension* bzw. *Multi-User Domain*, bezeichnet eine via Internet zugängliche virtuelle Umgebung, die registrierte User mit Hilfe einer visuellen Repräsentation ihrer Selbst, dem so genannten *Avatar*, online weitgehend frei erkunden und mit anderen Usern auf Textbasis interagieren können. (RIED 2001: insbesondere S. 107 f.)

für dialogische Interaktionen werden meist von den Usern selbst festgelegt, oder aber der MUD ist explizit als Plattform zur Diskussion bestimmter Themen und Interessen programmiert und zur Verfügung gestellt worden. (EBD.: S. 125-130)

*Social MUDs* sind in ihrem Funktionieren von der Interaktionsbereitschaft der User abhängig. Sie sind keine Realitäten für sich, die über eigene vordefinierte Gesetzmäßigkeiten verfügen, denen die Avatare unterliegen, sondern die User bringen weitgehend selbst Regelsysteme hervor und kreieren so ständig neu zu verhandelnde soziale Kontexte.

RIED (2001) stellt fest, dass die Existenz beider Typen dieser virtuellen Online-Welten von zwei gemeinsamen Bedingungen abhängig ist: Der *Bereitschaft* von Menschen, als User an technologischen Interaktionskomplexen wie diesen *dauerhaft* teilzunehmen. Diese motivationale wie temporale Konstanz kann nur dann gewährleistet sein, wenn programmierte Räume mit sozialen Attributen versehen werden, über die die User mentale Verbindungen zwischen diesen irrealen und den realen Wahrnehmungswelten herzustellen imstande sind:

„The progression of a MUD system from its initial existence as a computer program into a virtual environment habituated by users is the progression of a series of linguistic and cultural acts. Use of a MUD's technological tools to describe an imagined world calls that world into existence. It is the production of knowledge about the virtual environment which produces the environment itself.

[...] Virtual worlds exist on MUDs not in the technology used to represent them, nor purely in the mind of the user, but in the relationship between internal mental constructs and technologically generated representations of these constructs. The illusion of reality lies not in the machinery itself, but in the users' willingness to treat the manifestation of their imaginings as if they were real.“ (EBD.: S. 109)

Für den engagierten User verliert die Begriffsopposition *real / irreal* in dem Grenzbereich webbasierter Anwendungen an Bedeutung (vgl. auch KITCHIN 1998: S. 76). Wenn Realität und Irrealität dadurch unterschieden werden können, dass der einen eine immanente Sinnhaftigkeit zugesprochen (weil ihr z. B. eine *natürliche* Gegebenheit unterstellt wird) und der anderen abgesprochen wird (weil *künstlich* konstruiert), dann kann diese Unterscheidung auf von einander verschiedene Interaktionsformen hier nicht in dem Maße greifen, wie sie aus einer Außenperspektive heraus intuitiv als richtig und gegeben erscheinen mag. Wie unter 2.1 bereits

hinreichend ausgeführt, basieren Bewertungen und Wahrnehmungen nach BOURDIEU auf lebensbiographisch angeeigneten mentalen Schemata, an die auch die An- und Aberkennung von Sinn und rationaler Vernünftigkeit gekoppelt ist. Engagement von Akteuren in einem bestimmten Feld setzt u. a. voraus, dass diese mit den feldinternen Spielregeln vertraut sind, sowie die Ziele und Zwecke des Feldes mit anderen Akteuren teilen. Es setzt nicht voraus, dass diese Akteure ein feldübergreifendes Verständnis für andere Rationalitäten mitbringen. Zu aktiven Usern von MUDs und anderen Webanwendungen werden nur diejenigen werden, die über entsprechende mentale Dispositionen hierfür verfügen. Andere werden deren Engagement immer als irrational und sinnlos bezeichnen.

Spezifische verhaltenspraktische Dispositionen als weitere Habitus-Dimension auszumachen, ist auf Grund der fehlenden Körperlichkeit in virtuellen Umgebungen schwierig. Zwar argumentiert RIED, dass Online-Kommunikation durch die Möglichkeit weitgehender Anonymität und Pseudonymität<sup>11</sup> von einem deutlichen Mehr an Hemmungslosigkeit geprägt sein und so ein leichteres, schnelleres und ggf. intensiveres Knüpfen sozialer Kontakte mit sich bringen kann, führt dies aber auf ein Sicherheitsgefühl zurück, das aus diesen strukturellen Anonymitätsoptionen erwächst, und nicht zuletzt auch aus dem Bewusstsein der User heraus, zu jeder Zeit den Aus-Schalter am Computer betätigen zu können, wenn es unangenehm zu werden scheint. (2001: S. 112 f.) Auch KITCHIN (1998) sieht die Attraktivität des virtuellen Raums „based upon this anonymity and the opportunity of escapism.“ (S. 80) Beide Ursachen für diese vermeintlich gefühlte Sicherheit setzen jedoch deutliche Bewusstseinsakte in Form von rationalen Kalkülen voraus, die Handlungen legitimieren sollen: *Weil A, darum B; weil mir nichts ernsthaft Schlechtes widerfahren kann, kann ich auch so hemmungslos handeln!* Bezug nehmend auf BOURDIEU möchte ich hiergegen argumentieren: „a basis for familiarity and intimacy“ (RIED 2001: S. 113), die für einen dauerhaften Bestand sozialer Online-Beziehungen von entscheidender Bedeutung ist, kann m. E. weder durch die rational hergeleitete Bewusstwerdung einer räumlichen Distanz zwischen online interagierenden Akteuren geschaffen werden (Anonymität als Legitimation für zwangloseres oder asoziales Verhalten), noch durch einen kalkulierbaren Abbruch sozialer

---

<sup>11</sup> User treten meist nicht unter ihrem richtigen personalen Namen auf, sondern versehen ihre Avatare mit Pseudonymen.

Beziehung mithilfe des Aus-Schalters. Weil virtuelle Welten für engagierte User nicht unabhängig von der realen Welt betreten und genutzt werden, übertragen sie auch fraglos ihre Verhaltensschemata auf die Avatare, ihre manifestierten Alter-Egos. So, durch einen stillschweigenden Transfer von Schemata und nicht durch rationale Begründung, entfaltet kulturelles Alltagswissen über angemessene und unangemessene Verhaltensformen auch in sozialen Online-Kontexten seine Wirkung. Es liegt letzten Endes am User, ob er die Möglichkeiten der Anonymität nutzt oder auf sie verzichtet. Anonymität ist kein Wesensmerkmal virtueller Räume, aber eine Handlungsoption, die erst vom User erkannt und anerkannt werden muss bevor sie Anwendung findet. Die angeführten Beispiele in RIED (2001: z. B. S. 115 f., 119 f.) müssen nach BOURDIEU auf diese Weise gelesen werden: Wie User in webbasierten Anwendungen miteinander interagieren, ist ebenso wie in anderen Kontexten nicht primär die Folge rationaler Überlegungen<sup>12</sup>, sondern einer Ökonomie der Praxis auf der Grundlage einverleibter Dispositionen. Diese drücken sich nicht über körperliche Medien (Blicke, Gesten, Bewegungen etc.) aus, sondern über das Handeln des Avatars als Stellvertreter eines verantwortlichen Users im Hintergrund.

Diese konstante Verbindung zwischen menschlichem User und programmiertem Avatar umfasst nicht nur Handlungsmuster, sondern auch Handlungsmotive. Für BOURDIEU ist die Akkumulation von symbolischem Kapital in Form von Sozialprestige das übergeordnete Prinzip menschlichen Handelns - nicht ein rational begründetes Prinzip, aber eines, das innerhalb der Grenzen eines Möglichkeitsraums, dessen Umfang vom Habitus bestimmt ist, zur Geltung kommt. Je nach MUD-Typus wird symbolisches Kapital auf unterschiedliche Weise erzeugt: In *Social MUDs* liegt der Fokus auf dialogischer Interaktion, Hilfsbereitschaft und Offenheit, in *Adventure MUDs* auf Stärke, Durchsetzungsvermögen und Selbstbehauptung. RIED (2001) führt dies auf strukturelle Rahmenbedingungen und insbesondere auf die graduelle Wirksamkeit des Konfliktmoments zurück: Da *Adventure MUDs* über vordefinierte Spielregeln verfügen, von denen das Überleben der Avatare abhängig ist, kann Prestige nur durch eine möglichst lang anhaltende und konstant fort-

---

<sup>12</sup> BOURDIEU würde einem Akteur nicht die Fähigkeit absprechen, intentional zu handeln. Jedoch sieht er eine solche Absichtlichkeit in Dispositionen begründet. Ein Nachdenken über das Handeln dient lediglich dessen rationaler Absicherung, nicht aber als wirksames Handlungsmotiv (vgl. 2.1).

geführte Partizipation am Spielgeschehen, durch erfolgreiches Erledigen von Aufträgen und das Sammeln von Erfahrungspunkten akkumuliert werden. Andere Avatare gelten als potentielle Gegenspieler, die den eigenen Plänen im Wege stehen könnten; „Each user is that mythical anthropological monster - the Other“ (EBD.: S. 129), der ewige Antikörper des Eigenen. *Social MUDs* hingegen verfügen nicht über dieses inhärente Konfliktmoment, zumindest nicht offensichtlich. Ihr Zweck liegt nicht im Überleben der Avatare begründet, sondern in einer konstanten Interaktion zwischen Usern. Prestige ist akkumulierbar „by inserting themselves into the social and imaginative matrix and becoming indispensable.“ (EBD.: S. 126) Es muss freilich beachtet werden, dass auch dieser Zweck nicht ohne Kampf und Konkurrenz erfüllt, dass ein Unentbehrlichwerden für andere nur durch eine Steigerung des eigenen (Markt-)Werts erreicht werden kann.

Als zentraler Maßstab für diesen Wert dienen in beiden MUD-Typen die Einflussmöglichkeiten der User auf den virtuellen Raum. Diese reichen vom Versenden von Nachrichten an einzelne oder alle User eines MUDs über die Erschaffung und Modifikation von Objekten bis hin zum direkten Zugriff auf Programmdateien (EBD.: S. 110). Den größten Einfluss haben die so genannten *Gods*: Sie bilden im virtuellen Raum die Elite und bestimmen über das Wohl und Wehe der Avatare. Ihr Vermögen, die Welt nach eigenem Belieben zu gestalten, Avatare aus dem MUD zu verbannen, deren Erscheinung zu manipulieren oder sie für gutes Verhalten zu belohnen verschafft ihnen den Respekt der User-Gemeinschaft. Meist drückt sich dies in einer deutlichen Unterwürfigkeit aus, wie folgendes Beispiel zeigt, in dem ein User versucht, mit dem *God* in Kontakt zu treten und ihm eine Nachricht zu stellt, die er mit den Worten einleitet:

„Excuse me sir, I hope I'm not bothering you, but could you possibly help me? I'm really new to MUDS, and I've got some pretty dumb questions. If you haven't got time to answer them please don't worry about it, but if you do I would really appreciate it.“ (zitiert nach RIED 2001: S. 119)

Autorität drückt sich in MUDs auf verschiedene Weise aus. Teil der Selbstinszenierung der Elite ist oft die Erschaffung eines virtuellen Heiligtums - ein Gebäude, ein Raum - zu dem der Zugang über eine bestimmte Prozedur geregelt ist, über eine offizielle Anfrage wie die obige z. B. Aber auch dann ist es meist für den einzelnen

User nicht möglich, seinen Avatar selbst in das Heiligtum zu steuern. Es liegt im Ermessen des *God*, ihn hinein und hinaus zu befördern. Und es bleibt auch dessen Entscheidung, ob die Anfrage des Users über ausreichende Relevanz verfügt um angehört und geklärt zu werden. (EBD.)

Der Einsatz dieses symbolischen Kapitals, das der Elite zukommt, darf aber keineswegs willkürlich erfolgen. Die Elite ist einerseits für die Aufrechterhaltung der sozialen Ordnung im MUD verantwortlich, muss User bestrafen, die gegen die Spielregeln verstoßen und soll diejenigen belohnen, die Gutes tun. Andererseits wird ihre Macht aber auch durch die User beschränkt: Gäbe es nicht deren Bereitschaft, aktiv am MUD teilzunehmen, sein Geschehen zu gewährleisten und damit indirekt die Macht des *God* zu bestätigen, verlöre die Fähigkeit, den MUD manipulieren zu können, ihr Potential, ihre soziale Kraft, und damit die Eigenschaft, im Kontext dieses Feldes symbolisches Kapital zu sein:

„The common wisdom is that simple economics will make it unrewarding for a [...] God to treat users badly, and so most successful holders of those positions will by necessity treat their users reasonably well.“ (EBD.: S. 120)

Dem Streben nach Macht attestiert RIED (2001), eine Schlüssel motivation für das Handeln der User in MUDs zu sein. Macht bedeutet Einfluss auf den virtuellen Raum zu haben, ihn zugunsten der Gemeinschaft zu formen und zu verändern. Denn nur so, durch die *Maxime*, im Dienst der Gemeinschaft und nicht gegen sie zu handeln, wird dem Mächtigen die Anerkennung zuteil, die dessen Position legitimiert und festigt. Eine starke soziale Hierarchisierung ist auch im virtuellen Raum ein konstitutives Strukturelement, das ein soziales Konfliktmoment produziert und von diesem stets reproduziert wird. Eine kontinuierlich aufrechterhaltene Konkurrenz zwischen den Akteuren eines Feldes um die besten Positionen zwingt diese zur gegenseitigen Interaktion durch das Spiel mit Kapital. *Gods* erreichen ihren Status als Herrscherklasse wenn sie die Urheber des MUDs sind oder von Verantwortlichen in diese Position erhoben wurden.<sup>13</sup> Sie festigen ihre Position durch die Konstruktion sozialer Distanz (Rückzug in abgeschottete Bereiche) und durch die Aufrechterhaltung sozialer Ordnung (Belohnung und Bestrafung von Avataren).

---

<sup>13</sup> Hier wird deutlich, dass eine Untersuchung der Bedingungen von Aktivitäten in virtuellen Räumen ohne Bezüge zu den Bedingungen von Aktivitäten im realen Alltag nicht durchgeführt werden kann.

User versuchen, ihre Positionen zu halten oder zu verbessern, indem sie nach den gegebenen Regeln interagieren, in *Adventure MUDs* Erfahrungspunkte sammeln und in *Social MUDs* stabile Netzwerke knüpfen. Ein Aufstieg in den Rang eines *God* ist möglich, wenn sie von der aktuellen Elite dazu berufen werden.

### **3.2 WEBBASIERTER TAUSCHPROZESSE ALS SOZIALE PRAXIS**

Im Rahmen der jeweiligen strukturellen und funktionalen Bedingungen müssen Interaktionen so in das soziale Umfeld eingebettet sein, dass sie die jeweils mögliche Vernünftigkeit erreichen. Nur so erfüllen Interaktionen ihren Zweck, Kapital und Prestige zu produzieren. Und nur so kann es eine Ökonomie der Praktiken geben.

Eine religionsökonomische Interaktionsanalyse von Tauschprozessen, basierend auf einem Verständnis von Religion als spezifischem Diskurstypus auf der Grundlage religiös gefärbter Motive, kann in dem Feld webbasierter Anwendungen, wie es im Rahmen dieser Arbeit insbesondere mit RIED entfaltet und mit BOURDIEU interpretiert wurde, an verschiedenen Seiten ansetzen: Auf der Ebene dessen, was kommuniziert wird, lässt sich bspw. erkennen, wie über die gegebene Möglichkeit der Pseudonymität einige User ihre Online-Identität durch die Wahl von Phantasiennamen wie *KingSolomon*, *Bullet\_the\_Blue* oder *Obvious* (vgl. RIED 2001: S. 112) konstruieren und sich damit ein mehrdimensionales, facettenreiches Auftreten schaffen, das die Identität des eigentlichen Users verschleiert und doch ganz spezifische Informationen über ihn kommuniziert. Der Austausch von Informationen, das Anbieten von Dienst- und Hilfeleistungen, die Erschaffung neuer Spielelemente, kooperatives Erledigen von Aufträgen in *Adventure MUDs* oder das Investieren von Zeit, Kreativität und Identität beim Knüpfen sozialer Netzwerke in *Social MUDs* - alles sind Beispiele für Tauschprozesse, deren jeweilige Trägermedien (Informationen, Leistungen, Objekte) über den *benannten* Avatar im einen Raum mit dem *unbenannten* User im anderen Raum verknüpft sind und zu dessen Gunsten (bei angemessenem Verhalten) oder Lasten (bei nicht angemessenem Verhalten) symbolisches Kapital - Prestige oder Verachtung - hervorbringen. Es mag nun spekuliert werden, welcher User wann und warum sich wie zu nennen pflegt. Eine solche Untersuchung über die hintergründigen Motive kann an dieser Stelle nicht geleistet werden. Es ist aber anzunehmen, dass der Gestaltung des Eigennamens



eine besondere Rolle im virtuellen Raum zukommt, da er vermutlich als hervorstechendstes Kennzeichen dessen angesehen werden kann, was der User an Rollenbildern und Vorstellungen von seiner realen Existenz in die Online-Welt transportiert und mit welchen Erwartungshaltungen er hinsichtlich des Eindrucks, den er bei den anderen Usern hinterlassen möchte, Teil dieser Welt wird.

Ein ganz pragmatisch umgesetztes, religiös gefärbtes „Motiv der Unverfügbarkeit“ (KOCH 2006: S. 3) konstruiert soziale Distanz und hält diese aufrecht: Der *God*, der allmächtige Herrscher über die Welt, sitzt in seinem *heiligen* Thronsaal, zu dem kein User Zutritt hat, es sei denn, dies wird ausdrücklich vom *God* gewünscht. Von dort aus wirkt er auf das Schicksal der Avatare ein, zumindest wird seine Rolle oft so wahrgenommen. Denn dass die User Teil dieses großen Machtkomplexes sind und dem Herrscher seine Legitimation durch ein dauerhaftes Verlassen des MUD entziehen können, wird dabei kaum reflektiert. Zu groß scheint die kollektive Desillusionierung, von der Macht des *God* abhängig zu sein, denn

„People who feel liked and valued in a particular environment will tend to frequent that environment - that holds true as well for MUDs as for any field of human activity.“ (RIED 2001: S. 130)

Diese Hierarchie wird fast wie eine nicht hinterfragbare Ordnung akzeptiert. Die Aussicht darauf, selbst einmal an der Spitze dieser Ordnung zu stehen und das Bewusstsein, dass letztendlich menschliche User dem göttlichen Wirken seine Form geben, vermindern nicht die Akzeptanz dieser Hierarchie, so lange sie keiner Willkürlichkeit nachgibt. Dass dem *God* als ein mit allen Privilegien ausgestattetes Wirkungsprinzip ein reales Eingreifen in den Raum zugestanden wird, mag darauf hindeuten, dass diese Figur eher mit einem weltlichen Herrscher, Politiker oder einer Wirtschaftspersönlichkeit assoziiert wird, statt mit einem Gotteskonzept, welches einem institutionalisierten oder nicht institutionalisierten Glaubenssystem entlehnt ist. Offensichtlich hat sich jedoch durch die aktive Interaktion von Menschen eine religiöse Rhetorik in einem technologischen Feld etablieren können, die diesem Feld auf den ersten Blick sehr fremd zu sein scheint. So auch hinsichtlich der fehlenden Körperlichkeit, die von aktiven Usern oftmals eine positive Wertung erfährt, denn

„the body is often referred to as 'meat' or 'data trash' and 'the dream ... is to leave the 'meat' behind and become distilled in a clean, pure, uncontaminated relationship with computer technology'.“ (LUPTON 1995 und KROKER & WEINSTEIN 1995, zitiert nach KITCHIN 1998: S. 79; Auslassung im Original)

Es sind eine Abwertung des Materiellen und eine Wertschätzung des Geistigen, die hier zum Ausdruck gebracht werden.

Diese genannten Beispiele deuten darauf hin, dass eine religiöse Rhetorik ein akzeptierter (vernünftiger) Teil dieses Feldes wurde, und Teil einer Ordnung, Interpretation und Wahrnehmung dessen, was in diesem Feld an Interaktionen und Tauschprozessen geschieht.

Den Ausführungen in diesem Abschnitt fehlt freilich jegliche Systematik. Sie deuten aber an, welche Bezüge zu einer wissenschaftlichen Subdisziplin Religionsökonomie für eine weitergehende Forschung hergestellt werden können. Ich bezog mich dabei nur auf Aspekte der visuellen und textlichen Kommunikation. Interessant wäre bspw. auch die Frage, wie User über ihre Avatare Verhaltensnormen kommunizieren, wenn sie mal die Repräsentanz eines Heiligtums, mal einer ganz und gar weltlichen Lokalität - einer Bar, eines Hotels - betreten und ob sie hier differenzieren würden.

#### **4. ABSCHLIESENDE BETRACHTUNGEN**

Die Relevanz einer kulturwissenschaftlich orientierten Religionsökonomie sehe ich darin, über religiös gefärbte Motive, die spezifisch kulturellen Prägungen entstammen, Zugang zu einem Konzept von Religion zu erhalten, mit dem rhetorisch wie handlungspraktisch gesellschaftliche Diskurse geführt und gelenkt werden. Die Feldtheorie BOURDIEUS kann dazu dienen, die Diskurse analytisch zu verfeinern, sie anhand von unterschiedlichen Akteursgruppen und Handlungsbedingungen genauer zu differenzieren. Das spezifisch Ökonomische kann dabei in monetärökonomischen Beziehungen gesucht werden, was auf akademischer Ebene eine Verknüpfung von kultur- mit wirtschaftswissenschaftlichen Debatten und damit eine Ausweitung des akademischen Betätigungsfeldes zur Folge haben würde. Es wäre auch ein neuer Versuch der Legitimierung kulturwissenschaftlicher Diskussionen. Entscheidender aber sehe ich das spezifisch ökonomische Interesse einer Religi-

onsökonomie in dem Versuch, aufzudecken, an welche strukturellen Bedingungen *religiöses* Handeln gebunden ist, um in sich kohärent zu sein und damit einen sozialen Kontext zu schaffen, in dem es über eine eigene Vernünftigkeit verfügt. Dies wäre eine BOURDIEUSCHE Perspektive, die es vielleicht gestatte, über das Aufdecken gegenseitig korrespondierender mentaler und sozialer Strukturen Funktionsprinzipien zu identifizieren, nach denen menschliches Handeln erklärbarer wird.

BOURDIEUS Theorie der sozialen Realität ist gewiss keine lückenlose, sie stellt aber ein komplexes Modell von Wirkungsprinzipien und Relationen zur Verfügung, das transferierbar ist und, in einem Feld erhoben, auf ein anderes angewandt werden kann. Es ist der Versuch, zwischen scheinbar höchst unterschiedlichen Teilbereichen des Sozialen theoretische Brücken zu bauen und Parallelen aufzuzeigen, wo auf den ersten Blick keine Bezüge zu erkennen sind. Und es ist damit auch eine Philosophie der Toleranz, die über das Aufzeigen von Analogien den Fokus auf soziale Gemeinsamkeiten und nicht auf soziale Differenz legt.

## 5. ZITIERTE LITERATUR

### PRIMÄRLITERATUR

BELK, Russell W. (2001): „Possessions and the extended self“. In: Miller, Daniel (Hrsg.): *Consumption. Critical concepts in the social sciences*, Bd. 1. London u. a.: Routledge. S. 180-238

BOURDIEU, Pierre (1997): *Der Tote packt den Lebenden. Schriften zu Politik & Kultur 2*, hrsg. von Margarete Steinrück. Hamburg: VSA

BOURDIEU, Pierre (2004): *Praktische Vernunft. Zur Theorie des Handelns*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp

GLADIGOW, Burkhard (1995): „Religionsökonomie – Zur Einführung in eine Subdisziplin der Religionswissenschaft“. In: Kippenberg, Hans G. & Brigitte Luchesi (Hrsg.): *Lokale Religionsgeschichte*. Marburg: diagonal. S. 253-258

KITCHIN, Rob (1998): *Cyberspace. The World in the Wires*. Chichester u. a.: John Wiley & Sons

KOCH, Anne (2006): *Religionsökonomie. Vorarbeiten zu einer Teildisziplin der Religionswissenschaft*.

[noch unveröffentlichter Aufsatz; Kontakt: [anne.koch@evtheol.uni-muenchen.de](mailto:anne.koch@evtheol.uni-muenchen.de)]

MAUSS, Marcel (1984): *Die Gabe. Form und Funktion des Austauschs in archaischen Gesellschaften*. Frankfurt am Main: Suhrkamp [Original: 1925]

REID, Elizabeth (2001): „Hierarchy and power. Social control in cyberspace“. In: Smith, Marc A. & Peter Kollock (Hrsg.): *Communities in Cyberspace*. London u. a.: Routledge. S. 107-133

### SEKUNDÄRLITERATUR

FUCHS-HEINRITZ, Werner & Alexandra König (2005): *Pierre Bourdieu. Eine Einführung*. Konstanz: UVK

PAPILLOUD, Christian (2003): *Bourdieu lesen. Einführung in eine Soziologie des Unterschieds*. Bielefeld: transcript