



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

Virtuelle Soldaten: Normen, Werte und Kompetenzen von Online- Shooter-Spielern

Verfasser

Alexander Lueger

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, im Jänner 2009

Studienkennzahl lt. Studienblatt:	301 295
Studienrichtung lt. Studienblatt:	Publizistik- und Kommunikationswissenschaft
Betreuerin:	Univ.-Ass. PD Mag. Dr. Gerit Götzenbrucker

**Für meine Eltern und meine Oma
Vielen Dank für Eure wundervolle Unterstützung**

**Und für Alexandra,
in Liebe**

Danke für Deine Hilfe und Deinen unermüdlichen Beistand

Inhaltsverzeichnis	1
1. Einleitung	3
2. Geschichtlicher Hintergrund und zentrale Begriffe.....	6
2.1 Computerspiel, Videospiel Bildschirmspiel?.....	6
2.2 Entwicklung der Computerspiele zum Massenmedium	8
2.3 Doom, Counter Strike & CO - Das Genre der First Person Shooter	12
2.3.1 Erläuterung des Spielkonzeptes von Online-Shootern am Beispiel Counter Strike	17
2.4 Virtuelle Gemeinschaften - die Charakteristiken des vernetzten Spielens	20
2.4.1 Clans und LANs - die typischen Vergemeinschaftungsformen der FPS-Spieler	22
3. Theoretischer Rahmen	27
3.1 Computerspiele vor dem Hintergrund klassischer Spieltheorien	28
3.2 Online-Spiele - Zuwendungsmotive und Nutzungsweisen	34
3.3 Gewalt, Aggression, Sucht - Häufig diskutierte Wirkungsfragen	41
3.4 Normen, Werte und Kompetenzen im Online-Gaming	47
3.5 Der Nutzensansatz	51
3.6 Forschungsfragen und Hypothesen	55
4. Methodik	56
5. Darstellung und Analyse der Ergebnisse	61
5.1 Soziodemographische Daten der Befragten	61
5.2 Spielgewohnheiten	64
5.3 Gaming-Background der Spieler	69
5.4 Bisherige Erfahrung mit virtuellen Gemeinschaften	71
5.5 Die virtuelle Gemeinschaft -Beitrittsmotivationen und Erwartungen	75
5.6 Faszination und Reiz an Online-Spiel und Wettbewerb	80
5.7 Kompetenzen, Normen und Werte virtueller Interaktion	89
5.8 Einstellung und Meinung zu virtuellen Gewaltdarstellungen	98
6. Resümee	101
7. Ausblick	106
8. Literaturverzeichnis	107
9. Tabellenverzeichnis	115
10. Anhang	116

1. Einleitung

Computer- und Videospiele nehmen heute unbestritten eine herausragende Stellung in der Vielfalt der medialen Angebote ein. Kaum ein anderes Medium in der Geschichte hat eine derart rasante Entwicklung durchlaufen. Computerspiele entwickelten sich von technischen Versuchen an Universitäten in den späten 50er Jahren, über ihren Siegeszug in den 70ern, zu einer der einflussreichsten Unterhaltungs- und Freizeitgestaltungsformen des 21. Jahrhunderts, deren dahinter stehende Industrie in punkto globalem Jahresumsatz bereits die Filmindustrie hinter sich gelassen hat.

In der breiten öffentlichen Diskussion werden Computerspiele zumeist aber immer noch äußerst kritisch betrachtet. Besonders Spiele mit kriegerischen sowie gewalttätigen Inhalten, welche hauptsächlich im populären Genre der so genannten „Ego-Shooter“ oder „First-Person-Shooter“ anzutreffen sind, wird ein Mangel an ethischer Qualität vorgeworfen und beigemessen aggressives Verhalten und aggressive Wahrnehmung bei Spielern zu fördern. Die so genannte „Killerspiel-Debatte“ wird in Mainstream-Medien, Politik und Gesellschaft rund um den Globus zumeist sehr emotional geführt. Ein junges Beispiel hierzu ist z.B. das von der brasilianischen Regierung beschlossene Verbot „gefährlicher Online-Spiele“ darunter auch der vieldiskutierte Online-Shooter „Counter Strike“ und das Online-Rollenspiel „Everquest“. Der Grund für das Verbot sei der Umstand, dass diese Spiele „der Gewalt Vorschub leisten“, „die Gesundheit der Verbraucher beeinträchtigen“ oder „Kriegstechniken lehren“. (Quelle: <http://www.heise.de/newsticker/meldung/102151> - Stand: 21.01.2008).

Anhand dieses Beispiels lässt sich sehr gut rekonstruieren aus welchem Blickwinkel Computerspiele - besonders jene mit gewalttätigen Inhalten - und ihre möglichen Auswirkungen auf die zumeist jugendlichen Nutzer oftmals betrachtet werden. Sie sollen schlimmstenfalls die Ursache für aggressives Handeln in der Realität sein, erhebliches Suchtpotenzial besitzen, alle anderen Freizeitbeschäftigungen verdrängen und somit zur sozialen Isolation des Spielers führen.

Unter diesen düsteren Vorzeichen der befürchteten Wirkungen von Computerspielen ist es kaum verwunderlich, dass sich wissenschaftliche Forschung über das Medium Computerspiel und seine Nutzer bis vor einigen Jahren vornehmlich mit Wirkungsfragen und möglichen Transferprozessen, von der virtuellen in die reale Welt beschäftigt hat. Eine

eindeutige Antwort auf die dabei oft gestellte Gretchenfrage „Machen gewalthaltige Spiele die Spieler aggressiv?“ konnte bis dato aber noch nicht gegeben werden. Damit steht ein durchaus breites Spektrum an Wirkungsstudien einem noch sehr begrenzten Umfang an Nutzungsstudien gegenüber.

So kritisiert auch der deutsche Kommunikationswissenschaftler und Computerspielforscher Christoph Klimmt im kürzlich erschienenen Sammelband „Die Computerspieler“, dass der Aufstieg von Computerspielen zu einem Schlüsselmedium von dem meisten Wissenschaftsdisziplinen bis vor kurzem vernachlässigt, ja teilweise sogar übersehen wurde (Klimmt, 2008). Dabei bietet gerade das Medium Computerspiel besonders viele Zugänge für inderdisziplinäre Forschungsansätze - von der Soziologie über die Pädagogik bis hin zur Kommunikationswissenschaft - um nur einige der sozialwissenschaftlichen Disziplinen zu nennen - bis hin zur Psychologie oder Ökonomie. Hierbei kann man besonders der Kommunikationswissenschaft erhebliches Potential zur Integration interdisziplinärer Anstrengungen in der Computerspielforschung attestieren, da sie sich für viele Aspekte interessiert, welche auch für andere Zugänge von Bedeutung sind. Dies gilt besonders für die zentralen Problemstellungen welche sich mit Inhalten, Rezeption und Wirkung von Computerspielen als neues Massenmedium, also z.B. Fragen nach der Repräsentation sozialer Wirklichkeit in Computerspielen, die Frage des Rezeptionserlebens und die Rückwirkung medialer Realitätsdarstellung oder der Rekonstruktion des Spielvergnügens befassen (Klimmt, 2008).

Diesem interdisziplinären Potential soll auch die vorliegende Arbeit gerecht werden, denn das Klischee vom vereinsamten Computerfreak, der im dunklen Kämmerlein sein Dasein fristet - abgeschnitten von jeglichen sozialen Kontakten - stimmt längst nicht mehr. Gleichzeitig mit dem Siegeszug des Internets, begannen auch die Computerspieler damit sich zu vernetzen und virtuelle Gemeinschaften zu bilden. Wie verschiedene Kommunikationsformen im Internet zur Gemeinschaftsbildung beitragen ist bereits länger Gegenstand von Forschungen. Das Forschungsinteresse dieser Arbeit liegt bei einer Gemeinschaft von Menschen die sich in bzw. auch durch virtuelle(n) Spielwelten bildet: jene der Online-Shooter-Spieler. Mit Hilfe einer explorativen Befragung soll vor dem Hintergrund des aktuellen Forschungsstandes und auf Basis kommunikationswissenschaftlicher Theorien beleuchtet werden, inwiefern das interaktive Zusammenspiel in „Teams“ und „Clans“ mit sozialem Handeln verbunden ist und ob es

dabei zu Transferprozessen in realweltlichen Sozialhandlungen kommt. Was die Motivation darstellt, sich einer solchen (Spiel-) Gemeinschaft anzuschließen, welche Erwartungen damit einhergehen und welche Regeln und Normen für das Zusammenspiel gelten bzw. welche Kompetenzen dabei gefordert sind oder auch eingefordert werden.

Zuvor soll jedoch eine kurze Einführung in die Thematik geboten werden. Ein historischer Abriss über das interaktive Medium Computerspiel sowie über das Genre der Ego-Shooter oder auch First-Person-Shooter und seine rasante Entwicklung vom beliebten Einzelspiel hin zum Massenphänomen in der Online-Spielewelt, unter Berücksichtigung des oft thematisierten Gewaltaspekts. Ebenso soll ein Überblick über ausgesuchte Theorien des Spiels und die Besonderheit des Spielens in virtuellen Gemeinschaften gegeben werden.

Anmerkung: In dieser Arbeit wird aus Gründen der besseren Lesbarkeit das generische Maskulin verwendet. Dabei schließen Begriffe wie „die Spieler“ immer beide Geschlechter mit ein.

2. Geschichtlicher Hintergrund und zentrale Begriffe

Als Fundament für die weitere Auseinandersetzung mit dem Thema Computerspiele und deren Nutzer sollen in diesem Kapitel die wichtigsten Begriffe erläutert und ein kurzer Abriss über die Entwicklung von Computerspielen zum interaktiven Massen-Unterhaltungsmedium gegeben werden.

2.1 Computerspiel, Videospiel, Bildschirmspiel?

„There’s some question about how you define a computer game. Two interactive programs existed before SpaceWar!, in which you interacted with switches on the computer and you changed a display on the screen, depending on what you did with the switches. But they weren’t particularly designed as games. And they weren’t very popular because, as games, they weren’t very good.” (Steve Russel in: Kent/2001/S.15)

Dieses Zitat des Amerikaners Steve Russel, dem Erfinder und Programmierer des im Jahre 1962 entstandenen und oftmals als erstes Computerspiel bezeichneten „SpaceWar!“, mag zwar in keiner Weise als wissenschaftliche Definition gelten, dennoch enthält sie einen Schlüsselbegriff, der für die Entwicklung und die Erfolgsgeschichte von Computerspielen größte Wichtigkeit erlangen sollte: Interaktion. So definiert sie Klimmt als *„interaktive Medienangebote, die zum Zweck der Unterhaltung hergestellt und genutzt werden.“* (Klimmt 2004: 696, zit. nach: Klimmt/2006/S. 16). Um diese Medienangebote zu nutzen bedarf es zunächst allerdings einiger Hardware-Elemente: ein Computersystem, ein Bildschirm, eine Komponente zur Audiowiedergabe sowie ein Eingabeinstrument wie etwa Maus, Tastatur, Joystick oder Gamepad. Das eigentliche Spielprodukt stellt die Software dar, also das Programm, welches auf dem Computersystem abläuft (Klimmt, 2006). Im Mittelpunkt dieses Environments jedoch steht der Mensch, der die Funktion des Computers überprüft, die Eingabegeräte bedient, das Geschehen am Bildschirm in Gang setzt, es kontrolliert und beendet. An und für sich ist es aber auch möglich, dass der Computer nur als Spielbrett verwendet wird - z.B. wenn 2 Menschen über den Computer „Schiffe versenken“ spielen und der Computer nur anzeigt, welche Schiffe noch intakt sind und welche nicht. Für Krotz (2008) beginnen daher Computerspiele erst dann, wenn sich der Computer „aktiv“ am Spiel „beteiligt“. Entweder indem er die Spielumgebung oder die Spielanforderungen beeinflusst, den Gegner, gegen den der Mensch antritt, darstellt oder

aber auch die Spielumgebung entwirft, deren Regeln bestimmt und komplexe Umgebungen aufbaut, in denen sowohl vom Computer simulierte und gesteuerte Figuren als auch vom Menschen gesteuerte Figuren auftauchen können.

Spricht man heute von Computerspielen, so sind damit meist Spielprogramme gemeint, die auf - vorwiegend aber nicht ausschließlich mit Microsoft-Windows-Betriebssystemen ausgestatteten - Personal Computern betrieben werden. Der Terminus Videospiele hingegen findet im Sprachgebrauch vorwiegend für Spielprogramme Verwendung, die auf speziell für die Nutzung von Spielesoftware konzipierten Rechnern laufen - den Spielkonsolen. Die am weitesten verbreiteten Spielkonsolen sind derzeit die *Playstation 2* und *Playstation 3* von Sony, die *x-Box* und *x-Box 360* von Microsoft sowie *Nintendos Wii* und *Game Cube*. Als wissenschaftlichen Sammelbegriff für beide Kategorien hat Schlütz (2002) den Terminus „Bildschirmspiel“ vorgeschlagen, der sozusagen als Oberbegriff für alle geschilderten Environments gelten kann, die einen Bildschirm als Ausgabemedium haben, welcher damit sozusagen das Fenster zur virtuellen Welt darstellt (Fritz, 2003a).

Der Begriff „Bildschirmspiel“ greift aber auch für manche zu kurz. So definiert Klimmt als prägendes Merkmal von Computer- und Videospiele „*die Tatsache, dass ein Computersystem als Plattform und ‚Partner‘ der Spieltätigkeit dient*“ (Klimmt/2006/S. 17). Der Rechner sorgt für die Möglichkeit Eingaben zu tätigen, diese in ein dynamisches Spielgeschehen zu verarbeiten und das Spielgeschehen auf sensorischen Kanälen wiederzugeben. Somit erscheint für Klimmt die Bezeichnung „Computerspiel“ als Überbegriff für alle Computer- und Videospiele treffender (Klimmt, 2006). Und Buckingham hält 2007 fest: „*Ultimately, while PCs and consoles are different in important respects, and while certain kinds of games are more associated with one platform than the other, the differences are not sufficient or consistent enough to justify a fundamental schism.*“ (Buckingham/2007/S.3). Diesen Argumentationen folgend, wird auch in der vorliegenden Arbeit das Wort „Computerspiele“ als Sammelbegriff gelten und schließt somit auch - wenn nicht anders angeführt - Videospiele mit ein.

2.2 Entwicklung der Computerspiele zum Massenmedium

Die Geschichte der Computer- und Videospiele ist ebenso rasant wie episodisch und gleichwohl gepflastert mit außerordentlichen Erfolgsgeschichten, wie mit herben Rückschlägen für die dahinter stehende Industrie. Wann genau der Grundstein für die Entstehung der ersten interaktiven Unterhaltungsmedien gelegt wurde, darüber gibt es bis heute unterschiedliche Ansichten. Wo einige Auffassungen den, bereits 1958 vom amerikanischen Physiker William A. Higinbotham vorgestellten, Tennissimulator „Tennis for Two“ als Ausgangspunkt ansehen, betrachten andere wiederum das 1961 von Steve Russel am Massachusetts Institute of Technology (MIT) entwickelte Computerspiel „SpaceWar!“ als Ursprung der Mediengattung Computerspiel, da es das erste Unterhaltungsprogramm auf einem digitalen Rechner darstellt (Kent, 2001). Wo man auch den Beginn der Geschichte markiert, fest steht, dass bereits in den frühen Tagen des Computers die Möglichkeit diese neue Technologie zur Unterhaltung zu nutzen erkannt wurde und diese beiden Programme die Vorlage für zwei der ersten großen Hits der Computerspielgeschichte liefern sollten: „Pong“ (1972, Atari) und „Space Wars“ (1977, Cinematronics).

Als Erfinder der ersten, für den Heimbedarf gedachten Spielkonsole und damit als einer der Wegbereiter für die Computerspielindustrie, gilt der 1922 in Deutschland geborene und während des Nazi-Regimes mit seiner Familie ausgewanderte Ralph Baer. Nach seiner Ausbildung zum Fernsehtechniker in Chicago kommt er, bedingt durch die Arbeit mit dem passiven Medium Fernsehen, auf den Gedanken ein interaktives Spiel für TV-Geräte zu entwerfen. 1966 begann er mit der Arbeit an einem Low-Cost Videospiegelgerät für den Heimgebrauch, das er 1968 fertig stellte. Nach anfänglichem Desinteresse von Seiten der Industrie, wurde das Patent vom Fernsehhersteller Magnavox lizenziert und 1972, nach einigen technischen Änderungen, als erstes Heimvideospielsystem der Geschichte unter dem Namen „Odyssey“ auf den amerikanischen Markt gebracht (Kent, 2001). Das Gerät verfügte über 12 Steckplatinen mit simplen Spielen in rudimentärer, schwarz-weißer Grafik und ohne Audioeffekte. Der große Erfolg blieb dem Magnavox Odyssey blieb jedoch trotz intensiver Marketinganstrengungen aus, was mitunter auch am - für damalige Verhältnisse - hohen Preis von 100 Dollar pro System lag. Die Produktion wurde bereits 1974 wieder eingestellt.

Damit das Jahr 1972 trotz des eher mäßigen Erfolges dennoch als das Gründungsjahr einer komplett neuen Unterhaltungsindustrie gelten kann, daran hatten drei Dinge einen bemerkenswerten Anteil: der Amerikaner Nolan Bushnell, seine damals neu gegründete Firma Atari und das von Atari veröffentlichte Videospiel „Pong“. Nach einem erfolglosen Projekt Steve Russels „Space War!“ in ein Münzautomatenspiel mit Namen „Computer Space“ zu konvertieren, gründete Nolan Bushnell, zusammen mit seinem Partner Ted Dabney, mit bescheidenen finanziellen Mitteln die Firma „Syzygy“, die wenig später in „Atari“ umgetauft wurde - ein Begriff der aus dem japanischen Brettspiel „Go“ stammt (Kent, 2001). Bushnells Plan war es als erstes ein Autorennspiel zu entwickeln, doch er änderte seine Meinung und beauftragte seinen Entwickler Al Alcorn ein einfaches Tennis-Spiel zu programmieren, in Anlehnung an das simple Pingpong-Spiel auf Magnavox' Odyssey, was übrigens einige Jahre später in einem Patentrechtsstreit endete, der Atari 700.000 Dollar kosten sollte. Als das Spiel schlussendlich fertig war, taufte es Bushnell auf den Namen „Pong“. Ein simples Pingpong-Spiel, mit 2 Blöcken als „Schläger“ und einem Quadrat als „Ball“, dessen komplette Bedienungsanleitung aus dem Satz „Avoid missing ball for highscore“ („Verfehle nicht den Ball für einen Highscore“) bestand, wurde zum Sensationserfolg (Kent, 2001). Es läutete nicht nur die Ära der Arcade-Automaten ein, sondern war der Grundstein für eine Milliarden-Dollar-Industrie. Schon bald formierten sich andere Hersteller wie Midway, Kee Games oder Cinematronics und sprangen auf den Zug auf. Es dauerte nicht lange bis US-amerikanische Bars, Shopping-Malls und Spielhallen mit Arcade-Automaten überflutet wurden und es war zweifellos dort, wo die erste subkulturelle Szene von Videospielelern entstand.

Ein Schlüsseljahr für die Industrie war zweifellos des Jahr 1978 dar, als die amerikanische Vormachtstellung auf dem Gebiet der Videospiele nachhaltig gebrochen wurde. Die japanischen Spielhersteller drangen massiv in den Markt ein und produzierten einen Welthit nach dem anderen: „Space Invaders“ (1978, Taito), „Galaxian“ (1979, Namco), „Pac-Man“ (1980, Namco), „Donkey Kong“ (1981, Nintendo) und „Frogger“ (1981 von Konami produziert und von Sega vertrieben). Die US-Unternehmen antworteten ihrerseits mit populären Titeln wie „Asteroids“ (1979, Atari), „Lunar Lander“ (1979, Atari), „Battlezone“ (1980, Atari) und „Defender“ (1980, Williams Electronics). Die späten 70er und frühen 80er Jahre können durchaus als „Goldenes Zeitalter“ der Videospiele gelten. Arcade-Automaten standen mittlerweile sogar in Fastfood Restaurants oder Waschsalons. Videospiele Systeme für den Heimgebrauch, wie das Atari „VCS“, „Colecovision“ von

Coleco oder das „Intellivision“ von Mattel verkauften sich millionenfach. 1983 besaßen 25 % der US-Amerikaner ein Videospielsystem und die Verkäufe von Videospielen überstiegen die Grenze von 3 Milliarden Dollar. Doch dem schnellen Aufstieg, sollte ein noch schnellerer Fall folgen - nach dem großen Videospiele-Crash 1983/84 lagen viele der einstigen „Big Player“ danieder - darunter auch der Pionier Atari.

Ein Mitgrund für den Einbruch des Videospiegelmarkts am Anfang der 80er Jahre war die zunehmende Verbreitung der ersten, für Normalbürger leistbaren Heimcomputer wie Commodore 64 (C64) oder Schneider CPC. Sie stellten die nächste entscheidende Entwicklungsstufe dar: *„Zwar waren die Heimcomputer eher als Systeme zur Ausführung von Anwendungsprogrammen entwickelt, also nicht primär auf Bildschirmspiele ausgelegt. Doch auch Spiele wurden sehr schnell, wie auch schon auf den Großrechnern der Universitäten, auf den bekannten Oberflächen entwickelt.“* (Wesener/2004/S. 53).

Die ersten Spiele die auf Großrechnern programmiert wurden, entstammten alle einem universitären Umfeld z. B. dem US-amerikanischen MIT oder der University of Essex. Aufgrund der Einschränkungen bei den frühen Mikroprozessoren dominierte zunächst Text, ohne jegliche grafische Elemente bei den ersten Computerspielen. Das textbasierte Abenteuerspiel „ADVENT“, die Weiterentwicklung eines Simulationsprogramms durch den amerikanischen Studenten Don Woods im Jahr 1975, gilt gemeinhin als erstes Textadventure und somit auch als Vorreiter der MUDs (Multi User Dungeons oder Multi User Dimensions) - also dem vernetzten Spielen. „ADVENT“ verbreitete sich rasch über das „Arpanet“ (Advanced Research Projects Agency Network - der Vorgänger des heutigen Internets) unter amerikanischen Universitäten und Forschungseinrichtungen. Doch diese Spiele wurden außerhalb dieser wissenschaftlichen Einrichtungen von der Öffentlichkeit vorerst kaum wahrgenommen, da es schlicht und einfach an der nötigen Hardware in den Privathaushalten fehlte. Dennoch sind die ersten MUDs für die spätere Entwicklung des gesamten e-Gaming Bereichs sehr wichtig. Da e-Gaming - also das vernetzte Spielen über das Internet oder lokale Netzwerke - ein zentraler Aspekt dieser Arbeit ist, wird die Thematik in einem eigenen Kapitel deshalb noch genauer beleuchtet werden.

Mit dem Aufkommen der relativ preiswerten Heimcomputer, die vielfach über bessere grafische und akustische Präsentation verfügten als die bis dato bekannten Heimvideospiele, kam noch ein weiterer Aspekt hinzu, der für den Erfolg von C64 & Co.

und später des PCs als Spieleplattform entscheidend sein sollte: Die Spiele ließen sich beliebig vervielfältigen und konnten untereinander getauscht werden. *„Vermutlich war diese Entwicklung im Bereich der Heimcomputer, die das Spielen für wenig Geld ermöglichte, wenn erstmal die Grundausstattung vorhanden war, ein entscheidender Faktor, damit sich Bildschirmspiele als ein Unterhaltungsmedium für die breite Masse durchsetzen konnte und sich eine fast subkulturelle Szene der Computerspieler etablieren konnte.“* (Wesener/2004/S.53) Mit dieser Praxis des illegalen Kopierens und Weitergebens von (Spiele-)Software hat die Industrie bis heute zu kämpfen. So verhalf sie zwar den Absätzen der Computersysteme zu Rekordzahlen, mit der Software ließ sich aber kaum Profit machen. Daran sollten unter anderem einstige Riesen wie Commodore letztendlich scheitern.

Im Windschatten des Erfolges der Heimcomputer begannen sich Mitte der 80er Jahre auch die Videospielehersteller neu zu formieren. Allen voran die japanische Firma Nintendo deren Konsole NES (Nintendo Entertainment System) mit der Veröffentlichung des Spielehits „Super Mario Bros.“ im Jahr 1986 einen einzigartigen Höhenflug erlebte und mit Millionenverkäufen quasi im Alleingang die amerikanische Videospieleindustrie revitalisierte, damit auch Atari wieder auf die Beine half und neue Mitbewerber, allen voran die ebenfalls japanische Firma Sega, die Tür öffnete (Malliet/de Meyer, 2005). Die einsetzende rasante technische Entwicklung im Hardware-Bereich, sowohl im Heimcomputer- als auch im Konsolensegment, trieb die Entwicklung des Mediums Computerspiel fortan voran und tut dies bis heute. 1994 legte der japanische Sony-Konzern mit seiner ersten Konsole „Playstation“ einen Traumstart hin und verkaufte innerhalb von zwei Jahren mehr als 30 Millionen Konsolen und 200 Millionen Spiele. Im Jahr 2002 stand das Nachfolgemodell „Playstation 2“ in über 50 Millionen Haushalten (Malliet/de Meyer, 2005). Der Personal Computer etablierte sich mit Hilfe der Microsoft Betriebssysteme DOS bzw. Windows und deren Quasi-Monopolstellung, als ernstzunehmende Spieleplattform und hält diese Stellung nach wie vor. Kleine tragbare Videospiele-Systeme (so genannte „Handhelds“) wie Nintendos „GameBoy“, sowie die Etablierung der CD-ROM als Datenträger sorgten für eine weitere Diversifikation des Videospielesmarktes bei dem heute ein breites Spektrum an Spielentwicklern einen nur mehr von drei großen Konsolenherstellern beherrschten Markt bedient: Nintendo, Sony und Microsoft. Sega - bis Ende der 90er erfolgreich - strich diesen Geschäftsbereich 2001 endgültig aus seinem Portfolio, stellt heute nur mehr Software her und teilt sich damit dieses Schicksal mit Atari.

Der rasch wachsende Markt und die damit verbundenen Ansprüche an die Hersteller verlangte mehr und mehr nach geeigneten Distributoren: „*As the production and distribution processes became increasingly more complex, a third player entered the market, namely the game publisher.*“ (Malliet/de Mayer/2005/S.39) Die „Publisher“ übernahmen die Aufgabe eines Verlags, organisierten den Vertrieb für Spielhersteller und entwickelten sich - vergleichbar mit den „Labels“ bzw. Plattenfirmen im Musikbereich - sehr schnell zu den mächtigsten Protagonisten am Computerspielemarkt. Besonders hervorzuheben gilt es hier den derzeit größten Spielverlag Electronic Arts, mit 3,67 Milliarden US-Dollar Umsatz im Geschäftsjahr 2007/2008 (Quelle: www.info.ea.com/company/company_background.php 22.07.2008) Auf den Plätzen folgen Activision Blizzard (Teil des französischen Unterhaltungskonzerns Vivendi) und Ubisoft (ebenfalls aus Frankreich).

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die technische Entwicklung im Computerhardware-Bereich und die Entwicklung im Computerspielbereich stets im engen Zusammenhang standen und das auch heute noch tun. „*Over the past forty years, the continuous development of computer technology has served as the driving force behind the ever-increasing sophistication of video games.*“ (Malliet/de Meyer/2005/S.24). Immer leistungsstärkere Rechner, ermöglichen die Darstellung immer komplexerer virtueller Spielwelten, die immer mehr Menschen in ihren Bann ziehen. 2007 brachte der Verkauf von Konsolen und Software in Summe 31,7 Milliarden Euro ein. Analysten rechnen für das Geschäftsjahr 2008 mit einem neuerlichen Wachstum von 22,9 Prozent auf 38,8 Milliarden Euro. Sollten diese Prognosen zutreffen, so wird die Computer- und Videospiegelindustrie zum ersten Mal die umsatzstärkste Unterhaltungsindustrie sein (Quelle: <http://derstandard.at/?id=1218534142862> - Stand: 27.08.2008).

2.3 Doom, Counter Strike & Co - das Genre der First Person Shooter

Die Bezeichnung Ego-Shooter oder auch First-Person-Shooter (abgekürzt FPS) bezeichnet „*Action-Spiele, bei denen der Spieler die dreidimensionale Spielwelt aus der Ich-Perspektive sieht und mit der Waffe auf unterschiedliche Gegner schießt.*“ (Gieselmann/2002/S.63) Sie entwickelten sich Anfang der 90er Jahre aus dem Genre der so genannten „Beat 'em Ups“ oder „Prügelspiele“, in denen es das vorrangige Ziel war,

seinen Gegner K.O. zu schlagen. Populäre Vertreter dieser Spielgattung sind etwa die Serien „Street Fighter“ oder „Tekken“ der japanischen Hersteller Capcom und Namco.

Im Jahr 1992 sorgte der amerikanische Spielehersteller id Software mit der Veröffentlichung des Spiels „Wolfenstein 3D“ für eine Sensation in der Computerspielszene und für einen Aufschrei in der Öffentlichkeit. Die Sensation war, dass id Software erstmals das komplett dreidimensionale Durchstreifen einer Spielwelt durch die Augen eines Spielcharakters, also in Egoperspektive, ermöglichte: *„In Wolfenstein 3D each wall existed in three dimensions, and it was possible to walk around it. This possibility did not exist in any of the two-dimensional games produced before.“* (Malliet/de Meyer/2005/S.41) Heftig in die Kritik geriet das Spiel jedoch wegen seinen gewalttätigen und fragwürdigen Inhalten. Mit Waffengewalt musste sich ein Gefangener aus einem Schloss voller Nazis befreien. Mit NS-Symbolik wurde nicht gespart und als Endgegner wartete Adolf Hitler persönlich. So wurde das Spiel aufgrund der Verwendung verfassungsfeindlicher Symbole in Deutschland sogar verboten (Gieselmann, 2002).

Die eigentliche Erfolgsgeschichte des Genres begann jedoch ein Jahr später mit dem Titel „Doom“, ebenfalls von id Software, welches sich als Shareware-Version Ende 1993 rasch über das noch junge Internet verbreitete. In „Doom“ übernahm der Spieler die Rolle eines US-Marine, der sich auf einem fremden Planeten gegen Unmengen von Monstern kämpfen musste. Die für damalige Verhältnisse bemerkenswerte 3D-Spielgrafik, aber vor allem die Möglichkeit das Spiel selbst modifizieren zu können und selbst komplexe 3D-Umgebungen für den PC zu kreieren und anschließend mit anderen Mitspielern über ein lokales Computernetzwerk (LAN) darin zu spielen, machten „Doom“ zum Erfolg - genauso wie den ein Jahr darauf erschienenen Nachfolger „Doom II“. 1996 sorgte id Software mit dem FPS „Quake“ für die nächste Revolution am Spielmarkt. Erstmals war es nicht nur möglich über lokale Computernetzwerke mit- bzw. gegeneinander zu spielen, sondern auch über das Internet - der Begriff „Online Gaming“ bekam dadurch erstmals ein Gesicht:

„Another innovation introduced by id was the possibility of online gaming. ‚Quake‘ was the first game that could be played over the Internet, giving players the opportunity to fight real opponents, instead of computer driven characters (Morris,

1999). Games like Doom and its successors also allowed players to become co-authors of the in-game world.” (Malliet/de Meyer/2005/S.41)

Die Möglichkeiten sich am heimischen PC mit Menschen aus aller Welt zu messen, aber auch selbst Level (so genannte „Maps“) zu erstellen oder sogar ganz neue Spielvarianten und Umgebungen einzubauen (so genannte Mods = Modifikationen), also die Möglichkeit, das Spiel nach seinen Vorstellungen zu modifizieren, sollte maßgeblich zum Erfolg der FPS beitragen: *„Der Spieler wird auf diese Weise selbst zum Spielproduzenten und kann seine eigenen Fantasien in virtuelle Welten umsetzen.“* (Gieselmann/2002/S.64) Diese meist von Fans, Spielern und Hobbydesignern gestalteten Level und Modifikationen werden über Webseiten im Internet frei verteilt und sind somit für jeden, der das Spiel auf seinem Rechner installiert hat, frei zugänglich. Dieses Phänomen wurde und wird nach wie vor von den meisten Spieleherstellern aktiv unterstützt, da es sowohl für Hersteller als auch Konsument wesentliche Vorteile bringt: höheren Profit für den Hersteller durch Einsparung in den Entwicklungskosten und Mehrwert für die Spieler durch kostenlose Erweiterung der Spielinhalte. Außerdem ist es keinesfalls ungewöhnlich, dass talentierte „Modder“ von den Softwarefirmen als Nachwuchsentwickler angeheuert werden. Somit kann man das Modding durchaus auch als kleine Talentschmiede für Entwicklerstudios ansehen.

Die Fangemeinde dieser Spiele entwickelte sehr rasch immer neue Varianten dieser Online-Multiplayer-Spiele, deren Hauptaspekt auf Mehrspieler-Kämpfen im Internet lag. Diese waren schnell so erfolgreich, dass alsbald Spiele erschienen, die gar keine Rahmenhandlung mehr besaßen und rein auf Mehrspieler-Partien über das WWW ausgelegt waren. Anzumerken gilt es hier, dass es durchaus ein Beleg für die Einhaltung von Regeln in virtuellen Gemeinschaften darstellt, dass die von den Entwicklerfirmen an die Erweiterungen gestellten Bedingungen an Mods (sie dürfen z.B. nicht ohne die Vollversion des Originalspiels funktionstauglich sein) bis heute von deren Machern eingehalten wird. Während id Software mit seinen innovativen Spielen „Doom“ und „Quake“ und deren Nachfolgern in den 90er Jahren zum Star der Branche avancierte, begannen auch andere Softwarefirmen das Konzept der Integration von erfolgreichen User-Mods zu übernehmen. So auch die Firma Valve mit ihrem Spiel „Half Life“ (1998). Die von Hobbyprogrammierern entwickelte Spielvariante „Counter Strike“ war binnen kurzer Zeit so erfolgreich, dass sich Valve 2000 dazu entschloss eine vom Publisher Sierra

vertriebene Verkaufsversion des Spiels herauszubringen, was die ohnehin schon beachtliche Spieleranzahl vervierfachte und es somit bis zum Erscheinen des Online-Rollenspiels „World of Warcraft“ im Jahr 2004 zum bis dato erfolgreichsten Online-Spiel machte. Auch heute noch spielen täglich zu Spitzenzeiten bis zu 140.000 Spieler auf weltweit ca. 33.000 Servern „Counter Strike“ bzw. die grafisch aufgewertete Version „Counter Strike Source“ (Quelle: <http://www.steampowered.com/v/index.php?area=stats> Stand: 29.07.2008). Im Fahrwasser des Erfolges der Produkte von id Software und Valve entwickelte sich das Genre der FPS schnell zu einem der populärsten der Gaming-Szene. Kaum ein Hersteller getraute sich ein Spiel ohne Mehrspieler-Modus oder Modifikationsmöglichkeit auf den Markt zu bringen. Ein gelungener Mehrspieler-Part der Anklang bei der Community findet, ist die beste Voraussetzung für den langfristigen Erfolg eines Spieltitels - daran hat sich bislang nichts geändert.

Durch die wachsende Popularität der FPS entwickelte sich innerhalb des Genres rasch eine große Vielfalt an Spielen, die viele Gemeinsamkeiten aufweisen, sich in gewissen Punkten aber auch unterscheiden. Bei der Abgrenzung der Merkmale kann das Kategorisierungsschema von Klimmt aus dem Jahre 2001 Hilfe anbieten. Dabei werden die Spiele anhand der Elemente (a) mediale Präsentation, bestehend aus den Dimensionen „Raum“ und „Zeit“, (b) narrativer Kontext, bestehend aus den Komponenten „Setting“ und „Rolle des Spielers“ und (c) Aufgabe des Spielers, mit den Bestandteilen „Geschwindigkeit“ und „Komplexität“, kategorisiert. (Quelle für das Schemata: Lehmann/Reiter/Schumann/Wolling/2008/S.242)

Berührungspunkte in Bezug auf die mediale Präsentation ergeben sich vor allem in der räumlichen Darstellung der Spielwelt von FPS, welche der Spieler stets in der Ego-Perspektive erlebt. Die Spielhandlung läuft dabei immer in Echtzeit ab und nicht zeitversetzt wie zum Beispiel in rundenbasierten Strategiespielen. Die Gemeinsamkeiten hinsichtlich des narrativen Kontextes findet man vor allem in der Rolle die der Spieler in der virtuellen Spielwelt einnimmt, in der er stets als Kämpfer auftritt, der ein Ziel verfolgt. Die Aufgabe des Spielers in FPS hingegen verlangt weniger nach komplexen Strategien denn nach Schnelligkeit und (Reaktions-)Geschwindigkeit.

Die Unterschiede zwischen den Vertretern des Genres lassen sich vor allem im narrativen Kontext beleuchten, indem man das „Setting“ betrachtet. So sind viele FPS vor einem

historischen Hintergrund - besonders häufig vertreten ist hier das Szenario des 2. Weltkriegs - angesiedelt, während andere in surrealen, futuristischen oder science-fiction-lastigen Szenarien spielen. Andere wiederum vermitteln dem Spieler den Eindruck, dass sich das Geschehen in der Gegenwart abspielt, wie zum Beispiel bei „Counter Strike“, dem ein paramilitärisches bzw. terroristisches Szenario zugrunde liegt. Markante Unterschiede gibt es auch beim Komplexitätsgrad. So sind es vornehmlich die auf Einzelspieler ausgelegten FPS die ein gewisses Maß an Komplexität aufweisen und z. B. mit einer Hintergrundgeschichte oder auch Rätselaufgaben aufwarten können, während in Multiplayer-Shootern auf solche Elemente meist vollends verzichtet wird.

Ergänzend zu den Elementen des Schemas von Klimmt haben Lehmann, Reiter, Schumann und Wolling (2008) für FPS noch eine weitere Differenzierungsdimension hinzugefügt: das Ausmaß der Gewaltintensität im Spiel:

„Zwar ist der Anteil der Gewalt in den FPS generell verhältnismäßig hoch, da das Kämpfen eine zentrale Rolle spielt, doch unterscheidet sich deren Darstellung stark voneinander: Während in manchen Spielen der Tod eines Gegners auf sehr grausame Art und Weise und äußerst blutig präsentiert wird, verzichten andere Spiele auf derartige Darstellungen von Gewalt.“

(Lehmann/Reiter/Schumann/Wolling/2008/S.243)

Da der Gesichtspunkt der Gewaltdarstellung in FPS wohl der am häufigsten und am kontroversesten diskutierte Aspekt in der Auseinandersetzung mit diesem Genre ist, wird dieser in der vorliegenden Arbeit in einem eigenen Kapitel dargelegt. Doch stellt sich hier schlussendlich auch die Frage, was denn nun das faszinierende am Spielen in der Ego-Perspektive ist, dass diese Programme seit jeher die Hitlisten anführen lässt? Thomas Willmann (2003) liefert einen Erklärungsversuch, indem er das Spielen in der Ego-Perspektive, mit der Charakteristik von anderen Medien vergleicht, die seit jeder versuchen einen subjektiven Blick in eine fiktionale Welt zu geben. Für ihn ist z.B. die Verbindung von subjektiver Kameraführung im Film (insbesondere so genannte „steadycam“-Fahrten) zur Ego-Perspektive im Computerspiel eine nur allzu offensichtliche - man befindet sich quasi im Kopf des Charakters. Der Unterschied jedoch ist, dass die Ich-Sicht in anderen Medien wie Literatur oder Film stets psychologisiert ist - man weiß, dass man sich „im

Kopf“ einer anderen, fremden Figur befindet. Die Ego-Perspektive in Computerspielen ist hingegen anders:

„Selbst in Spielen wie ‚Duke Nukem‘, wo sie nominell an einen dezidierten Charakter gebunden ist, ist sie im eigentlichen Spielablauf praktisch völlig frei von jeglicher Psychologisierung. Der Bildschirm wird zum transparenten Fenster zu einer fiktionalen Welt, ohne dass dazwischen die Wahrnehmung einer Figur aus dieser Welt stünde. Anders als Leser und Zuschauer finden sich Gamer nicht im Kopf eines Charakters wieder - es ist ihr eigenes Ich, mit dem sie die Spielwelt wahrnehmen dürfen.“ (Willmann/2003/S.138f)

2.3.1 Erläuterung des Spielkonzeptes von Online-Shootern am Beispiel „Counter Strike“

Der Erfolg der Modifikation „Counter Strike“ ist vor allem mit dem damals innovativen Spielkonzept zu erklären, welches erstmals von der simplen „Deathmatch“-Variante der Mitbewerber abwich, bei der jeder gegen jeden kämpft und am Ende derjenige gewinnt, der die meisten Gegenspieler abgeschossen hat. „Counter Strike“ hingegen setzt auf stark taktisch geprägte Kämpfe von bis zu 32 Personen („Counter Strike Source“ bis zu 64 Personen) - eine Art „[...] moderne Variante des altbekannten Räuber- und Gendarm-Spiels“ (Gieselmann/2002/S.75) - in der eine Gruppe von Terroristen gegen eine Einheit Anti-Terroristen (Counter-Terrorists) antritt und jede Gruppe die andere an der Erfüllung ihrer Aufgabe hindern muss. Die Spieldynamik entsteht dadurch, dass die beiden Teams auf unterschiedlichen „maps“ (Karten) als Angreifer und Verteidiger auftreten. Neben einer Punktwertung existiert ein „ranking“ (Rangliste), in dem jeder „frag“ (Abschuss eines Gegenspielers) und „death“ (eigener Tod) gegeneinander abgewogen wird. Dabei gibt es vier Spielszenarien mit jeweils unterschiedlichen Aufträgen:

„Hostage Rescue“ Szenario: Die Terroristen haben eine Gruppe von (computergesteuerten) Geiseln in ihrer Gewalt, die von den Anti-Terroristen befreit und in eine sichere Zone geleitet werden. Die Anti-Terroristen gewinnen wenn sie mehr als die Hälfte der Geiseln befreien oder alle Terroristen töten. Andernfalls gewinnen die Terroristen.

„Bomb Defuse“ Szenario: Einer der Terroristen ist mit einem Sprengsatz ausgerüstet, der in einem von 2 Zielgebieten angebracht und scharf gemacht werden muss. Explodiert die Bombe gewinnen die Terroristen. Die Anti-Terroristen gewinnen, wenn sie die Bombe vor der Explosion entschärfen oder vorher alle Terroristen töten.

„Assassination“ Szenario: Einer der Anti-Terroristen schlüpft in die Rolle eines V.I.P. und muss von seinen Kollegen in eine sichere Zone geleitet werden. Die Terroristen gewinnen, wenn sie den V.I.P. töten bevor er die Zone erreicht.

„Escape“ Szenario: Die Terroristen sind nur mit einer Pistole bewaffnet, müssen durch einen Ausgang entkommen und gewinnen, wenn mindestens die Hälfte von ihnen die Flucht schafft. Nach acht Runden tauschen Terroristen und Anti-Terroristen die Rollen.

Der Spielverlauf ist in Runden zu je 5 Minuten eingeteilt. Nach einer Runde erhält die Gewinnermannschaft eine Siegprämie mit der am Anfang jeder Runde Waffen, Ausrüstungsgegenstände und Munition gekauft werden können, wobei jeder Spieler immer nur eine „Hauptwaffe“ bei sich tragen kann, bei denen die Bandbreite von der Pistole, über Maschinengewehre und -pistolen bis hin zu Scharfschützengewehren reicht. Die virtuellen Waffen orientieren sich an realen Vorbildern und sind diesen möglichst detailgetreu nachempfunden. Je mehr Siege ein Team erringt, desto bessere Waffen, Ausrüstung und mehr Munition kann es erwerben. Der starke Mannschaftscharakter des Spiels sowie die Eigenschaft, dass im Gegensatz zu vielen anderen FPS ein stark taktisches Vorgehen erfordert und die realitätsnahe Präsentation verhalfen „Counter Strike“ schnell zu ungeahnter Popularität und machten es zum Gründer eines neuen Subgenres genannt Taktik-Shooter. Gemeinsames Planen der Spielzüge, das Ausprobieren neuer Taktiken aber auch die Kommunikation untereinander sind wesentliche Elemente dieser Spielgattung: *„Anders als in anderen Mannschaftsspielen steht das Teamplay nicht nur auf dem Papier, sondern findet auch tatsächlich statt. Selbst wenn wildfremde Spieler auf einem Server über das Internet gemeinsam spielen, agieren sie als Team und nicht als Einzelkämpfer.“* (Gieselmann/2002/S.79)

Kommunikation in „Counter Strike“ findet über verschiedene Wege statt und steht stellvertretend für beinahe alle Online-Shooter am Markt. Die einfachste Form stellen so genannte „Radio Signals“ dar. Dies sind mannschaftsinterne Funksprüche, die per Tastendruck ausgelöst werden können und die beispielsweise als Warnhinweise oder Hilferufe für das eigene Team dienen. Eine weitere Art der Kommunikation ist der „Chat“,

der für gewöhnlich in einen teaminternen und einen allgemeinen Chat aufgeteilt ist. Die gängigste Kommunikationsform stellt jedoch der „Sprachchat“ dar, bei dem mittels Headset über Voice-Over-IP (VoIP) Clients wie „Teamspeak“ oder „Ventrilo“ kommuniziert wird.

Die Gründe für den Erfolg von „Counter Strike“ lassen sich in folgenden Erklärungsansätzen zusammenfassen. Aufgrund der oftmals übereinstimmenden Spielstrukturen anderer Online-Shooter, können diese Punkte auch großteils für jene Gültigkeit haben (vgl. Gieselmann/2002/S.82ff):

- „Counter Strike“ ist ein Spiel, das relativ leicht zu erlernen ist. Selbst Anfänger finden sich schnell mit Spielkonzept und -mechanik zurecht und lernen es zu beherrschen.
- „Counter Strike“ zu spielen ist jederzeit möglich wenn man die technische Ausrüstung dazu besitzt. Aufgrund einer zahlreichen Anzahl weltweiter Spieler findet man rund um die Uhr einen Server auf dem gespielt werden kann.
- „Counter Strike“ ist immer noch als kostenlose Modifikation des Spiels „Half Life“ erhältlich, über dessen Fortentwicklung nicht große Softwareunternehmen unterscheiden, sondern die Community selbst. Das führt zu einem hohen Identifikationsgrad mit dem Spiel.
- „Counter Strike“ entwickelt sich ständig weiter. Neben den zahlreichen neuen „maps“, die hauptsächlich durch die Spieler selbst erstellt werden, wird auch das Spiel selbst stetig aktualisiert. Zum Beispiel wurde 2004 die grafisch aufpolierte Version „Counter Strike Source“ veröffentlicht.
- „Counter Strike“ ist ein Teamspiel. Das gemeinsame Planen der Spielzüge, das Ausprobieren neuer Spieltaktiken und die Kommunikation der Spieler untereinander sind wesentliche Elemente des Spiels.

Trotz oder auch wegen seiner Popularität, des realistischen Szenarios und des gewalthaltigen Inhaltes sieht sich „Counter Strike“ - auch als Sinnbild für andere Spiele des Shooter-Genres - einer starken öffentlichen Kritik ausgesetzt. Besonders nachdem in Folge des Amoklaufs von Erfurt bekannt wurde, dass der Attentäter Robert Steinhäuser ein Counter-Strike-Spieler war, steht das Spiel als Synonym für die so genannten „Killerspiele“ und sieht sich in der Bundesrepublik Deutschland vor allem von politischer

Seite immer wieder mit Verbotsforderungen konfrontiert. Ob und inwieweit gewalthaltige Computerspiele, zu denen die FPS ohne Ausnahme zählen, Auswirkungen auf die Nutzer haben können wird anhand der Darlegung von Forschungsergebnissen zu diesem Thema in einem eigenen Kapitel noch genauer betrachtet werden.

2.4 Virtuelle Gemeinschaften - die Charakteristiken des vernetzten Spielens

Spielerische Aktivitäten im Internet sind prinzipiell keine neue Angelegenheit mehr. Wie bereits in Punkt 2.2 erwähnt entstanden bereits in den 1970er Jahren textbasierte MUDs - virtuelle Abenteuerwelten, welche die Regeln der bekannten pencil-and-paper Rollenspiele in die Virtualität überführten und die (von wenigen privilegierten Leuten) über das „Arpanet“, dem Vorläufer des heutigen Internet, gespielt wurden. Die Weiterentwicklungen dieser Spiele stellen die so genannten „massive multiplayer online role playing games“ (MMORPG) dar, die sich von ihrem äußeren Erscheinungsbild kaum von anderen Spielen unterscheiden, aber nur im Internet und von möglichst vielen Spielern genutzt werden können. Besonders die Überwindung technischer Hürden und die Verbreitung immer schnellerer Internetanschlüsse verhalfen den MMORPGs zu einem kommerziellen Höhenflug: *„With the increased worldwide availability of broadband network connections, these technical issues are, however, more and more becoming of secondary importance, shown in the current success of such MMORPGs as ‚Everquest‘ or ‚Ultima Online‘.“* (Malliet/de Meyer/2005/S.43). Besonders hervorzuheben gilt es hier das von Blizzard Entertainment im Jahre 2004 veröffentlichte MMORPG „World Of Warcraft“, welches nach Herstellerangaben derzeit bei weltweit über 10 Millionen Abonnenten hält. Das sind nach aktuellem Stand 62 Prozent aller MMORPG-Abonnenten weltweit (Quelle: <http://www.mmogchart.com/Chart4.html> - Stand: 04.08.2008). Die stetig wachsende Zahl von Computerspielern, die sich in virtuellen Gemeinschaften zusammenfinden ist also längst nicht mehr nur auf das Genre der FPS begrenzt. Die Vielfalt an Spielen die über einen Mehrspielermodus für LAN oder Internet verfügen wächst schnell. Dies wirkt sich im Übrigen nicht nur auf die Spielplattform PC aus. Auch alle Spielkonsolen der neuen Generation (xBox 360, Playstation 3, Nintendo Wii) verfügen über Netzwerkanschlüsse und erlauben das vernetzte Spielen über das Internet: *„Ursprünglich nur im Einpersonensmodus spielbar, werden immer mehr Video- und Computerspiele als Ensemblespiele konzipiert, wobei die Spielgemeinschaften auch*

räumlich entgrenzt im Internet operieren.“ (Hepp/Vogelsang/2008/S.100). Deshalb ist es notwendig zu beleuchten, was das Besondere an virtuellen Gemeinschaften ist.

Für Fritz (2008) stellen virtuelle Gemeinschaften eine Sonderform der sozialen Gruppe dar, deren Beziehungsstrukturen hinsichtlich Konstanz, Kohärenz, Normenbildung und Verbindlichkeit eine große Vielfalt aufweisen. Laut Fritz lassen sich drei wichtige Merkmale für virtuelle Gemeinschaften festmachen:

- *„Sie entstehen durch Kommunikationsprozesse, die über Computer und Netzwerke vermittelt werden.*
- *Sie haben virtuelle Plätze als Treffpunkte (z.B. Chat-Rooms, Mailinglisten, Foren, Spiellandschaften).*
- *Die Mitglieder haben ähnliche Interessen und Motivationen“*
(Fritz/2008/S.136)

Diese Merkmale decken sich im Wesentlichen mit den Eigenschaften, die Marotzki für den Begriff „Online-Community“ definiert:

„Eine Online-Community ist somit ein auf der Basis computervermittelter Kommunikation vernetztes, vielfältiges, zu einem engmaschigen Netz verknüpftes Geflecht von persönlichen Beziehungen, das sich durch Interessenbezogenheit (und nicht durch verwandtschaftliche und/oder räumliche Nachbarschaft) konstituiert.“
(Marotzki 2002: 50f, zit. nach: Fritz/2008/S.136)

Damit sich virtuelle Gemeinschaften ausbilden können, ist also ein längerfristiger Kontakt innerhalb eines gemeinsamen virtuellen Treffpunkts notwendig, sodass im virtuellen Raum ein Geflecht persönlicher Beziehungen entstehen kann. Mit diesen Beziehungen entstehen auch *„neue Sozialräume“* (Fritz/2008/S.136) die in enger Wechselwirkung mit Gemeinschaften der realen Welt stehen können. So bezeichnet der Begriff virtuelle Gemeinschaft auch *„einen sozialen Raum im Internet, der von Menschen mehr oder weniger regelmäßig und verbindlich zum Austausch von gemeinsamen Interessen und zur Herstellung bzw. Pflege von Kontakten genutzt wird.“* (Tillmann 2006: 43, zit. nach: Fritz/2008/S.136).

Im Bereich des Online-Gaming ist also jede Form von Spiel mit sozialen Handlungen verbunden. So sind laut Quandt, Vogel und Wimmer (2008) mittlerweile eine Vielzahl von Vergemeinschaftungsprozessen zu beobachten. Sie reichen von eher lockeren und spontanen Zusammenschlüssen über genrespezifische (Spiel-)Gemeinschaften bis hin zu fest durchorganisierten, auf Konstanz ausgelegten, oftmals lange anhaltenden, vereinsähnlichen Zusammenschlüssen wie z.B. den so genannten „Clans“. Bei diesen neuen Formen des sozialen Spielens können *„einzelne Computerspieler zusammen mit anderen Gleichgesinnten off- wie online interagieren, kommunizieren und insbesondere im Mehrspielermodus ihrer Leidenschaft nachgehen - dem Eintauchen in virtuelle Spielwelten.“* (Quandt/Vogel/Wimmer/2008/S.149)

Genauso vielgestaltig wie die Welt der Online-Spiele sind auch die darin vorkommenden und agierenden Spielgemeinschaften. So spricht man im Bereich der Online-Rollenspiele bzw. MMORPGs (wie „World Of Warcraft“ oder „Everquest“ usw.) meist von „Gilden“, bei Online-Sportspielen (wie „Hattrick“) von „Föderationen“ und bei Browsergames (wie z.B. „Ogame“) von „Allianzen“. Dennoch kann dies nur als grobe Einteilung gelten, denn auch die gemeinschaftlichen Selbstzuschreibungen können natürlich von Spielwelt zu Spielwelt variieren. So werden die Spielgemeinschaften im Science-Fiction MMORPG „Eve Online“ nicht „Gilden“ sondern „Corperations“ oder in „Star Wars Galaxies“ „Associations“ genannt.

2.4.1 Clans und LANs - die typischen Vergemeinschaftungsformen der FPS-Spieler

Im Bereich der FPS haben sich die „Clans“ als Vergemeinschaftungsform herausgebildet und bezeichnet Gruppen von Computerspielern, die sich regelmäßig auf LAN-Partys oder auf einem Server treffen um gegen andere Spieler oder Clans in lokalen Netzwerken oder online zu spielen. Sie bilden eine Form der Spielgemeinschaft, die ebenfalls stark auf Konstanz ausgelegt ist. Diese Konstanz ist nicht nur auf die virtuelle Spielwelt beschränkt, sondern kommt zum Teil auch in der virtuellen Welt des Internet und der realen Welt zum Tragen. Während die virtuelle Spielwelt das Zentrum der Clans darstellt, die betreten wird um miteinander zu Spielen, die Fertigkeiten zu trainieren und gegen andere Clans im Wettbewerb anzutreten, dient das Internet als Kommunikationsplattform der Clans, auf der meist auf eigens gestalteten Clan-Homepages Termine und Informationen verbreitet werden oder in Foren über eine Vielzahl an Themen diskutiert wird, welche nicht

ausschließlich spielrelevant sein müssen. In der realen Welt trifft man sich zu LAN-Partys oder mit im Clan geknüpften Bekanntschaften im „real life“ sofern es die geografische Nähe zulässt - denn Mitglieder können mittlerweile aus den verschiedensten Teilen der Welt stammen. Durch leistungsfähige Internetverbindungen ist es mittlerweile nicht mehr notwendig, beim gemeinsamen Spielen oder Trainieren auf ein lokales Netzwerk zurückzugreifen, seinen Computer dafür zu einer LAN-Party zu transportieren und sich persönlich zu treffen. Dies hat auch zur Folge, dass es immer mehr reine Internet-Clans gibt, deren Mitglieder sich persönlich noch nie begegnet sein müssen. Ausgehend von der Motivation des Spielens lassen sich heuristisch folgende drei Arten von Clans unterscheiden (Wenzler 2003: 21 zit. nach: Quandt/Vogel/Wimmer/2008/S.152):

- „Fun Clans“, bei denen der Spielspaß und das Gemeinschaftserlebnis deutlich im Vordergrund steht.
- „Semiprofessionelle Clans“, die sowohl auf Wettbewerb als auch Spielspaß und das soziale Erlebnis ausgelegt sind.
- „Pro-Gamer-Clans“, die hauptsächlich den Spielerfolg bei Wettbewerben suchen und dabei finanziell und technisch oft sogar von Sponsoren unterstützt werden.

Auch die Organisation des Zusammenspielens von Clans findet in verschiedenen Formen statt. Entweder auf organisierten Treffen (den bereits genannten LAN-Partys), auf claneigenen Computernetzwerken oder über zahlreiche öffentliche Internetserver (public server). Die LANs entwickelten sich aus den Computer- und Videospiele-Cliquen der 80er Jahre, als jugendliche Computerfreaks erste Versuche starteten ihre Rechner miteinander zu vernetzen um so mehrspielertaugliche Spiele gemeinsam zu nutzen. Auch bei den LANs lassen sich mittlerweile unter Berücksichtigung von Intention, Motivation und Teilnehmerzahl verschiedene Prägungen unterscheiden „*Private-LANs*“, „*LAN-Partys*“ und „*LAN-Events*“ (vgl. Gesmann/2006/S.30ff und Hepp/Vogelsang/2008/S.101ff):

„*Private-LANs*“ sind von Freunden oder Bekannten in Eigenregie organisierte Treffen, die zwar im lockeren privaten Rahmen stattfinden aber durchaus ein gewisses Maß an Organisationstalent verlangen, da erst mal eine passende „*Location*“ gefunden werden muss. Weiters müssen alle Teilnehmer ihre Rechner zu diesem Ort bringen und ein stabiles Netzwerk muss installiert werden. Die Umsetzung dieser technischen Voraussetzungen geschieht dabei meist durch „*learning by doing*“, in einer Umgebung von erfahrenen und

weniger erfahrenen Computerspielern, bei dem Wissen über Netzwerk- und Computertechniken, Hardware- und Softwareneuigkeiten ausgetauscht und weitergegeben wird (Gesmann, 2006). Private-LANs dienen also nicht nur als Treffpunkt von Gleichgesinnten um Computerspiele zu spielen, sondern sie werden zu einer „Wissensdrehscheibe und Sozialisationsagentur in Computer- und Netzfragen“ (Hepp/Vogelsang/2008/S.101). Weiters stehen das Einhalten von Gruppenregeln, die Entwicklung von gemeinsamen Problemlösungsstrategien und natürlich der Spielspaß im Mittelpunkt der Private-LANs.

Aus den kleinen, im privaten Rahmen stattfindenden LANs, bei denen die Teilnehmerzahl selten über 10 - 15 Personen hinausgeht entwickelte sich Mitte der 90er Jahre mit den „LAN-Partys“ ein weiterer Typus des Netzspiels. Im Gegensatz zu den im privaten Rahmen stattfindenden Private-LANs handelt es sich hierbei um bereits vororganisierte Veranstaltungen, die den Teilnehmern die Möglichkeit bieten überregional gegen andere Spieler oder Spielgemeinschaften (Clans) anzutreten, aber auch diese kennen zu lernen und in persönlichen Kontakt zu treten . Diese Veranstaltungen finden meist über zwei bis drei Tage an Wochenenden in oft extra dafür angemieteten Hallen statt. Die Teilnehmerzahl kann dabei zwischen zwanzig und mehreren hundert schwanken. Am Veranstaltungsort finden die Teilnehmer bereits die gesamte, für das Netzwerkspielen erforderliche Infrastruktur vor (Hubs, Switches, Server etc.), nur der eigene PC muss mitgebracht werden. Für diese Vorleistungen wird von den Veranstaltern meist ein moderates Eintrittsgeld verlangt um die Kosten zu decken. Die Veranstalter (auch als „Orga“ oder „Orga-Team“ bezeichnet) sind für den Raum, die Technik, das Catering, die Schlafmöglichkeiten und wenn vorhanden auch für das Sponsoring zuständig, sind aber meist auch teilnehmende Spieler (Gesmann, 2006). Trotz des teilweise schon hohen Organisationsgrades, steht aber auch bei LAN-Partys der Spaß- und Gemeinschaftsfaktor im Vordergrund:

„Auch wenn Spezialisierungs- und Professionalisierungstendenzen unverkennbar sind, so stehen auf den LAN-Partys doch die Geselligkeit und das Vergnügen im Mittelpunkt. Organisatoren und Spieler bilden über ein verlängertes Wochenende [...] eine Interessens- und Spaßgemeinschaft, bei der Begeisterung für ein bestimmtes Computerspielgenre eine starke Bindung zwischen den Anwesenden erzeugt.“ (Hepp/Vogelsang/2008/S.103)

In jüngerer Vergangenheit entwickelten sich aus den klassischen LAN-Partys die so genannten „LAN-Events“ (auch „Mega-LANs“ oder „Super-LANs“), welchen mit ihren oft bei mehreren tausend liegenden Teilnehmerzahlen eine völlig neue Dimension erreichen. Die deutlichen Professionalisierungstendenzen, die organisatorischen Anforderungen und der Grad der Kommerzialisierung dieser Veranstaltungen sind so ausgeprägt, dass man sie ohne weiteres bereits als Großveranstaltung im Sinne von „Populären Events“ bezeichnen kann und sie somit ein Bestandteil der zeitgenössischen Populär- und Alltagskultur geworden sind. Diese LAN-Events werden von externen, kommerziellen Teams organisiert und haben finanzkräftige Sponsoren aus Hardware- oder Softwareindustrie als Partner, die die ausgespielten Preisgelder, die mittlerweile im sechs- oder gar siebenstelligen Bereich liegen können, bereitstellen. In Computerspielmagazinen und auf zielgruppenkonformen Websites wird teils mit großem Aufwand professionelle PR für die Events gemacht. Diese Merkmale machen deutlich, dass es bei LAN-Events nicht mehr nur um Spaß und Geselligkeit geht, sondern dass sich hier ein neues Freizeitgewerbe gebildet hat. Das Engagement der Hardware- und Softwareindustrie kommt nicht von ungefähr, sehen sie doch diese LAN-Events als optimale, zielgruppenorientierte Plattformen um für ihre Produkte zu werben. Diese Tendenzen zur Professionalisierung wirken sich jedoch nicht nur auf die LAN-Veranstaltungen aus, sondern auch auf die Mitglieder der LAN-Szene. Innerhalb dieser Szene hat sich in den letzten Jahren eine Gruppe von Spielern gebildet, die sich selbst als Sportler versteht - die so genannten „E-Sportler“: *„Während auf den häuslichen Privat-LANs oder den lokalen LAN-Partys vornehmlich Freundescliquen ihrem virtuellen Spielvergnügen nachgehen, oder sich gegebenenfalls spontane Spielergemeinschaften zusammenfinden spielen auf den großen LAN-Events Mannschaften gegeneinander [...] die in ihrer Struktur Sportvereinen recht nahe kommen.“* (Hepp/Vogelsang/2008/S.105) Diese professionellen Clans bestehen meist aus 10 - 50 Mitgliedern. Sie unterliegen oft einer starren Hierarchie bei der der „Clan-Leader“ und sein Stellvertreter die oberste Instanz darstellen und auch für die organisatorischen Aufgaben wie Koordination des Trainings, Anmeldung zu Turnieren, Sponsorensuche und Aufnahme bzw. Anwerbung von Spielern usw. zuständig sind. Weiters werden innerhalb der Gamer-Szene vermehrt Anstrengungen unternommen dieses wettkampfmäßige Spielen von Computergames als „E-Sport“ zu etablieren. So sind mittlerweile nationale und internationale Ligen mit Ranglisten, Punktwertungen und festgelegten Turnieren entstanden, in denen sich die besten Spieler und Clans messen. Die

bekanntesten im deutschsprachigen Raum sind derzeit die „World Wide Championship of LAN-Gaming Liga“ (WWCL - siehe: www.wwcl.net), die „Electronic Sports League“ (ESL - siehe: www.esl.eu), die „GameStar Liga“ (GSL - siehe: www.gamestar.de/esports), die PlayStation Liga (PSL - siehe www.playstationliga.de) und die „Netzstatt Gaming League“ (NGL - siehe: www.ngl-one.com). Hierzu gilt es noch anzumerken, dass sich diese Ligen, sowie auch die LAN-Events und -Partys längst nicht mehr auf das Genre der Multiplayer-Shooter beschränken. So gibt es mittlerweile auch Wertungen und Ligen für mehrspielerfähige Games der Genres Sport (z.B. „Fifa Soccer“), Strategie (z.B. „Warcraft 3“ oder „Starcraft“) oder Motorsport-Simulationen (z.B. „Need for Speed“). Seit dem Jahr 2000 finden außerdem jährlich die „World Cyber Games“ statt. Diese weltweit bedeutendste E-Sport Veranstaltung stellt sozusagen die „Olympischen Spiele“ der E-Gaming-Szene dar, bei der mehr als eine Million Spieler aus bis zu 70 Nationen im Wettstreit gegeneinander antreten. Nach zahlreichen Vorrundenscheidungen qualifizieren sich die besten Teams eines Landes und vertreten ihre Nation bei der Endrunde (siehe hierzu: www.worldcybergames.com). Trotz allem gilt das Thema E-Sport vor allem in Europa noch immer als Randerscheinung, die in der öffentlichen Wahrnehmung kaum eine Rolle spielt. Eine Bemühung dem entgegenzuwirken und das wettkampfmäßige Spielen von Computergames als Sport zu etablieren stellt der im Jahr 2003 gegründete „Deutsche E-Sport Bund“ (esb), ein Verband der sich selbst als übergeordnete Plattform begreift, um die spielpolitischen und sozialen Interessen von E-Sportlern zu vertreten und die Öffentlichkeit in der Wahrnehmung von E-Sport zu sensibilisieren (siehe auch: www.e-sb.de).

Nach dieser Darlegung und Betrachtung der maßgeblichen Begriffe und geschichtlichen Skizzierung des Mediums Computerspiel, soll nun in den nächsten Kapiteln das Erkenntnisinteresse spezifiziert, die kommunikationswissenschaftlichen Theorien, die den theoretischen Rahmen für die Untersuchung bilden, erläutert und die Forschungsfragen und Hypothesen vorgestellt werden. Zuvor ist es jedoch noch notwendig einen kurzen Überblick über den aktuellen Forschungsstand zu den für diese Arbeit wichtigen Fragestellungen der Computerspielforschung zu geben: Was macht die Faszination des (Computer-)Spielens und dabei insbesondere des Onlinespielens aus? Welche Motivationen sind es, die zum Beitritt in eine virtuelle Gemeinschaft führen und welchen Stellenwert haben soziales Miteinander und Wettbewerb? Welche Werte und Normen bestimmen das virtuelle Zusammenspielen und welche Kompetenzen sind dafür notwendig?

3. Theoretischer Rahmen

Um zu verstehen warum das Spielen am Computer - als eine Form von interaktiver Mediennutzung - für viele Menschen eine so hohe Faszinations- und Anziehungskraft darstellt, welche möglichen Ursachen aber auch Wirkungen dies haben kann und wie Computerspiele bzw. deren Inhalte genutzt und erlebt werden, soll nun anhand vorliegender Forschungsergebnisse die theoretische Grundlage zur Annäherung an diese Fragen gelegt werden. Dazu zählen insbesondere auch die Fragen nach der Repräsentation sozialer Wirklichkeit in Computerspielen und die Frage der Zuwendungsmotive von Online-Spielern. Obwohl es zwar nicht der Hauptuntersuchungsaspekt dieser Arbeit ist, erscheint es mir ebenso notwendig sich kontrovers diskutierten Aspekten der Computerspielforschung, wie jene der Gewaltdarstellung, deren Rezeption und mögliche Wirkung oder der Thematik der Computerspielsucht zu widmen um ein möglichst ausgeglichenes als auch breit gefächertes Bild des aktuellen Forschungsstandes wiederzugeben.

Zuerst gilt es aber erstmal zu beleuchten ob Computerspiele ihren Namen zu Recht tragen und überhaupt Spiele im eigentlichen Sinn sind. In der öffentlichen Diskussion wird hierbei eher moralisch wertend vorgegangen. Die besonders im Genre der Ego-Shooter vorkommende, augenscheinliche Darstellung von Gewalt wird als Ausschlusskriterium geführt und es wird beanstandet, dass durch die realistische Darstellungsweise kein Raum mehr für die eigenen Fantasien der Spieler vorhanden ist, oder dass Spieler in der virtuellen Welt in ihren Handlungsmöglichkeiten zu stark eingeschränkt werden und deshalb auch bei Computerspielen nicht von einem Spiel als solches gesprochen werden kann (Adamus, 2006). Allerdings fehlt diesen Begründungen in fast allen Fällen eine klare Definition was unter dem Begriff „Spiel“ denn eigentlich zu verstehen ist. Im Folgenden soll daher vor dem Hintergrund ausgewählter theoretischer Zugangsweisen zum Phänomen Spiel der Frage nachgegangen werden, ob es einen Gegensatz zwischen „Spielen“ und „Computerspielen“ gibt. In weiterer Folge ließe sich dadurch möglicherweise auch klären, ob die virtuellen Welten auf den Bildschirmen unserer Wohnzimmer als Räume, oder besser „virtuelle Spielzimmer“ verstanden werden können, die neue Erlebnisse und Rollen- bzw. Gemeinschaftserfahrungen möglich machen.

3.1 Computerspiele vor dem Hintergrund klassischer Spieltheorien

Begibt man sich beim Erklärungsversuch des Begriffs „Spiel“ auf die phänomenologische Ebene - lässt also Rückgriffe auf spezifische Perspektiven wie Biologie oder Soziologie außen vor - und deutet es als grundlegend für gesellschaftliche oder kulturelle Prozesse, dann wird in diesem Zusammenhang vor allem eine Theorie überdurchschnittlich oft herangezogen: jene des Kulturanthropologen Johan Huizinga (2001). Ausgehend von der Fragestellung, was unter Spiel eigentlich zu verstehen ist und welche Eigenschaften es ausmachen, gelangt er zu der anthropologischen Sichtweise des Menschen als Spieler und beschreibt das Spiel als grundlegende menschliche Betätigung die aller Kultur zugrunde liegt (Adamus, 2006). Neben den homo sapiens, den denkenden Menschen und den homo faber, den schaffenden Menschen, stellt er den homo ludens - den spielenden Menschen. Er versteht das Spiel als Tätigkeit von Menschen und Tieren, die Kultur schaffen weil sie spielen. Kultur entsteht für Huizinga jedoch nicht auf Grundlage des Spiels, vielmehr entfaltet sie sich durch den andauernden Prozess des Spielens (Neitzel, 2002).

In seiner Theorie geht es Huizinga nicht darum, „*welchen Platz das Spielen mitten unter den übrigen Kulturerscheinungen einnimmt, sondern inwieweit die Kultur selbst Spielcharakter hat.*“ (Huizinga/2001/S.7) Die Grundannahme für dieses Bestreben Huizingas stellt seine Behauptung dar, dass das Phänomen des Spiels älter ist als jegliche menschliche Kultur. So ist für das Erscheinen bzw. Entstehen menschlicher Kulturformen das Vorhandensein menschlicher Gesellschaft notwendig – dies trifft laut ihm für das Spiel nicht zu. Spielerisches Verhalten lässt sich auch bei Tieren beobachten und weder das Erreichen einer gewissen Zivilisations- oder Kulturstufe noch eine bestimmte Form von Weltanschauung sind Voraussetzung dafür, dass Menschen spielen: „*Ein jedes denkende Wesen kann sich die Realität Spiel, Spielen, sogleich als ein selbstständiges, eigenes Etwas vor Augen führen [...].*“ (ebd., S.11). Annahmen die das Spiel an sich als bloße Befriedigung körperlicher Bedürfnisse - wie zum Beispiel den Abbau von Aggression oder überschüssiger Energie - ansehen, werden von Huizinga kategorisch abgelehnt: „*Das Spiel als solches geht über die Grenzen rein psychologischer oder doch rein physischer Betätigung hinaus*“ (ebd., S.9). Des Weiteren distanziert er sich ebenso von jenen Annahmen, die den Hauptnutzen und -zweck des Spiels darin sehen, dass dadurch bestimmte Fähigkeiten trainiert oder erlernt werden sollen. Diese Theorien setzten implizit voraus, dass Spielen stets auch an einen bestimmten Zweck gebunden sei. Der Ursprung von Huizingas Theorie liegt allerdings in der Frage „*was und wie das Spiel an und für sich*

ist und was es für den Spieler bedeutet.“ (ebd., S.10). Um dieser Frage auf den Grund zu gehen macht sich zuerst auf die Suche nach dem Gegenstück des Spiels und glaubt es im „Ernst“ gefunden zu haben. Jedoch merkt er beinahe im gleichen Atemzug kritisch an, dass durch das Festmachen von „Ernst“ als Gegenteil von „Spiel“ noch lange nichts Positives über die Beschaffenheit des Spiels als solches ausgesagt werden kann. Huizingas Beurteilung der Gegenüberstellung von Spiel und Ernst geht so weit, dass er feststellt, dass die Annahme diese beiden würden sich grundlegend ausschließen, nicht aufrechterhalten werden könne. So ist keineswegs alles, was nicht der Kategorie Ernst zuzuordnen ist, zwangsläufig auch in der Kategorie des Spiels zuhause. Als Beispiel führt Huizinga hier das Lachen an. Das Lachen ist zwar häufiger Bestandteil des Spiels, muss aber keinesfalls ständiger Begleiter des Spiels sein und kann auch völlig ausgenommen von der Sphäre des Spiels vorkommen. Hervorzuheben gilt es hier, dass Spiel aber auch keinesfalls die Absenz von Ernsthaftigkeit zu bedeuten hat. Die Beobachtung von Spielern legt dies nahe: *„Kinder, Fußballspieler und Schachspieler spielen in allertiefstem Ernst und haben nicht die geringste Neigung, dabei zu lachen“* (ebd., S.14).

Ebenso Ansätze das Spiel vor dem Hintergrund anderer Gegenüberstellungen wie „Gut oder Böse“, „Wahrheit oder Unwahrheit“ einzufassen, erachtet Huizinga als nicht geeignet um das Phänomen Spiel in seiner Gesamtheit zu beschreiben oder es einer bereits existierenden Kategorie menschlichen Handelns unterzuordnen. Es bestätigt sich für ihn vielmehr die Annahme, dass es sich beim Spiel um eine eigene Kategorie handelt, weshalb es somit nur möglich ist, es nach seinen eigenen formellen Richtlinien zu kategorisieren (Adamus, 2006). Dies bringt Huizinga zu folgender Grundlegender Definition von Spiel:

„Der Form nach betrachtet, kann man das Spiel also zusammenfassend eine freie Handlung nennen, die als ‚nicht so gemeint‘ und außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden wird und trotzdem den Spieler völlig in Beschlag nehmen kann, an die kein materielles Interesse geknüpft ist und mit der kein Nutzen erworben wird, die sich innerhalb einer eigens bestimmten Zeit und eines eigens bestimmten Raums vollzieht, die nach bestimmten Regeln ordnungsgemäß verläuft und Gemeinschaftsverbände ins Leben ruft, die ihrerseits sich gern mit einem Geheimnis umgeben oder durch Verkleidung als anders von der gewöhnlichen Welt abheben.“ (Huizinga/2001/S.22)

Ein erstes Kennzeichen des Spiels ist somit die Feststellung, dass es freiwilliges Handeln ist. Gespielt wird nicht aus irgendwie gearteten inneren oder äußeren Zwängen, weder aus der Intention heraus irgendwelche Triebe zu befriedigen, irgendwelchen Anforderungen zu genügen oder Pflichten zu erfüllen. Gespielt wird einzig und allein aus reinem Vergnügen heraus. Laut Huizinga ist es unmöglich jemanden dazu zu zwingen zu spielen. Würde man unter Zwang spielen, dann wäre das kein wirkliches Spiel, sondern bloß dessen unechtes Abbild, da es an den grundlegenden Elementen Freiwilligkeit und Vergnügen fehlt. Weiters, so Huizinga, zählt zu der Freiheit des Spiels auch die Eigenschaft, dass es jederzeit unterbrochen und wieder aufgenommen, oder auch ganz unterlassen werden kann. Als zweites Merkmal zeichnet das Spiel aus, dass es vom herkömmlichen Leben, vom Gewohnten abweicht: *„Spiel ist nicht das ‚gewöhnliche‘ oder das ‚eigentliche‘ Leben. Es ist vielmehr das Heraustreten aus ihm in eine zeitweilige Sphäre von Aktivität mit einer eigenen Tendenz.“* (ebd., S.16). Der Spielende verlässt sozusagen seine gewohnte, alltägliche Lebenswelt und betritt den für ihn neuen Kosmos des Spiels, in dem er sich für einen bestimmten Zeitraum Tätigkeiten mit einem gänzlich eigenen - von der Alltagswelt unabhängigen - Zweck widmet. Der Kosmos des Spiels unterscheidet sich mit seinen Gesetzmäßigkeiten von der Realwelt: *„ein Intermezzo im täglichen Leben“* (ebd., S.17)

Diese Eigenschaft führt geradewegs zu einem weiteren Merkmal: die zeitliche und räumliche Begrenzung. Spiel findet stets in einem klar umrissenen Zeitrahmen mit eindeutigem Beginn und Ende statt. Ebenso begrenzt wie seine Zeit ist die räumliche Umgebung des Spiels: *„Auffallender noch als seine zeitliche Begrenzung ist die räumliche Begrenzung des Spiels. Jedes Spiel bewegt sich innerhalb seines Spielraums, seines Spielplatzes, der materiell oder nur ideell, absichtlich oder wie selbstverständlich im Voraus abgesteckt worden ist.“* (ebd., S.18). Ebenfalls von großer Bedeutung für das Spiel ist die Spannung, die daraus resultiert, dass niemand voraussehen kann wie ein Spiel ausgeht, mit welchem Ergebnis es endet, wer gewinnt oder verliert. Es hängt also auch zum Gutteil vom Glück oder von den Fähigkeiten bzw. vom Können der Akteure ab wie das Spiel verläuft. Gelingt einem Spieler sein Vorhaben, so stellt sich bei ihm ein Gefühl der Entspannung ein. Somit ist Spielen laut Huizinga also das bewusste Herstellen von Zuständen der Anspannung, um mit dem Bestehen und Meistern gewisser spielimmanenter Herausforderungen, zu einem Gefühl der Entspannung zu gelangen. Dieses *„Streben nach Entspannung“* (ebd., S.19) darf aber nicht um jeden Preis herbeigeführt werden, sondern unterliegt gewissen Einschränkungen und Geboten - den Spielregeln. Jedes Spiel zeichnet

sich dadurch aus, dass es gewisse Regeln hat, die für jeden Teilnehmer bindend sind. Ein Regelbruch hat fatale Folgen für das Spiel: *„Sobald die Regeln übertreten werden, stürzt die Spielwelt zusammen. Dann ist es aus mit dem Spiel.“* (ebd., S.20). Auch wenn die Unterbrechung des Spiels oft nur einen kurzen Moment dauert, so steht der Regelbrecher als Spielverderber da. Jene Personen die sich den Spielregeln unterordnen und die die Kompetenz erlangt haben diese auch für sich zu nutzen, werden dadurch Teil der Spielgemeinschaft. Eine Spielgemeinschaft löst sich nicht automatisch nach der Beendigung des Spiels auf - sie kann auch über das Spielende hinaus Bestand haben. Das Spiel kann also nach Huizingas Auffassung einzelne Personen so sehr miteinander verbinden, dass soziale Gemeinschaften entstehen: *„Die Spielgemeinschaft hat allgemein die Neigung, eine dauernde zu werden, auch nachdem das Spiel abgelaufen ist.“* (ebd., S.21)

Als letztes, wesentliches Merkmal des Spiels nennt Huizinga die Wiederholung. Diese bezieht sich aber nicht nur auf das Spiel als Ganzes, oder einzelne Teile des Spiels, welche jederzeit noch mal durchgespielt werden können, sondern auch auf die Struktur. Bestimmte Elemente, wie z.B. Bewegungsabläufe oder Äußerungen können sich wie der Refrain eines Liedes im Spiel wiederholen - oder das Spiel besteht gar nur aus solchen Abläufen. Auf der Inhaltlichen Ebene zeichnet sich das Spiel laut Huizinga durch zwei wesentliche Elemente aus. Nach seiner Auffassung ist es entweder *„der Kampf um etwas oder eine Darstellung von etwas“* oder aber auch eine Mischform daraus, indem *„das Spiel einen Kampf um etwas ‚darstellt‘ oder aber ein Wettstreit darum ist, wer etwas am besten darstellen kann.“* (ebd., S.22). Aufbauend auf diesem Wettkampfgedanken, kommt somit unweigerlich auch ein zweiter Aspekt ins Spiel, jener des Gewinnens. Eine einzelne Person bzw. ein einzelner Spieler kann sein gesetztes Ziel erreichen ohne dabei zwangsläufig auch gewinnen zu müssen. Der Wettkampf fordert allerdings immer zumindest ein Gegenüber und das Spiel gelingt nur, wenn sich einer als der Bessere beweist. Einer der dem anderen zumindest im Bereich des Spiels überlegen ist. Das Verhältnis zwischen Gewinner und Verlierer muss aber nicht nur auf den Kosmos des Spiels beschränkt bleiben. Es kann sich auch in die alltägliche Welt übertragen und auf die sozialen Gruppen in denen sich die Akteure bewegen einwirken. Jedoch ist der Zweck, durch das Spiel selbst gesellschaftliche Autorität zu erringen für Huizinga nur ein zweitrangiger. Viel wichtiger für den Akteur sei es, sich als der Bessere zu beweisen und hierfür Anerkennung zu erlangen. Nach seiner Betrachtung scheint der „homo ludens“ also auch ein Wesen zu sein, das den Wettkampf

und die Konkurrenz mit anderen sucht, um seine Fähigkeiten unter Beweis zu stellen und sich dadurch Honorierung von Seiten der Gemeinschaft erwartet: *„Der im Spiel errungene Erfolg ist in hohem Grade vom einzelnen auf die Gruppe übertragbar.“* (ebd., S.61). Spiel stellt somit immerzu auch Kampf um etwas dar. Die Akteure kämpfen um Anerkennung, Ehre und Ansehen. Dieser Kampf ist jedoch auch mit einem Einsatz und Risiko verbunden. Die Form des jeweiligen Einsatzes ist dabei nur von geringer Relevanz. Der Einsatz kann sowohl von materieller (Geld) als auch ideeller (Ansehen, Ehre) Natur sein. Da der Ausgang eines Spiels stets ungewiss ist, birgt die Teilnahme an einem Spiel folglich immer Risiko und Chance zugleich: *„Wagen ungewisse Aussicht auf Gewinnen, Unsicherheit des Ausgangs und Spannung bilden das Wesen der Spielhaltung.“* (ebd., S.62).

Im Gegensatz zu Johan Huizinga betrachtet der französische Soziologe und Philosoph Roger Caillois (1964) das Phänomen Spiel als triebgesteuerte menschliche Tätigkeit. Dieser Trieb könne auf unterschiedliche Weise ausgelebt werden als „paidia“ oder als „ludus“, wonach „paidia“ die unregelmäßige und spontane Freude an einer Tätigkeit darstellt und somit Antrieb zu jedem Spiel ist. „Ludus“ zeichnet sich hingegen durch Übung und Regelung aus: *„Es sei das Bedürfnis, die eigenen Fähigkeiten zu steigern, indem man sich freiwillig diszipliniert und immer schwierigere Aufgaben stellt.“* (Neitzel/2002/S.28) Darausfolgend bestimmt Caillois vier Grundformen des Spiels, indem er den von Huizinga festgemachten Kategorien „Wettkampf“ und „Schauspiel“ noch das „Glücksspiel“ und den „Rausch“ zur Seite stellt. Hieraus ergibt sich nach Caillois folgende Kategorisierung:

- „Agon“ bezeichnet jene Spiele in denen der Wettkampf eine bedeutende Rolle einnimmt.
- „Alea“ kennzeichnet jene Spiele, die sich im Gegensatz zum „Agon“ dadurch auszeichnen, dass mit und in ihnen Entscheidungen getroffen werden, die nicht von den Fähigkeiten der Akteure abhängen.
- „Mimicry“ bezeichnet das Entfliehen der Alltagswelt durch den spielenden Menschen, indem er diese durch das Spiel umgestaltet oder sich selbst verändert.
- „Ilnix“ bezeichnet jene Gruppe von Spiel, in der sich der Akteur in Trance versetzen will bzw. den Rausch sucht und für die Dauer des Spiels die Wirklichkeit und ihre Gesetzmäßigkeiten vergisst.

Allerdings ist nicht jedes Spiel bloß einer dieser Kategorien zuzuordnen, sondern es lassen sich in den meisten vielmehr Vermischungen von maximal zwei Kategorien finden, wobei manche Kombinationen (z.B. Wettkampf und Rausch) von Caillois komplett ausgeschlossen werden. Caillois schlägt letztlich eine Definition von Spiel vor, die jener von Huizinga sehr ähnlich ist, indem er wie Huizinga davon ausgeht, dass um der Tätigkeit selbst willen gespielt würde.

„Spiel ist (1) frei gewählt, (2) abgetrennt von anderen Betätigungen, also begrenzt innerhalb von Raum und Zeit, (3) ungewiss in seinem Ausgang, eine gewisse Bewegungsfreiheit gewährleistend, (4) unproduktiv, (5) geregelt, also bestimmten Regeln und Konventionen unterworfen, die oft nur für den Augenblick bestehen, und (6) fiktiv, also in einer ‚zweiten Wirklichkeit‘ bzw. ‚freien Unwirklichkeit‘ angesiedelt“ (Caillois 1964: 16, zit. nach Schlütz/2002/S.23)

Betrachtet man demnach diese formalen Eigenschaften, so treffen diese in fast allen Belangen auf Computerspiele zu und legen folglich die Annahme nahe, dass es sich bei ihnen sehr wohl um „Spiele“ handelt. So beschreibt etwa Dittler (1993), dass sich zentrale Eigenschaften, welche sich sowohl bei Caillois als auch bei Huizinga finden lassen, wie freiwilliges Handeln, das Ausüben einer unproduktiven, jedoch durch Regeln bestimmten Aktivität, oder die Entstehung einer parallelen Wirklichkeit im Spiel, die sich beispielsweise von der Realität in Raum und Zeit abgrenzt, auch auf Computerspiele und deren virtuellen Welten übertragen werden können. Weiters stimmt die Sichtweise Huizingas, dass Spiele auch Grundlage für die Entstehung von Gemeinschaften sein können, mit dem Phänomen der Entstehung zahlreicher virtueller Gemeinschaften nahtlos überein.

Auch die von Caillois definierten vier Grundformen des Spiels, lassen sich in den verschiedensten Computerspielen und deren Genres problemlos wiederfinden (Adamus, 2006). Das Prinzip des „Agon“ ist dabei besonders in wettkampforientierten Multiplayergames wie Shootern aktiv. Mit „Alea“ lassen sich Lotto- und Glücksspielsimulationen in Verbindung bringen. „Mimicry“ ist besonders in Rollenspielen aktiv, in denen der Spieler einen Charakter erschafft und hinter dessen „Maske“ schlüpft. Das Element des Rausches - „Ilnix“ - kann z.B. bei Hochgeschwindigkeitsrennen in

Autorennsimulationen auftreten, oder aber auf allgemeinerer Ebene durch den Zustand des „Flow“ (siehe Kapitel 3.2), der häufig bei der Beschäftigung mit Videospiele entsteht.

Der Kritikpunkt, dass Spieler in ihrer virtuellen Welt zu stark eingeschränkt seien, ist nicht haltbar. So erschaffen Modder oft gänzlich neue Variationen eines Spiels und vor allem Jugendliche Spieler testen dessen Grenzen bewusst aus oder erfinden von den Entwicklern eigentlich nicht vorgesehene Varianten des Spiels (Wiemken, 2001). Computerspiele zeichnen sich außerdem durch ihren hohen Grad an Interaktivität aus und unterliegen ebenso wie andere Spiele strikten Regeln, sind somit geregelte Interaktion: *„The rules of any given game can be compared to a piece of software that then needs hardware to actually be played. In the case of games, the hardware can be a computer, mechanical devices, the laws of physics, or even the human brain.“* (Juul/2005/S.38). Die Regeln des Computerspiels sind demzufolge durch die Programmierinhalte bestimmt. Das Eingreifen des Spielers beeinflusst die Interaktion in besonderem Maße. Auch die am Beginn dieses Kapitels gestellte Frage von digitalen Spielwelten als „virtuelles Spielzimmer“ scheint plausibel. Viele Computerspieler nehmen sich extra Zeit und ziehen sich an einen bestimmten Ort zurück um sich in eine alternative Realität zu begeben. Dadurch lässt sich anhand dieser Merkmale also festhalten:

„Die Struktur eines Computerspiels von Handlung und Erwidern in kürzester Folge nach strengen Regeln, aber scheinbar unendlichen Möglichkeiten; in realistischer Anmutung, aber innerhalb eines fiktiven Raums, ermöglicht das perfekte Spiel.“ (Schlütz/2002/S.30)

3.2 Online Spiele - Zuwendungsmotive und Nutzungsweisen

Nachdem nun geklärt ist, dass es sich bei Computerspielen nach aktueller Forschungsmeinung sehr wohl um Spiele im eigentlichen Sinn handelt, gilt es nun der Frage nachzugehen was denn so viele Menschen an den computergenerierten virtuellen Welten fasziniert und was für sie die Motivation darstellt, einen oft nicht unbeträchtlichen Teil ihrer Freizeit darin zu verbringen. Ein wesentliches Zuwendungsmotiv, so hat die empirische Computerspielforschung in den vergangenen Jahren aufgezeigt, stellt die Suche nach Wettbewerb dar, wobei nach Hartmann (2008) zwei verschiedene Formen des Wettbewerbs unterschieden werden können. Zum einen das Ringen mit inneren, selbst

aufgelegten Leistungsstandards, z.B. das Erreichen des nächsten Levels, das Verbessern des eigenen Highscores oder das Besiegen des Endgegners. Zum anderen meint der Begriff aber auch *„das Ringen mit externen Leistungsstandards, die in einem sozialen Wettbewerb vorgegeben werden. Sozialer Wettbewerb entfaltet sich beim Computerspielen hingegen immer dann, wenn die Leistungsvorgaben durch andere soziale Entitäten vorgegeben werden.“* (Hartmann/2008/S.211) Der Begriff „Soziale Entitäten“ meint in diesem Zusammenhang einerseits virtuelle Charaktere - so genannte NPCs (non player characters), aber natürlich vor allem auch menschliche Gegenspieler, wie es das Spezifikum bei Online-Spielen ist. Soziales Wettstreiten kann also mit vom Computer gelenkten, mit „künstlicher Intelligenz“ ausgestatteten Gegnern, oder aber mit realen Mitspielern, die entweder vor dem gleichen Bildschirm, oder über lokale Netzwerke (LANs) bzw. über das Internet miteinander verbunden sind stattfinden. Während Konfliktsituationen im Alltag oft als belastend und stressig empfunden werden, werden sie im Spielrahmen als unterhaltsame und spannende Beschäftigung wahrgenommen (Deci & Ryan, 1985: zit. nach Hartmann, 2008).

Laut Klimmt (2006) führen die meisten Spielspaßforscher auch den Aspekt der Interaktivität als zentrale Determinante des Unterhaltungserlebens an. Die Möglichkeit der Computerspieler selbst aktiv in das Geschehen am Bildschirm eingreifen zu können, wurde bereits länger als Ursprung des Spielspaßes festgemacht. Eine verbreitete Theorie für die Modellierung interaktiven Spielspaßes stellt das von Mihály Csikszentmihályi erstmals im Jahr 1975 beschriebene Konzept des „Flow“ dar. Das Konzept des „Flow“ beschreibt die totale Versenkung in die Tätigkeit, wie etwa ein Spiel: *„Die andauernde Beschäftigung mit immer neuen Affordanzen und Aufgaben führt zum ‚Versinken‘ der Spieler in ihrer Tätigkeit, sofern das Schwierigkeitsniveau des Spiels mit dem individuellen Fähigkeitsniveau des Spielers korrespondiert und unliebsame Erfahrungen von Unter- und Überforderung begrenzt bleiben.“* (Klimmt/2006b/S.66). Dieses Erlebnis des Flow wird von den Computerspielern als sehr positiv empfunden und deshalb wiederholt angestrebt. Eine zentrale Komponente des „Flow“ stellt außerdem das Kontrollgefühl des Spielers dar (Schlütz, 2002). Das Element des Zufalls darf also keine allzu große Rolle spielen - sonst kann aus Flow ganz schnell Frust entstehen. Fritz (2008) streicht dabei eine Besonderheit im Zusammenhang von virtuellen Spielgemeinschaften und Flow-Erleben heraus. Bei virtuellen Spielgemeinschaften fließen die Aktivitäten in ein *„soziales Resonanzfeld ein, das die Spieler an das Spiel und die Mitspieler bindet.“* (Fritz/2008/S.137). So können

virtuelle Gemeinschaften den Frust, welcher durch Niederlagen im Spiel entstehen kann, oder etwaige Beeinträchtigungen im Spielgeschehen dämpfen und *„durch Lob und Anerkennung Spielerfolge und konstantes Spielverhalten verstärken.“* (ebd.: S.137). Sie sind damit also in der Lage, *„die Frust-Spirale abzuschwächen und die Flow-Spirale zu verstärken.“* (ebd.: S.137)

In eine ähnliche Richtung, die das Streben nach Kontrolle über das Spielgeschehen, als wesentliche Voraussetzung für Unterhaltungserleben voraussetzt, geht die Theorie von Jürgen Fritz (2003b), der in der Exekution von Macht und Kontrolle eine zentrale Komponente der Unterhaltsamkeit von Computerspielen sieht. Computerspieler wollen ihre Fähigkeiten in virtuellen Welten erproben und durch meistern der an sie gestellten Aufgaben Macht, Herrschaft und Kontrolle über das Spielgeschehen, bzw. über ihre Gegner erlangen. Computerspieler jeden Alters benötigen ein derartiges Spielangebot als *„Erweiterung ihrer Lebenswelt“* (Fritz/2003b/S.24). Die Auseinandersetzung mit Macht und Kontrolle, bzw. der Wunsch anstatt eines kontinuierlich erlebten Kontrollverlustes das eigene Leben selbst zu bestimmen, stellt somit ein starkes Zuwendungsmotiv dar: *„Deshalb suchen sehr viele Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene ihre Bewährung in der ‚Welt am Draht‘. Hier gewinnen sie einen Spielraum, in dem sie das Bewusstsein haben dürfen, Macht und Herrschaft durch Kontrolle auszuüben können.“* (ebd.: S.24). Wer sich mit einem Computerspiel beschäftigt, dessen Ziel ist es zu gewinnen. Um dieses Ziel erreichen zu können, ist es unbedingt notwendig, das Spiel in all seinen Bereichen zu kontrollieren. Das Erkämpfen der „Bleibeberechtigung“ im Spiel, z.B. durch das Ausschalten von Gegnern oder das Erfüllen von Aufgaben, ist für den Spieler ein Erfolgserlebnis. Im häufigen Unterschied zu den realen Erfahrungen vieler Spieler, stellen die virtuellen Spielräume ihre Benutzer laut Fritz also vor Herausforderungen, die sie meistern und mit deren Hilfe sie Kompetenzerlebnisse erfahren können.

Computerspiele stellen für ihre Nutzer also auch Erlebnisräume dar, in denen sie sich auf die unterschiedlichsten Weisen bewähren und ihre Kompetenzen unter Beweis stellen können. Entscheidend dabei ist, dass von den Spielern bestimmt werden kann, welcher Art von Herausforderung sie sich stellen wollen und der Schwierigkeitsgrad der Aufgaben stets im lösbaren Bereich bleibt. Hierbei stellt sich aber auch die Frage, welche Kenntnisse und Fähigkeiten von den Spielern erworben werden müssen um ein Spiel in dieser Form kontrollieren zu können. Fritz (2003b) entwickelte hierzu ein Modell, in dem vier

Funktionskreise beschrieben werden, von deren Beherrschung der Erfolg im Spiel abhängt. Die erste grundlegende Herausforderung, welcher sich der Spieler stellen muss beschreibt Fritz als „Sensumotorische Synchronisierung“. Hierbei steht der Spieler vor der Herausforderung, dass er seine motorischen Fähigkeiten und seine Wahrnehmung so an die Bewegungsmöglichkeiten anpasst, dass ihm die Steuerung seiner Spielfigur z.B. mit der Maus oder dem Joystick gelingt. Das Beherrschen der Steuerung ist Grundvoraussetzung um überhaupt ein Spiel beginnen zu können. Im semantischen Funktionskreis benennt Fritz die Fähigkeit das Geschehen am Bildschirm bzw. im Spiel durch Bedeutungsübertragung richtig zu verstehen und zu deuten. Dabei rekonstruiert der Benutzer das Spiel im Sinne der von den Spieldesignern gemeinten Konnotationen. Er versucht also zu erfassen und zu verstehen, welche Bedeutungen die Entwickler den jeweiligen (Spiel-)Gegenständen beigemessen haben. Der Spieler verbindet also die Geschehnisse und Darstellungen mit denen das Spiel ihn konfrontiert mit seinen Gefühlen. Dadurch entwickelt er eine entsprechende Einstellung zu dem Spiel. Dies alles geschieht unter Einfluss seiner bisherigen Erfahrungen und den kulturellen Normen und Werten die der Spieler anwendet und denen er unterliegt. Besonders bedeutend ist hier die Rolle, die der Spielfigur zugewiesen wird: *„Das Bildschirmspiel bietet wie das Symbolspiel die Möglichkeit zur Verwandlung und die Chance, ein anderes Leben in einer anderen Rolle leben zu dürfen und darin auf dem Bildschirm ernst genommen zu werden.“* (Fritz/2003b/S.19). Durch das Schlüpfen in eine andere Rolle erhält das Spiel für den Nutzer einen außergewöhnlichen Reiz, allerdings ist der Spieler in seinen Handlungen im virtuellen (Spiel-)Raum nicht völlig frei. Es gibt fixe Regeln die das Spielgeschehen bestimmen und in deren Anwendung und Einhaltung sich der Spieler als kompetent erweisen muss. Dies wird auch als Regelkompetenz bzw. syntaktischer Funktionskreis bezeichnet. Die Aneignung der Regeln erfolgt dabei in einem ständigen Prozess von Versuch und Irrtum. Mit fortschreitender Spieldauer gelangt der Spieler dabei zu einem immer komplexeren Verständnis der Regeln und kann diese immer besser im Interesse seines Spielerfolges anwenden. Um erfolgreich zu sein, muss der Spieler das Regelwerk der virtuellen Welt in allen Einzelheiten kennen. Nur so kann er über seine Spielfigur die größtmögliche Kontrolle erlangen und sich dabei als kompetent erleben (vgl. weiterführend das ausführliche Beispiel in Fritz/2003b/S.19f). Hat der Spieler all die bisherigen Fähigkeiten erworben, fehlt nur mehr die Erklärung für die Hingabe, mit der er sich mit dem Computerspiel auseinandersetzt. Dies erläutert Fritz im dynamischen Funktionskreis. Der dynamische Funktionskreis beschreibt den Selbstbezug des Spielers zum Spiel, genauer

gesagt, welche Parallelen und Zusammenhänge der Spieler zwischen seinem eigenen Leben und dem Spiel erkennt bzw. herstellt. Dieser Prozess findet meist auf metaphorischer Ebene statt und ist geprägt von zentralen Mustern wie Kampf, Ordnung, Bereicherung oder Verbreitung: *„Im dynamischen Funktionskreis findet sich der Spieler mit seinen Wünschen (Macht, Beherrschung, Kontrolle, Reichtum, Kraft) ebenso wieder, wie mit seinen gesellschaftlichen und kulturellen Wertvorstellungen, Normen und Einstellungen“* (Fritz/2003b/S.21).

Die bereits genannten Zuwendungsintentionen zeichnen sich dadurch aus, dass sie prinzipiell auf jegliche Form von Computerspiel, on- oder offline, single- oder multiplayer - zutreffen können. Ein weiterer Aspekt, der natürlich besonders im Zusammenhang mit Online Spielen steht, ist jene der sozialen Netzwerkbildung. Bereits 2001 konnte Götzenbrucker in einer Arbeit, die hauptsächlich auf 40 teilstandardisierten Interviews von Internetspielern basierte, die soziale Netzwerkbildung als einen der wichtigsten Motivationsfaktoren identifizieren (Götzenbrucker, 2001). Dies deckt sich auch mit aktuelleren Forschungsergebnissen: So beschreibt unter anderem eine auf der Universität Leipzig durchgeführte Studie auf Basis einer Befragung (Schorb et al, 2008) von 478 Online-Spielern (n = 367), dass die Möglichkeit zur sozialen Interaktion das wichtigste Zuwendungsmotiv für die Spieler darstellt. Erst dann folgt der kompetitive Aspekt, welcher bei jungen männlichen Spielern am stärksten ausgeprägt ist - 81 % der befragten männlichen Spieler und nur 60 % der Spielerinnen bevorzugen bezüglich ihrer Spielgegner die menschliche Intelligenz gegenüber der künstlichen Intelligenz des Computers. Das spiegelt sich auch in den bevorzugten Spielgenres wieder: *„Insbesondere Shooter wie ‚Counterstrike‘, die explizit auf den Kampf gegen andere ausgerichtet sind, sind bei den Jungen deutlich beliebter als bei den Mädchen.“* (ebd.: S.18). Online-Spieler verbringen außerdem sehr viel Zeit in Clans und Gilden. In das Spielen in Gruppen wird also deutlich mehr Zeit investiert als in andere Spielformen. Ein Grund für die Organisation in Clans und Gilden, liegt vor allem auch darin, dass gewisse Spiele (wie z.B. Counter Strike) online oft nur in Gruppen gespielt werden können. *„Da gerade Counter Strike ein Spiel ist, bei dem sich die Gewinnchancen durch Teamabsprachen und längeres, gemeinsames Spielen erheblich erhöhen, ist die Organisation in einer festen Bezugsgruppe, hier einem Clan eine fast logische Konsequenz.“* (ebd.: S.14)

Neben den spielbezogenen sozialen Aspekten, stellen aber häufig auch spielexterne soziale Aspekte ein wichtiges Motiv für Online-Spieler dar, sich in virtuellen Gemeinschaften zu organisieren, was sich daran zeigt, dass soziale Interaktion auch jenseits des Online-Spielens stattfindet. *„Freundschaften und Anteilnahme an privaten Problemen gehören demnach zum Alltag in Clans und Gilden.“* (ebd.: S.14). Soziale Aspekte wie das gemeinsame Spielerleben, die Möglichkeit andere Spieler kennen zu lernen, aber auch sich mit ihnen zu messen, stellen also ein wesentliches Gratifikationselement beim Online-Spielen dar. Jürgen Fritz fasst diesen sozialen Transfer von virtuelle in realweltliche Umgebungen gut zusammen indem er feststellt, dass man davon ausgehen kann, *„dass sich über die Online-Spielwelten eine Freizeitkultur entwickelt hat, die ein hohes Motivationspotential besitzt, weil sich in ihnen die Faszinationskraft der Computerspiele mit der Attraktivität virtueller Sozialkontakte verbindet. Eben weil die virtuellen Sozialkontakte so attraktiv sind, reichen sie vielfach über die virtuelle Spielwelt hinaus“* (Fritz/2008/S.137).

Durch diese feste Einbindung in soziale Bezugsgruppen, entstehen nach Quandt und Wimmer (2008) aber nicht nur andauernde Gemeinschaften, es wird auch das Ausmaß der Verbindlichkeit höher eingeschätzt als bei anderen Formen des Medienkonsums. Durch die starke Interaktion mit anderen Spielern, aus denen sich oft auch Bekanntschaften oder gar Freundschaften entwickeln, steigt auch die Verbindlichkeit durch das Spielen, was möglicherweise zu Kollisionen mit „realweltlichen“ Pflichten führen kann. Dies gilt besonders für Vielspieler, die einen beträchtlichen Teil ihrer Freizeit in das Online-Spielen investieren. Weiters konnten Quandt und Wimmer in ihrer Untersuchung von Online-Spielern in Deutschland genauso wie Schorb auffallende Differenzen zwischen verschiedenen Spielergruppen feststellen. So lassen sich bei den bevorzugten Spielgenres signifikante Unterschiede zwischen männlichen und weiblichen Online-Spielern feststellen. Während bei den Frauen vor allem Rollenspiele in der Gunst ganz oben stehen, erfreuen sich die netzbasierten Shooter bei weiblichen Spielern keiner allzu großen Beliebtheit. Online-Actionspiele sind demzufolge eine eindeutige Männerdomäne. Auch das Alter hat mit den Präferenzen zu tun: der Zuspruch zu Actionspielen ist bei Jugendlichen höher als bei Erwachsenen, was besonders bei diesem Genre als problematisch betrachtet werden kann. Gerade bei Shootern gibt es sehr viele Spiele, die aufgrund ihrer realistischen Gewaltdarstellungen nicht für junge Spieler geeignet sind.

Ein weiteres wichtiges Zuwendungsmotiv, dass die Computerspiele mit anderen Medien gemeinsam haben, stellt der Eskapismus dar: *„Eskapismus kann verstanden werden als „eine gesellschaftlich legitimierte Art, sich auf begrenzte Zeit von gesellschaftlichen Rollenverpflichtungen durch die Nutzung von Medien zu befreien.“* (Jäckel 1999: 73, zit. nach Schlütz/2002/S.91). Eskapismus ist hier jedoch nicht als eine Form von Sucht zu begreifen, sondern beschreibt eine wichtige Funktion der Medien, nämlich die Möglichkeit sich durch deren Nutzung aus dem Alltag zurückziehen und entspannen zu können: *„Bei Erwachsenen Spielern verhilft das Computerspiel, sich aus den sozialen Bezügen und Verpflichtungen für eine bestimmte Zeit zurückziehen zu dürfen.“* (Fritz 1997: 209, zit. nach Schlütz/2002/S.91). Das Spiel hilft also dem Nutzer dabei abzuschalten, sich zu entspannen und für einen gewissen Zeitraum dem Alltagsleben zu entfliehen. Diese Gratifikation wurde auch für Computerspiele nachgewiesen. Computerspiele sind zum großen Teil sehr komplexe Medieninhalte mit hohen Leistungsanforderungen, die ihren Nutzern ein hohes Maß an Konzentration abverlangen: *„Diese Konzentration hilft, sich gegenüber äußeren Störungen abzuschotten und zu Problemen Distanz herzustellen. Eine solche Notwendigkeit kann zum eigentlichen Spielreiz werden, Fritz bezeichnet dies als ‚Entspannung durch Anspannung‘ (1997a, S. 209)“* (Schlütz/2002/S.91). Um Eskapismus jedoch als Nutzen und nicht als Erleben zu verstehen, muss dabei stets das Ziel der Handlung für den Handelnden im Vordergrund stehen - also eben jene, durch die Mediennutzung hergestellte, Entspannung oder Alltagsflucht und nicht das Erleben selbst.

Als letzten Punkt der Zuwendungsmotive sollen hier noch die von Oerter (1997: zit. nach Schlütz, 2002) identifizierten Grundbedürfnisse des Menschen vorgestellt werden, welche sich auch in der spielerischen Auseinandersetzung mit dem Computer wiederfinden: Autonomie, Bezogenheit und Kompetenz. Das Bedürfnis der Autonomie ist dabei eng an die von Fritz beschriebene, bereits erläuterte Erfahrung von Kontrolle, Macht und Selbstwirksamkeit geknüpft. Die Bezogenheit, meint hier die Bezogenheit auf eine Gruppe (z.B. auf eine virtuelle Gemeinschaft) und scheint auf den ersten Blick in einem Widerspruch zur Autonomie zu stehen. Ohne die Bezogenheit, würde die Autonomie allerdings zur Isolation führen. Das Kompetenzbedürfnis schließlich beschreibt das Streben nach der Schaffung einer Welt, deren Umgebung man nach seinen eigenen Bedürfnissen und Interessen formen kann. Diese drei Bedürfnisse finden sich laut Schlütz auch in der Auseinandersetzung mit Computerspielen wieder: *„Durch häufiges Spielen wird Kompetenz aufgebaut, die virtuelle Welt nach eigenen Wünschen verändert und*

beherrscht. Hier spielen Kontroll- und Machtmotive eine große Rolle.“ (Schlütz/2002/S.92). Die Gewissheit ein Spiel meistern zu können und seinen Anforderungen gerecht zu werden sorgt beim Spieler für das Erlebnis von Autonomie. Die Bezogenheit kann sich im Spiel sowohl auf eine Person-Welt-Bezogenheit beziehen als auch - wie bei Multiplayer-Games üblich - als soziale Bezogenheit im Spiel gegen bzw. mit Clanmitgliedern oder Freunden auftreten. Besonders in Wettkampfspielen lassen sich alle drei Grundbedürfnisse wiederfinden:

„Autonomie wird durch das eigene Handeln in der Wettkampfsituation erreicht, Kompetenz wird erfahren durch den Erfolg. Beides gelingt im Wettkampf aber nur, wenn andere mitmachen, so dass auch das Anschlussbedürfnis eine Rolle spielt (vgl. Wegge, Kleinbeck & Quäck, 1995)“ (Schlütz/2002/S.92).

3.3 Gewalt, Aggression, Sucht - Häufig diskutierte Wirkungsfragen

Obwohl Gewalt- und Suchtaspekte in Zusammenhang mit Computerspielen nicht im konkreten Interesse dieser Arbeit stehen, kann man sie auch nicht vollständig ausklammern. Besonders dann nicht, wenn man sich mit den Ego-Shootern einem der am kritischsten betrachteten Genres in Beziehung mit medialer Gewalt und deren Auswirkungen auf den Rezipienten annähert. In diesem Zusammenhang wird besonders intensiv diskutiert, ob Computerspiele negative Inhalte wie aggressives Verhalten und die Anwendung von Gewalt nicht nur in Inhalten transportieren, sondern auch in der Realität verursachen können. Besonders in Deutschland ist nach dem Amoklauf des Schülers Robert Steinhäuser im Erfurter Gutenberg-Gymnasium eine hitzige, immer wieder aufkeimende Debatte über Jugendschutz und die so genannten Killerspiele entbrannt, in der in letzter Instanz von einigen Politikern, sogar deren totales Verbot oder *„Haft- und Geldstrafen für die Herstellung- und die Verbreitung von gewaltverherrlichenden Spielen gefordert werden.“* (Quelle <http://derstandard.at/?url=/?id=1219938703338> - Stand: 04.08.2008)

Die Befürworter eines Verbots von „Killerspielen“ nennen dabei im Wesentlichen drei Argumente um ihre Position zu begründen: Jugendliche Gewalttäter konsumieren oft auch entsprechende gewalthaltige Computerspiele; empirische Studien haben nach dem Konsum von Gewalt darstellenden Computerspielen eine erhöhte Bereitschaft zu aggressivem

Verhalten gemessen; in Armeen werden Computerspiele eingesetzt um Soldaten auszubilden. Der aktuelle Stand der Medienwirkungsforschung auf diesem Gebiet zeigt jedoch, dass solch oberflächliche Betrachtungsweisen nicht zulässig sind und monokausale Theorien wie „Computerspiele machen dumm und aggressiv“ auf der einen, oder „Computerspiele haben keinen negativen Einfluss“ auf der anderen Seite, nicht funktionieren können. Obwohl es der Medienwirkungsforschung in diesem Bereich keinesfalls an Quantität mangelt, konnte die Frage nach den (Aus-)Wirkungen virtueller Gewalt in Computerspielen wissenschaftlich bis heute nicht geklärt werden. Eines der Grundprobleme mit dem die Wissenschaft dabei zu kämpfen hat, ist vor allem die große Bandbreite der lebensweltlichen und sozialen Kontexte in denen sich die Rezipienten bewegen und denen naturgemäß große Bedeutung in der Wahrnehmung und im Umgang mit medialen Gewaltinhalten beizumessen ist. Die Gretchenfrage inmitten dieser Forschungsanstrengungen lautet dabei: Können gewalttätige Computerspiele in weiterer Folge gewalttätiges oder zumindest aggressives Verhalten auslösen? Die Resultate bisheriger Studien sind ambivalent und die detaillierte Darstellung bisheriger Wirkungsstudien würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen. Deshalb sei hier nur auf die meistbeachteten Forschungsergebnisse und gängigsten Forschungsmeinungen verwiesen, denn weder Forschungsansätze die an der Tradition des Wirkungsansatzes orientieren, noch Untersuchungen die den Nutzensansatz aufgreifen, konnten bis heute eindeutige Ergebnisse liefern:

„Dennoch lässt sich zunächst auch unter Einbeziehung dieser Theorieansätze nicht eindeutig klären, ob die jugendlichen Computerspieler zu Straftätern wurden, weil sie durch Bildschirmspiele und Videos verführt und manipuliert wurden oder ob sich in ihrer Vorliebe für gewaltorientierte Medien lediglich widerspiegelte, welche Faszination Gewalt in ihren verschiedenen Erscheinungsformen auf sie ausübte.“
(Witting/Esser/2003/S.31)

Eine weitgehend konkrete These formulierten Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr, die in ihrer Studie „Virtuelle Gewalt: Modell oder Spiegel?“ den gewalthaltigen Videospiele zumindest einen gewissen Empathieabbau als negative Wirkung auf die Spieler unterstellen:

„Beschäftigung mit Computerspielen hat ihren Grund oft in Langeweile, die der Spieler durch angenehm empfundene Anregung und Erregung zu ersetzen trachtet. Virtuelle Gewalt verschafft dabei die Möglichkeit, ein Erregungsniveau aufrechtzuerhalten. Das ist nicht etwa problematisch, weil dadurch reale Gewalt ausgelöst werden könnte, wohl aber, weil die Entwicklung von Empathie gebremst wird und die angemessene Auseinandersetzung mit gesellschaftlicher Gewalt behindert wird.“ (Fritz/Fehr/2003/S.49)

Manuel Ladas kommt 2002 in seiner Studie „Brutale Spiele(r)“ nach der Befragung von über 2.000 Spielern zu dem Ergebnis, dass virtuelle Gewalt zumeist *„ästhetisiert, empathiefrei und rein funktionalistisch (zum ‚Weiterkommen‘ im Spiel) wahrgenommen und genutzt wird.“* (Ladas/2002/S.323). Jedoch finden sich die strukturellen Merkmale bestimmter Hobbys sowie Buch- und Filmvorlieben der Befragten sehr häufig auch in den präferierten Computerspielgenres wieder. Dies gilt teilweise auch für allgemein gewaltbefürwortende Einstellungen der Spieler. Auffälligkeiten ergeben sich hier jedoch nur bei solchen gewalthaltigen Genres, die Kriegshandlungen realistisch und distanziert in Szene setzen. Ladas sieht hier einen weiteren Forschungsbedarf bei der *„realistischen, technisch-distanzierten Darstellung von Kriegshandlungen“*, die im Rahmen seiner Befragung durch *„eine gegenüber anderen Gewaltspielen etwas erleichterte Verknüpfbarkeit mit ‚realen‘ (Waffen-)Gewaltinteressen aufgefallen ist.“* (ebd. S.323). Dennoch wird laut Ladas von den Computerspielern sehr stark zwischen virtueller und realer Gewalt gerahmt, was er auch als „Rahmungskompetenz“ bezeichnet. Gewaltspiele werden demnach von den Nutzern nicht „moralisch“ sondern „funktionalistisch“ wahrgenommen.

Ein weiterer Ansatz lautet, dass der Gehalt der Spiele für die Rezipienten bloß ein weiteres Gratifikationselement darstellt: *„Betrachtet man den großen Anteil ausgesprochen gewalthaltiger Spiele an den meistverkauften und -verbreiteten Spieltiteln (z.B. Counterstrike, Grand Theft Auto 3, Quake 3), drängt sich die Annahme geradezu auf, dass die Ausübung von Gewalt im Spiel in enger Verbindung mit dem Spielvergnügen steht.“* (Fritz/Fehr/2003/S.29). Ein wesentliches Motiv für die Nutzung von Computerspielen stellt die Langeweile dar, wonach der Spieler Erregung sucht. Das durch das Computerspielen erreichte Erregungsniveau soll möglichst lange aufrecht bleiben. Um die Erregungsschwelle des Spielers aufrecht zu erhalten kann virtuelle Gewalt ein

nützliches Instrument sein: *„Durch Bedrohung mit virtueller Gewalt kann das Abflachen des Erregungsniveaus wirkungsvoll aufgehalten werden.“* (ebd. S.54). Dieses Erregungsniveau kann aber nicht für übermäßig lange Zeit aufrechterhalten werden und es tritt ein erneuter Gewöhnungseffekt ein. Mit der Zeit wird der Spieler nach immer effektvolleren und realistischer präsentierten Stimulationen suchen. Es wird hier also angenommen, dass der subjektive Nutzen im Vordergrund steht und die Wirkungsebene dabei ausgeklammert wird: *„Diese Gewaltspirale, die durch Gewöhnung an virtuelle Gewalt und das Bedürfnis nach stärkeren Reizen in Gang gehalten wird, ist das Oberflächenphänomen einer tieferen Bedürfnisdisposition, die eng mit Gewalt verknüpft ist: Macht, Herrschaft und Kontrolle zu erlangen und lustvoll auszuüben.“* (ebd. S.54). Wesentlich dabei ist laut Fritz und Fehr jedoch, dass die Gewalt in einer dem Publikumsgeschmack entsprechenden Weise aufbereitet sein muss, um nicht abstoßend auf die Rezipienten zu wirken. Die Präsentation der Gewalt in virtuellen Welten folgt dabei medialen Vorbildern wie dem Film und wird so ästhetisiert, dass sie nicht abscheulich und schmutzig wirkt.

Dennoch gibt es auch Studien, die Zusammenhänge mit Computerspielgewalt und einer kurzzeitigen erhöhten Aggressionsbereitschaft nachweisen konnten. Besonders das allgemeine Aggressionsmodell von Anderson und Bushman (2001) dient zumeist als theoretische Grundlage für mögliche negative Effekte gewalthaltiger Videospiele: *„Obwohl es auch Studien gibt, in denen keine Effekte gefunden wurden, zeigt die überwiegende Anzahl an Studien in die Richtung einer positiven Korrelation. Metaanalysen (vgl. Anderson/Bushman 2001; Sherry 2001; Anderson 2004) konstatieren einen geringen, aber doch wahrnehmbaren positiven Effekt zwischen dem Spielen gewalthaltiger Videospiele und aggressiven Tendenzen auf der Denk- und Handlungsebene [...]“* (Mathiak/Weber/2006/S.58). Allerdings bedeutet Korrelation hier nicht gleichzeitig auch Kausalität. So könnten sich beispielsweise auch Persönlichkeiten mit bereits vorhandenen aggressiven Tendenzen von gewalthaltigen Computerspielen angezogen fühlen. Weiters gibt es in der Forschung kontroverse Diskussionen in Hinblick auf methodische Probleme. So gibt es beispielsweise weder Einigkeit um einheitliche Definitionen von Gewaltdarstellungen, oder Operationalisierungen von aggressiven Verhalten sind nicht eindeutig und es bleiben offene Fragen, wie: *„handelt es sich z.B. beim Beobachten von Gewalthandlungen unter Jugendlichen nach dem Spielen eines*

Videospiels um reale Gewalt oder gespielte bzw. imitierte Gewalt ohne Absicht jemandem einen Schaden zuzufügen?“ (ebd. S.58).

Es lässt sich aufgrund der bisherigen Meinungsdiversität und Widersprüchlichkeit in der Gewaltfrage also keine klare Aussage treffen. Bezüglich der Ergebnisse in der Medienwirkungsforschung zu dieser Frage lässt sich somit zusammenfassend festhalten:

„Allenfalls kann sie belegen, dass unter bestimmten Bedingungen bei Personen mit speziellen sozialen Hintergründen unerwünschte Effekte auftreten können. Mit anderen Worten: Sie beantwortet die Frage mit einem ‚Es kommt darauf an‘“ (Fritz/Fehr/2003/S.10)

Mit den hier in aller Kürze dargestellten Argumenten lässt sich folglich weder eindeutig belegen, dass gewalthaltige Computerspiele zu entsprechenden Verhaltensweisen in der Realität führen, noch dass das Gegenteil der Fall ist. Was sich aber durchaus herauskristallisiert, ist die zunehmende Bedeutung des Aspektes der Fähigkeit seitens der Spieler, zwischen realer Welt und simulierter Virtualität unterscheiden zu können.

Ein weiterer negativer Gesichtspunkt, der sich besonders im Zusammenhang mit der zunehmenden Nutzung von Online-Games herauskristallisiert hat ist jener der Suchtproblematik. Besonders seit dem Siegeszug der MMORPGs wie „World of Warcraft“ erfährt das Phänomen der Online-Spielsucht vermehrt Beachtung. So scheint es, dass es besonders im Kontext der Nutzung von MUDs und MMORPGs aufgrund deren Online-Nutzung Charakteristika gibt, die dazu führen, dass die Intensität der Mediennutzung erhöht wird: *„Begünstigende Variablen stellen die Anonymität, Orts- und Zeitunabhängigkeit der Nutzung sowie die Distanz der KommunikationspartnerInnen dar [...]; oftmals wird auch suchtähnliches Verhalten - MUD-addiction - vermutet [...], zumal eine verstärkte Anregung der Phantasie und die Ablenkung von realweltlichen Problemlagen zu Alltagsflucht führen kann.“ (Götzenbrucker/2001/S.32).* Standen die Zeichen bis vor kurzem zumeist noch auf Entwarnung - *„[...] an addiction to computer games is closer to a passion for reading novels or watching movies than an addiction to alcohol or crack.“ (Mul/2005/S.262)* - so tauchen nun vermehrt Studien auf, die bei exzessiven Computerspielern die gleichen Symptome wie bei Alkoholikern beobachtet haben wollen und dies z.B. auf das eingebaute Belohnungssystem der Spiele

zurückzuführen sei (Quelle: <http://futurezone.orf.at/it/stories/122812/> - Stand: 13.09.2008). Andere Meinungen schließen eine mögliche körperliche Abhängigkeit wiederum dezidiert aus: *„Geht man vom klassischen zweiteiligen Suchtbegriff aus, so ist eine physische Abhängigkeit der Spieler nicht vorstellbar; wenn eventuell eine psychische Abhängigkeit erzeugt werden könnte, so steht zu erwarten, dass sich diese in einer häufigen und langen Spieldauer zeigen würde.“* (Dittler, 1993: zit. nach Mosler/2001/S.55). Doch auch bezüglich der Thematik Sucht, gilt: Der aktuelle Forschungsstand ist noch viel zu dünn um gesicherte Aussagen treffen zu können. Bislang wurden noch keine formalen Studien zur Verbreitung einer möglichen Computerspielsucht veröffentlicht. Empirische Studien zur Thematik gelten als umstritten, Ergebnisse sind bestenfalls widersprüchlich. Dennoch lässt sich nicht leugnen, dass exzessives Computerspielen zu einem ernstzunehmenden Problem für Betroffene und Angehörige werden kann und dass dem Anschein nach die Charakteristika virtueller Online-Welten bei manchen Spielern zu einem Nutzungsverhalten führen können, welches ein normales Maß oft weit übersteigt. Das zeigt allein ein kurzer Blick auf die Internetauftritte von Selbsthilfe- und Betroffenenengruppen wie „Online Gamers Anonymous“ (www.olganon.org), dem „Institut zur Prävention von Onlinesucht - IPOS“ (www.onlinesucht.at) oder www.online-sucht.de, in deren Foren sich vermehrt betroffene Online-Spieler zu Wort melden oder Hilfe und Rat suchen. Auch Quandt und Wimmer (2008) halten in ihrer 2007 durchgeführten Studie an deutschen Online Spielern fest: *„Dauerspieler, die eigentlich nichts anderes mehr machen als an Online-Games teilzunehmen, sind durchaus keine Einzelfälle - angesichts eines derart exzessiven Spielens muss die kritische Frage erlaubt sein, ob hier nicht auch Formen der Abhängigkeit vorliegen.“* (Quandt/Wimmer/2008/S.189). Ab welcher Spieldauer jedoch ein Spieler als süchtig zu diagnostizieren ist, und welche Gründe es genau sind, die zu dieser Form exzessiven Spielverhaltens führen, darüber kann freilich weiterhin nur spekuliert werden. Die Möglichkeit zu einem Gesamtbild des Problems zu gelangen wird zusätzlich durch den Umstand erschwert, dass bisherige Forschung zu diesem Thema vor allem auf Kinder und Jugendliche beschränkt ist, denen von Seiten der Psychologie und Pädagogik offensichtlich bislang die größte Aufmerksamkeit entgegengebracht wurde. Exzessives Verhalten bei Heranwachsenden ist jedoch nichts Neues oder Ungewöhnliches und muss nicht gleich Sucht bedeuten: *„It may be that video game addiction is age related, like other more obviously ‚deviant‘ adolescent behaviors (e.g., glue sniffing) because there is little evidence to date of video game addiction in adults.“* (Griffiths/Davies/2005/S.366). Ein weiterer erschwerender Umstand ist, dass sich

Computerspiele in zahlreiche Genres und auf verschiedene Medien aufteilen, wobei denkbar wäre, dass gewisse Formate - etwa der Bereich der Online-Games - ein ungleich höheres Suchtpotential aufweisen als andere. „*Therefore, future research needs to distinguish between excessive play in different media.*“ (ebd.: S.365).

3.4 Normen, Werte und Kompetenzen im Online-Gaming

Kompetenz bezeichnet nach Fröhlich (2000) die „*Zuständigkeit eines Menschen bei der Lösung von Problemen, für bestimmte umschriebene Leistungen oder - als soziale Kompetenz - für den Umgang mit Mitmenschen.*“ (Fröhlich/2000/S.262). Gemeint ist damit sowohl die Verfügbarkeit als auch der gezielte Einsatz von Kenntnissen und Fertigkeiten zur erfolgreichen Bewältigung von Aufgaben und Problemsituationen.

Kompetenzerlebnisse durch das Lösen von Aufgabenstellungen sowie durch das Streben nach Herrschaft, Macht und Kontrolle als ein wesentliches Motivationspotential von Computerspielen, fanden in dieser Arbeit bereits Erwähnung und sind bereits auch wissenschaftlich relativ gut belegt: „*Kontrolle, Macht, Leistung, Kompetenz und Erfolg zeigten sich als konstante allgemeine Spiel-Motivationen in verschiedenen bisherigen Untersuchungen zum Thema.*“ (Ladas/2002/S.98). Ebenso erfordert der soziale Wettbewerb in kompetitiven Computerspielen hinreichende Kompetenzen der Spieler um in der virtuellen Welt zu bestehen (Hartmann, 2008).

Wissenschaftlich basierte Erkenntnisse zur Auswirkung auf Kompetenzentwicklung bzw. empirische Überprüfungen kompetenzbeeinträchtigender oder kompetenzfördernder Effekte von Computerspielen auf Ihre Nutzer sind bislang nur punktuell vorhanden. Relativ gut untersucht sind zwar die Bereiche Wahrnehmung, Aufmerksamkeit und Sensomotorik – vor allem Auge-Hand-Koordination und Reaktionsgeschwindigkeit – sowie Problemlösefähigkeiten; begründete Annahmen, jedoch kaum wissenschaftlich fundierte Belege gibt es aber bislang zur Auswirkung auf medienbezogene Fähigkeiten (wie z.B. den Umgang mit komplexen Menüstrukturen) oder die Auswirkung auf Stressbewältigung und soziale Kompetenzen.

Die im Jahr 2005 veröffentlichte Studie „*Kompetenzförderliche Potenziale populärer Computerspiele*“ (Gebel/Gurt/Wagner/2005) des Münchner Instituts für Medienpädagogik in Forschung und Praxis (JFF) untersuchte das kompetenzförderliche Potenzial von

Computer- und Konsolenspielen, welches anhand von sieben Kriterien beurteilt wurde. Die Studie nahm die Soloplayer-Modi von 30 Spitzenspielen verschiedener Genres unter die Lupe und kam zu dem Ergebnis, dass das kompetenzförderliche Potenzial (besonders in Hinsicht sozialer und medialer Kompetenzen) der untersuchten Spiele sehr beschränkt ist. Kritisiert wurden vor allem der fehlende ethisch-normative Grundgehalt der Computerspiele, sowie die geringen Anforderungen an die Medienkompetenz. Für Spielinhalte, welche ohne jede Kritik im offensichtlichen Gegensatz zu gesellschaftlich vorherrschenden Werten und Normen stehen, wurde der ethisch-normative Grundgehalt als „fragwürdig“ eingestuft. Zum Beispiel wenn unkritisch sexistische oder rassistische Rollenstereotype vorgeführt werden oder Gewalt als lohnenswertes Konfliktlösungsmittel dient. Insgesamt wird den untersuchten Solo-Spielen ein schlechtes Zeugnis ausgestellt. Den bis dato noch nicht untersuchten Netzwerkspielen (sprich Multiplayerspielen), wird jedoch mehr Potential in Zusammenhang mit (vornehmlich sozialem) Kompetenzerwerb zugerechnet:

„Es ist allerdings davon auszugehen, dass Multiplayerspiele in diesem Punkt ein erheblich größeres Förderungspotential aufweisen, denn sie stellen vielfältigere und höhere soziale Anforderungen. So ermöglichen und erfordern diese Spiele beispielsweise die Koordination und Kooperation mit den Mitspielenden, z.B. den Verzicht auf individuellen Gewinn zum Vorteil des Teams und/oder taktisches Verhalten gegenüber der Gegenpartei. Auch die Ansprüche an die emotionale Selbstkontrolle dürften durch die soziale Situation erhöht sein.“ (ebd.: S.366)

Mit Normen und Werten sind in dem Zusammenhang dieser Arbeit soziale Normen und Werthaltungen gemeint. Normen im Sinne von *„Einstellungen, Wertungen oder Verhaltensstandards, die in einer Gruppe herausgebildet wurden und bezüglich deren Konformität herrscht“* (Fröhlich/2000/S.315) und deren Anerkennung *„einen wesentlichen Einfluss auf die Kohäsion von Gruppen“* (ebd.: S.315) hat. Werte als *„Bezeichnung für die einem Individuum oder einer Gruppe eigene mehr oder weniger explizite und explizierbare Auffassung von den erstrebens- oder wünschenswerten Handlungen oder Einstellungen in Bezug auf Mitmenschen oder Dinge oder Ziele des Verhaltens allgemeinerer (normativer) Art (im Sinne von gut und schlecht).“* (ebd. S.473)

Spielen am Computer findet nicht in einem geschützten luftleeren Raum statt, sondern ist mittlerweile ein Teil der Gesellschaft. Computerspiele wie „World of Warcraft“ „Counter Strike“ oder die Internet-Plattform „Second Life“, welche von tausenden, ja sogar Millionen Menschen genutzt werden, sind Massenmedien und vermitteln damit wie die klassischen Massenmedien ebenso Werte und Normen: *„Neben der in den Medien allgegenwärtigen Werbung offerieren Computerspiele den Nutzern natürlich auch Normen und Werte, Einstellungen und Handlungsweisen, die ihre Architekten darin angelegt haben. Erfolg im Spiel kann man nur haben, wenn man sich ihnen unterwirft, Zielsetzungen übernimmt und Strafen vermeidet.“* (Krotz/2008/S.37f)

Eine Fragestellung dieser Arbeit ist es jedoch nicht, die generellen Werthaltungen von Computerspielern zu ermitteln, sondern vielmehr zu hinterfragen, welche Werte und Normen das Zusammensein und das Zusammenspiel in virtuellen Spielgemeinschaften bestimmen. Untersuchungen zu den vorherrschenden Werthaltungen in virtuellen Gruppen wie Clans oder Gilden sind ebenso noch rar gesät. Wright, Boria und Breidenbach (2002) vermuten, dass durch das Spielen von Multiplayer-Games wie „Counter Strike“, die Regeln sozialer Interaktion des „realen Lebens“ auch im virtuellen Raum herausgefordert und reproduziert werden. Dies kann bedeuten, das Online-Gaming nicht nur „reale“ soziale Interaktion widerspiegeln kann, sondern sie auch durch ein geteiltes und interaktives Medium fördert und weiterentwickelt. In ihren Untersuchungen von Computer- und Clanspielern kamen z.B. Hepp und Vogelsang (2008) Quandt und Wimmer (2008) oder Hartmann (2008) zu der Schlussfolgerung dass das Zusammenspiel in virtuellen Gruppen nicht nur Kompetenzen von Seiten der Spieler einfordert, sondern dass virtuelle (Spiel-) Gemeinschaften auch einem mehr oder weniger strengen Regelwerk sowie Wertekorsett unterliegen und es ebenso zu Normbindungen auf sozialer Ebene kommt: *„Die Spieler organisieren ihre Verhaltensweisen also gemäß einem Kodex, der durch Normen und Werte geprägt ist, die denen der Realwelt entsprechen.“* (Hepp/Vogelsang/2008/S.106). Für alle virtuellen Gemeinschaftstypen gilt, dass es sich dabei immer auch um Interaktionsgemeinschaften handelt bei denen *„die Begeisterung für ein bestimmtes Computerspielgenre eine kommunikative Klammer zwischen den Anwesenden bildet.“* (ebd.: S.106). Durch das Aufstellen von Regeln und Normen die das Zusammenspiel in geordnete Bahnen leitet wird diese Klammer gelöst und ein gemeinschaftliches Spiel ermöglicht. Das Aufstellen und Befolgen dieser Regeln garantieren einen fairen Wettstreit, eine verlässliche Ordnung und schlussendlich auch eine freundschaftliche Atmosphäre.

Das es dabei auch zu Transferprozessen von Normen und Wertvorstellungen von die reale in die virtuelle Umgebung (und vice versa) kommen kann, davon geht Fritz in dem von ihm entwickelten Transfermodell aus (vgl. ausführlich in Wesener, 2004). Laut Fritz gibt es zahlreiche Transformationsmuster die sich auf verschiedenen Ebenen bewegen können, beispielsweise auf der Fact-Ebene (z.B. dem Spieler ist aufgrund vorhandener Normen und Wertvorstellungen bewusst, dass er Inhalte von Computerspielen wie beispielsweise Gewalt- und Tötungshandlungen nicht einfach so in die Realität übernehmen kann). Dabei kann es lt. Fritz aber sehr wohl - neben zahlreichen anderen möglichen Formen des Transfers - auch zu ethisch-moralischen Transfers zwischen der virtuellen und realen Welt kommen, bei denen Wertvorstellungen und Normen von der einen Wirklichkeitsform in die andere übertragen werden.

Auch Götzenbrucker weist bereits 2000 auf das Vorhandensein von Normen und Werten hin, die das soziale Handeln in virtuellen Räumen bestimmen:

„Soziales Handeln - auch in virtuellen Räumen - ist Großteils an die Einhaltung von Normen gebunden, wobei das Reziprozitätserfordernis ein zentrales Element darstellt: nur wenn die Erwartbarkeit sozialen Handelns gegeben ist, sind friktionsfreie Formen sozialer Interaktion vorstellbar. Normen, und in größerem Ausmaß soziale Konventionen, sind auch als situationsbezogene Spezifizierung der Wertesysteme definiert worden: sie stellen eine Verbindung von kulturellem (gemeinschaftlichem) und sozialem (gesellschaftlichem) System her.“
(Götzenbrucker/2000/S.87)

Es kann also davon ausgegangen werden, dass sich die Verflechtung und Durchdringung von Spiel- und Alltagswelt auch in den Normenbindungen der Spieler, vor allem auf der sozialen Ebene manifestiert. Dies ist vor allem bei Online-Spielen relevant, da dort zu den sonstigen Anforderungen des Spielers auch verlangt wird, mit anderen Spielern adäquat zu kooperieren und soziale Handlungsweisen zu setzen, die jenen des realen Lebens sehr ähnlich sind bzw. ihnen sogar gleichen. Dabei können Verletzungen der Regeln und Normen, bzw. die Abweichung von Werthaltungen zu sozialen Irritationen führen, die sich nicht nur im Sonderregelraum des Spiels auswirken sondern darüber hinaus auch reale Beziehungen beeinflussen können (Krotz, 2008).

3.5 Der Nutzensansatz

Computerspiele haben - so wie alle anderen Spiele auch - die Voraussetzung dass der Spieler aktiv in das Spiel involviert ist. Genauso wie zu lesen was in einem Buch steht, oder zu verstehen was eine Fernsehsendung kommuniziert bedürfen sie der fokussierenden und interpretierenden Aktivität des Nutzers, ohne die Wahrnehmung oder Konstruktion von Wirklichkeit gar nicht möglich wäre. Es gibt somit also keine Form von Mediennutzung und Rezeption die ausschließlich passiv ist. Auf dieser Basis wurde von der Kommunikationswissenschaft bereits in den fünfziger und sechziger Jahren der „Uses and Gratifications Approach“ entwickelt der besagt, dass Mediennutzung nicht nur passiv geschieht, sondern auf aktivem Wählen beruht (Krotz, 2008).

Der Nutzensansatz, der den „Uses and Gratifications Approach“ wie auch den „Symbolischen Interaktionismus“ nach Mead in sich vereint, geht somit im Gegensatz zu den klassischen Stimulus-Response-Modellen der frühen Medienwirkungsforschung nicht mehr der Frage nach, was die Medien mit den Menschen machen, sondern vielmehr was die Menschen mit den Medien machen.

„Er basiert zum einen auf dem theoretischen Konzept des ‚Symbolischen Interaktionismus‘. Von diesem übernimmt er die Sichtweise des ‚sozialen Handelns‘ und damit zusammenhängend die Auffassung von der subjektspezifischen Interpretationsqualität der Wirklichkeit. Zum anderen knüpft der Nutzensansatz beim sog. ‚Uses-and-Gratifications Approach‘ an, der davon ausgeht, dass der Mensch die Massenmedien als ‚Gratifikationsinstanzen‘, d.h. als Quellen zur Befriedigung von bestimmten Interessen, Wünschen, letztlich: von Bedürfnissen benützt.“ (Burkart/1995/S.212)

Im Rahmen dieses Forschungsansatzes interessieren also weniger die Wirkungen, sondern vielmehr die Funktionen bzw. der Nutzen der Medien. Ausgangspunkt ist dabei also die These, dass der Mediennutzer verschiedene individuelle Bedürfnisse hat und diese durch den Medienkonsum zu befriedigen sucht. Das heißt der User - im Falle von Online-Shootern demzufolge der Spieler - erwartet sich von der Rezeption eines Spieles letztendlich eine Bedürfnisbefriedigung durch eine Belohnung. Diese Belohnungen können durchaus völlig voneinander Abweichend sein. Es ist also vorstellbar, dass zwei Personen

dasselbe Programm im Fernsehen sehen oder dasselbe Spiel spielen und daraus vollständig unterschiedliche Gratifikationen gewinnen. Der Nutzensansatz trennt sich also vom Konstrukt des rein passiven Rezipienten und setzt ein aktives Publikum voraus, das nach seinen Bedürfnissen aktiv auswählt. *„Der Nutzensansatz sieht massenmedial vermittelte Aussagen somit nicht als in ihrer Bedeutung bereits vorfabrizierte Stimuli, sondern als interpretationsbedürftige Objekte an, als Wirklichkeitsangebote des jeweiligen Mediums, über welches der Rezipient erst verfügen muß.“* (Burkart/1995/S.216). Online-Spiele als eine neuere Form von Massenmedien unterliegen somit auch den von Roland Burkart herausgearbeiteten, vier sozialen Funktionen, die Massenmedien in der Regel erfüllen: (1) Sozialisationsfunktion, (2) Funktion der sozialen Orientierung, (3) Rekreations- oder Gratifikationsfunktion (oft auch als Eskapismus-Funktion interpretiert) und (4) Integrationsfunktion. Alle vier Funktionen sind bei genauerer Betrachtung sind auch bei Online-Spielen grundsätzlich vorstellbar. Natürlich können Computerspiele aufgrund ihrer besonderen Eigenschaften, wie das hohe Maß an Interaktivität nicht 1:1 mit klassischen Massenmedienformaten wie Fernsehen oder Tageszeitungen verglichen werden. Aber auch wie der Regisseur im TV oder der Redakteur bei der Zeitung, produziert auch ein Game-Designer Inhalte, die auf ganz bestimmten Überlegungen beruhen und von einer großen Anzahl von Menschen rezipiert werden können. Gerade wegen diesem hohen Maß an Interaktivität des Mediums Computerspiel, scheint der Nutzensansatz und der ihm innewohnende Uses and Gratifications Approach für die Untersuchung von Medien wie Computerspielen gut geeignet zu sein: *„Der Computerspieler lässt sich nicht nur ‚medial berieseln‘, er greift steuernd in das Geschehen ein; ganz im Sinne des vom Uses-and-Gratifications-Ansatz postulierten aktiven Mediennutzers. Dem Spieler stehen viele Selektions- und Modifikationsmöglichkeiten zur Verfügung, durch sein steuerndes Eingreifen entsteht beim Computerspielen die durch den Uses-and-Gratifications-Ansatz beschriebene symmetrische Kommunikationssituation.“* (Ladas/2002/S.66).

Welche Gratifikationen sind es nun die für den Mediennutzer im Allgemeinen, für den Computerspieler im Weiteren und für den Online-Shooter Spieler im engeren Sinne zum Tragen kommen können? Einige von den möglichen Gratifikationen wurden bereits in Kapitel 3.2 erwähnt: Ordnung, das Erlangen von Macht und Kontrolle, Selbstwertsteigerung, das Gefühl von Kompetenz durch das Lösen von Rätseln oder das Meistern von Problemstellungen, Wille zum Sieg, oder auch die Flucht aus dem Alltag sowie Flow-Erlebnisse: *„Eskapismus, Abschalten, Eintauchen in die Spielwelt, das*

Vergessen des Alltags, der Umgebung und der Zeit werden oftmals als Begründungen bzw. Motivationen für das Spielen bzw. als Nutzen des Spielens am Computer genannt.“ (Ladas/2002/S.67).

Aber auch „soziale Gratifikationen“ können beim Spielen am Computer in verschiedenen Ausformungen auftreten, zum Beispiel als simulierte soziale Interaktion, z.B. wenn der Spieler mit einer anderen, computergesteuerten Spielfigur (einem so genannten NPC - non player character) interagieren kann. *„Das Reagieren der Computercharaktere auf den Spieler eröffnet hierbei neue Gratifikationspotentiale“ (ebd., S.67).* Diesen simulierten sozialen Interaktionen lassen jedoch - im Gegensatz zur para-sozialen Interaktion bei den klassischen Medien, wie die Identifikation mit einem TV-Helden - meist jegliche emotionale Komponente vermissen: *„Die simulierten sozialen Interaktionen im Computerspiel dienen nur den mechanisch-regelhaften Spielfunktionen und sind durch diese in ihrem Verlauf funktional vorgegeben; lassen daher jegliche psychologische Tiefe oder detaillierte Charakterzeichnung missen.“ (ebd., S.67).* Wesentlich höheres Potential wird jedoch der Unterhaltung in Verbindung mit sozialer Interaktion mit anderen menschlichen Mitspielern zugeschrieben, was nicht zuletzt auch als Erklärungsmodell für die zunehmende Popularität und den Erfolg von Spielen wie „World of Warcraft“ oder anderen MMORPGS und Online-Games dient, welche eben jene Möglichkeit zur Interaktion mit „echten Menschen“ als ein zentrales Element ihrer Spielmechanik zur Verfügung stellen.

Das soziale Gratifikationselement der Computerspiele steht jedoch nicht für sich alleine, sondern fasst in diesem Kontext Begriffe wie Identifikationsvergnügen, Interaktion oder Interaktivität zusammen, welche alle als zentrale Elemente des Spielspaßes verstanden werden dürfen: *„Why are video games fun? One idea states that the all-important quality factor of a game is its ‚gameplay‘, the pure interactivity of the game.“ (Juul/2005/S.19).* Dies unterscheidet das Computerspiel eben auch wie bereits erwähnt von der Identifikationsmöglichkeit bzw. dem Identifikationsvergnügen der beim „passiven“ Konsum eines Films oder einer TV-Serie erlebt werden kann. Mit dem Charakter einer Fernsehserie kann man sich zwar identifizieren, aber lediglich in eine so genannte para-soziale Beziehung treten: der Rezipient hat keine Möglichkeit der Kontrolle über ihn. Beim Online-Spiel hingegen kontrolliert der User seinen Avatar bzw. seinen Spielcharakter, er kann ihn aktiv kontrollieren und im Kontakt mit den Charakteren von anderen Mitspielern

sind hierbei auch echte soziale Beziehungen möglich; speziell dann wenn zu Usern anderer Spielcharaktere auch realweltlicher gesellschaftlicher Kontakt vorhanden ist. Zusammenfassend lässt sich somit festhalten:

„Unterhaltung, eskapistisches Erleben (das auch der Befindlichkeitssteuerung dient) und sich verstärkend auf die Nutzungsdauer auswirkt sowie stimulierende Herausforderung (mit Autonomie- und Kompetenzaspekten) sind die Nutzensdimensionen, die Bildschirmspiele erbringen. Kurz: Spaß und Spannung auf Basis einer selbstbestimmten Medienhandlung machen Bildschirmspiele so besonders. Bedingt durch die Einflussmöglichkeit, die interaktive Medien bergen, ist bei ihnen die Diskrepanz zwischen gesuchten und erhaltenen Gratifikationen geringer als beim Fernsehen.“ (Schlütz/2002/S.193)

Für die Untersuchung von Computerspielen scheint der Nutzensansatz bzw. der Uses-and-Gratifications-Approach, also recht gut geeignet zu sein, da diese zahlreiche Nutzungseigenschaften mitbringen, die sich mit ihm gut untersuchen lassen, was sich auch an zahlreichen Studien zu dieser Thematik zeigt, die unter anderem auf diesem Ansatz aufbauen (vgl. z.B.: Schlütz , 2002; Ladas, 2002; Lehmann et al, 2008; etc.). Dennoch darf hier nicht verschwiegen werden, dass der Nutzensansatz auch bisweilen an seine Grenzen stößt und durchaus kritisch betrachtet wird. Als Hauptkritikpunkt wird oft genannt, dass sich bei ihm zwar gewisse Grundzüge eines Konzeptes sozialen Handelns finden (davon ausgehend, dass bestimmte Bedürfnisse der Auslöser für Motive sind, welche dann wiederum das Streben nach Gratifikationen auslösen), wichtige Elemente eines Handlungskonzeptes jedoch fehlen. *„Die Wirklichkeitskonstruktion durch Medien und Mediennutzer, deren Interpretations- und Reflexionsprozesse bei der Mediennutzung, also letztlich die Sinn- und Bedeutungszuweisung zur Handlung des ‚Medien-Nutzens‘, werden nicht berücksichtigt“* (Renckstorff 1989: 322, zit. nach Ladas/2002/S.68f). So ist der Nutzensansatz also auch bei Computerspielen nicht als vollständiges Modell zur Beschreibung der Wirkung und Nutzung zu verstehen, sondern eher als eine Art Forschungsstrategie, *„mit der man ermittelt, welche Medien von welchen Rezipienten für welche Zwecke am meisten geschätzt werden.“* (Merten 1994: 318, zit. nach Ladas/2002/S.69). Der Nutzensansatz steht somit auch für einen Paradigmenwechsel in der Kommunikationswissenschaft: Nutzen- statt Wirkungsforschung.

3.6 Forschungsfragen und Hypothesen

Inwieweit die eben dargestellten Motivations- und Gratifikationsoptionen tatsächlich auch für Spieler von Online-Shootern Relevanz besitzen und welche Normen und Werte für das soziale Interagieren im virtuellen Spielraum von Bedeutung sind, soll der empirische Teil dieser Diplomarbeit herausfinden und beantworten, für den die folgenden Forschungsfragen und Thesen formuliert wurden:

Forschungsfrage A:

Welche Motive und Erwartungen sind es, die dazu führen, dass jemand Online-Shooter spielt und einer virtuellen Spielgemeinschaft beitrifft?

These 1:

Personen die sich für Online-Shooter begeistern und einer virtuellen Spielgemeinschaft anschließen, suchen den spielerischen Wettbewerb mit realen Mitmenschen, ebenso stark wie die Möglichkeit zur sozialen Interaktion.

Forschungsfrage B:

Welche Regeln, Werte und Normen gelten für die Spieler im virtuellen Spielraum und welche Kompetenzen fordern sie von ihren Spielpartnern ein?

These 2:

Soziales Handeln und Integration im Rahmen des gesellschaftlichen Wertekorsetts haben für die Spieler im virtuellen Raum genauso Gültigkeit wie im realen Leben. Das virtuelle Zusammensein unterliegt ähnlichen Bedingungen wie das Zusammensein im „Real Life“.

4. Methodik

Die nun folgende Untersuchung von Forschungsfragen und Thesen stützt sich auf einen empirischen Teil, der auf einer explorativen Befragung von dreizehn Online-Shooter-Spielern basiert und einer Gegenüberstellung der Ergebnisse mit bereits vorliegenden qualitativen und quantitativen Studien zum Online-Spielen im Allgemeinen und zur Nutzung von First Person Shootern im Speziellen. Zur Exploration des Forschungsfeldes wurde ein Interview-Leitfaden - also ein vorbereiteter, flexibel einsetzbarer Fragenkatalog - mit 45 Fragen entwickelt, von denen aber jedoch nicht alle in die Untersuchung eingeflossen sind. Die Hauptaspekte der Fragestellungen lagen dabei vor allem darin herauszufinden welche Nutzungsmotive - wie sie in der Uses-and-Gratifications-Forschung verankert sind - für die Befragten ausschlaggebend sind und welche möglichen Regeln, Normen, Werte und Kompetenzen das Zusammenspielen prägen. Die Entscheidung für die qualitative Forschungsmethode und dem Leitfaden-Interview als Messinstrument erfolgte vor allem auch aus der Überlegung heraus, dass es sich bei den „Online-Shooter-Spielern“ um eine im Vergleich z.B. mit Gruppen wie „den TV-Konsumenten“ immer noch relativ kleine und schwer zu erreichende Gruppe von Menschen handelt, die mit quantitativen Instrumenten nicht besonders leicht zu erreichen ist: *„Leitfadengespräche sind das einzig sinnvolle Forschungsinstrument, wenn es darum geht, Gruppen von Menschen, die auch in großen Stichproben oft in zu kleiner Zahl angetroffen werden, erforscht werden sollen (Friedrichs, 1973, 2. 226).“* (Atteslander/1993/S.171). Dies mag zwar jetzt verwunderlich klingen, wo doch in vorangegangenen Kapiteln öfters von den tausenden Spielern die Rede war, die sich weltweit auf zahlreichen Servern „ins Gefecht“ stürzen oder von den hunderten, welche sich auf den großen LAN-Events treffen. Fakt jedoch ist auch, dass es sich dabei immer noch um ein gesellschaftliches Randphänomen und besonders bei FPS-Spielern oft um Menschen handelt, die immer noch das Gefühl haben, einem von der Öffentlichkeit und von einem Großteil der Medien stigmatisierten Hobby nachzugehen und deswegen auch reserviert und misstrauisch reagieren, wenn sie mit einem „Außenstehenden“ über ihr Hobby sprechen sollen. So ist es für den Interessierten Forscher oft schon schwierig überhaupt genügend Probanden zu finden, die sich einer Befragung stellen wollen und wahrscheinlich oft noch schwieriger die Vorbehalte des Befragten zu überwinden und eine vertrauliche Gesprächsbasis herzustellen, welche doch das Um und Auf in der qualitativen Forschungsmethode darstellt: *„Die Erhebungssituation, in der das Gespräch zwischen Interviewpartner und Forscher/Interviewer stattfindet, sollte möglichst vertraulich und entspannt sein. Im*

Unterschied zur standardisierten Befragung wird der Interviewpartner in qualitativen Befragungen nicht als objekthafter Datenlieferant einer Untersuchung, sondern als Subjekt in einer möglichst alltagsnahen Gesprächssituation verstanden.“ (Lamnek/1995/S.65)

Dass es dennoch zu den dreizehn vorliegenden und aufschlussreichen Gesprächen kommen konnte, ist vor allem der freundlichen Unterstützung eines aufgeschlossenen und selbst an der positiven Entwicklung der noch jungen Forschungsdisziplin der „Game Studies“, sowie an der gesellschaftlichen Entstigmatisierung seines Hobbys interessierten Spielers zu verdanken, der einen Großteil seiner Freunde und Bekannten für ein Interview gewinnen konnte. So gelang es sogar eine weibliche Probandin aufzuspüren, was im besonders stark männerdominierten Genre der First Person Shooter schon nahezu als bemerkenswert gelten kann. Die Befragungen fanden im Zeitraum von Juli bis Oktober 2008 statt. Alle Gespräche wurden auf Band aufgenommen: *„Enthält das Interview auch offene Fragen und Erzählpassagen, ist eine Audio Aufzeichnung unumgänglich.“* (Bortz/Döring/2003/S.252). Anschließend wurden die Aufzeichnungen - ergänzt durch die handschriftlichen Notizen am Interview-Leitfaden - protokolliert und anonymisiert. Die Datenerhebung fand zu einem Großteil (9 von 13 Interviews) im Rahmen eines kleinen privaten Treffens statt und wurde von genannter Kontaktperson organisiert, wobei sich erfreulicherweise auch ein weiteres Prinzip qualitativer Forschung erfüllen ließ: *„Um wirklich gute Interviews zu bekommen, muß man ... in die Lebenswelt dieser betreffenden Menschen gehen und darf sie nicht in Situationen interviewen, die ihnen unangenehm oder fremd sind“* (Girtler, 1984: 151 zit. nach Lamnek/1995/S.95). Zwei weitere Probanden wurden getrennt voneinander in einer ruhigen Ecke eines bekannten Cafés die übrigen zwei in ihrer jeweiligen Wohnung befragt. Bei neun der dreizehn Befragten handelte es sich also um Spieler, die zwar im Real Life miteinander bekannt sind, aber bis auf eine Ausnahme im Regelfall nicht zusammen online spielen oder Mitglieder im selben Clan sind.

Der Interviewleitfaden war so ausgelegt, dass der Proband zuerst Angaben zur Soziodemographie machen sollte - unter anderem Alter, Lebenssituation, Bildung, Beruf etc. Danach wurde bereits erhoben, welche Shooter der Proband derzeit nutzt bzw. bis vor kurzem (innerhalb des vergangenen Jahres) regelmäßig genutzt hat. Damit sollte das Gespräch direkt auf das Kernthema gelenkt und möglichst rasch ein Erzähl- und Beschreibungsfluss ausgelöst werden. Der weitere Gesprächsverlauf wurde so gestaltet,

dass Fragen wie jene zu Spielgewohnheiten, Motivation und Spielregeln, die mehr Reflektion und Schilderung von persönlichen Einstellungen erforderten immer auch von leichter zu beantwortenden Fragen abgelöst wurden. Mit Hilfe der qualitativen Inhaltsanalyse, die sich an der Methode von Mayring orientiert (vgl. hierzu: Bortz/Döring/2003/S.332f) und den in diesem Kontext entwickelten Kategorienschema, konnten relevante Daten erhoben werden, wobei diese hauptsächlich zu Häufigkeitsverteilungen (in Verbindung mit Typenbildungen) zusammengefasst und die belangvollsten Passagen der Interviews hervorgehoben wurden. Zuvor wurden die umfangreichen Ausgangstexte auf die wesentlichen Inhalte reduziert, paraphrasiert und ähnliche Paraphrasen wurden zusammengefasst. Sämtliche Antworten in den Transkripten wurden auf ihre Relevanz für die Fragestellung eingestuft und daraufhin auch betrachtet, über welche Sachverhalte sie Auskunft geben und welche Gemeinsamkeiten und Übereinstimmungen sich finden lassen: *„Die Daten des Sozialwissenschaftlers - gerade wenn es sich um Interviewtexte handelt - sind komplex, vielschichtig und z.T. verwirrend vielfältig, so dass sie geordnet, zusammengefasst und abstrahiert werden müssen.“* (Wiedemann, 1986: 137 zit. nach Atteslander/1995/S.224). Die Antworten und Aussagen der Probanden wurden hinsichtlich ihrer Relevanz für die Forschungsfragen geordnet und mit Hilfe den ihnen zugeteilten Kategorien miteinander verglichen. Die Merkmalsausprägungen der einzelnen Fragen und Themenkomplexe wurden zur besseren Darstellung jeweils durch die relevantesten, wörtlichen Zitate aus den Antworten der Interviewten ergänzt.

So wurde versucht die Motivation, die „sozialen Tatbestände“ und die Regeln und Normen die FPS-Spieler in ihren virtuellen Lebens- und Spielwelten anwenden, aufzuspüren und möglichst wirklichkeitsnah abzubilden. Dennoch ist auch hierbei das ewige Dilemma der Sozialwissenschaften allgegenwärtig. Denn egal wie man es dreht und wendet, auch die sorgfältigste Anwendung sozialwissenschaftlicher Forschungsmethoden vermag im günstigsten Fall eine Annäherung an die Wirklichkeit erzielen, aber niemals deren exakte Abbildung:

„Es ist unmöglich die soziale Wirklichkeit insgesamt sinnesmäßig wahrzunehmen. Faßbar sind immer nur Ausschnitte, und die Ausschnitte werden erst sinnvoll, wenn sie systematisch und theorieorientiert erhoben werden. Das Ziel schließlich des gesamten Vorganges ist Schöpfen neuer Erkenntnis.“ (Atteslander/1995/S.12)

Auf der Jagd nach relevanten Ergebnissen unterliegt der Forscher immer dem Risiko in seiner Interpretation der Sachverhalte zu „erfinderisch“ vorzugehen und vielleicht Zusammenhänge herzustellen wo gar keine sind oder sich allzu leicht von bereits zuvor artikulierten Meinungen, Vorurteilen oder Klischees (wie zum Beispiel jenem, bereits widerlegten, des einsamen Computerfreaks) leiten zu lassen. Diese Verletzung der Gütekriterien in der Sammlung sowie Interpretation qualitativer Forschungsdaten soll in der vorliegenden Arbeit natürlich ebenso vermieden werden:

„Sogenanntes ‚impressionistisches‘ oder ‚wildes‘ Deuten, bei dem der Auswerter den Interviewtext einfach überfliegt und anschließend spontan seine subjektiven Assoziationen niederlegt, einzelne Passagen hervorhebt, andere vernachlässigt und im übrigen seine persönlichen Vorurteile anhand des Textes bestätigt, ohne dessen Bedeutungsgehalt wirklich zu durchdringen, hat mit qualitativer Inhaltsanalyse wenig gemeinsam.“ (Bortz/Döring/2003/S.335)

So ist es keinesfalls verwerflich wenn man die Validität von sozialwissenschaftlichen Thesen und Aussagen stets mit einer gesunden Skepsis, welche im Idealfall ja auch fruchtbarer Nährboden für einen angeregten Diskurs sein kann, zu betrachten. Diese so genannte „Konstruktion von Wirklichkeit“ wird im wissenschaftlichen Diskurs in der philosophischen bzw. erkenntnistheoretischen Strömung des Konstruktivismus beschrieben, der zugleich aber auch Beistand für die empirische Sozialwissenschaft leistet:

„Im Gegensatz zu dem von Karl Popper (im Rahmen seiner kritisch-rationalen Wissenschaftsauffassung) eingeführten Falsifikationstheorem fasst der Konstruktivismus empirische Daten nicht als unabhängige Kriterien für Wahrheit oder Falschheit auf, sondern als ‚Konstrukte‘ des jeweiligen Forschers und seiner methodischen Vorgehensweise auf. Im radikal-konstruktivistischen Sinn ist daher im Grunde weder Verifikation noch Falsifikation von Behauptungen wissenschaftlich möglich.“ (Burkart/1995/S.291)

Gleichwohl verlieren aber natürlich die Sozialwissenschaften deshalb keinesfalls ihre Daseinsberechtigung. Denn genauso wie alle anderen anerkannten Forschungszweige stellen sie unserer Gesellschaft fortwährend wichtige Fragen, gehen mit Wissbegierde an (soziale) Probleme heran und schaffen dabei fortdauernd neues Wissen. Die Diskrepanz

der Geistes- und Sozialwissenschaften zu den „harten Fakten“ und „beständigen Ergebnissen“ der experimentell naturwissenschaftlichen Fragestellungen und der daraus entstehende Graben charakterisiert die „scientific community“ schon seit jeher:

„Die Methode der sozialwissenschaftlichen Datenerhebung kann man - im Unterschied zu der naturwissenschaftlichen Datenerhebung - definieren als theoretisch abgeleitetes und forschungslogisch geordnetes System von Regeln, mit Hilfe dessen von einem Vermittlungsprozeß auf Aspekte der sozialen Wirklichkeit geschlossen werden kann.“ (Merten, 1981: 49, zit. nach Atteslander/1995/S.225)

Mit dem Vorsatz vor Augen jenen Aspekten der sozialen Wirklichkeit, unter Einsatz und Hilfe sozialwissenschaftlicher Methoden und Regeln, auf die Spur zu kommen folgt nun der Überprüfungs- und Analyseteil dieser Arbeit.

5. Darstellung und Analyse der Ergebnisse

5.1 Soziodemographische Daten der Befragten

Die folgende Tabelle liefert eine Zusammenfassung der soziodemographischen Daten aller Probanden:

Tabelle 1: Übersicht über die Befragten

Name*	Geschlecht	Alter	Familienstand	Wohnsituation	Bildung	Tätigkeit
Bernhard	männlich	27	ledig, ohne Partner	Wohngemeinschaft mit 2 Mitbewohnern	HTL - Matura	Programmierer u. Systemadmin. (40 h)
Christoph	männlich	26	ledig, ohne Partner	Wohngemeinschaft mit 2 Mitbewohnern	AHS - Matura	Student (Boku), Systemadmin. (20 h)
René	männlich	17	ledig, mit Partner	Wohnhaft bei den Eltern	Hauptschule	Lehrling für Maschinenbautechnik (38,5 h)
Roland	männlich	20	ledig, ohne Partner	Studentenheim	HTL - Matura	Student (FH Medientechnik u. Design)
Daniel	männlich	25	ledig, mit Partner	Wohnung mit Partnerin	AHS - Matura	Student (POWI) Online-Marketing (30 h)
Emanuel	männlich	25	ledig, mit Partner	Wohnung mit Partnerin	abgeschlossene Lehre	EDV-Techniker (35 h)
Manfred	männlich	21	ledig, mit Partner	wohnhaft alleine	abgeschlossene Lehre	Finanzdienstleistungsassistent (35 h)
Hannes	männlich	29	ledig, mit Partner	wohnhaft alleine	HTL - Matura	Student (Informatik)
Harald	männlich	27	ledig, ohne Partner	wohnhaft alleine	abgeschlossene Lehre	Metaller (Schmelzer) (40h)
Edgar	männlich	22	ledig, ohne Partner	Wohngemeinschaft mit 2 Mitbewohnern	BHS - Matura	Student (Mathematik) Nachhilfelehrer
Susanne	weiblich	23	ledig, mit Partner	Studentenheim	HAK - Matura	Studentin (Keltologie, Philosophie)
Andreas	männlich	22	ledig, mit Partner	wohnhaft alleine	HTL - Matura	System Engineer (40h)
Alex	männlich	30	ledig, mit Partner	Wohnung mit Partnerin	Universität (Mag.)	Redakteur (40 h)

* Die Namen der Befragten sind anonymisiert

Betrachtet und vergleicht man aktuelle Studien zur Nutzung von Online-Spielen, dann befinden sich die Befragten mit einem Durchschnittsalter von 24,1 Jahren sozusagen im besten Online-Spieler-Alter. Nach der Untersuchung von Quandt u. Wimmer (2008) an Online-Spielern in Deutschland aus dem Jahr 2007 sind 26,5 % der deutschen Online-Spieler zwischen 14 und 19 Jahre und 48,1 % zwischen 20 und 29 Jahre alt. Demnach sind 74,6 % - also eine große Mehrheit - unter 30. So fällt auch von den 13 Befragten nur ein einziger Spieler, mit einem Alter von 30 Jahren denkbar knapp, aus der in dieser Studie dargestellten Hauptnutzungsgruppe. Eine Untersuchung an amerikanischen Online-Spielern aus dem Jahr 2006 kommt in Hinsicht auf das Nutzungsalter zu ähnlichen Ergebnissen: *„Every day, millions of people interact with each other in online environments known as Massively-Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs). MMORPG players, who on average are 26 years old, typically spend 22 hours a week in these environments“* (Yee/2006a/S.3). Zwar bezieht sich die Untersuchung von Yee nicht direkt auf Spieler von Shootern, dennoch hat sie zweifellos auch als Vergleich für diese Untersuchung Aussagekraft. Denn wie später noch dargestellt wird, beschränken sich auch Shooter-Spieler nicht nur auf ihr bevorzugtes Genre, sondern zeigen durchaus auch reges Interesse für andere Online-Genres, wie eben die genannten MMORPGs oder Strategiespiele. Außerdem ist noch anzumerken, dass es sich - soweit man den noch nicht in großer Anzahl vorliegenden Arbeiten zur Nutzung von Online-Games glauben schenkt - bei Online-Spielern um eine im Durchschnitt jüngere Spielergruppe handelt als beim Gros der Computerspieler, welches Offline-Spieler mit einbezieht. Hier wird das Durchschnittsalter teilweise weit höher angesetzt. Zu diesem Schluss gelangt beispielsweise die breit angelegte, im Jahr 2006 durchgeführte Studie aus Deutschland, mit dem Titel: *„Spielplatz Deutschland. Der typische Computerspieler entspricht nicht dem Klischee“*. Für diese Untersuchung wurden rund 3.000 Personen zu ihren Spielgewohnheiten befragt. Die Studie kommt unter anderem zu dem Schluss, dass die Mehrheit der Computerspieler (54 %) dem Typus des Freizeitspielers zuzuordnen ist, und ein erstaunliches Durchschnittsalter von 44 Jahren aufweist. Auch die zweitgrößte Gruppe, jene der Gewohnheitsspieler, welche schon als Kinder auf C64 und Atari spielten, weisen demnach bereits einen Altersdurchschnitt von 30 Jahren auf (siehe: www.spielplatz-deutschland.de).

Die Gegebenheit, dass bei der vorliegenden Studie 12 männliche nur einer weiblichen Probandin gegenüberstehen, zeigt eine geschlechterspezifische Eigenheit des Ego-Shooter

Genres auf: Es gibt kaum weibliche Spieler die sich dafür begeistern. Dementsprechend schwierig war es, überhaupt eine weibliche Probandin finden zu können: *„Die deutlichste Differenz im geschlechtsspezifischen Zugang zu verschiedenen Spielegenres zeigt sich in Bezug auf Shooter-Spiele wie Counterstrike. Vor allem männliche Befragte spielen diese Spiele sehr häufig. 42% der Jungen, aber nur 13% der Mädchen greifen oft auf Shooter zu.“* (Schorb et al/2008/S.9). Übereinstimmende Ergebnisse gibt es auch bei Quandt und Wimmer: *„[...] insofern kann man sagen, dass Actionspiele - und hier natürlich die präferierten Ego-Shooter wie ‚CS‘ oder ‚Battlefield‘ - eine fast ausschließlich durch Männer besetzte Domäne sind.“* (Quandt/Wimmer/2008/S.184f)

Betrachtet man das Bildungsniveau der 13 Befragten, so lässt sich insgesamt eine gute formale Ausbildung der Teilnehmer attestieren. 8 Spieler haben eine höhere Schule mit Matura abgeschlossen. 3 haben eine abgeschlossene Lehre. Der jüngste Proband (17 Jahre) befand sich zum Zeitpunkt der Befragung in seiner Ausbildung zum Maschinenbautechniker, der Ältteste (30 Jahre) konnte ein abgeschlossenes Studium (Publizistik und Politikwissenschaft) vorweisen. Außerdem befanden sich 6 der 13 Befragten in einer akademischen Ausbildung. Viele Studien der jüngeren Vergangenheit haben auch das Bildungsniveau von Computerspielern unter die Lupe genommen und ihnen dabei zu einem großen Teil stets überdurchschnittliche Bildung attestiert, wobei bislang auch hier Unterschiede in den verschiedenen Genres festzumachen waren. So wird Rollenspielern eine bessere Formalbildung als beispielsweise Shooter-Spielern beigemessen: *„Das Bildungsniveau aller Computerspielergruppen ist als hoch einzustufen. Durchwegs übersteigt das Bildungsniveau der Computerspielergruppen das der Nichtspieler. Die Gruppen der Rollenspieler weisen im Vergleich zu den Shooter-Spielern ein höheres Bildungsniveau auf.“* (Junghanns/2008/S.3)

Auffallend in der Untersuchungsgruppe ist der hohe Anteil an Probanden (8 von 13) die entweder beruflich (teil- oder vollezeit) in IT- und/oder EDV-Berufen tätig sind oder zum Befragungszeitpunkt in einer dementsprechenden oder zumindest branchennahen Ausbildung standen. So kann die Befragung mit 2 Systemadministratoren, einem EDV-Techniker, einem System Engineer, einem Online-Marketer, einem Studenten für Medientechnik und Design sowie einem Informatik-Studenten und einem Online-Redakteur für Unterhaltungselektronik und Games aufwarten. Leider gibt es noch keine Studie, die den Zusammenhang von Berufs- und Spielinteressen von Computerspielern

untersucht hat, deshalb können diesbezüglich nur Mutmaßungen angestellt und keine gesicherten Aussagen gemacht werden. Eine mögliche Übereinstimmung beruflicher und spielerischer Interessen - also ein generell überdurchschnittliches Interesse von Menschen in EDV-lastigen Berufen an Gaming - scheint aber nicht unbedingt weit hergeholt zu sein. So schildert z.B. Daniel, gefragt nach dem Stellenwert des Computerspielens in seinem Leben, folgendes:

„Für mich würd’ ich das schon als sehr wichtigen Teil meines Lebens betrachten. Also schon mehr eine Passion als ein reines Hobby. Vor allem weil ich jetzt ja auch beruflich damit zu tun habe. Und mich das ganze auch sehr interessiert und begeistert. Schlussendlich hab ich eben so mein Hobby oder meine Passion auch schon ein wenig zum Beruf gemacht. Das war eigentlich immer mein Wunsch, eben auch beruflich was mit Computern und Gaming zu tun zu haben.“
(Daniel/Protokoll #5/Zeile 46 - 50)

5.2 Spielgewohnheiten

Folgende Multiplayer Online-Shooter wurden von den Befragten zur Zeit der Erhebung regelmäßig gespielt:

Tabelle 2: Übersicht über die genutzten Online-Shooter

Spieltitel	Häufigkeit der Nennung
Counter Strike/Counter Strike Source	9 x
Unreal Tournament (Serie)	5 x
Team Fortress 2	5 x
Quake 3	4 x
Battlefield (Serie)	4 x
True Combat	3 x
Wolfenstein Enemy Territory	2 x
Half Life 2 (Deathmatch)	2 x
Soldier of Fortune 2	2 x
America’s Army	1 x
Tabula Rasa	1 x
Deus Ex (Multiplayer)	1 x
Call of Duty 4 (Multiplayer)	1 x
Joint Operations	1 x
Serious Sam 2	1x

Obwohl das Spiel „Counter Strike“ der älteste genannte Online-Shooter ist, führt es mit 9 Nennungen nicht nur unter den befragten Spielern nach wie vor die Hitliste unter den beliebtesten Genre-Titeln an. Nach wie vor findet man „Counter Strike“ bzw. die grafisch verbesserte Version „Counter Strike Source“ in punkto Spieleranzahl in den Top-Positionen von verschiedensten Beliebtheitskalen und Ranglisten. Auch die Untersuchung im Rahmen der Games Convention 2007 bestätigt die immer noch sehr große Popularität des Titels: *„Vergleichsweise häufig spielen Online-SpielerInnen auch Shooter. Das sind Spiele, in denen oft aus der Ich-Perspektive heraus (Ego-Shooter) unter Einsatz von Schusswaffen gegen verschiedenste Gegner gekämpft wird. Besonders mögen Online-SpielerInnen den Shooter Counterstrike, bei dem Terroristen gegen eine Antiterrorereinheit (und andersherum) kämpfen und bei dem taktische Überlegungen von großer Bedeutung sind [...]“* (Schorb et al/2008/S.8)

Zum selben Ergebnis kommen auch Quandt und Wimmer in ihrer jüngsten Studie über die Vorlieben deutscher Online-Spieler: *„Sehr häufig werden auch einige Actionspiele als Lieblings-Titel benannt, allen voran Teile der viel diskutierten Counter-Strike-Serie, die mehr als ein Fünftel der Befragten sehr gerne online spielen.“* (Quandt/Wimmer/2008/S.179). Ebenso die Titel auf den Rängen 2 bis 5 weisen im Großen und Ganzen eine hohe Übereinstimmung mit aktuellen Hitlisten, aber auch mit den am häufigsten genannten Titeln der beiden zitierten Befragungen auf. Einzig das Spiel „Team Fortress 2“ fällt hier etwas aus dem Rahmen, da es bei den Befragten im Vergleich häufig genannt wurde.

War das Online-Spielgeschehen bis vor einigen Jahren noch von den Multiplayer-Shootern geprägt, so wurden sie in letzter Zeit von den Online-Rollenspielen als beliebtestes Genre abgelöst. Besonders großen Anteil daran hat dabei das MMORPG „World of Warcraft“ von Blizzard Entertainment, welches vor mittlerweile 4 Jahren einen wahren Boom ausgelöst hat und momentan laut Herstellerangaben bei weltweit ca. 11 Millionen registrierten Spielern angelangt ist. Das FPS-Spieler keineswegs nur Interesse an ihrem „Stammgenre“ haben, sondern auch gerne in anderen Gewässern fischen, zeigte die Befragung recht deutlich, denn nur ein Befragter gab an, ausschließlich Shooter zu spielen und kein Interesse an anderen Genres zu haben. Besonders die genannten Online-Rollenspiele stehen auch hier hoch im Kurs, allen voran wenig überraschend „World of Warcraft“, welches von 7 Probanden gespielt wird. Aber auch die MMORPGs „Eve

Online“, „Runescape“, „Herr der Ringe Online“ oder „Wonderland“ wurden genannt. Ebenso beliebt sind Strategiespiele wie „Age of Empires“ oder die „Warcraft“-Reihe, welche sowohl online als auch offline gespielt werden, als auch Adventures oder das Spielen auf diversen Konsolen - allen voran Nintendos „Wii“ mit den häufigsten Nennungen. Die neueste Spielkonsolen-Generation bietet bereits durchgehend auch die Möglichkeit online zu gehen und dort gemeinsam mit Gleichgesinnten zu spielen. Dennoch bleibt der PC vor allem für FPS-Spieler nach wie vor die beliebteste Plattform, vor allem auch deswegen, weil für Konsolen nur wenige Shooter entwickelt werden. Bei Sport- und Rennspielen haben diese jedoch wieder die Nase vorne.

Tabelle 3: Übersicht über Spieldauer und -häufigkeit

	1 bis 4 Stunden	5 bis 8 Stunden	mehr als 8 Stunden	unterschiedlich (zwischen 2 Stunden u. die ganze Nacht)
1 - 2 mal/Woche	1 Spieler			
2 - 3 mal/Woche	3 Spieler	1 Spieler	1 Spieler	
3 - 4 mal/Woche	1 Spieler	2 Spieler		
4 - 5 mal/Woche		1 Spieler		1 Spieler
5 - 6 mal/Woche				
täglich	2 Spieler			

Bezüglich der Spieldauer machten die Befragten zum Großteil relativ unterschiedliche Angaben. Die wöchentliche Spieldauer reicht dabei von 6 bis 8 Stunden bis hin zu 40 Stunden und mehr pro Woche. Auffallend dabei, dass vor allem Spieler die alleine leben und/oder in keinem bzw. keinem Vollzeit-Arbeitsverhältnis stehen durch die höchste Spielzeit hervorstechen. Nicht so entscheidend für die wöchentliche Spielzeit, ist das Leben in einer Partnerschaft. Die Aussagen der Probanden lassen eher den Schluss zu, dass ihr Hobby vielmehr dem Job und der Ausbildung als dem Partner (wenn vorhanden) untergeordnet wird. Die meisten Spieler bewegen sich im Bereich der Spielzeiten von 1 bis 4 und 5 bis 8 Stunden und das zwischen 2- und 5-mal die Woche. Nur zwei gaben an, täglich bzw. fast täglich zu spielen. Die höchste Spielzeit entfällt auf die einzige weibliche Probandin, die jedoch nicht die gesamte Spielzeit auf Shooter verwendet sondern auch in MMORPGs aktiv ist:

„Derzeit spiel ich so an die 4 bis 5 Mal die Woche, aber da spiele ich nicht nur Shooter sondern auch andere Online Games also vor allem MMORPGs. Jetzt gerade viel „Wonderland“. Da ist das sehr unterschiedlich, zwischen 4 und 14 Stunden. Im Durchschnitt würde ich sagen 5 bis 6 Stunden pro Spieleinheit, aber natürlich kann's schon mal vorkommen, dass ich auch eine ganze Nacht durchspiele, aber das kommt eher bei den Rollenspielen und nicht bei den Shootern vor.“ (Susanne/Protokoll#11/Zeile 18 - 23)

Auch Quandt und Wimmer (2008) fanden heraus, dass der Zeitaufwand aller Online-Genres generell als hoch einzuschätzen ist. Spitzenreiter laut ihrer Erhebung sind mit einer durchschnittlichen Spielzeit von 20 Stunden pro Woche die Online-Rollenspiele. Die Shooter pendeln sich mit dem Schnitt von 9 Stunden pro Woche vor den Sport- und Rennspielen (4 Stunden pro Woche) aber noch hinter den Strategiespielen (13 Stunden pro Woche) ein. Davon, dass der Zeitaufwand für ein MMORPG wie „World of Warcraft“ auch problematisch werden kann, berichtet z.B. Edgar: *„Aber jetzt auf der Uni, da muss ich schon auch sagen, dass mich ‚World of Warcraft‘ also, wie ich damit begonnen habe, sicher ein Semester gekostet hat.“ (Edgar/Protokoll#10/Zeile 55-57)*. Auffallendes Merkmal der Befragung war, dass 6 der 13 Probanden mitteilten, vor einiger Zeit viel häufiger gespielt zu haben als jetzt. Als Grund dafür nun weniger häufig zu spielen gaben sie vor allem Veränderungen in den Lebensumständen, wie den Abschluss der Ausbildung, den Beginn eines Studiums oder den Eintritt ins Berufsleben an:

„Momentan würde ich sagen ist es (das Spielen, Anm. d. Verfassers) nichts weiter als eine nette Freizeitbeschäftigung und ich spiele halt wenn ich gerade Langeweile habe, oder sonst nichts zu tun habe. Früher war das schon anders, da war es schon so etwas wie ein richtiges Hobby. Wir haben sicher drei Mal im Monat am Wochenende eine LAN veranstaltet und unter der Woche abends auch oft übers Internet gespielt. Aber jetzt mit der Arbeit und dem Studium zugleich, da fehlt halt einfach auch die Zeit dafür.“ (Christoph/Protokoll#2/Zeile 48 - 53)

Ähnliches schildern auch Roland, der wegen dem Beginn seines Studiums an einer Fachhochschule und dem damit einhergehenden Zeitmangel seinen professionellen Clan verlassen hat, und Bernhard, dessen Clan-Karriere ebenfalls mit seinem neuen Job ein jähes Ende gefunden hat.

„In der Schulzeit, also noch vor zwei Jahren oder so, hab ich das (das Spielen, Anm. d. Verfassers) noch ganz schön exzessiv betrieben. Also so richtig mit Clan-Wars, Liga-Wettbewerb und so weiter. Das hat sich aber dann aufgehört wegen der FH. Da war einfach keine Zeit mehr für Training und Turniere und so. Jetzt spiel ich eigentlich nur mehr ‚just for fun‘ mit Studienkollegen.“
(Roland/Protokoll#3/Zeile 42 - 46)

„Ich habe so ziemlich den größten Teil meiner Freizeit mit Zocken verbracht, vor allem auch weil ich damals ja auch in einem Clan war und wir ja auch zu großen LANs und Turnieren gefahren sind. Da musste ich halt auch fast täglich trainieren um da dranbleiben zu können. Aber dann als ich meinen jetzigen Job bekommen hab, hat das natürlich aufgehört, weil einfach die Zeit gefehlt hat dafür.“
(Bernhard/Protokoll#1/Zeile 48 - 52)

Trotz dieser Einschränkungen denen das Spielen bei manchen Befragten aufgrund veränderter Lebensumstände unterliegt, hat das Computerspielen oft nach wie vor einen hohen Stellenwert im Leben und in der Freizeitgestaltung der Spieler. Nahezu alle von ihnen gaben an, dass das Spielen für sie etwas sehr Wichtiges darstellt, das oft weit über den Status eines simplen Hobbys hinausgeht und für das sie auch nach wie vor einen erheblichen Teil ihrer Freizeit aufwenden. Gefragt nach dem Stellenwert des Computerspielens im Leben und der Freizeitgestaltung, erhielt man Antworten wie „*Passion*“, „*wichtiger Teil meines Lebens*“, „*große Leidenschaft*“ oder „*sehr, sehr wichtiges Hobby*“. Besonders ansehnlich beschreibt es zum Beispiel Hannes:

„Das Spielen würde ich auf jeden Fall als meine Passion bezeichnen. Ich beschäftige mich häufig und gerne damit. Viele meiner Freunde, mit denen ich spiele, sehen es genauso wie ich als ihr liebstes Hobby. Was gibt es schöneres als sein liebstes Hobby mit seinen Freunden teilen zu können?“
(Hannes/Protokoll#8/Zeile 47 - 50)

Diese ungeschminkte Euphorie teilen aber nicht alle Befragten. Für zwei ist es nichts weiter als ein „*ein reines Hobby*“ oder für einen anderen bloß „*eine nette Freizeitbeschäftigung*“. So schildert beispielsweise René: „*Also momentan ist es für mich*

schon eher eine Nebensache. Ich bin nur dran (am Spielen, Anm. d. Verfassers) wenn mir wirklich fad ist und ich nichts Besseres zu tun habe.“ (René/Protokoll#3/Zeile 46 - 47).

5.3 Gaming-Background der Spieler

Hier sollte erfragt werden, wann und wie die Testpersonen zu Online-Spielern geworden sind, genauer gesagt, wie sie zum Computerspielen im Allgemeinen und zum Online-Spielen bzw. Shooter-Spielen im Besonderen gekommen sind um einen Überblick über die Spielerfahrung der Probanden zu erhalten.

Die Mehrheit der Befragten gibt an, dass ihr erster Kontakt mit Computerspielen bereits relativ früh stattgefunden hat. Die ersten Berührungen mit dem Medium sammelten die Befragten vorwiegend im Verwandten- (Eltern, ältere Geschwister) oder Bekanntenkreis (Freunde, Schulkollegen). So schildert zum Beispiel Emanuel, dass er bereits im Alter von 6 Jahren seine PC-Karriere begonnen hat:

„Also meine Karriere am Computer hat schon mit sechs Jahren begonnen. Mein Vater hat mir mehr oder weniger das Programmieren von Batch-Dateien und was weiß ich noch alles beigebracht. Ich hab mir dann natürlich auch von Verwandten und Bekannten Spiele kopiert. Damals war das ja noch nicht so, dass man diese Spiele online spielen konnte. Erst als sich dann das langsam zu entwickeln begann, hab ich das eigentlich gleich probiert.“ (Emanuel/Protokoll#6/Zeile 25 - 29)

Auch die Schule samt ihrem sozialen Umfeld wurde als ausschlaggebender Faktor und Ausgangspunkt für die Beschäftigung mit Computerspielen genannt. So wurden 7 Spieler durch Schulfreunde oder -kollegen auf Computerspiele aufmerksam. Selbst der EDV-Unterricht bot für einige Spieler die Möglichkeit - wenn auch von den Lehrpersonen nicht immer in dieser Form erwünscht - erste Erfahrungen mit dem Spielen im Netzwerk zu sammeln:

„Ja also, das hat eigentlich damals in der Schule, also in der HTL angefangen. Da haben Schulkollegen und Freunde eigentlich immer über die neuesten Games gesprochen, besonders über ‚Counter Strike‘ und manche Spiele waren sogar illegalerweise auf den Schulcomputern installiert und wir haben in Freistunden in der Schule teilweise auch heimlich gezockt. Als wir dann zuhause endlich einen

Internetanschluss bekommen haben, hab ich dann eigentlich damit begonnen mit Freunden über das Internet ‚Counter Strike‘ und ‚Quake‘ zu zocken.“ (Bernhard/Protokoll#1/Zeile 29 - 34)

„Wie zum Beispiel ‚Doom‘ rausgekommen ist, beziehungsweise ‚Doom 2‘. Da hat das schon in der Schule angefangen, vor allem in der HTL, wo wir beim Aufbau eines Netzwerkes schon versucht haben online, also im LAN gegeneinander zu spielen.“ (Hannes/Protokoll#8/Zeile 25 - 27)

Dem Online-Spielen ist also bei nahezu allen Befragten eine mehr oder weniger lange Zeit der Beschäftigung mit dem Personal Computer als Spieleplattform vorangegangen, in welcher von online meist noch keine Rede war. Man traf sich entweder auf LAN-Parties oder spielte (erlaubt oder unerlaubt) im Schulnetzwerk. Der Startschuss für das Online-Spielen war in den meisten Fällen die Installation des ersten Internet-Anschlusses im Elternhaus, bzw. der erste eigene PC, wie Roland hier beispielgebend schildert:

„Das war eigentlich im Jahr 1999, da haben wir zuhause erstmals einen Internetzugang gekriegt. Da bin ich dann viel herumgesurft und bin eben auch auf Computerspielseiten auf ‚Counter Strike‘ gestoßen und da wollte ich gleich wissen: ‚Was ist das?‘ und hab mich eben informiert - ‚Ein Online-Shooter. Aha, das probieren wir aus.‘ Also das war halt eben so, dass das Internet damals noch ziemlich neu für mich war und man probiert mal aus und schaut halt, was es so gibt. So bin ich auf Counter Strike gestoßen.“ (Roland/Protokoll#4/Zeile 25 - 30)

Der Sprung vom Offline-Spieler zum Online-Spieler war bei den meisten Befragten ein fließender Übergang. Entweder wurden sie durch Verwandte, Bekannte oder Kollegen auf das Online-Spielen aufmerksam (10), aber auch durch eigene Recherche im Internet und in Spielmagazinen (3). Für den Großteil der Spieler begann mit dem Einstieg ins Online-Gaming auch relativ bald die Eingliederung in virtuelle Gemeinschaften wie Clans, Gilden oder Gaming-Communities. Der Beitritt zu einer Gemeinschaft konnte dabei sowohl durch Real-Life-Kontakte, als auch durch Internet-Bekanntschaften angebahnt werden.

5.4 bisherige Erfahrung mit virtuellen Gemeinschaften

Dieser Fragenkomplex sollte Aufschluss darüber geben, ob und welchen virtuellen Gemeinschaften die Befragten derzeit angehören, welchen Gemeinschaften sie in ihrer bisherigen Zeit als Online-Spieler angehört haben und welche Form bzw. welcher Grad der Professionalisierung in den derzeitigen und bisherigen Gemeinschaften vorherrschend ist und war. Die Frage nach vergangenen Mitgliedschaften erschien deshalb relevant, weil einige der Probanden angaben, vor „einiger Zeit“ (meist im Zeitraum der vergangenen 2 Jahre) alte Gemeinschaften verlassen zu haben und neuen beigetreten zu sein. Meist handelte es sich bei den alten Gemeinschaften um professionelle oder semi-professionelle Clans, denen aufgrund von den bereits erwähnten Veränderungen in den Lebensumständen der Rücken gekehrt wurde.

Tabelle 4: Übersicht über aktuelle und vergangene Spielgemeinschaften der Befragten

Spieler	Derzeit Mitglied in	Derzeitige Gemeinschaft	Vergangene Mitgliedschaft in	Vergangene Gemeinschaft
Bernhard	Clan - „Battlefield 2“ Corporation - „Eve“ Gilde - *„HDRO“	alle unprofessionell (Fun-Clans)	Clan - *, „CS“	Pro-Gamer-Clan
Christoph	Gilde - *, „WoW“ Stammgruppe - „CS“	alle unprofessionell (Fun-Clans)	Stammgruppe für LAN-Partys	unprofessionell
René	derzeit keine Mitgliedschaft	keine	Clan-, „CS“	unprofessionell (Fun-Clan)
Roland	Stammgruppe „verschiedenes“	unprofessionell	Clan-, „CS“	Pro-Gamer-Clan
Daniel	Clan & Communtiy - „Deus Ex“	unprofessionell (Fun-Clan)	Community „Black & White“	unprofessionell
Emanuel	derzeit keine fixe Mitgliedschaft - spielt gelegentlich mit einem Freund	keine	keine	keine
Manfred	derzeit keine fixe Mitgliedschaft - ist auf der Suche nach neuem Pro-Gamer-Clan	keine	bisher in 3 „CS“- Clans	semi-professionell u. Pro-Gamer- Clans
Hannes	Stammgruppe mit Freunden - „verschiedenes“	unprofessionell	keine	keine

Harald	derzeit keine fixe Mitgliedschaft - spielt regelmäßig mit einem Freund	keine	keine	keine
Edgar	Clan - „CS“	Pro-Gamer-Clan	Mehrere Clans	Semi-professionell u. Pro-Gamer Clans
Susanne	derzeit keine fixe Mitgliedschaft	keine	Gilde „Wonderland“	unprofessionell
Andreas	derzeit keine fixe Mitgliedschaft	keine	Clan „verschiedenes“	unprofessionell
Alex	Gilde - „WoW“ Stammgruppe - „Battlefield 2“	alle unprofessionell (Fun-Clans)	Stammgruppe für LAN-Partys	unprofessionell

* „CS“ = „Counter Strike“, „WoW“ = „World of Warcraft“, „HDRO“ = „Herr der Ringe Online“

Wie die Tabelle zeigt, konnten von den 13 Befragten insgesamt 11 Erfahrungen in virtuellen Spielgemeinschaften sammeln. Nur 2 Teilnehmer befanden sich zum Zeitpunkt der Befragung weder in einer festen Gemeinschaft, noch haben sie bis dato Erfahrung in einer vorangegangenen festen Gemeinschaft gemacht. Zum großen Teil bewegen sich die Probanden in unprofessionellen Freizeit- und Fun-Clans, oder einer Stammgruppe - also einer ungezwungenen Gruppe von Spielern die sich regelmäßig online trifft um gemeinsam zu spielen, die aber nicht in einem Clan organisiert sind. Nur ein Spieler gibt an, derzeit in einem Pro-Gamer-Clan zu sein und ein anderer befand sich zum Befragungszeitpunkt gerade auf der Suche nach einem neuen Clan mit professioneller Ausrichtung. 2 Spieler gaben an bis vor einiger Zeit in Pro-Gamer-Clans aktiv gewesen zu sein, diese jedoch wegen Zeitmangels aufgrund bereits geschilderter Veränderungen in den Lebensumständen verlassen zu haben:

„Als ich dann anfang in Wien zu arbeiten, also vor knapp zwei Jahren, musste ich dann aus dem Clan austreten, weil es nimmer gegangen wäre zeitlich. Weil wenn du da dran bleiben willst, dann geht eben nix ohne regelmäßiges Training, mindestens 3mal die Woche.“ (Bernhard/Protokoll#1/Zeile 90 - 92)

„Also ich war bis vor einem Jahr noch in einem sehr professionellen Clan, wo wir eben auch Liga gespielt haben, Turniere gespielt haben und zu größeren LAN-Events gefahren sind und so weiter. Das hat sich aber mit dem Studium aufgehört,

weil das eben schon viel Zeit frisst, wenn du das ganze Zocken professioneller betreibst.“ (Roland/Protokoll#4/Zeile 51 - 54)

Die Scheu vor einer möglichen Verpflichtung gegenüber dem Clan bzw. den anderen Clanmitgliedern und das Maß an Zeitaufwand, die eine Mitgliedschaft in einem professioneller ausgerichteten Clan mit sich bringt, ist auch einer der Gründe warum einige der Befragten nie in Erwägung gezogen haben zu einem professioneller ausgerichteten Clan zu wechseln, oder überhaupt einer solchen Spielgemeinschaft beizutreten. Die Verbindlichkeit die durch das Spielen und den hohen Interaktionsgrad mit Mitmenschen entstehen kann ist der meistgenannte Grund der „Clanverweigerer“:

„Na ja, wie gesagt, ich hab einfach keine Lust da irgendwelche Verpflichtungen einzugehen. Ich hab das ja mal bei einem Freund gesehen, der in so einem Clan war. Der hat sich dann irgendwie immer mehr abgekapselt und hatte dann keine Zeit mehr, weil ‚Training dort‘ und ‚Clan-War‘ da und ‚Turnier dort‘. Ich mein, auf so was hab ich keine Lust und durch die Arbeit und so auch gar keine Zeit.“ (Emanuel/Protokoll#6/Zeile 63 - 67)

„Ein paar von den Leuten mit denen wir früher die LANs veranstaltet haben die waren dann ja auch in Clans oder sind welchen beigetreten. Das hätte ich auch gekonnt wenn ich gewollt hätte. Aber irgendwie war mir das dann doch zuviel. Also das Training oder die verpflichtende Anwesenheit zu gewissen Terminen, das hat mich damals schon abgeschreckt.“ (Alex/Protokoll#13/Zeile 71 - 75)

Ein anderes Argument warum zwei der Befragten eine Mitgliedschaft in einer geregelten Spielgemeinschaft nicht für unbedingt notwendig erachten, ergibt sich aus der Spielstruktur von Online-Games selbst. So schildert zum Beispiel Susanne, dass sie zwar für eine kurze Zeit in einer Gilde gewesen sei, aber das nicht besonders gut geklappt habe. Um sich mit ihren Bekannten und Freunden im Online-Spiel treffen zu können - und das sei für sie der Hauptaspekt von Online-Spielen - müsse sie nicht in einer Gilde oder einem Clan sein. Auch Andreas ist hier ganz ähnlicher Meinung:

„Aber jetzt spiele ich hauptsächlich online und da ist es, finde ich, gar nicht notwendig in einem fixen Clan zu sein, weil man sowieso immer Leute am Server

hat die man kennt und mit denen man zusammen zocken kann. Da schaue ich auf meine Friendlist und wenn genug Leute da sind, dann geht's meistens auch gleich direkt los. Ich finde in einem Clan hast du irgendwie zu viele Verpflichtungen, das ist nix für mich. Die hab ich ja in der Arbeit, die brauch ich nicht auch noch beim Zocken.“ (Andreas/Protokoll#12/ Zeile 48 - 54)

Was bereits Wimmer, Quandt und Vogel (2008) für den Bereich der Online-Spiele beschreiben trifft also auch auf die Ergebnisse dieses Fragenkomplexes zu: nämlich die Vielzahl der sich selbst organisierenden Vergemeinschaftungsprozesse die sich in virtuellen Spielräumen bilden können. Sie reichen von losen und spontanen Zusammenschlüssen über mehr oder weniger fixe Stammruppen bzw. ungezwungene Interessensgemeinschaften bis hin zu strikt organisierten, lang andauernden, vereinsähnlichen Zusammenschlüssen. Auch ein weiterer Aspekt war hierbei auffallend. Die klassischen LAN-Partys, bei denen sich eine Gruppe von Spielern samt ihren PCs in einer Räumlichkeit treffen um über ein Lokales Netzwerk gegeneinander zu spielen, sind für manche Befragte durch das Online-Spielen weniger relevant, wenn nicht sogar völlig verdrängt worden und spielen nur für die professionellen Clan-Spieler im Rahmen größerer Turniere eine Rolle. Dennoch waren solche LAN-Partys für einige die erste Erfahrung mit vernetztem Spielen oder der Einstieg ins Online-Gaming: *„Ein Mitbewohner hat mich dann mal am Wochenende zu einer LAN-Party mit Freunden eingeladen, und so hat das Ganze angefangen.“* (Christoph/Protokoll#2/Zeile 31 - 32). Für Alex zum Beispiel stellt das Online-Gaming sogar die willkommene Fortsetzung des sozialen Erlebnisses LAN-Party dar:

„Also, wie ich schon sagte, haben wir uns damals ja öfters auf LAN-Partys getroffen. Als dann die Leute älter wurden und immer weniger Zeit hatten auf die LAN-Partys zu kommen, auch wegen Job und Uni und so weiter, da haben wir eben beschlossen, dass wir uns in Zukunft eben online von Zuhause aus treffen um gemeinsam zu spielen. Ausschlaggebend war für mich eben, dass ich das Spielen und auch die meisten Leute eben lieb gewonnen habe und das auch weiterhin mit diesen Leuten machen wollte.“ (Alex/Protokoll#13/Zeile 82 - 87)

Ein weiteres interessantes Beispiel, wie durch das gemeinsame Spielerlebnis in Clans starke soziale Bindungen entstehen, die auch nach dem Austritt aus einer

Spielgemeinschaft fortbestehen können, schildert Bernhard, der über die Chat und Sprachchatfunktion des Spiels „Counter Strike“ nach wie vor Kontakt zu seinen ehemaligen Clan-Kollegen hält, obwohl er selbst nicht mehr aktiv am Spielgeschehen teilnimmt. Das Spiel, für das er selbst nicht mehr im nötigen Ausmaß Zeit aufbringen kann, in dem sich aber nach wie vor seine Freunde aufhalten, wird dadurch für ihn von einer Spielplattform einfach zu einer reinen Kommunikationsplattform umfunktioniert, mit deren Hilfe er mit seinen ehemaligen Clan-Kollegen in Kontakt bleiben kann:

„Und ab und zu schau ich auch noch bei meinem alten Counter Strike Clan vorbei, wo ich früher ja fast professionell gespielt habe. Offiziell bin ich ja da kein Mitglied mehr, aber ab und zu komm ich halt noch auf deren Server und wir chatten oder plaudern ein wenig übers TS (Teamspeak, ein Sprachchatprogramm, Anm. d. Verfassers). Also CS spiel ich ja nimmer wirklich, aber man will ja wissen wie’s den alten Kollegen so geht und in Kontakt bleiben.“ (Bernhard/Protokoll#1/Zeile 62 - 67)

Die Schilderungen der Befragten zu ihren bisherigen Erfahrungen mit virtuellen Gemeinschaften lassen bereits den Befund zu, dass der Reiz des sozialen Spielerlebnisses sowohl ein wichtiges Element der Motivation darstellen, als auch zu Vorbehalten aufgrund befürchteter Verbindlichkeiten gegenüber anderen Mitspielern führen kann. Die für Forschungsfrage A wesentliche Frage nach der Motivation einer virtuellen Gemeinschaft beizutreten soll der folgende Fragenkomplex behandeln.

3.5 Die virtuelle Gemeinschaft - Beitrittsmotivationen und Erwartungen

Gefragt nach ihren Beweggründen einer virtuellen Gemeinschaft beizutreten (oder eben auch nicht beizutreten) und die damit einhergehenden Erwartungen, zeichnen sich bei den Probanden verschiedenartige Standpunkte und Motive ab. Das Motiv „Spaß“ bzw. Spaß mit anderen menschlichen Mitspielern war dabei das am häufigsten genannte wie die folgende Tabelle zeigt:

Tabelle 5: Motive und Erwartungen für den Beitritt in die virtuelle Gemeinschaft

Motiv	Häufigkeit
Spaß	8 Nennungen
Gemeinschaftsgefühl	7 Nennungen
Wettbewerb / Herausforderung	7 Nennungen
das soziale Erlebnis	6 Nennungen
Interaktivität	5 Nennungen
Spielen mit Freunden	5 Nennungen
Kommunikation	4 Nennungen
professionelles Spielen	3 Nennungen
Mittel zum Zweck	2 Nennungen
will was erreichen	1 Nennung
Neugierde	1 Nennung

Auch hier ist der Unterschied zwischen den Spielern die sich in professioneller ausgerichteten Clans bewegen oder bewegt haben, zu jenen die sich in weniger organisierten oder weniger wettkampforientierten Zusammenschlüssen befinden, erkennbar.

Während erstere eher dazu neigen den sozialen Wettbewerb mit anderen, menschlichen Spielern als Motivation für einen Clanbeitritt anzuführen, steht für letztere hauptsächlich die Möglichkeit der sozialen Interaktion und der damit einhergehende Spielspaß, der sich zwar ebenso durch Wettbewerb auszuzeichnen scheint aber eben auch das Gemeinschaftserlebnis im Vordergrund. Der Wettbewerb als ein zentrales Element des Spielspaßes und der Gratifikation wurde bereits erläutert. Die Suche nach Wettbewerb, welcher laut Hartmann (2008) erhebliches Unterhaltungspotential aufweist, da er in Computerspielen vom ernsthaften Charakter des „realen Alltags“ entbunden ist, stellt für den Großteil der Befragten einen Grund dar, sich einer virtuellen Spielgemeinschaft anzuschließen. Dennoch gilt es hier zu differenzieren. So schildert René den für ihn maßgeblichen Grund folgendermaßen:

„Hmm, was ich mir erwartet hab? (vom Clanbeitritt, Anm. d. Verfassers) Ganz einfach eine Gaudi. Also einfach Spaß haben mit den Leuten, die das gleiche Hobby haben. Und natürlich auch ein wenig ‚Challenge‘, also Herausforderung war sicher auch dabei. Eben herauszufinden wie gut die anderen sind und wo man

selber steht. Aber das Mitglied sein in einem Clan ist auch eine besondere Form von Kontakt, das klingt zwar weit hergeholt, aber das ist eigentlich wirklich so. Also im Clan, mit den Leuten wird ja nicht nur stumm dagesessen und gezockt, da wird ja auch nebenbei über alles Mögliche geplaudert und Schmääh geführt“ (René/Protokoll#3/Zeile 76 - 82)

Ganz ähnlich schildert Roland die Motive für seinen Clanbeitritt:

„Ich hab sicher nicht die Erwartung gehabt, wir machen jetzt einen Clan und gewinnen alles, sondern eher wir machen jetzt einen Clan um Spaß zu haben und das Spiel so zu spielen wie es gehört. Ich hab immer schon sehr viel Spaß am Spielen gehabt und den hab ich dort in den Clan eben auch mit hinein genommen. Und dann haben wir uns eben auch gesagt, jetzt bringen wir ein bisschen Wettbewerb in den Spaß. Das war anfangs eigentlich der Grundgedanke: den Spaß mit dem Wettbewerb zu verbinden.“ (Roland/Protokoll#4/Zeile 78 - 83)

Obwohl für manche der Befragten der sozial-kompetitive Aspekt im Vordergrund steht und für andere wiederum der sozial-interaktive Aspekt des Clans vorrangig den Reiz einer virtuellen Gemeinschaft ausmacht, wird weder der eine noch der andere von einem Spieler vollkommen ausgeklammert. Ein weiteres Zuwendungsmotiv, welches ebenfalls bei Hartmann (2008) lokalisiert werden konnte, ist neben der Wetteiferneigung auch die so genannte Selbstwirksamkeitserwartung, welche den Glauben bzw. die Erwartung der Nutzer beschreibt, mit ihren Fähigkeiten im virtuellen Wettbewerb zu bestehen. Darunter fallen auch folgende Schilderungen von Edgar und René:

„Also, wenn man online spielt dann bekommt man ja relativ schnell mit, dass man so richtig eben nur als Clan was reißen kann. Ich meine, wenn man nur so zum Spaß und zur Entspannung spielen will, dann braucht man nicht unbedingt einen Clan. Wenn man sich aber zum Ziel setzt mehr aus dem Spiel herauszuholen und dort mitzumischen wo es wirklich interessant ist, also im oberen Drittel der Server Rankings, dann kannst du das ohne Clan vergessen.“ (Edgar/Protokoll#10/Zeile 79 - 84)

„Solange das funktioniert, also die Gemeinschaft, solange ist das natürlich auch eine Selbstbestätigung, wenn man sich im Clan behaupten kann. Das man beweisen kann, dass man teamfähig ist, teamfähig sein kann.“ (René/Protokoll#3/Zeile 100 - 102)

Die Spieler mit stärker ausgeprägtem Wettkampfgedanken führen zum Teil auch an, dass sie durch den Clanbeitritt erwartet haben das Spiel professioneller und taktisch effizienter spielen und ihre Kompetenz unter Beweis stellen zu können. Durch den Erfolg im kompetitiven Spiel erhält die Gratifikation des Wetteterns zusätzliche Dimensionen wie Stolz oder Euphorie:

„Als Clan oder im Team spielst du plötzlich gegen echte Gegner und hast eine ganz andere Herausforderung. Du setzt dir eben gemeinsam Ziele und kannst die durch harte Arbeit auch gemeinsam erreichen. Ich meine, als wir damals in die Deutschland-Endausscheidung für die World Cyber Games gekommen sind, das war schon was ganz Besonderes für uns alle. So was erlebst du nicht jeden Tag. Und so was könntest du ohne organisiertes Spielen im Clan nie erreichen. Da hab ich mir oft gedacht, das war schon eine Leistung, was wir da als ziemlich junger Clan erreicht haben.“ (Edgar/Protokoll#10/Zeile 126 - 133)

Jene drei Befragten, welche eine feste Bindung an eine virtuelle Gemeinschaft generell ablehnten, gaben - befragt nach den Gründen für ihre Skepsis - nahezu idente Erklärungen ab. Vor allem das Gefühl eine Verpflichtung gegenüber anderen Spielern eingehen zu müssen und der zu hohe Zeitaufwand bzw. der eigene Zeitmangel wurden als die maßgebenden Ablehnungsgründe angeführt. Die soziale Unverbindlichkeit des Spielangebots ist für die Befragten vorrangig:

„Ich hab immer Bedenken, dass sich daraus auch Verpflichtungen ergeben würden. Da müsste ich mich dann wahrscheinlich nach anderen richten oder zu gewissen Zeiten online sein und so weiter, darauf hab ich einfach keinen Bock. Dann diese ganzen Sachen wie Clan-Wars oder das ganze freaky Zeug, das interessiert mich eigentlich nicht wirklich. Dafür hab ich nix über. Also ich geh online, schmeiß mich auf einen Server und spiele dort. Wenn's mich nicht mehr freut dann steig ich wieder aus. Ohne Verpflichtung, ohne alles.“ (Emanuel/Protokoll#6/Zeile 51 - 57)

Inwiefern eine Mitgliedschaft in einem auf semi-professionellen oder professionellen Wettbewerb ausgerichteten Clan die persönliche Freiheit eines Spielers in Anspruch nehmen und auch einschränken kann, bzw. welche Verpflichtungen daraus entstehen können, davon weiß Roland zu berichten:

„Ich war ja nicht nur bei dem einen Clan sondern auch bei einem anderen und da lief das dann schon so ab wie: ‚Dienstag, 21 Uhr. Der und der Server. Training.‘ Einer überlegt sich die Taktik für die Matches, das wird durchgesprochen und so weiter. Beim zweiten Mal Fehlen gab es eine Verwarnung und so weiter. Und da ist dann meiner Meinung nach der Spaß am Spiel doch etwas verloren gegangen. Es war sicher der Wettbewerbsgedanke immer im Hintergrund, aber wenn du dann irgendwie fast nicht mehr sagen kannst: ‚Ich will heute nicht, weil ich einfach keine Lust habe‘ und der Druck dann doch schon so groß wird, dann geht einfach der Spaß verloren.“ (Roland/Protokoll#4/123 - 130)

Die Spieler die solche streng geregelten Gemeinschaftsverhältnisse fürchten, suchen also relativ lose Zusammenschlüsse oder auch kurzlebige Zweckgemeinschaften um im Spiel voranzukommen. Sie spielen hauptsächlich auf den zahlreichen „Public-Servern“. Das sind Server die allen Spielern ohne Beschränkungen offen stehen, im Gegensatz zu den „Closed-“, oder „Private-Servern“ von Clans oder Communities, auf die nur Clanmitglieder oder vom Serverbetreiber (meist die Clans selbst) autorisierte Spieler Zutritt haben. Durch Spiel-Funktionen wie „Freundeslisten“ oder externe Sprach-, Messenger- und Chatprogramme wie „ICQ“ oder „Skype“ ist es ihnen dennoch möglich mit Online-Bekanntschäften oder Freunden in Kontakt zu bleiben. Obwohl sie einen Beitritt zu einer Gemeinschaft ablehnen und mit ihrer derzeitigen Spiel-Situation zufrieden sind, sind sie natürlich gezwungen mit anderen oftmals wildfremden Spielern zu kooperieren und zu interagieren. Dass sich dies mitunter auch schwierig gestaltet, da sich auf Public-Servern naturgemäß auch viele neue und unerfahrene Spieler tummeln, berichtet Emanuel und gesteht dabei ein, dass ein Clan das Zusammenspiel auch erleichtern kann:

„Ich merk das ja selber oft, wenn man auf einem Public-Server spielt wo eben keine eingespielten Teams oder so unterwegs sind, da geht es oft dann zu wie Kraut und Rüben. Sicher gibt es dann oft Leute die versuchen das ganze etwas zu

organisieren, aber das ist eben nicht so leicht wenn man die Leute nicht kennt. Das ist wahrscheinlich dann wieder der Vorteil von einem Clan.“
(Emanuel/Protokoll#6/Zeile 96 - 100)

Harald, der wenn überhaupt nur mit seinem Real-Life-Freund in einem festen Verbund zusammen auf Public-Servern spielt, schildert wie sich diese losen Zusammenschlüsse im Online-Gaming bilden und das auch hier bereits Kriterien wie Spielstärke (Skill) die Auswahl der Spielpartner beeinflussen können:

„Natürlich gibt es auf den Servern auf denen wir unterwegs sind schon auch Leute die man vom Sehen kennt und wo man weiß dass die gut sind, oder die man auf der Freundesliste hat. Mit denen kann es schon sein, dass man öfter mal eine Gruppe bildet, als mit solchen die man gar nicht kennt. Dann chattet man auch mal ab und zu mit denen. Aber mehr ist da eigentlich nicht.“ (Harald/Protokoll#9/Zeile 56 - 60)

Bereits nach diesem Fragenkomplex zeigt sich bei der untersuchten Gruppe an Spielern die Tendenz ab, dass beide Motive Wettkampfgedanken bzw. Wettbewerb genauso wie das soziale Erlebnis im Team bzw. in der virtuellen Spielgemeinschaft ein Zuwendungsmotiv zu mehr oder weniger festen und professionellen Spielerverbänden darstellt. Um der Motivation und Faszination noch weiter auf den Grund zu gehen wurden die Spieler ebenso danach gefragt, welche Aspekte des Online-Spielens für sie besonders reizvoll sind und welchen Stellenwert sie dem Wettbewerbsgedanken im Vergleich mit dem sozialen Interaktionsaspekt in Online-Shootern beimessen.

5.6 Faszination und Reiz an Online-Spiel und Wettbewerb

Die folgende Tabelle fasst zusammen welche Motive von den Befragten als Grund für die Zuwendung zu Online-Shootern wie häufig genannt wurden. Dabei wurden die Spieler nicht nur danach gefragt was für sie den Reiz ausmacht Online-Shooter zu spielen, sondern auch welche Reize für sie ein Online-Multiplayer-Titel im Gegensatz zu einem Einzelspieler-Titel besitzt.

Tabelle 6: genannte Zuwendungsmotive zu Online-Shootern

Motiv	Häufigkeit
Spielen mit/gegen echte Menschen	13 Nennungen
Community-Gedanke	9 Nennungen
Wettbewerb/Wettkampf	9 Nennungen
Sozialer Aspekt	8 Nennungen
Eskapistische Motive	7 Nennungen
Mit Freunden in Kontakt bleiben	6 Nennungen
Sich mit Gleichgesinnten treffen	6 Nennungen
Länger andauernder Spielspaß	6 Nennungen
Teamplay	5 Nennungen
Leute kennen lernen	3 Nennungen
Interaktivität/Interaktion	3 Nennungen
Action/Nervenkitzel	2 Nennungen
Jede Spielrunde ist anders	2 Nennungen
Gruppendynamik	1 Nennung
Abbau von Aggression	1 Nennung

Der Reiz und die daraus entstehende Faszination von Online-Spielen unabhängig von Zeit und Aufenthaltsort mit anderen, „echten“ Menschen spielen, interagieren, kommunizieren und/oder in Wettbewerb treten zu können stellt für die Befragten augenscheinlich ein wichtiges Zuwendungsmotiv und Gratifikationselement dar. Jeder der 13 Spieler gibt an, dass dieser Aspekt einen gewichtigen Teil des Spielerlebnisses für ihn ausmacht. Hierzu nur zwei von 13 möglichen Zitaten die dies unterstreichen können:

„Vielleicht, weil es einfach irgendwie ein Reiz ist, dass man im Gegensatz zu normalen Singleplayer-Spielen weiß, da sind wirklich Menschen neben mir und mit mir, die genauso wie ich vor dem Computer sitzen und das machen was ihnen Spaß macht. Also das Gemeinschaftsgefühl - dass ich weiß, ich bin da online mit Leuten unterwegs, mit denen ich was machen kann das denen genauso Spaß macht wie mir selbst.“ (Manfred/Protokoll#7/Zeile 206 - 210)

„[...] weil es einfach was anderes ist ob man jetzt Counter Strike mit Bots (computergesteuerte Gegner, Anm. d. Verfassers) im Offline-Modus spielt, also gegen die künstliche Intelligenz, oder gegen echte menschliche Mitspieler spielt. Das ist natürlich eine der wichtigsten Komponenten. Vor allem wenn man seine

Gegner dann fluchen hört über Skype und so. Das ist einfach eine ganz andere Atmosphäre. Das hat schon was.“ (Daniel/Protokoll#5/ Zeile 226 - 230)

Als eng mit diesem Motiv verbunden zeigten sich in der Auswertung der Befragungen der Community-Gedanke, also das Gefühl einer Gemeinschaft anzugehören, deren Mitglieder das gleiche Hobby haben, Interessen teilen und sich diesbezüglich auch untereinander austauschen und sich so neue Perspektiven im Spiel eröffnen können. Für einige Spieler war es vor allem auch Teil der Faszination, wie unkompliziert man mit zuvor völlig unbekanntem Personen über den virtuellen Raum in Kontakt treten, eine Gemeinschaft bilden und sich gemeinsame Ziele setzen kann.

„Also wichtig war mir vor allem das Gefühl der Gemeinschaft. Das war für mich komplett was Neues, diese IT-Gemeinschaft, das war für mich schon faszinierend. Das ist für einen Menschen etwas ganz fremdes am Anfang, aber auch etwas Besonderes. Faszinierend war für mich auch, was man auf IT-Ebene alles erreichen kann, als Gemeinschaft, obwohl man sich gar nicht persönlich kennt.“ (René/Protokoll#3/Zeile 96 - 100)

Edgar glaubt in diesen Möglichkeiten der Interaktion, der Zusammenarbeit oder dem Wettbewerb mit echten Menschen und der Freiheit die das Spielen in Online-Spielwelten bietet, den Grund für den Erfolg eben dieser herausgefunden zu haben:

„Also, für mich vorrangig ist sicher der Reiz mich zusammen mit anderen Leuten und Freunden gegen andere echte Menschen messen zu können. Das ist, finde ich, das Geheimnis des Erfolges von Online-Spielen generell. Die Möglichkeit mit anderen in einer virtuellen Welt zu interagieren oder zusammen ein Ziel zu verfolgen oder in Wettbewerb zu treten. Ich kann zuhause in meinem Zimmer in Wien sitzen und mit meinem Clan gegen einen Clan aus Südkorea antreten. Ich kann zum Beispiel auf einen Server gehen und dort meinen ungezwungenen Spaß haben und der den ich gerade aus seinem Panzer geschossen oder den ich gerade in einem Duell besiegt habe, kann genauso mein Nachbar sein oder aber auch in New York sitzen.“ (Edgar/Protokoll#10/Zeile 243 - 250)

Diese Aussagen entbehren gewiss nicht einer gewissen Euphorie bezüglich der Zuwendungsmotivation, dennoch ist es natürlich keinesfalls ausgeschlossen dass sich aus diesen, von vielen positiv hervorgehobnen Aspekten der Interaktionsmöglichkeiten auch Probleme für den einzelnen Nutzer ergeben können, Spieler nicht immer nur positive Erfahrungen mit anderen machen und sich dies dann negativ auf den Spielspaß auswirken kann, wie z.B. Susanne schildert:

„Bei Online-Spielen habe ich immer auch die Erfahrung gemacht bis jetzt, dass man sich auf seine Spielpartner eben nicht immer verlassen kann. Das kann dann einfach auch ziemlich schief gehen und der ganze Spaß ist dahin. Da ist ein Singleplayer wieder besser in dieser Hinsicht. Weil wenn ich mich alleine wo durchkämpfe brauche ich mich nur auf mich verlassen und das passt dann. Aber natürlich fehlt dann dort wieder der ganze soziale Aspekt. Ich finde es hat beides seine Vor- und Nachteile.“ (Susanne/Protokoll#11/Zeile 208 - 214)

Auch in diesem Fragenkomplex hat sich dargestellt, dass bei Nutzern von Online-Shootern die Achse soziale Interaktion/Integration - Wettbewerb - Spielspaß zwar durchwegs vorhanden ist, aber in Punkto Intensität und Priorität der jeweiligen Motive Verallgemeinerungen nur schwer zulässig sind. Während für eine der freundschaftliche Wettbewerb mit Freunden oder Clanmitgliedern im Vordergrund steht, suchen andere den Wettbewerb in einem höheren, oftmals sogar institutionalisierten Ausmaß. Wiederum andere sehen den Wettbewerb generell als nebensächlich an und nutzen die Online-Spielwelt als kommunikativ-soziale Instanz um online neue Kontakte zu knüpfen, Menschen kennen zu lernen oder mit Freunden/Bekanntem in Kontakt bleiben zu können. Diese Eigenschaften von Online-Spielen sorgen nicht nur für eine verstärkte Zuwendung, sondern häufig auch für eine stärkere Bindung an die virtuelle Welt, wie es auch Jürgen Fritz in einer seiner jüngsten Untersuchungen beschreibt und dabei hervorhebt *„dass Online-Spielwelten, die auf Konstanz und Präsenz angelegt sind und durch virtuelle Spielgemeinschaften sozial abgestützt werden, nicht mehr nur eine ‚Spielkultur‘ sind, sondern zu einer ‚virtuellen Heimat‘ werden können.“* (Fritz/2008/S.146). Beispiele die diese Behauptung unterstützen lassen sich auch unter den 13 Befragten dieser Untersuchung finden. Besonders anschaulich schildert es zum Beispiel Andreas:

„Wenn ich meine ganzen Kumpels auf den Servern nicht hätte, mit denen ich regelmäßig spiele, dann würde ich auch nicht mehr Spielen glaub ich. Weil mit Randoms (Spieler die man nicht kennt, Anm. d. Verfassers) ist das ja immer so eine Sache. Also das Soziale macht für mich schon auch viel aus, weil man ja nicht nur übers Spiel, sondern eben auch so über alltägliche Sachen plaudern kann. Das ist schon wichtig für mich, dass die Community auf einem Server einigermaßen in Ordnung ist und man sich in gewisser Weise auch auf die Leute freuen kann wenn man einsteigt ins Spiel.“ (Andreas/Protokoll#12/Zeile 193 - 199)

Als erstes Fazit kann auch hier gelten, dass sich bei den befragten Online-Shooter-Spielern das Motiv des sozialen Miteinanders als auch jenes des Wettbewerbs kaum voneinander abgrenzen lassen. Sehr wohl lassen sich jedoch viele unterschiedliche Bilder von Wettbewerb und sozialer Interaktion und daraus folgend auch sozialer Integration bei den Probanden zeichnen. Jeder mag zwar das Spiel aus ähnlich geleiteten Motiven nutzen, in ihrer Ausprägung und Anwendung unterscheiden sich diese jedoch in verschiedensten Facetten. Ganz gut lässt sich diese Ambivalenz anhand der Zitate von Alex - der der sozialen Komponente mehr Gewicht gibt - und Daniel - der den Wettkampfgedanken hervorhebt - festmachen, nachdem sie befragt wurden wie wichtig der Wettbewerb für Sie ist:

„Na ja, wichtig in dem Sinne, dass es das Grundprinzip von Online-Shootern ist sich mit anderen zu Messen, was zu erobern oder andere zu eliminieren. Ein Online-Shooter ohne gewissen Wettkampf, wäre ja quasi sinnlos. Aber den Hauptaspekt macht das für mich trotzdem nicht aus. Da ist es mir lieber eine spaßige Partie zu haben in der ich verliere und trotzdem Spaß mit den Leuten in meinem Team habe oder herumblödle, als eine steife Partie in der ich gewinne. Also ich fühl mich nicht besser dadurch. Mir ist es wichtig mit den Leuten in Kontakt zu sein, Spaß zu haben und ein gutes Spiel abzuliefern. Was am Ende dabei rausschaut ist für mich nebensächlich.“ (Alex/Protokoll#13/Zeile 238 - 245)

Im Gegensatz dazu Daniel, der dem Wettkampfgedanken mehr abgewinnen kann:

„Sehr wichtig. Weil im Team ist das ja auch ein gegenseitiger Ansporn und erzeugt den Ehrgeiz den man braucht. Dann das Wettbewerbsdenken, also wenn man hört

man hat den gleichen Mitspieler schon zum xten-Mal mit einem Headshot (Kopfschuss, Anm. d. Verfassers) außer Gefecht gesetzt, und man hört oder liest dann im Chat seine Schimpftiraden, dann ist das natürlich schon sehr motivierend. Der Wettbewerb ist sicher ein grundlegender Spielspaßfaktor.“
(Daniel/Protokoll#5/Zeile 233 - 237)

Neben den hier bereits dargelegten sozialen und kompetitiven Zuwendungsintentionen gibt es noch andere die natürlich ebenfalls nicht unerwähnt bleiben sollen. Von der Eskapismusfunktion virtueller Spielumgebungen wurde bereits im Theorie-Kapitel berichtet. Solcherart Motive wurden immerhin von 7 Spielern im direkten Zusammenhang mit Online-Gaming geäußert, z.B. von Harald, vor den das Spielen auch einen willkommenen Ausgleich zur schweren Arbeit am Hochofen darstellt:

„Für mich ist das einfach ein guter Ausgleich und eine Entspannungsmöglichkeit von der Arbeit, die ja bei uns ziemlich anstrengend ist, auch körperlich. Also ich komm nach Hause von der Arbeit und dann sag ich, so jetzt spiel ich noch ein paar Stündchen. Da kann ich beim Zocken irgendwie besser abschalten als wie wenn ich mich einfach vor den Fernseher setze und irgendeinen Blödsinn schaue.“
(Harald/Protokoll#9/Zeile 45 - 49)

Ebenso eskapistische Funktion erfüllt das Spielen für Susanne, die dabei ebenso von Flow-Erlebnissen berichtet und über ihr Hobby schon mal die Zeit vergisst und dabei gleich auf eine gemeinhin immer öfter angesprochene Problematik des Online-Gaming hinweist:

„Aber es ist bei mir auch definitiv so, dass ich beim Computerspielen generell auch super abtauchen kann und alles rundherum vergessen kann für eine Zeit. Also wenn ich nach einem anstrengenden Tag nach Hause komm, dann kann ich mich gut beim Spielen entspannen und da vergisst man schon oft auch die Zeit. Also da kann es schon mal sein, dass ich dann bis zum Morgengrauen davor sitze und das gar nicht richtig mitbekomme, dass es schon so spät beziehungsweise so früh ist. Und dadurch, dass man eben mit anderen Spielern in Kontakt ist, wird man denke ich auch unbewusst verleitet dazu, dass man länger spielt.“
(Susanne/Protokoll#11/Zeile 190 - 197)

Die Problematik, dass die virtuelle Existenz mit der realen Existenz nicht immer angemessen ausbalanciert werden kann und aufgrund von Kontakt zu realen Spielpartnern daraus starke motivationale Einbindungen in die virtuelle „Heimat“ entstehen können, die meist in einer immer höheren Nutzungsdauer resultieren, wurde bereits in anderen Arbeiten zur Thematik erläutert (z.B. Fritz, 2008; Quandt/Wimmer, 2008 oder Cypra, 2005). Besonders Online-Rollenspiele (MMORPGs) stehen hier im Verdacht übermäßig lange Nutzungsdauer zu begünstigen. Doch auch die Shooter stehen diesbezüglich nicht viel besser da. Inwiefern soziale Bindungen an ein Online-Spiel und übermäßig intensive Nutzung zusammenhängen können schildert beispielsweise Edgar:

„Also diese neue Art von Gemeinschaft ist schon sehr faszinierend. Nur muss man eben auch sagen - und da will ich mich gar nicht ausnehmen - dass das schon auch große Gefahren birgt. Also bei Shootern seh' ich das jetzt gar nicht so eng. Aber bei Spielen wie World of Warcraft, wo die wirklich vollkommen in eine virtuelle Welt eintauchen kannst und durch die Gilde in der du bist auch noch diese Art von Verpflichtung fühlst, dann kann das ganz schön ausarten. Ich weiß ja noch wie das bei mir war, wie ich mit WoW angefangen habe, da gab's mal 3 Monate nichts anderes als aufstehen, den ganzen Tag zocken, oft bis 5 oder 6 Uhr morgens. Dann ein paar Stunden schlafen und dann wieder aufstehen und zocken. Da hab ich dann auch die Notbremse gezogen. Manche schaffen das aber halt nicht.“
(Edgar/Protokoll#10/Zeile 264 - 272)

Weitere geschilderte Zuwendungsmotive zu Online-Shootern waren unter anderem deren höhere Langzeitmotivation im Gegensatz zu Einzelspieler-Titeln, die sich daraus ergibt, dass in Mehrspieler-Titeln der Spielverlauf nie derselbe ist, sich nie voraussagen lässt und dadurch das Spiel nicht so schnell langweilig wird. Auch technische Aspekte wie schöne Grafik, und realitätsnahe Animationen und Effekte sind für manche Spieler bedeutende Zuwendungsmotive, genauso wie bloße Langeweile oder die Möglichkeit online neue Leute kennen zu lernen oder mit Freunden und Bekannten „spielerisch“ in Kontakt bleiben zu können. Der Punkt Teamplay wurde ebenfalls öfter erwähnt, soll aber im noch folgenden Fragenkomplex, der sich mit den Normen und Werten des Zusammenspiels beschäftigt näher beleuchtet werden. Zwei Spieler gaben an, dass sie beim Spiel vor allem die actionreiche Präsentation und der Nervenkitzel gegen andere, menschliche Gegner anzutreten, reizen würde. René gibt als einziger der Befragten an, dass das

Computerspielen bei ihm nicht bloß eskapistische Funktion erfüllt sondern auch beim Abbau von Aggressionen hilft, inwiefern dies mit der in der Wirkungsforschung umstrittenen Katharsis-These (vgl. z.B. Ladas, 2002) in Zusammenhang stehen kann, soll hier aber nicht weiter beleuchtet werden:

„Ich brauch meine Action und ich als Lehrling kann mir meine Action momentan im realen Leben nicht wirklich leisten. Und deswegen hab ich einfach meine Action ins digitale Leben verlagert im Moment. Und ich kann auch beim Zocken meine Aggressionen und kranken Gedanken irgendwie ausleben oder besser gesagt kompensieren. Also einfach mal stupide drauf los ballern und den Stress vom Alltag vergessen.“ (René/Protokoll#3/Zeile 210 - 214)

Ein letzter Punkt auf dem in diesem Fragenkomplex noch kurz eingegangen werden soll ist der Stellenwert den die virtuellen Kontakte für die Befragten haben und ob sich aus ihnen vielleicht Freundschaften gebildet haben oder sich einige virtuelle Kontakte eventuell sogar in die Realität verlagert haben. Auf die Frage welchen Stellenwert die virtuellen Kontakte für sie haben oder ob sie ihre virtuellen Bekanntschaften auch als Freunde bezeichnen würden, gaben sich alle Befragten durchwegs bedacht und vorsichtig. Ein Grundtenor in den Antworten war unter anderem, dass es das Problem der unterschiedlichen Herkunft und der aufgrund der geografischen Entfernung daraus resultierenden Schwierigkeit, wenn nicht sogar Unmöglichkeit sich persönlich kennen zu lernen, schwierig macht bei den virtuell geknüpften Kontakten von echter Freundschaft zu sprechen. Vielmehr hörte man hier Bezeichnungen wie „nette Online-Bekanntschaften“ oder „Ansprechpartner mit gleichen Interessen“. Wenn es zu echten Freundschaften durch das gemeinsame Hobby Online-Gaming kam, dann entstanden diese meistens bereits aus alten persönlichen Bekanntschaften von Schule oder Beruf und/oder aus regelmäßigen persönlichen Treffen auf LAN-Partys und wurden dann aufgrund verschiedener Umstände teilweise in der virtuellen Spielwelt als Freundschaften weitergeführt. Z.B. schildern René und Bernhard die Problematik der unterschiedlichen geographischen Herkunft der Mitglieder eines typischen Online-Clans:

„Wir waren ja ein reiner Online-Clan und haben uns eigentlich nie persönlich getroffen. Das waren alles Bekanntschaften im entferntesten Maße, also als Freundschaften würde ich das nicht wirklich bezeichnen. Neue Freunde hab ich

auch nicht wirklich kennen gelernt. Aber das war ja auch nie wirklich mein Ziel. Für mich war nur die Spielbasis wichtig. Also ich spiele lieber mit echten Leut' als mit Bots“ (René/Protokoll#3/Zeile 88 - 92)

„Aus meinem alten Clan kannte ich alle persönlich, weil wir alle aus Klagenfurt waren und uns eben auch immer zum Trainieren getroffen haben und zusammen auf Turniere gefahren sind und so weiter. Also als Freunde würde ich zwei Personen von damals bezeichnen. Die hab ich eben im Clan kennen gelernt und auch heute noch regelmäßig Kontakt mit Ihnen. Aus den Sachen wo ich momentan dabei bin, würde ich keinen als Freund bezeichnen. Das findet ja alles online statt und die Leute sind entweder meistens aus Deutschland oder bei ‚Eve‘ eben aus der ganzen Welt. Das sind zwar alles nette Online-Bekanntschafte, aber keine Freunde. Manche von denen fahren ja auch mal auf Real Life Treffen und so. Aber das interessiert mich eigentlich nicht sonderlich und wär' mir auch zu umständlich deswegen extra nach Deutschland zu fahren.“ (Bernhard/Protokoll#1/Zeile 100 - 109)

Das Bild des Online-Spiels als eine soziale Integrationsinstanz durch welche die virtuellen Freund- und Bekantschaften ins reale Leben transferiert werden, stellt sicherlich eine Art Idealvorstellung dar, die in der Realität der befragten Spieler jedoch durch Faktoren wie zu große geographische Entfernungen oder aber auch simples Desinteresse nicht oft erreicht wird. Zwar betont der Großteil der Spieler die Wichtigkeit der Online-Bekantschaften; zu einem Kennen lernen in der Realwelt kommt es hingegen kaum. Andererseits gibt es doch teilweise Übereinstimmung darin, dass die Befragten die virtuelle Umgebung nutzen um mit Freunden und Bekanten welche sie bereits persönlich kennen in Kontakt bleiben zu können. Diese Kontakte waren aber zumeist schon vor dem Eintritt in die Online-Spielwelt vorhanden. Zwischen einigen Befragten zeichnet sich sogar eine strikte und gewollte Trennung von realweltlichen und virtuellen Beziehungen ab:

„Wenn ich eben zum Computer gegangen bin und dann ICQ (ein Messenger-Programm, Anm. des Verfassers) gestartet habe und auf den Server gekommen bin, dann gab es schon so was wie ein Freundschafts- oder besser gesagt ein Gemeinschaftsgefühl. Aber wenn man den PC wieder abgeschaltet hat, dann waren die Leute eben auch wieder weg und man hat meistens nicht mehr an die gedacht,

bis zum nächsten Einschalten. Das ist nicht zu vergleichen mit Real-Life-Freunden.“ (Manfred/Protokoll#7/Zeile 95 - 100)

5.7 Kompetenzen, Normen und Werte virtueller Interaktion

In diesem Fragenkomplex sollte basierend auf Forschungsfrage B ermittelt werden, welche Regeln, Normen und Werte das Zusammenspiel in virtuellen Spielwelten bzw. die soziale Interaktion in virtuellen Gemeinschaften prägen und welche Kompetenzen von den Protagonisten untereinander eingefordert werden. Dabei wurde auf soziale Kompetenzen ebenso Rücksicht genommen als auf spielbezogene Kompetenzen wie Reaktionsschnelligkeit oder technisches Know-how. Aufgrund der Schwierigkeit soziale Kompetenzen objektiv zu messen oder zu kategorisieren, da es sich bei ihnen laut Erpenbeck und von Rosenstiel (2003) um eine human- und sozialwissenschaftliche Variable und keine naturwissenschaftliche Größe handelt, sind in den folgenden, als Kompetenzen bezeichneten Eigenschaften hauptsächlich Persönlichkeitseigenschaften, Kenntnisse und Handlungsfähigkeiten zu verstehen, die sich an den vier, von Erpenbeck und Rosenstiel formulierten Schlüsselkompetenzen orientieren und diesen zugeordnet werden können (Erpenbeck/von Rosenstiel/2003/S.13ff):

- Personale Kompetenzen (Fähigkeit reflexiv u. selbstorganisiert zu handeln)
- Aktivitäts- und umsetzungsorientierte Kompetenzen (Aktiv und gesamtheitlich selbstorganisiert zu handeln und dieses Handeln auf die Umsetzung von Absichten, Vorhaben und Plänen zu richten - für sich selbst oder im Team.)
- Fachlich-methodische Kompetenzen (Fähigkeit bei der Lösung von sachlichgegenständlichen Problemen geistig und physisch selbstorganisiert zu handeln.)
- Sozial-kommunikative Kompetenzen (Fähigkeit kommunikativ und kooperativ selbstorganisiert zu handeln und sich mit anderen auseinanderzusetzen)

Die relevanten Aussagen der Probanden wurden entweder direkt als Kompetenz übernommen oder einer bereits genannten zugeordnet, dabei wurde auch zwischen sozialen und spielbezogenen Kompetenzen und generellen Regeln, Normen und Werthaltungen unterschieden. Die folgende Tabelle zeigt eine Übersicht aller benannten Dispositionen.

Tabelle 7: Kompetenzen, Normen und Werthaltungen

Soziale Kompetenzen	Spielbezogene Kompetenzen	Normen/Werte	Sonstige Eigenschaften
Teamfähigkeit	Teamplay	Ehrlichkeit	Humor
Kooperation	Reaktionsschnelligkeit	Hilfsbereitschaft	Freundlichkeit
Kommunikationsfähigkeit	Taktisches Verständnis	Toleranz	geistige Reife
Motivation	Konzentrationsfähigkeit	Solidarität	Geduld
Eigenverantwortung	Konsequenz	Bescheidenheit	
Konfliktkompetenz	Spielbeherrschung	Rücksichtnahme	
Achtung/Anerkennung	Disziplin	Höflichkeit	
Kritikkompetenz	technisches Verständnis	gutes Benehmen	
Selbstdisziplin	Professionalität	Vertrauen	
Interaktion	Geschicklichkeit	Fairness	
Kompromissfähigkeit	Koordination	Teamgeist	
Selbstbeobachtung	Verlässlichkeit	Sportlichkeit	
Selbstwirksamkeit	Auffassungsgabe	Respekt	
Verantwortung	Aufmerksamkeit		
Vorbildfunktion	strategisches Denken		
Leistungsbereitschaft			

Im Gespräch wurden die 13 Probanden gefragt, welche Regeln sie im Zusammenspiel und in ihrer virtuellen Gemeinschaft für wichtig erachten, worauf sie im virtuellen Beisammensein Wert legen, welche persönlichen aber auch spielbezogenen Eigenschaften die Akteure haben sollen mit denen sie interagieren und welche Eigenschaften sie ablehnen. Dabei konnte eine erstaunlich breite Palette an Dispositionen lokalisiert werden, die ihm Rahmen der Auswertung den in der Tabelle aufgezeigten Kompetenzen, Werten und Normen zugeordnet wurden. Es wurde versucht zwischen Kompetenzen die die soziale Interaktion im Clan bzw. der virtuellen Gemeinschaft bestimmen und zwischen jenen die sich vor allem auf die Tätigkeit des Spiels selbst beziehen zu unterscheiden. Aber so wie beide Dimensionen fest miteinander verknüpft sind, lassen sich auch hierbei oftmals nur schwer Trennlinien ziehen und Überschneidungen sind praktisch vorprogrammiert, wie schon das erste Beispiel zeigt.

Als die am häufigsten genannte Eigenschaft, die laut Probanden ein jeder Online-Shooter-Spieler mitbringen sollte konnte Teamfähigkeit bzw. Kooperation und Teamplay lokalisiert werden. Teamfähigkeit als soziale Kompetenz meint hier vor allem die Bereitschaft zur Kooperation, sich in eine Gruppe einzuordnen, konstruktiv mit dieser zu interagieren und

deren Regeln zu akzeptieren. Teamplay kann eben dies auch bedeuten. Darüber hinaus wird damit aber auch die Fähigkeit betrachtet, dass man im wettbewerbsbetonten Spiel durch den nötigen „Skill“ (das spielerische Können) und Spielverständnis das eigene Team bestmöglich unterstützt und man nicht durch unbedachte Einzelaktionen den Erfolg des eigenen Teams gefährdet:

„Am wichtigsten war es mir wirklich, dass man ein eingespieltes Team wird, dass jeder seine Aufgabe hat und die bestmöglich erledigt. Und dass jeder den anderen auch als Spieler akzeptiert. Dass eben jeder seinen Part übernimmt und gut erfüllt und dass durch die Gruppendynamik eben ein gutes Spiel, oder eine gute Partie entsteht. Die Zusammenarbeit eben. Dass nicht jeder sein eigenes Ding dreht, sondern dass es wirklich im und mit dem Team gut ist.“
(Manfred/Protokoll#7/Zeile 104 - 109)

„Die Leute müssen eben auch dazu fähig sein etwas im Team zu machen und als Gruppe zusammenzuarbeiten. Da gibt es ja dieses Sprichwort: ‚There is no I in team‘. Das sollte auf das Zusammenspiel ganz besonders zutreffen. Also Gruppenarbeit und Teamplay sind mir besonders wichtig, sonst kann man’s gleich vergessen, wenn das nicht funktioniert.“ (Hannes/Protokoll#8/Zeile 99 - 103)

Die Bedeutung des Teamplays für den Spielerfolg und die Ablehnung von Spielern die dieses nicht beherrschen oder nicht wollen streicht beispielsweise Emanuel ganz besonders hervor:

„Und Teamplay muss er natürlich auch beherrschen. Aber das ist ja eigentlich klar. Weil wenn er das nicht kann, dann soll er Singleplayer spielen. Ich mein, ich bin jetzt auch keiner der sich übermäßig sozialisiert im Online-Gaming, aber ich weiß was ich in einem Counter Strike-Match im Team zu tun habe. Aber es gibt ja immer wieder solche Leute die glauben sie sind die besten, weil sie bei den Kills am Ende ganz oben stehen, obwohl ihr Team immer verloren hat. Mit solchen kannst du eben nix anfangen. Ein guter Spieler weiß eben was er zu tun hat und tut das auch. Und wenn es sein muss dann steckt er sein eigenes Ego eben zugunsten des Teams zurück.“ (Emanuel/Protokoll#6/Zeile 137 - 144)

Wie sich hier schon zeigt, lassen sich nicht alle von den Befragten genannten Eigenschaften strikt voneinander trennen. Vielmehr sind sie miteinander verwoben und stellen damit das Grundgerüst des Handelns im virtuellen Spiel- und Interaktionsraum dar. So könnten beispielsweise die Dispositionen Kooperation, Kompromissfähigkeit oder Kommunikationsfähigkeit durchaus ebenso eigenständig, als auch als Teil der Kompetenz oder besser gesagt des Kompetenzfeldes Teamfähigkeit begriffen werden. Dennoch stellen sie viele der befragten Spieler als wichtige Persönlichkeitseigenschaften explizit heraus, wie z.B. Daniel:

„Es soll das gemeinsame Ziel im Vordergrund stehen. Das setzt natürlich wieder voraus, dass man dieses Ziel auch vorher kommuniziert hat. Also sollten Leute die in einem Clan oder Team spielen wollen auch kommunikationsstark sein. Oder zumindest gut zuhören können und eine gute Auffassungsgabe haben.“
(Daniel/Protokoll#5/Zeile 121 - 125)

Kompromissbereitschaft wird von den Probanden auch in engem Zusammenhang mit der Kritikfähigkeit bzw. Kritikkompetenz ihrer Mitspieler gesehen und die beiden Eigenschaften können wiederum als Bestandteil des Überbegriffs Konfliktkompetenz gelten. Damit meinen die Spieler einerseits die Fähigkeit mit berechtigter Kritik (z.B. wegen eines Fehlverhaltens in der Spielsituation oder im Umgang mit anderen) umgehen zu können, ohne sich gleich persönlich angegriffen zu fühlen, andererseits aber auch die Fähigkeiten Konflikte zu analysieren, zwischen Streitparteien zu vermitteln und die Bereitschaft beider Parteien Kompromisse einzugehen. Dabei wird oft dem Clan- oder Teamleader einer virtuellen Gemeinschaft neben anderen Führungsqualitäten wie Motivationsfähigkeit und Kommunikationsstärke, auch die Fähigkeit des Vermittlers und Streitschlichters abverlangt:

„Die Leute die den Lead übernehmen müssen sicher auch gute Motivatoren sein und gute Kommunikationsfähigkeiten haben. Das hab ich besonders auch bei World of Warcraft bemerkt, beim Raiden (Schlachtzug, bei dem bis zu 40 Spieler ein Team bilden, Anm. d. Verfassers). Also der Raidleader musste irgendwie Gruppenführer, Motivator, Streitschlichter und alles Mögliche sein. Bei Clans ist das ja im Prinzip auch nichts anderes.“ (Alex/Protokoll#13/Zeile 127 - 131)

Die Bedeutung des „Teamleaders“ als Führungspersönlichkeit und oberste Entscheidungsinstanz in Angelegenheiten die das Zusammenspiel und die Interaktion in der virtuellen Gemeinschaft betreffen, wird vor allem von jenen Spielern betont, die schon Erfahrungen mit Clans professionellerer Ausrichtung haben. Dies unterstreicht auch die Auffassung von virtuellen Gemeinschaften als hierarchisch strukturierte, vereinsähnliche Zusammenschlüsse (z.B. auch bei Wimmer/Quandt/Vogel, 2008). Wobei aber anzumerken ist, dass diese Hierarchie bei eher losen Zusammenschlüssen oder Fun-Clans schwächer ausgeprägt oder oft auch gar nicht vorhanden ist. Leute welche mit Kritik nicht umgehen oder sich dieser Hierarchie nicht unterordnen können sind trotzdem auch in virtuellen Gemeinschaften weniger gerne gesehen:

„Und kritikfähig musst du auch sein. Wenn du mal Scheiße baust in einem Match und quasi einen Zusammenpfiff kriegst vom Teamleader, dann musst du auch damit umgehen können und das reflektieren. Deswegen mag auch niemand diese Clanhopper, die wegen der kleinsten Probleme oder Kritik gleich den Clan wechseln oder so. Mit denen kannst ja nix anfangen.“ (Roland/Protokoll#4/Zeile 152 - 156)

Ebenso streicht Hannes die Bedeutung von guter Organisation und hierarchischer Struktur heraus. Auf die Frage was er von seinen Mitspielern erwartet, antwortet er unter anderem folgendes:

„Vor allem Kompetenz im Ausführen von Befehlen. Das klingt jetzt zwar ein wenig diktatorisch, ist natürlich aber so: irgendwer muss das ganze Geschehen ja organisieren. Es kann ja nicht jeder das tun was er will, sonst würde das ja in einem Chaos enden. Man muss sich also darauf verlassen können, dass die Leute mitspielen und auf den Chief - in Führungszeichen - hören und auch die Bereitschaft haben das auch zu tun, was ihnen gesagt wird.“ (Hannes/Protokoll#8/Zeile 93 - 98)

Weitere bei der Auswertung lokalisierte Eigenschaften auf sozialer Ebene wie Selbstwirksamkeit (z.B. sich seiner eigenen Stärken bewusst zu sein und dementsprechende Handlungen im Spiel zu setzen), die Achtung und der höfliche Umgang mit virtuellen Spielpartnern, Verantwortungsbewusstsein und Disziplin (z.B. Pünktlichkeit,

und Verlässlichkeit bei Clanaktivitäten etc.) lassen den Schluss zu, dass es für die erfolgreiche Integration in virtuelle Gemeinschaften ebenso wie in realweltliche Kollektive einen Komplex von Eigenschaften bedarf die gemeinhin auch als „Soft Skills“ bezeichnet werden. Wie sehr sich diese Eigenschaften im virtuellen als auch realweltlichen Zusammenhang stehen lässt sich unter anderem auch an der folgenden Aussage von Bernhard veranschaulichen, nachdem er gefragt wird, was für ihn einen guten Spieler ausmacht und einen solchen mit einem guten Arbeitskollegen vergleicht:

„Einen guten Spieler? Also wie ich schon gesagt hab Teamplay beziehungsweise Teamfähigkeit. Soziale Kompetenz, taktisches Verständnis, Reaktionsschnelligkeit. Aber auch Humor muss er haben und nicht alles bierernst nehmen. Ich würde das am ehesten mit einem guten Arbeitskollegen vergleichen.“
(Bernhard/Protokoll#1/Zeile 146 - 149)

Neben den „Soft Skills“ wird aber auch „Skill“ im Umgang mit dem Spiel als eine grundlegende Voraussetzung genannt. Dies beinhaltet Eigenschaften wie taktisches Verständnis, strategisches Denken oder Koordination (z.B. Hand-Auge-Koordination - im Jargon „Aiming“ genannt), genauso wie eine schnelle Auffassungsgabe und Disziplin in der Umsetzung taktischer Vorgaben oder grundlegendes Verständnis für Spielmechanik und Technik:

„Also ein guter Spieler bringt mal ein Grundverständnis für die Materie mit und hat auf ein Gespür für Taktik und Teamplay. Außerdem sollte er auch reaktionsschnell sein und eine schnelle Auffassungsgabe haben, also einfach gesagt das Spiel von vorne bis hinten gut beherrschen.“ (Edgar/Protokoll#10/Zeile 172 - 175)

„Also ein guter Spieler, der hat eben ein Auge für die verschiedenen Spielsituationen hat und diese erkennen kann. Dann Reaktionsschnelligkeit, Geschick, Teamplay und Teamfähigkeit. [...] Sondern ein guter Spieler ist einer der sofort erkennt, wenn man z.B. einen Punkt erobern kann und das dann auch versucht oder jemanden dabei hilft oder so. Das taktische Verständnis eben. Und natürlich auch, dass er sich mit dem Spiel auskennt [...]“
(Harald/Protokoll#9/Zeile 139 - 144)

Auf die Frage welche Eigenschaften sie bei ihren Mitspielern als wichtiger erachten, die soziale Kompetenz bzw. seine menschlichen Eigenschaften oder das spielerische Können (der Skill), konnten oder wollten die wenigsten eine klare Abgrenzung treffen. Das heißt für 12 der 13 gaben an, dass beides von Bedeutung sei um ein angenehmes Zusammensein und -spiel im virtuellen Raum zu ermöglichen, wobei es eine klare Tendenz der Spieler gab, dass die soziale Kompetenz als wichtiger eingestuft wird als die spielbezogenen Kompetenzen. Beispielgebend hier Susanne und Edgar:

„Primär ist sicher wichtig, dass man sich gut versteht. Weil was bringt mir auch der beste Spieler wenn das wer ist, der menschlich ein Trottel ist oder ein kompletter Ego, mit dem keiner was zu tun haben will? Natürlich ist es von Vorteil wenn jemand ein guter Spieler ist, aber das ist für mich persönlich zweitrangig, also nicht zwingend nötig.“ (Susanne/Protokoll#11/Zeile 112 -115)

„Ich meine, mit einem kompletten Newbie (Neuling, Anm. d. Verfassers) ist es genauso wenig einfach wie mit einer Person mit einer etwas, ich sag mal ‚komplizierten Persönlichkeit‘. Also ich bin sehr tolerant in vielerlei Hinsicht, aber ich glaube mit einem, der größere menschliche und soziale Defizite hat, mit dem könnte ich nicht zusammen spielen, geschweige denn in einem Clan sein. Da wäre mir einer der nicht so gut spielt und den Clan aber menschlich bereichert bei weitem lieber. Weil Skill lässt sich viel leichter trainieren und lernen wie soziale Kompetenz.“ (Edgar/Protokoll#10/Zeile 150 - 156)

Als einziger der Befragten vertritt Emanuel hier eine konträre Meinung, indem er festhält, dass ihm die menschlichen Eigenschaften im Zusammenspiel überhaupt nicht wichtig seien:

„Wenn ich wirklich drauf schauen würde, was ich eigentlich nicht tue, dann würde ich auf den Skill schauen. Weil alles andere wäre mir eigentlich ziemlich egal. Wenn ich irgendwo in einen Clan sein würde, dann wär mir sicher der Erfolg wichtiger als die menschliche Komponente. Wenn ich da dabei wäre, dann würde ich darauf wert legen, dass die als Spieler was draufhaben. Ihre Persönlichkeiten wären mir da ziemlich egal. Ein Mittel zum Zweck wenn man so will.“ (Emanuel/Protokoll#6/Zeile 121 - 126)

Bezüglich der grundlegenden Normen und Werte die das Zusammensein und Zusammenspiel in der virtuellen Welt prägen und den (Benimm-)Regeln welche angewandt werden, lässt sich auf Basis der Befragung vor allem Ehrlichkeit, Fairness und Höflichkeit als wichtige Eckpfeiler ausmachen. Auffallend dabei ist auch dass es hier kaum nennenswerte Unterschiede in den Ansichten gibt - egal ob es sich um Spaß- oder professionellere Spieler handelt. Mit den Punkten Ehrlichkeit und Fairness ist vor allem eine Art „sportliche“ Einstellung gemeint, die vor allem das Betrügen im Spiel - das so genannte „Cheaten“ verurteilt, bei dem man z.B. auf Software oder Scripts zurückgreift, die einem einen unfairen Vorteil gegenüber anderen Mitspielern verschaffen (z.B. die Möglichkeit Wände durchsichtig zu machen). Auch der höfliche Umgang miteinander und der Respekt und die Achtung vor Teammitgliedern aber auch vor den gegnerischen Spielern wurde von den Befragten herausgestrichen. Diese Verhaltenskodizes weisen durchwegs Analogien zu jenen traditioneller „Real-Life“-Sportarten auf, wo man diese meistens unter dem Begriff „Fair Play“ kennt. So ist neben dem „Cheaten“ auch das „Flamen“ anderer Mitspieler verpönt. Unter „Flamen“ wird das Beschimpfen anderer Spieler verstanden. Zumeist wird dieses Fehlverhalten auf die Anonymität des Internet als auch auf das junge Alter und die damit einhergehende „geistige Unreife“ mancher Spieler zurückgeführt. Diese Spieler werden im Jargon meist mit dem negativen Titel „Kiddy“ bedacht und ebenso stark abgelehnt wie egoistische, nur auf ihren eigenen Erfolg bedachte Spieler ohne Gemeinschaftssinn und Teamfähigkeit:

„So genannte Script Kiddies. Die druck’ ich gar nicht durch. Genauso wie überhebliche Menschen und solche die nur den Vorteil der Gruppe im Auge haben und auf die Bedürfnisse des Einzelnen nicht eingehen, beziehungsweise Wert legen. Und dann die ganzen anderen mit denen man es noch zu tun hat in den Online-Welten: Leute die dich grundlos beschimpfen, oder gleich beleidigend werden. Dann die, die über Andere oder Schwächere einfach drüberfahren, wenn es um Entscheidungen geht. Oder auch Leute die immer fest Kritik austeilen und alles besser wissen, aber selber keine einstecken können. Da kannst du schon so einiges erleben beim Online-Spielen. Die glauben halt oft, nur weil das da alles anonym abläuft und außer deinen Freunden oder Gildenleuten keiner weiß wer du wirklich bist, kann man sich quasi alles erlauben.“ (Susanne/Protokoll#11/Zeile 132 -141)

„Jedenfalls will ich meine kostbare Freizeit nicht mit irgendwelchen ‚Ungusteln‘ verbringen und das gilt eins zu eins auch für’s Online-Gamen. Da spiel ich zehnmal lieber mit 20 Newbies zusammen die alle keinen Plan haben, aber nette Leute sind als mit einem selbsternannten Pro-Gamer, der ein menschlicher Volltrottel ist. Wert lege ich darauf, dass mir die Leute genauso freundlich und respektvoll kommen wie ich es tue. Und darauf leg ich auch wirklich Wert. Nur weil ich mich in der Anonymität des Internets bewege, heißt das doch nicht, dass ich mich aufführen kann wie ich will.“ (Alex/Protokoll#13/Zeile 142 -249)

Weitere Verhaltenskodizes die in der virtuellen Umgebung angewandt werden sind z.B. auch Hilfsbereitschaft und Rücksichtnahme - vor allem gegenüber neuen und unerfahrenen Spielern (den so genannten „Newbies“) und eine damit einhergehende Vorbildfunktion erfahrener Spieler. Inwieweit realweltliche Verhaltensweisen, Normen und Werte in virtuelle Gemeinschaften übernommen werden und wie sich diese wechselseitig auswirken können, davon zeugt auch das Erlebnis, welches uns Edgar schildert als er danach gefragt wird, mit welchen Leuten er in Online-Spielen lieber nichts zu tun haben möchte:

„Und natürlich auch Leute die generell intolerant sind. Ich kann mich sogar erinnern, das war in der ersten Gilde wo ich in World of Warcraft war. Da kam dann ein neues Mitglied dazu, also ein Deutschtürke der nicht besonders gut Deutsch gesprochen hat. Da würde hinter seinem Rücken gelästert und so weiter und es gab Anfeindungen. Da haben dann viele inklusive mir dann auch die Gilde verlassen damals, weil die Gildenleitung das scheinbar nicht unterbinden wollte. Ich meine da hört es sich für mich dann ganz schnell auf bei so was.“ (Edgar/Protokoll#10/Zeile 188 - 194)

Immer wieder fielen in den Gesprächen Bemerkungen, die den Aspekt der Verschränkung von virtueller Spielwelt und Realwelt in Bezug gewünschter und unerwünschter Verhaltensweisen in Gemeinschaften verdeutlichen konnten. Während zum Beispiel der ideale Spielpartner, bzw. das ideale Clanmitglied mit einem „guten Arbeitskollegen“ gleichgesetzt wird, so werden teilweise auch bei Spielern mit denen man lieber nichts zu tun haben möchte, ähnliche Vergleiche herangezogen:

„Na ja also wie ich auch schon gesagt hab eben mit Leuten die nicht teamfähig sind, die nicht wissen wie man sich anderen gegenüber benimmt, die halt keine sozialen Kompetenzen haben. Dann auch Leute die das virtuelle Leben dazu benutzen ihre Aggressionen oder ihren Hass oder ihre Minderwertigkeitskomplexe auszuleben. Dann Leute die intolerant sind und so weiter und so weiter... da könnte ich noch eine halbe Stunde aufzählen (lacht). Also wenn du es in einem Punkt haben willst, dann Leute mit denen man eben im echten Leben auch nichts zu tun haben will oder mit denen man nicht zusammenarbeiten will.“
(Alex/Protokoll#13/Zeile 161 -168)

Dies verdeutlicht, wie in Kapitel 3.4 beschrieben, das sowohl ein ethisch-normativer Transfer zwischen realer und virtueller Welt stattfinden kann und sich ebenso eine Verflechtung von Spiel- und Alltagswelt auch bei den von den Spielern angewandten Normen, Werten und eingeforderten Kompetenzen auf (vornehmlich) sozialer Ebene zeigt. Vor der abschließenden Betrachtung soll in einem letzten Punkt auch noch kurz dargelegt werden welche Einstellung die befragten Spieler zu den für First-Person-Shootern üblichen Gewaltdarstellungen haben, und wie sie die von der Öffentlichkeit oft emotional geführte Killerspiel-Debatte beurteilen.

5.8 Einstellung und Meinung zu virtuellen Gewaltdarstellungen

Hier muss vorausgeschickt werden, dass bei der Frage nach der Meinung zu Gewaltdarstellungen die Wahrscheinlichkeit sozial erwünschter Antworten als sehr hoch einzustufen ist, dennoch lässt sich aufgrund der gegebenen Antworten zumindest festhalten, dass die bereits von Ladas (2002) lokalisierte Rahmungskompetenz virtueller gegenüber realer Gewalt auch bei den 13 Probanden Gültigkeit hat. Glaubt man den getätigten Aussagen, dann steht für alle Spieler der freundschaftliche Wettkampf mit anderen im Vordergrund. Die dazu nötige, virtuelle Gewalt wird hierbei als reines Mittel zum Zweck betrachtet, welches die Spielmechanik und das Spielkonzept von Shootern einfach mit sich bringt:

„Mir ist das so was von egal ob da jetzt gewalthaltige Szenen vorkommen oder nicht. Ich meine, wenn ich mit so was nicht umgehen kann, dann dürfte ich auch keinen meiner Lieblingsfilme ansehen und von denen haben immerhin fast alle einen Oscar bekommen. Also wenn ich einen Shooter spiele, dann weiß ich auch im

Vorhinein, dass da Menschen abgeschossen werden. Und dass diese Menschen aus Pixel und Polygonen bestehen und vom Computer berechnetes Blut aus dem Schädel spritzt. Also was daran so verwerflich sein soll erschließt sich mir nicht ganz.“ (Alex/Protokoll#13/Zeile 268 - 274)

„Das ist mir eigentlich ziemlich egal. Das ist ein netter Grafikeffekt, wenn halt mal dort das Blut spritzt oder so. Aber ansonsten ist das eigentlich ziemlich nebensächlich für mich. Also sicher kein Grund ein Spiel zu kaufen, weil es jetzt so toll blutig ist.“ (Susanne/Protokoll#11/Zeile 219 - 221)

Ebenso konnte herausgefunden werden, dass die Debatte um die so genannten „Killerspiele“ von allen Probanden verfolgt wird. Auch diesbezüglich herrscht seitens der Spieler die beinahe einhellige Auffassung dass die negativen Wirkungen, die Ego-Shootern in der öffentlichen Debatte meist zugeschrieben werden, als überzogen und unwahr einzustufen sind. Die Schuld am schlechten Image des Genres wird dabei hauptsächlich „den Politikern“ und „gewissen Medien“ zugeschrieben, welche die Spiele als „Sündenböcke“ für viel weitreichendere gesellschaftliche Probleme missbrauchen und mit dem Schrei nach einem Verbot eine einfache Lösung für ein komplexes Problem liefern wollen.

„Weil die Politiker die da ein Verbot fordern, die haben einfach ein Spiel von außen betrachtet und gesagt, wie bei Counter Strike, das ist gefährlich weil da tötet man sich gegenseitig. Und sie haben geurteilt ohne dass sie das Spiel je selber gespielt haben. Und wenn man nicht sieht, was da sonst noch dahinter steckt, also die Gemeinschaft, der Wettbewerb, der Spaß, dann kann man das doch gar nicht beurteilen.“ (Roland/Protokoll#4/Zeile 307 - 312)

Ebenso wird oft beanstandet, dass dadurch das Hobby Computerspielen als ganzes stigmatisiert wird: *„Da wird von den Medien bewusst Angst geschürt und ein ganzes Hobby in den Schmutz gezogen.“ (Daniel/Protokoll#5/Zeile 278 -279)*

Dennoch sehen die meisten der Spieler die Problematik auch differenziert und weisen unter anderem auf die Sinnhaftigkeit von Altersbeschränkungen bei Ego-Shootern hin. Außerdem wird auch bemängelt, dass viele Eltern zu wenig darauf achten was ihre Kinder eigentlich spielen und dass hier von Seiten der Eltern mehr Verantwortung gefragt wäre.

„Man braucht halt immer einen Sündenbock. Das war früher halt die Heavy Metal Musik und jetzt halt die Computerspiele. Ich meine, woher bekommt ein Jugendlicher oder ein 13jähriges Kind eigentlich Spiele die erst ab 18 sind? Ich finde da sollte mehr kontrolliert werden und die Eltern mehr in die Pflicht genommen werden.“ (Harald/Protokoll#9/Zeile 239 -242)

Eine etwaige aggressionsfördernde Wirkung gewalthaltiger Computerspiele wird ebenfalls einhellig in Abrede gestellt. Dies wird unter anderem auch damit argumentiert, dass man selbst ja schon lange gewalthaltige Computerspiele nutze und keinerlei Anzeichen von Aggressivität zeige. Generelle Verbote von Killerspielen werden als überzogene Maßnahme betrachtet die am Kern des Problems vorbeigeht, einzig Emanuel sieht es als sinnvoll an gewisse, besonders brutale Spiele zu indizieren: *„Es gibt eben Spiele die die Gewalt etwas überziehen, also ‚Manhunt‘ oder so. Die sind eben unnötig brutal und sind dafür eben auch zu Recht indiziert. So wie das jetzt funktioniert, also mit der Indizierung, finde ich das gar nicht schlecht.“ (Emanuel/Protokoll#6/Zeile 256 - 258)*

Der Grundtenor in der Beurteilung virtueller Gewalt ist also jener, dass sie empathiefrei, als bloßer Teil der Spielmechanik wahrgenommen wird und darüber hinaus für die Befragten nicht besonders spielspaßrelevant ist und gegenüber realer Gewalt gerahmt wird. Diesen Grundtenor aller Befragten fasst dieses abschließende Zitat trefflich zusammen:

„Was ist wenn ich aggressiv bin, und Metal Musik höre, Shooter spiele und dann den ‚Fänger im Roggen‘ lese? Ist dann das Buch schuld, oder die Musik, oder das Spiel? Ich sage mal, gar nix davon. Weltsicht ist nicht gleich Monitorsicht.“ (Hannes/Protokoll#8/Zeile 275 - 277)

Obwohl die Stichprobe von 13 Personen natürlich nicht sonderlich repräsentativ ist, so ließen sich bei Auswertung dennoch einige bemerkenswerte Erkenntnisse und Übereinstimmungen mit bereits veröffentlichten Studien ausmachen. Eine zusammenfassende Schlussfolgerung in der auch nochmals auf Forschungsfragen und Ausgangsthesen eingegangen wird, soll nun im abschließenden Resümee angestrebt werden.

6. Resümee

Die Formen sozialer Einbettung von Online-Multiplayer-Spielen im Allgemeinen und von Online-Shootern im Besonderen sind ebenso allgegenwärtig wie vielgestaltig. Am Beispiel virtueller Gemeinschaftsformen wie Clans, Stammgruppen, Gilden usw. wird deutlich, wie sehr realweltliche und virtuelle Kommunikations- und Interaktionsprozesse miteinander verflochten sein können. Deswegen erscheint es auch angebracht bei Online-Multiplayer-Spielen nicht nur von virtuellen Unterhaltungs- und Spielräumen, sondern auch von einer besonderen Form der computervermittelten Kommunikation zu sprechen:

„Computerspiele sind, sofern man sie alleine spielt, eine Form interaktiven Fernsehens und ein Umgang mit einem ‚intelligenten‘ Gegenüber. Gespielt mit anderen müssen sie als eine Form der computervermittelten Kommunikation mit anderen behandelt werden, in die ebenfalls ‚intelligente Vermittler‘ eingreifen. Das Leben in diesen virtuellen Welten lässt spezifische soziale und instrumentelle Kompetenzen entstehen, die genauer untersucht werden müssen.“
(Krotz/2007/S.175)

Die Motive für die Auseinandersetzung mit Online-Shootern und für den Beitritt in eine virtuelle Spielgemeinschaft sind ebenso verschieden und vielfältig, doch zeichneten sich im Laufe der vorliegenden Untersuchung Tendenzen zu gewissen Hauptzuwendungsmotiven ab. Verallgemeinerungen sind hierbei aber nur schwer möglich, da die individuellen Motive auch hier mit der realen Lebenswelt der Spieler verschränkt sind und sich dadurch auch von Spieler zu Spieler unterschiedlich ausformen können. Das Spielen in virtuellen Gemeinschaften bewegt sich bei den Befragten hierbei zwischen zwanglosem Spaß aus Langeweile und Zeitvertreib, ernsthaftem Wettbewerb, virtuellem Versammlungsort oder virtueller „Kontaktbörse“. Die Gestaltung des Beisammenseins verläuft dabei also nach unterschiedlichen Motiven und ist von den jeweiligen persönlichen Voraussetzungen und individuellen Vorlieben der Spieler abhängig. Für Spieler die in (semi-)professionellen Clans organisiert sind oder bereits Erfahrung in einem solchen Clan sammeln konnten steht der Wettkampfgedanke und Leistungsdenken meist im Vordergrund, jedoch wird das Gemeinschaftsdenken von ihnen keinesfalls ausgeklammert. Genau andersrum verhält es sich dagegen mit Spielern die sich hauptsächlich in ungezwungenen Fun-Clans oder losen Zusammenschlüssen in der Online-Spielwelt bewegen. Hier ließ sich anhand der Befragungen folgern, dass das

Gemeinschaftsdenken bzw. der soziale Aspekt des Online-Gamings im Vordergrund steht und dem Wettkampfgedanken geringere Bedeutung beigemessen wird, dieser jedoch ebenso wenig zur Gänze unbeachtet bleibt. Für die Forschungsfrage A und die daraus abgeleitete These 1 bedeutet dies, dass sie sich insofern verifizieren lässt, als dass die Faszination des Aspekts der Interaktion mit „echten“ Menschen in einer virtuellen Umgebung, welchen Online-Shooter unter anderem bieten, das herausragende Zuwendungsmotiv für alle Befragten darstellt. Spaß, freundschaftlicher Wettbewerb, Gemeinschaftsgedanke und die Möglichkeit zur sozialen Interaktion sind dabei die am Häufigsten genannten Beweggründe aller befragten Spieler sich einer virtuellen Gemeinschaft wie einem Clan, einer Stammgruppe oder einer Community anzuschließen. Jedoch werden den einzelnen Aspekten hierbei je nach Spieler unterschiedliche Präferenzen gesetzt und eine verallgemeinerte Aussage wie der spielerischen Wettbewerb mit realen Mitmenschen würde ebenso stark wie die Möglichkeit zur sozialen Interaktion gesucht, scheint hier deshalb nicht wirklich zulässig. So konnte ein Spieler beispielsweise dem sozialen Aspekt rein gar nichts abgewinnen und suchte im Online-Spiel nur den schnellen Kick im Wettbewerb gegen fremde, menschliche Mitspieler ohne einen länger andauernden Kontakt anzustreben. Andere wiederum legten sehr viel Wert auf Kontakt, welcher über den bloßen Wettbewerb hinausgeht und nutzten den virtuellen Spielraum auch als willkommene Möglichkeit mit alten Freunden in Kontakt zu bleiben und neue Bekanntschaften zu schließen. Auffallend war auch, dass viele der befragten Spieler auch eine mehr oder weniger ausgeprägte LAN-Vergangenheit aufweisen können - sei es nun auf professionell ausgerichteten Turnieren oder im privaten Ambiente. Aufgrund realweltlicher Veränderungen, vornehmlich im Ausbildungs- und Berufsbereich, wurden diese LAN-Partys oder Clan-Aktivitäten (wie z.B. Training), welche früher noch häufig im Real Life stattfanden und man sich z.B. zu zehnt mit PC oder Notebook in der Garage eines Freundes traf, nun hauptsächlich ins Virtuelle verlagert. Der Mangel an Zeit oder die zu große geographische Entfernung zu Menschen mit denen man sich vor einiger Zeit noch in Face-to-Face Situationen treffen konnte, um gemeinsam mit gleich gesinnten Freunden und Bekannten seinem Hobby nachzugehen, führte sozusagen auch zu einer Form computervermittelter interpersonaler Kommunikation, in welcher die ehemals realweltlichen Kontakte in den virtuellen Raum verlagert, bzw. dort fortgeführt werden können. Die Vergemeinschaftungen können also aus Real-Life Kontakten genauso wie aus reinen Online-Bekanntschaften entstehen. Die Kommunikation über das Internet spielt in beiden Fällen eine wichtige Rolle. Diese neue Form von Community und der Wandel

menschlicher Kommunikation und Beziehungsgeflechte könnte nach Krotz (2007) auch zu einem veränderten Identitätsbegriff führen: *„Der Wandel vor allem der interpersonalen Kommunikation, wie sie Mobiltelefon und Internet ermöglichen, aber auch die zunehmende Bedeutung interaktiver Kommunikation und der Medienkommunikation überhaupt bewirken einen Wandel des auf Kommunikation basierenden Beziehungsnetzes der Menschen, und darüber verändert sich deren Identität strukturell.“* (Krotz/2007/S.206). Neue Medien spiegeln nicht immer nur die Beschaffenheit der Gesellschaft wieder, sondern veränderte Bedürfnisse der Menschen können auch neue Kommunikationstechnologien erwirken oder aber auch neue Gratifikationsbedürfnisse wecken die durch diese neuen Technologien befriedigt werden. So ließen sich auch eskapistische Motive als Nutzungsgrund für Online-Shooter festmachen - ein Spieler schildert ganz konkret, dass er nach einem harten Arbeitstag beim Online-Spielen besser abschalten kann als vor dem Fernseher. Ein anderer könnte sich sein (virtuelles) Leben ohne seine Online-Bekanntschäften, welche er noch nie persönlich kennen gelernt hat, nur mehr schwer vorstellen. Auch wenn dies nur die Aussagen einiger einzelner Spieler sind, so lassen sie dennoch die Prognosen, in welchen den klassischen Medien des vergangenen 20. Jahrhunderts ein kontinuierlicher Einflussverlust und eine weitreichende Verschmelzung mit dem selbst im steten Wandel befindlichen (Multi-)Medium Internet in den nächsten Jahrzehnten vorausgesagt wird, in einem anderen Licht erscheinen und unterstreicht die stets wachsende Bedeutung dieser neuen Formen von Kommunikation und ebenso die Bedeutung des Internets als Integrationsmedium: *„Und es (das Internet, Anm. d. Verfassers) ist schließlich Integrationsmedium - und dies ist in der Perspektive der Menschen als Nutzer und Nutzerinnen am wichtigsten - insofern es spezifische Formen von Kommunikation miteinander verbindet und auch vermischt: nicht nur bisher über Massenmedien distribuierte, also allgemein adressierte und standardisierte Produkte können ‚darin‘ rezipiert werden, sondern es findet darüber auch interpersonale Kommunikation statt, sei es in Chats oder MUDs, per E-Mail, Internettelefon oder via Digital-Videokamera.“* (Krotz/2007/S.98). Die Integrationsfunktion von Online-Welten ist also nicht wirklich von der Hand zu weisen, wenn man den befragten Spielern glauben schenkt wenn sie behaupten Kommunikation, Interaktion und Wettbewerb mit anderen Menschen - ob bekannt oder unbekannt - seien die vorrangigen Ziele beim Online-Spielen. Kommunikation und Wettbewerb sind beides soziale Handlungen, die wiederum Interaktion voraussetzen. Von da an ist es oft nur mehr ein Katzensprung zur Integration: *„Schon lange gilt, dass wir in einer durch die verschiedensten Gruppen und Verbände*

organisierten bzw. durch vielfältige Interessen differenzierten Gesellschaft leben, in der ständig die Gefahr des Auseinanderklaffens, der Desintegration besteht [...] - denn: je komplexer eine Gesellschaft wird, desto mehr bedarf sie der Integration [...].“ (Burkart/1995/S.359). Online-Gaming mit seinen vielfältigen Vergemeinschaftungsformen wäre durchaus einer unter vielen Kandidaten mit erheblichem Potential dieser Integrationsfunktion zu entsprechen. Dass dies aber auch Gefahren birgt, wie beispielsweise zu hoher Spielkonsum oder ein zu starkes Abkapseln von der realen Welt, darf dabei natürlich keinesfalls vergessen werden. Dass die Integration von virtuellen in realweltliche Gemeinschaften zwar durchaus möglich aber oftmals nur eine Ideal- oder Wunschvorstellung ist, die bereits an trivialen Dingen wie zu großen geografischen Entfernungen oder dem Mangel an Zeit oder Geld scheitern kann, auch das konnte diese Arbeit zum Teil aufzeigen. Ebenso war es bei manchen Spielern die Angst vor einer zu großen Verbindlichkeit gegenüber anderen Mitspielern, die sie davon abhält sich zu stark an eine virtuelle Gemeinschaft zu binden.

Aufgrund dieser neuen Kommunikationsgewohnheiten und neuen Kommunikationsumgebungen die dabei entstehen zu denen auch die Online-Multiplayer-Spielumgebungen zu zählen sind, entwickeln sich ebenso (Kommunikations-)Regeln und Normen die in diesen Umgebungen von den Rezipienten angewandt und eingefordert werden. Bezüglich Forschungsfrage B und der daraus abgeleiteten These ließ sich anhand der befragten Spieler recht deutlich feststellen, dass die in einer virtuellen Umgebung stattfindende Interaktion von Regeln, Normen und Werten bestimmt werden und Kompetenzen vonnöten sind, die sich durchaus mit jenen realweltlicher Vereinigungen vergleichen lassen. Allen voran sind es soziale Kompetenzen oder Normen und Werte die das soziale Beisammensein bestimmen die von den Befragten genannt wurden: Team- und Kooperationsfähigkeit, Kritikkompetenz, Hilfsbereitschaft, Ehrlichkeit, Toleranz und viele mehr. All diese Dispositionen sind auch notwendig um in einer realweltlichen Gemeinschaft wie beispielsweise einem Sportverein Akzeptanz zu erlangen und erfolgreich zu agieren. Dabei wurden von den Spielern sogar selbst Vergleiche mit dem Real Life gezogen. Ein guter Spieler solle beispielsweise dieselben Eigenschaften wie ein guter Arbeitskollege haben. „Mit Leuten mit denen ich im realen Leben nichts zu tun haben will, mit denen will ich auch im Spiel nichts zu tun haben.“ „Rassisten oder unreife Kinder, die kann man in einem Online-Game nicht brauchen“ waren sinngemäß Wortmeldungen die unterstreichen, inwiefern sich die Maßstäbe für soziale Interaktion und

ein angenehmes Zusammensein im virtuellen, wie im realen Raum gleichen können. Neben den sozialen Dispositionen sind es aber auch spielbezogene Anforderungen die das Zusammenspiel bestimmen. Auf der Ebene des Spiels ist es vor allem das „Teampplay“ - also das Handeln des einzelnen zugunsten des Teams, welches von den Befragten als wichtig eingestuft wird. Aber auch Eigenschaften wie Taktik, strategisches Denken, eine gute Kenntnis der Spiellandschaft oder physische Eigenschaften wie Reaktionsschnelligkeit oder eine gute Hand-Auge-Koordination werden von den Probanden als Eigenschaften genannt, welche ein guter Spieler ihrer Meinung nach mitbringen sollte.

Aufgrund der geringen Stichprobengröße der vorliegenden Arbeit lässt sich natürlich keine Repräsentativität beanspruchen, was die Grundgesamtheit der Online-Shooter-Spieler betrifft. Zur Überprüfung möglicher Nutzungs- und Vergemeinschaftungsmotive im Rahmen einer explorativen Studie und den möglichen Faktoren die das Zusammenspiel prägen, ist dies aber auch nicht unbedingt notwendig. Viel eher sollte mit dieser Arbeit das Ziel verfolgt werden auf Basis der dargelegten Ergebnisse Anknüpfungspunkte und Anreize für andere, das noch junge Feld der Game-Studies betreffende Forschungsvorhaben qualitativer und quantitativer Natur zu bieten. Und diese, für qualitative Studien ebenso wichtige Aufgabe - nämlich auch bedeutende explorative Vorarbeit für breit angelegte quantitative Studien zu leisten oder Türen zu neuen Fragestellungen aufzustoßen - hat sie durchaus erfüllt. So wäre es beispielsweise schon höchst interessant, in einer breit angelegten teilnehmenden Beobachtung zu erforschen, ob und wie die von den Probanden formulierten und eingeforderten Normen und Kompetenzen auch tatsächlich im Spielalltag angewandt werden. Ob es dabei signifikante geschlechtsspezifische oder altersspezifische Unterschiede gibt und vieles mehr – an Fragestellungen wird es auch in Zukunft bestimmt nicht mangeln. Denn eines konnte auch diese Diplomarbeit aufzeigen: In virtuellen Multiplayer-Spielen existiert eine eigene, komplexe, soziale Welt und auch eine Subkultur, die viele Möglichkeiten aber auch viele Probleme zwischenmenschlicher Beziehungen mit sich bringt, welche sich in Bereichen entweder gar nicht, oder nur in geringem Maße von jenen der realen Welt unterscheiden.

7. Ausblick

Wie die Vergangenheit oft gelehrt hat, sind Zukunftsprognosen zum Abschluss einer sozialwissenschaftlichen Arbeit oft eine riskante Sache, an der man sich als selbsternannter Prophet nur allzu schnell die Finger verbrennen kann. Deshalb sollen auch hier keine allzu gewagten Voraussagen getätigt werden. Verfolgt man jedoch die aktuelle Forschung und laufenden Medienberichte, dann lässt sich mit Sicherheit eines konstatieren: Das Potential des Internets als globaler Kommunikations- und Sozialisationsraum zum einen und als wandlungsfähigstes Medium der bisherigen Geschichte zum anderen, ist gerade erst dabei sich so richtig zu entfalten. Ebenso wird die elektronische und digitale Unterhaltungsindustrie - die heuer einen Umsatz von 30 Milliarden Euro erwirtschaftet hat - ihre globale Expansion fortsetzen können und damit werden auch Online-Spiele weiter an Bedeutung in einer zunehmend vernetzten Gesellschaft gewinnen. Der virtuelle Raum wird durch immer ausgefeiltere Spiele und realistischere 3D-Environments nicht nur zum einem Spielzimmer sondern auch zu einem virtuellen Experimentierraum in dem der Nutzer sein kann wer, was und wie er will - stets mit dem Wissen im Hintergrund dass es einen Reset-Knopf gibt, der in wieder in die reale Welt zurückholt. Der passive Rezipient wird immer mehr zum aktiven Mitgestalter. Dass daraus jedoch auch Probleme entstehen können - vor allem wenn sich das reale und virtuelle Leben zunehmend überschneiden oder der Nutzer den Reset-Knopf gar nicht mehr drücken will, weil er das virtuelle Leben attraktiver findet als sein reales. All dies wird uns als Gesellschaft in Zukunft beschäftigen und vor neue Herausforderungen und Möglichkeiten stellen.

Die wichtige Aufgabe der Sozialwissenschaften und dabei auch besonders der Publizistik u. Kommunikationswissenschaft wird es auch in Zukunft sein, auf das Potential ebenso wie auf die Probleme und Gefahren die aus diesen neuen Kommunikationsräumen hinzuweisen und deren Entwicklungen zu hinterfragen. Besonders hier wird der Publizistik ihr, seit jeher innewohnender, interdisziplinärer Anspruch zu Gute kommen. Mit anderen Worten: *„Die Kommunikationswissenschaft [...] besitzt auch das Potential, für die meisten anderen Fragestellungen, die von wissenschaftlicher und von gesellschaftlicher Seite an Computerspiele(nutzung) herangetragen werden, ein wichtiges Kompetenzzentrum darzustellen.“* (Klimmt/2008/S.66)

8. Literaturverzeichnis

Adamus, Tanja (2006), Computerspiele - mods, clans und e-sportler, VDM Verlag Dr. Müller, Saarbrücken

Anderson, Craig A. / Bushman Brad J. (2001), Violent Video Games and Hostile Expectations: A Test of the General Aggression Model, online im WWW unter URL: <http://wwwpersonal.umich.edu/~bbushman/BA02PSPB.pdf> [Zugriff: 21.01.2008].

Atteslander, Peter (1995), Methoden der empirischen Sozialforschung, Walter de Gruyter & Co., Berlin.

Bortz, Jürgen / Döring Nicola (2003), Forschungsmethoden und Evaluation, 3. Auflage, Springer Verlag, Berlin/Heidelberg/New York.

Buckingham, David (2007), Studying Computer Games, in: Carr, Diane, Computer Games: Text, Narrative and Play, (S. 1 - 14), Polity Press, Cambridge.

Burkart, Roland (1995), Kommunikationswissenschaft: Grundlagen und Problemfelder, 2. Auflage, Böhlau, Wien/Köln/Weimar.

Caillois, Roger (1964), Die Spiele und die Menschen – Maske und Rausch, Langen-Müller, München.

Cypra, Olgierd (2005), Warum spielen Menschen in virtuellen Welten. Eine empirische Untersuchung zu Online-Rollenspielen und ihren Nutzern, Diplomarbeit, Universität Mainz, veröffentlicht im Internet unter: <http://www.staff.uni-mainz.de/cyprao/arbeit.html> [Zugriff: 11.12.2008].

Dittler, Ullrich (1993), Software statt Teddybär : Computerspiele und die pädagogische Auseinandersetzung, Ernst Reinhardt Verlag, München/Basel.

Durkin, Kevin / Aisbett, Kate (1999), Computer Games and Australians Today, Office of Film and Literature Classification, Sidney, Übersetzung des englischen Originals durch

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), 2000, veröffentlicht im Internet unter: <http://www.koelner-jugendpark.de/docs/unsorted/word/cgat.pdf> [Zugriff: 11.9.2008].

Erpenbeck, John / von Rosenstiel, Lutz (Hrsg.) (2003), Handbuch Kompetenzmessung. Erkennen, verstehen und bewerten von Kompetenzen in der betrieblichen, pädagogischen und psychologischen Praxis, Schäfer-Poeschel Verlag, Stuttgart.

Fritz, Jürgen (2003a), Computerspiele – logisch einfach, technisch verwirrend, sozial komplex. Was unter Computerspielen verstanden und wie mit ihnen umgegangen wird, in: Fritz, Jürgen / Fehr Wolfgang (Hrsg.), Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten, CD-ROM, Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn.

Fritz, Jürgen (2003b), Warum eigentlich spielt jemand Computerspiele? Macht, Herrschaft und Kontrolle faszinieren und motivieren, in: Fritz Jürgen / Fehr Wolfgang (Hrsg.) Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten, (S. 10 - 24), Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn.

Fritz, Jürgen (2008), Spielen in virtuellen Gemeinschaften, in: Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey / Wolling, Jens (Hrsg.), Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames, (S. 135 - 147), VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden.

Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang (2003), Virtuelle Gewalt: Modell oder Spiegel – Computerspiele aus der Sicht der Medienwirkungsforschung, in: Fritz Jürgen / Fehr Wolfgang (Hrsg.), Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten, CD-ROM, Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn.

Fröhlich, Werner D. (2000), Wörterbuch Psychologie, 23. aktualisierte, überarbeitete und erweiterte Auflage, Deutscher Taschenbuch Verlag, München.

Gebel, Christa / Gurt, Michael / Wagner, Ulrike (2005), Kompetenzförderliche Potenziale populärer Computerspiele, Studie des Münchner Instituts für Medienpädagogik in Forschung und Praxis (JFF), veröffentlicht im Internet unter: <http://www.abwf.de/content/main/publik/report/2005/report-92b.pdf> [Zugriff: 23.07.2008].

Gesmann, Stefan (2006), Friendly Fire im Kinderzimmer - Was Kinder und Jugendliche an gewalthaltigen Computerspielen fasziniert: Motivation - Konsequenzen - Perspektiven, VDM Verlag, Saarbrücken.

Gieselmann, Hartmut (2002), Der virtuelle Krieg. Zwischen Schein und Wirklichkeit im Computerspiel, Offizin Verlag, Hannover.

Götzenbrucker, Gerit (2000), Integrationspotentiale neuer Technologien am Beispiel von Multi User Dimensions. Eine empirische Analyse gemeinschaftsbildender Prozesse in kollaborativen Spielwelten, Dissertation, Universität Wien.

Götzenbrucker, Gerit (2001), Soziale Netzwerke und Internet-Spielwelten. Eine empirische Analyse der Transformation virtueller in realweltliche Gemeinschaften am Beispiel von MUDS (Multi User Dimensions), Westdeutscher Verlag, Wiesbaden.

Griffiths, Mark / Davies, Mark N.O. (2005), Does Video Game Addiction Exist?, in: Raessens, Joost / Goldstein, Jeffrey, Handbook of Computer Game Studies, MIT Press, Cambridge.

Hartmann, Tilo (2008), Let's compete! Wer nutzt den sozialen Wettbewerb in Computerspielen?, in: Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey / Wolling, Jens (Hrsg.), Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames, (S. 211 - 224), VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden.

Hepp, Andreas / Vogelsang, Waldemar (2008), Die LAN-Szene, in: Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey / Wolling, Jens (Hrsg.), Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames, (S. 97 - 112), VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden.

Huizinga, Johan (2001), Homo ludens – Vom Ursprung der Kultur im Spiel, 18. Auflage, Rowohlt Taschenbuch, Hamburg.

Junghanns, Mareike (2008), Online-Computerspiele. Ursache für aggressives Verhalten?, Online-Dokument der Universität Köln, veröffentlicht im Internet unter: http://www.fis.uni-koeln.de/fileadmin/user_upload/download/forschung/Online-Computerspiele.pdf [Zugriff 22.11.2008].

Juul, Jesper (2005), *half-real - Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, MIT Press, Cambridge.

Kent, Steven L. (2001), *The ultimate history of video games. The story behind the craze that touched our lives and changed the world*, Three Rivers Press, New York.

Klimmt, Christoph (2006a), *Computerspielen als Handlung. Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote*, Herbert von Halem Verlag, Köln.

Klimmt, Christoph (2006b), *Unterhaltungserleben beim Computerspielen*, in: Kaminski, Winfried / Lorber, Martin (Hrsg.), *Clash of Realities - Computerspiele und soziale Wirklichkeit*, KoPäd Verlag, München.

Klimmt, Christoph (2008), *Die Nutzung von Computerspielen. Interdisziplinäre Perspektiven*, in: Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey / Wolling, Jens (Hrsg.), *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*, (S. 57 - 72), VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden.

Krotz, Friedrich (2007), *Mediatisierung: Fallstudien zum Wandel von Kommunikation*, VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden.

Krotz, Friedrich (2008), *Computerspiele als neuer Kommunikationstypus. Interaktive Kommunikation als Zugang zu komplexen Welten*, in: Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey / Wolling, Jens (Hrsg.), *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*, (S. 25 - 40), VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden.

Lamnek, Siegfried (1995), *Qualitative Sozialforschung. Band 2 - Methoden und Techniken*, 3., korrigierte Auflage, Beltz, Psychologie Verlags Union, Weinheim.

Ladas, Manuel (2002), *Brutale Spiele(r)? Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen*, Peter Lang Verlag, Frankfurt am Main.

Lehmann, Philipp / Reiter, Andreas / Schumann, Christina / Wolling, Jens (2008), *Die First Person Shooter*, in: Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey / Wolling, Jens (Hrsg.), *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*, (S. 241 - 261), VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden.

Malliet, Steven / Meyer, Gust de (2005), *The History of the Video Game*, in: Raessens, Joost / Goldstein, Jeffrey, *Handbook of Computer Game Studies*, MIT Press, Cambridge.

Mosler, Henriette (2001), *Der Weg nach Phantasien*, Diplomarbeit, Universität Wien.

Mul, Jol de (2005), *The Game of Life: Narrative and ludic identity formation in Computer games*, in: Raessens, Joost / Goldstein, Jeffrey, *Handbook of Computer Game Studies*, MIT Press, Cambridge.

Neitzel, Britta (2002), *Gespielte Geschichten – Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospiele*, Inaugural Dissertation, Bauhaus Universität Weimar, veröffentlicht im Internet unter:

<http://e-pub.uni-weimar.de/volltexte/2004/72/pdf/Neitzel.pdf> [Zugriff: 24.08.2008].

Quandt, Thorsten / Wimmer Jeffrey (2008), *Online-Spieler in Deutschland 2007*, in: Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey / Wolling, Jens (Hrsg.), *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*, (S. 169 - 192), VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden.

Schlütz, Daniela. (2002), *Bildschirmspiele und ihre Faszination. Zuwendungsmotive, Gratifikationen und Erleben interaktiver Medienangebote*, Fischer Verlag, München.

Schorb, Bernd / Keilhauer, Jan / Kießling, Matthias / Würfel, Maren (2008), Die Online Spieler: Gemeinsam statt einsam, Medienkonvergenz Monitoring, Universität Leipzig, veröffentlicht im Internet unter: http://www.uni-leipzig.de/~umfmed/MeMo_OSRO8.pdf [Zugriff: 27. 08. 2008].

Mathiak, Klaus / Weber, René (2006), Bilderwelten aus der Sicht der Hirnforschung, in: Theunert, Helga (Hrsg.), Bilderwelten im Kopf - interdisziplinäre Zugänge, (S.53 - 60), KoPäd Verlag, München.

Tillmann, Angela (2006), Doing Identity: Selbsterzählung und Selbstinszenierung in virtuellen Räumen, in: Tillmann Angela, Vollbrecht Ralf (Hrsg.): Abenteuer Cyberspace, (S. 33 - 50), Peter Lang Verlag, Frankfurt am Main.

Wenzler, Nils (2003), Dynamik und Strukturen von Internet-Clans, Diplomarbeit, Fachhochschule Köln, veröffentlicht im Internet unter: <http://www.sw.fh-koeln.de/www/downloads/diplomarbeiten/dipl.nils.pdf> [Zugriff: 13.08.2008].

Wesener, Stefan (2004), Spielen in virtuellen Welten. Eine Untersuchung von Transferprozessen in Bildschirmspielen, VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden.

Wiemken, Jens (2001), Sind Computerspiele Spiele? - Update 2001, veröffentlicht im Internet unter: <http://www.spielbar.de/referate/wiespie.htm> [Zugriff: 23.08.2008].

Willmann, Thomas (2003), Death's a game, in: Rötzer, Florian (Hrsg.), Virtuelle Welten - reale Gewalt, (S.131 - 140), Heise Verlag, Hannover.

Wimmer, Jeffrey / Quandt, Thorsten / Vogel, Kristin (2008), Teamplay, Clanhopping und Wallhacker, in: Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey / Wolling, Jens (Hrsg.), Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames, (S. 149 - 167), VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden.

Witting, Tanja / Esser, Heike (2003), Nicht nur das Wirkende bestimmt die Wirkung. Über Vielfalt und Zustandekommen von Transferprozessen beim Bildschirmspiel, in Fritz

Jürgen / Fehr Wolfgang (Hrsg.), Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten, (S. 30 - 48), Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn.

Wright, Talmadge / Boria, Eric / Breidenbach, Paul (2002), Creative Player Actions in FPS Online Games. Playing Counter Strike, veröffentlicht im Internet unter: <http://www.gamestudies.org/0202/wright/> [Zugriff: 24.01.2008].

Würfel, Maren / Keilhauer, Jan (2007), Jugend trifft sich in Clans und Gilden - Ergebnisse einer Befragung junger OnlinespielerInnen, Dokument der Universität Leipzig, veröffentlicht im Internet unter: http://www.unileipzig.de/~umfmed/MeMo_OSRO7.pdf [Zugriff: 03.09.2008].

Yee, Nick (2006a), Motivations of Play in Online Games, Dokument der University of Stanford, veröffentlicht im Internet unter: [http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20Motivations%20\(2007\).pdf](http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20Motivations%20(2007).pdf) [Zugriff: 21.11.2008].

Yee, Nick (2006b), The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Online Graphical Environments, Dokument der University of Stanford, veröffentlicht im Internet unter: <http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20MMORPG%20Demographics%202006.pdf> [Zugriff: 21.11.2008].

Internetquellen:

URL: <http://www.heise.de/newsticker/meldung/102151> [Zugriff: 21.01.2008]

URL: <http://derstandard.at/?url=/?id=1219938703338> [Zugriff: 04.08.2008]

URL: <http://derstandard.at/?id=1218534142862> [Zugriff: 27.08.2008]

URL: <http://futurezone.orf.at/it/stories/122812/> [Zugriff: 13.09.2008]

URL: http://www.info.ea.com/company/company_background.php [Zugriff: 22.07.2008]

URL: <http://www.steampowered.com/v/index.php?area=stats> [Zugriff: 29.07.2008]

URL: <http://www.mmogchart.com/Chart4.html> [Zugriff: 04.08.2008]

URL: <http://www.wycl.net> [Zugriff: 16.08.2008]

URL: <http://www.esl.eu> [Zugriff: 16.08.2008]

URL: <http://www.gamestar.de/esports> [Zugriff: 16.08.2008]

URL: <http://www.playstationliga.de> [Zugriff: 16.08.2008]

URL: <http://www.ngl-one.com> [Zugriff: 16.08.2008]

URL: <http://www.worldcybergames.com> [Zugriff: 16.08.2008]

URL: <http://www.e-sb.de> [Zugriff: 17.08.2008]

URL: <http://www.olganon.org> [Zugriff: 06.09.2008]

URL: <http://www.onlinesucht.at> [Zugriff: 06.09.2008]

URL: <http://www.online-sucht.de> [Zugriff: 06.09.2008]

Ergebnisse der Studie „Spielplatz Deutschland“: <http://www.spielplatz-deutschland.de>
[Zugriff: 22.09.2008]

Interview mit Dr. Jeffrey Wimmer: <http://www.planet-interview.de/interviews/pi.php?interview=wimmer-jeffrey-03072008> [Zugriff: 15.09.2008]

Kommentar von Professor Johannes Fromme:

[http://debatte.welt.de/kontroverse/20562/sollen+gewaltverherrlichende+computerspiele+ve
rboten+werden/kontra](http://debatte.welt.de/kontroverse/20562/sollen+gewaltverherrlichende+computerspiele+ve
rboten+werden/kontra) [Zugriff: 15.09.2008]

9. Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Übersicht über die Befragten Online Shooter Spieler

Tabelle 2: Übersicht über die genutzten Online-Shooter

Tabelle 3: Übersicht über Spieldauer und -häufigkeit

Tabelle 4: Übersicht über aktuelle und vergangene Spielgemeinschaften der Befragten

Tabelle 5: Motive und Erwartungen für den Beitritt in die virtuelle Gemeinschaft

Tabelle 6: Genannte Zuwendungsmotive zu Online-Shootern

Tabelle 7: Ermittelte Kompetenzen, Normen und Werthaltungen

10. Anhang

- Beispiel für ein bereinigtes Interview-Protokoll
- Beispiel für eine Auswertung mittels Kategorienschema
- Abstract
- Lebenslauf
- CD-ROM mit sämtlichen Protokollen und Auswertungen

Protokoll Interview #4, Roland

Ort und Datum des Interviews: Wien 1180, Gentzgasse, 05.07.2008

Beginn: 21:09 h

Interviewdauer: 61 Minuten

Alter u. Geschlecht des Interviewten: 20 Jahre, männlich

Letzte abgeschlossene Schulbildung: HTL

Derzeit in Ausbildung: Student an einer Fachhochschule für Medientechnik u. Design.

Derzeitiger Familienstand: ledig

Derzeitige Lebensverhältnisse: keine Partnerschaft, keine Kinder, wohnhaft in einem Studentenheim.

Welche Multiplayer Online-Shooter spielst Du zurzeit regelmäßig, bzw. welche hast Du zuletzt regelmäßig gespielt?

Counter Strike, Call of Duty 4, Unreal Tournament 3, Team Fortress 2, Joint Operations, Serious Sam 2

Wie regelmäßig spielst Du Online-Shooter und wie lange dauert im Durchschnitt eine Spieleinheit

Mehrmals in der Woche, sicher 4 Mal pro Woche. Im Durchschnitt würde ich sagen so 2 - 3 Stunden, manchmal aber auch viel länger, je nachdem.

Kannst Du mir bitte kurz schildern, wie Du zum Spielen von Online-Shootern gekommen bist?

Das war eigentlich im Jahr 1999, da haben wir zuhause erstmals einen Internetzugang gekriegt. Da bin ich dann viel herumgesurft und bin eben auch auf Computerspielseiten auf „Counter Strike“ gestoßen und da wollt ich gleich wissen: „Was ist das?“ und hab mich eben informiert: „Ein Online-Shooter, aha, das probieren wir aus.“ Also das war halt eben so, dass das Internet damals noch ziemlich neu für mich war und man probiert mal aus und schaut halt was es so gibt. So bin ich auf Counter Strike gestoßen.

Welche anderen Computer- und Videospiele spielst Du sonst noch und welchem Genre sind diese zuzuordnen? Spielst Du diese Off- oder Online?

Eigentlich alles bis auf Strategie und Rollenspiele. Autorennspiele wie Need for Speed, Sportspiele wie Fifa Soccer oder Pro Evolution Soccer eben auch online. Ich hab auch eine x-Box. Aber hauptsächlich spiel ich am PC aber nicht nur online.

Welchen Stellenwert würdest Du dem Computerspielen in deinem Leben, deiner Lebens- und Freizeitgestaltung zuschreiben?

Es war früher schon etwas mehr als ein Hobby für mich. Also eher eine Passion, aber jetzt ist es mehr ein reines Hobby, „just for fun“. In der Schulzeit, also noch vor zwei Jahren oder so, hab ich das noch ganz schön exzessiv betrieben. Also so richtig mit Clan-Wars, Liga-Wettbewerb und so weiter. Das hat sich aber dann aufgehört mit der Uni. Da war einfach keine Zeit mehr für Training und Turniere und so. Jetzt spiel ich eigentlich nur mehr „just for fun“ mit Studienkollegen. So nach einem anstrengenden Tag zur Gaudi zwei bis 3 drei Stunden zocken im Studentenheim, auf gemütlich eben.

Bist Du derzeit Mitglied eines Clans, einer Community bzw. eines Teams mit deren Mitgliedern Du regelmäßig online oder im LAN spielst?

Also ich war bis vor einem Jahr noch in einem sehr professionellen Clan, wo wir eben auch Liga gespielt haben, Turniere gespielt haben und zu größeren LAN-Events gefahren sind und so weiter. Das hat sich aber mit dem Studium aufgehört, weil das eben schon viel Zeit frisst, wenn du das ganze Zocken professioneller betreibst. Jetzt sind wir im Studentenheim so eine Gruppe von 8 Leuten die regelmäßig zusammenspielt, also entweder online auf einem Server gegen andere, aber auch intern im LAN. Da heißt's dann halt immer „wir spielen das oder das“ oder „wir probieren jetzt das oder das neue Spiel aus“. Jeder installiert's dann halt und wir sind schon so eine fixe Gruppe die regelmäßig zusammenspielt. Aber eben kein Clan in dem Sinne von Training und Turnier und so weiter.

Das heißt das ist ein reiner Fun Clan, oder habt ihr auch Turniere gespielt?

Nein, das war früher mal bis vor anderthalb Jahren war ich bei so einem Clan.

Wie bist Du damals dazu gekommen diesem Clan beizutreten? Was war für Dich ausschlaggebend und was hast Du dir davon erwartet?

Das war eben noch zu Counter Strike-Zeiten und man hat da natürlich seine gewissen Server auf denen man spielt. Dort lernt man eben auch die Leute kennen und chattet mit

denen im ICQ oder redet mit denen im Skype oder irgendwas. Und irgendwer hat dann mal die Idee aufgebracht doch einen Clan zu gründen und etwas taktischer zu spielen. Nicht so wie auf den öffentlichen Servern meistens üblich, einfach so wild herumzuschießen ohne Konzept. Und da war ich eigentlich gleich dafür, weil es ja auch darum ging, das Spiel auch so zu spielen wie es eigentlich gespielt gehört. Also dachte ich mir, da tu ich mit, das schau ich mir an. Und daraus ergab sich dann eben mein erster Clan. Da war ich auch sozusagen auch Mitgründer, also ich war von Anfang an dabei. Ich war dann eben auch Organisationsmitglied und habe auch ein bisschen was zum Sagen gehabt.

Was hat du dir davon erwartet in einem Clan Mitglied zu sein?

Ich hab sicher nicht die Erwartung gehabt, wir machen jetzt einen Clan und gewinnen alles, sondern eher wir machen jetzt einen Clan um Spaß zu haben und das Spiel so zu spielen wie es gehört. Ich hab immer schon sehr viel Spaß am Spielen gehabt und den hab ich dort in den Clan eben auch mit hinein genommen. Und dann haben wir uns eben auch gesagt, jetzt bringen wir ein bisschen Wettbewerb in den Spaß. Das war anfangs eigentlich der Grundgedanke: den Spaß mit dem Wettbewerb zu verbinden.

Ist für Dich eigentlich das Spielen im Vordergrund gestanden, oder auch der soziale Aspekt?

Ganz am Anfang war's natürlich mal nur das Spielen. Irgendwie sind halt dann im Laufe der Zeit die ganzen Connections und Bekanntschaften dazu gekommen. Und es ist dann wirklich auch so weit gekommen, dass du nach der Schule online gekommen bist und die Leute gleich gefragt haben „Wie geht es dir?“ „Was hast du heute gemacht?“. Das war dann eben schon die Kombination aus Spiel und Beisammensein. Es war dann auch ja oft so, dass wenn ich online gekommen bin und keiner von meinen Freunden oder eben Leuten die du kennst da war, dann hat's mich oft gleich gar nicht gefreut und ich bin wieder ausgestiegen aus dem Spiel. Das hat sich also mit der Zeit schon so ein wenig in diese Richtung gewandelt: „keiner da? Dann freut's mich nicht.“

Wie viele Clanmitglieder kanntest Du persönlich? Wie viele davon würdest Du als Freunde bezeichnen oder hast du als Freunde bezeichnet?

Also die Leute mit denen ich im Studentenheim jetzt spiele, die kenne ich natürlich alle persönlich. Früher war das was anderes. Im Counter Strike Clan damlas, da waren außer

mir fast alles Deutsche und da hab ich nie wen persönlich kennen gelernt. Das waren nur Online-Freundschaften.

Würdest du sagen dass du durch das Spielen neue Freunde gefunden hast?

Also Online-Freundschaften vielleicht schon. Da hat es zwei Leute gegeben, mit denen ich mich wirklich gut verstanden hab, mit denen man wirklich gut reden konnte, auch über Privates. Und jetzt im Studentenheim ist es eben so, dass du zu den Leuten mit denen du zockst eben eine bessere Verbindung hast. Weil du spielst, dann gehst du wieder mal in die Gemeinschaftsküche und trinkst ein Bier und hast halt auch so dann deine Gaudi. Da hast du natürlich dann ein besseres Verhältnis zu denen als zu anderen Studienkollegen. Nicht dass man andere Leute ausschließt oder so. Aber man hat halt eben ein gemeinsames Hobby und das verbindet eben schon. Also ich würde schon sagen, dass mir das dadurch Freundschaften gebracht hat.

Welche Punkte sind dir besonders wichtig in Bezug auf Deinen Clan, Dein Team? Was hat dich daran fasziniert?

Also ich würde das erstmal sicher differenzieren zwischen einem richtigen CS-Clan, also einen Wettbewerbsclan oder einem freundschaftlichen Clan. Ich glaube also schon dass bei einem Wettbewerbsclan die Organisation - also du hast ja auch Training und so weiter - viel strikter sein sollte, wenn man als Team was erreichen will. Und bei einem Fun-Clan ist alles viel lockerer. Also wenn einer mal sagt, ich spiel jetzt mal eine Woche nicht, weil ich jetzt nebenbei gerade ein Projekt rennen hab, dann ist das nicht so ein Problem. Das läuft eben viel lockerer. Ich war ja nicht nur bei dem einen Clan sondern auch bei einem anderen und da lief das dann schon so ab wie: „Dienstag. 21 Uhr. Der und der Server. Training.“ Einer überlegt sich die Taktik für die Matches, das wird durchgesprochen und so weiter. Beim zweiten Mal Fehlen gab es eine Verwarnung und so weiter. Und da ist dann meiner Meinung nach der Spaß am Spiel doch etwas verloren gegangen. Es war sicher der Wettbewerbsgedanke immer im Hintergrund, aber wenn du dann irgendwie fast nicht mehr sagen kannst „ich will heute nicht, weil ich einfach keine Lust habe“ und der Druck dann doch schon so groß wird, dann geht einfach der Spaß verloren. Für mich war das zumindest dann schon so. Deswegen finde ich auch, dass der Spaß in einem Clan immer auch im Vordergrund stehen sollte.

Welche Benimmregeln hältst Du beim Zusammenspiel für besonders wichtig?

Auch das ist wieder sehr unterschiedlich. Also wieder der Unterschied zwischen einem Wettbewerbsclan und einem Fun-Clan. Also es ist auch unterschiedlich. Z.B. wenn wir zuhause eine LAN-Party machen, da wird schon auch geflucht oder sich gegenseitig beschimpft. Aber da weiß man ja, dass das nicht ernst gemeint, sondern einfach aus der Emotion im Spiel heraus ist. Das gehört da einfach dazu, das ist nicht ernst gemeint, da ist keiner beleidigt. Das treibt einfach die Stimmung an. Das kannst du natürlich bei einem Turnier oder so nicht machen. Früher im Clan, also da hast du natürlich schon eher aufpassen müssen. Da ist es eher intern oft „Ego-mäßig“ abgegangen im Wettbewerb. Da hat es Clan-intern auch schon mal so eine Art von Führungskämpfen gegeben und so Machtspielchen. Das fand ich auch ziemlich blöd damals. Wenn's mal nicht so rennt, dann wird der, der gerade Leader ist in Frage gestellt und dann entwickelt sich auch schnell ein Konflikt im Clan. Damit muss man schon auch umgehen können. Das hast du halt bei einem Fun-Clan nicht. Das ist eher gemütlich.

Also würdest du sagen, dass gewisse Regeln im Zusammenspiel wichtig sind?

Ja klar, bei einem Wettbewerbsclan hast du ein komplettes Regelwerk an das du dich halten musst. Du musst pünktlich sein, deine Leistung bringen usw. Das ist schon fast wie ein Job. Da wirst du auch gefeuert wenn du dich nicht an die Spielregeln hältst oder deine Leistung nicht erbringst. Also Teamfähigkeit ist da ja auch ein wichtiger Aspekt. Und Kritikfähig musst du auch sein. Wenn du mal Scheiße baust in einem Match und quasi einen Zusammenpuff kriegst vom Teamleader, dann musst du auch damit umgehen können und das reflektieren. Deswegen mag auch niemand diese Clanhopper, die wegen der kleinsten Probleme oder Kritik gleich den Clan wechseln oder so. Mit denen kannst ja nix anfangen.

Nach welchen Gesichtspunkten beurteilst Du Deine Mitspieler? Was ist dir wichtiger - die Spielstärke, der Skill oder dass Du dich gut mit ihnen verstehst? Gibt es da Dinge auf die Du besonders Wert legst?

Es gibt da natürlich unterschiedliche Typen. Das ist ganz lustig. Da gibt es die Spieler die gleich gut oder besser sind als man selbst und mit denen wetteifert man dann und freut sich insgeheim wenn man den mal gekillt hat. Hingegen wenn man gegen Schwächere spielt, unter Freunden dann findet man das auch lustig wenn die mal Glück haben und einen erwischen. Also damals im CS-Clan, da hätte man als schlechter Spieler sowieso keine

Chance gehabt. Also da ist der Skill schon wichtig und ob ich persönlich mich mit dem gut verstehe oder nicht eher nicht so. Da steht eben im Vordergrund ob er mit seinen Fähigkeiten dienlich für's Team ist. Aber ein menschlicher Idiot darfst natürlich auch nicht sein. Da braucht es auch eine professionelle Einstellung und Teamfähigkeit. Jetzt so im Fun-Clan, ist das menschliche sicher im Vordergrund. Also da ist es mir natürlich viel wichtiger, dass ich mich gut mit denen verstehe und Spaß haben kann. Natürlich gibt es da auch lustige Szenen, wenn ich meinen Studienkollegen aus dem Nebenzimmer fluchen höre, weil ich ihn schon das 3. Mal gekillt habe und so. Aber man geht danach auf ein Bier zusammen und lacht darüber.

Was macht für dich persönlich einen guten Spieler aus?

Ein guter Spieler prahlt an erster Stelle mal nicht damit, dass er so gut ist. Also der tendiert sogar eher in Richtung Tiefstapler und ist nicht so ein Angeber á la: „Ich in der Beste, ich mach euch alle platt.“ Also so Angeber die sind halt bei allen oft schnell unten durch. Ein guter Spieler ist immer auch ein fairer Spieler. Also da fallen mir jetzt die Rennspiele ein, da lässt man dann einen, den man unabsichtlich gerammt hat, dann auch den Vortritt. Bei Ego-Shooter sollte halt auch ein gewisses Verständnis für's Spiel und für die Taktik vorhanden sein. Teamwork muss für ihn im Vordergrund stehen und taktisches Gespür muss er haben. Mit Einzelkämpfer kann man nix anfangen. Wenn man halt spielt, dann hat man gerne auch ein paar Leute im Team, die sich auskennen und das beherrschen. Nur Leute die nicht wissen was sie tun und einfach mal losrennen und schießen, das macht dann auch keinen Spaß, weil mit so was kommt man nicht weit und das ist dann auch frustrierend.

Wen oder welche Personen würdest du auf gar keinem Fall in Deinem Clan bzw. Team haben wollen?

Also mit so arroganten Spielern, also Leute die von sich selbst glauben sie sind die Besten, mit denen kann ich gar nicht. Oder auch Leute die andere beleidigen oder sich für etwas Besseres halten. Da kommen dann so Aussagen wie: „Du gehörst eigentlich nicht ins Team, weil wir brauchen wen besseren“ oder „du bist zu schlecht“. Das finde ich auch Scheiße. Oder eben auch Leute die sich nicht in das Clansystem einfügen wollen, so wie „Ich kann nicht zum Training kommen, weil ich geh mit meiner Freundin ins Kino.“ Ich mein, das ist natürlich eine verständliche Ausrede, aber dann darf ich halt keinem Clan

beitreten. Also nicht weil man eine Freundin hat, aber weil ich halt die Zeit nicht aufbringen kann. Also die Regeln müssen schon eingehalten werden, wenn man mit einem Clan was reißen will. Oder Leute die 2 Tage im Clan sind und schon alles besser wissen: „Das ist ein Schwachsinn und das ist ein Schwachsinn. Ich würde alles anders machen“ und so. Also diese typischen Besserwisser und Stänkerer, mit denen komm ich auch auf keinen grünen Zweig.

Wie zufrieden bist Du mit deinem Freundeskreis außerhalb des Clans bzw. der virtuellen Gemeinschaft?

Eigentlich sehr zufrieden. Im Studentenheim unternehme ich eigentlich fast nur was mit den Leuten mit denen ich auch zusammen spiele. Und ich muss sagen, dass fast auch alle meiner Freunde Computerspieler sind. Aber nicht alle sind jetzt mit mir in einem Clan oder so. Die Aber wir unternehmen natürlich auch viel andere Sachen am Wochenende oder in den Ferien. Ich unternehme auch viel mit meinen Real Life Freunden, damit man eben den Kontakt nicht verliert. Das steht sicher über dem Zocken für mich. Also wenn ich mich entscheiden müsste zwischen Fortgehen mit Freunden und Computerzocken, dann sicher für's Fortgehen. Wenn ich genug Geld hab (lacht).

Ist das Spielen auch Gesprächsstoff wenn du außerhalb der virtuellen Welt mit Freunden, Kollegen oder Partner plauderst?

Auf jeden Fall. Vor allem im Studentenheim sprechen wir oft darüber was beim letzten Mal spielen gut oder schlecht war. Oder welches Spiel gut oder schlecht ist und so weiter. Oder man macht oft halt auch irgendwelche Insider-Schmähs, die eben nur Leute verstehen, die auch zocken. Also da hat das Spielen im Alltagsgespräch schon einen gewissen Stellenwert. Es ist einfach oft Gesprächsthema und man kommt mit ziemlich vielen ins Gespräch wenn's ums Zocken geht.

Wie sieht Deine persönliche Freizeitgestaltung jenseits des Online-Spielens aus?

Ja, also am Abend mit Freunden zusammensitzen, oder Filmschauen und so weiter. Ab und zu Volleyball spielen. Ich mach zwar so einige Sachen, aber ein richtiges anderes Hobby hab ich jetzt nicht. Motorradfahren zum Beispiel und solche Sachen.

Wie sieht es mit Kino und Fernsehen aus? Kannst Du mir bitte Deine Lieblingsfilme und TV Serien nennen bzw. welche Genres bevorzugst du?

Also bei den Serien sicher „Scrubs“ (Comedy), „How I met your mother“ (Comedy). Dann noch „Weeds“ (Komödie/Drama).

Lieblingsfilme? Das ist schwer die auf wenige zu begrenzen. Also Lieblingsfilm ist sicher „Der blutige Pfad Gottes“ (Thriller/Action), dann noch „Muttertag“ (Satire) und „The Fast and the Furious“ (Action).

Liest Du gerne Bücher, Zeitschriften oder Magazine? Wenn ja, welches Genre bevorzugst Du, bzw. welche Zeitschriften und Magazine liest du regelmäßig.

Ich bin kein richtiger Leser. Also Bücher les ich eigentlich nicht. Und Zeitschriften auch nicht. Wenn dann noch Computerspielzeitschriften wie PC Games oder Gamestar. Aber wenn mich was interessiert, dann informiere ich mich eher übers Internet. Das geht viel schneller und ist aktueller. Das macht viel mehr Sinn also monatlich viel Geld für irgendein Magazin oder so auszugeben.

Welche Seiten besuchst Du da so?

Standard.at, heise.de, computerbase.de, shortnews.de und so quer durch die Bank. Und auch Gamestar.de oder gametrailers.com

Was macht für dich den besonderen Reiz aus Online-Shooter zu spielen?

Es ist einerseits eine schöne Beschäftigung, andererseits ist da auch immer dieser Wettbewerbsgedanke. Der ist auch da wenn man nur just for fun spielt. Man will doch schauen, wo stehe ich im Vergleich zu den anderen? Das ist vielleicht nicht der Hauptgrund aber doch ein wichtiger Nebengrund sag ich mal. Und es ist einfach so, die Gruppe die zusammen spielt, ist eben näher zueinander. Wenn man dasselbe Hobby hat und man spielt gemeinsam, dann entwickelt sich eben auch eine Gemeinschaft. Die kann dann auch über's Spiel hinausgehen. Zum Beispiel erst letztens sind zu uns ein paar Leute gekommen, die eigentlich nicht so oft spielen und schon gar nicht im LAN oder online. Die haben gesagt, sie schauen sich das auch mal an und denen hat das dann voll getaugt und die sind jetzt auch aktiv dabei. Also deren Gedanke war eben: „Ich spiele auch Computerspiele in der Freizeit, warum spiel ich nicht zusammen mit anderen Leuten, das macht doch viel mehr Spaß. Und ich kann schauen wie gut ich im Vergleich zu denen bin“. Und so weiter.

Wie wichtig ist dir der Wettkampf, das Messen mit anderen Spielern?

Wie gesagt, es ist für mich nicht der Hauptgrund. Man hat doch heutzutage überall einen gewissen Wettbewerb und wenn es nur im Semesterprojekt ist. Man will ein Projekt machen über das alle anderen staunen. Und so ist es auch beim PC-Spielen. Wenn man halt bei einem Rennspiel am schnellsten ist, oder bei einem Shooter die meisten Kills hat und selbst nicht oft getötet wird, dann wird man doch auch ein bisschen bestaunt. So „wow, du hast was drauf“ und so weiter. Das ist eben auch der Reiz vom Wettbewerb.

Spielst du also lieber Einzelspieler. oder Mehrspieler-Games?

Das ist ganz unterschiedlich. Das kommt immer auch auf das Spiel und das Genre drauf an. GTA 4 ist ein perfektes Einzelspieler-Game. Hingegen Call of Duty 4 ist gegen echte Mitspieler einfach um einiges lustiger. Oder auch Sportspiele wie Pro Evolution Soccer machen gegen echte Mitspieler einfach viel mehr Spaß. Wenn man zu viert vor einem riesigen Flatscreen sitzt und gegeneinander spielt und sich bei einem Tor gegenseitig abklatscht und so weiter, das macht einfach auch viel mehr Spaß. Das kann man gar nicht vergleichen. So ist es auch bei den Shootern finde ich. Das ist viel emotionaler gegen andere zu spielen. Es gibt sicher Einzelspieler-Titel die einen wirklich gut unterhalten können, weil sie einfach eine gute Story haben zum Beispiel. Aber Multiplayer ist schon mehr Fun finde ich.

Wie stehst du zum Gewaltaspekt in Ego-Shootern?

Für mich war das eigentlich nie ein Thema. Ich war immer überrascht oder ich hab es nie verstanden wenn wer gesagt hat, da trainiert einer das Töten oder plant einen Amoklauf aufgrund dessen, dass er einen Ego-Shooter spielt. Oder deswegen ist der Amoklauf jetzt entstanden. Es ist natürlich irgendwie bedenklich wenn man andere tötet, aber im Spiel ist das ja teil der Mechanik und des Wettbewerbs. Das heißt nix anderes als „ich war schneller wie du.“ Aber so dass ich gesagt hätte, ich spiele weil ich jemanden umbringen will, oder weil ich ihn hasse, das war nie der Fall bei mir. Also ich finde die Gewalt ist da eben nur Mittel zum Zweck. Also es war nie der Hintergedanke: „ich geh jetzt spielen weil ich jemanden umbringen will“, also virtuell. Eher war es so, dass ich denke „ich geh jetzt spielen weil ich Spaß haben will oder weil ich besser sein will als meine Gegner.“

Also da fällt mir auch dieses Spiel ein, „Postal 2“. Das ist eben extrem brutal und du kannst denn Leuten die Gliedmaßen abtrennen oder mit dem Kopf Fußball spielen. Ich meine, ja das hab ich zwar auch gespielt und da war auch ein gewisser Reiz beim ersten mal, was man nicht alles machen kann. Aber das ich dass ich sage: „Ich spiel nur mehr das Spiel, weil das schaut so geil aus wie es den Körper zerlegt“, das ist sicher nicht der Fall. Das war eigentlich immer nur die Nebenerscheinung und nie der Hauptbeweggrund für das Spielen.

Verfolgst du die andauernde, bzw. immer wieder aufkeimende Diskussion über die sogenannten „Killerspiele“ in den Medien? Was ist deine Meinung und Einstellung zu dem Thema?

Am Anfang wie das aufgekommen ist, hat man das natürlich vermehrt mitbekommen und das ist dann wieder etwas abgeflaut in den Medien. Das war eine ziemlich heftige Diskussion wo sich viele eingemischt haben. Ähnlich wie jetzt bei dem Komasaufen. Den Killerspielen jetzt da irgendeine Schuld zuzuschreiben finde ich persönlich einfach falsch. Weil die Politiker die da ein Verbot fordern, die haben einfach ein Spiel von außen betrachtet und gesagt, wie bei Counter Strike, das ist gefährlich weil da tötet man sich gegenseitig. Und sie haben geurteilt ohne dass sie das Spiel je selber gespielt haben. Und wenn man nicht sieht, was da sonst noch dahinter steckt, also die Gemeinschaft, der Wettbewerb, der Spaß, dann kann man das doch gar nicht beurteilen. Deswegen ärgert mich das auch wenn die Politiker jetzt sagen, wir verbieten diese Spiele. Und eine Schuld daran haben sicher auch die Medien. Alleine wenn man sich ansieht, was man da für Berichte lesen konnte. Das es in Counter Strike nur ums Töten geht und so weiter. Der Aspekt vom Bomben legen und entschärfen oder vom Geiseln befreien ist gar nie erwähnt worden. Also wenn man sich mit der Materie auskennt und dann die Bericht liest, merkt man halt viel Fehler darin. Und diese verdrehten Tatsachen die nicht stimmen, machen es dann für Leute die damit nix anfangen können leichter, eine Abneigung gegen diese Spiele zu entwickeln. Also das war auf jeden Fall eine Hetzkampagne. Ich persönlich finde das Computerspiele sicher nicht schuld sind, wenn jemand auszuckt oder Amok läuft. Weil das sind dann ganz andere Probleme. Familiäre oder soziale Probleme. Man muss auch noch sagen, dass solche Spiele wie Counter Strike auch noch gut sind zum Abreagieren. Wenn man mal einen Grant hat, dann sagt man „so jetzt zeig ich’s euch einmal“. Andere Leute dreschen dann eben auf einen Boxsack ein oder reagieren sich beim Sport ab. Ich sag halt

dann beim Zocken „So jetzt geh ich mal ab, jetzt zeig ich mal was geht.“ Da kann man sich sicher auch abreagieren.

Glaubst du dass dadurch auch Aggression aufgebaut werden kann?

Hmm, wenn eine gewisse Grundaggression vorhanden ist, auf's Leben oder so. Dann kann's sicher aufgebaut werden dadurch. Das bestreite ich auf keinen Fall. Es ist einfach so, wenn man einen Scheißtag hat und man will sich einfach abreagieren, aber wird dann nur gekillt und verliert die ganze Zeit, dann kann es sicher sein, dass sich das noch verstärkt. Aber dass dann jemand sagt, ich renn jetzt Amok, weil ich einen Scheißtag hatte und 10 Mal in Counter Strike gekillt worden bin, das halte ich für absoluten Blödsinn.

Hast du bereits Präsenz oder Zivildienst abgeleistet?

Ja, Bundesheer

Warum Bundesheer?

Es war kürzer. Das ist eigentlich der einzige Grund, ich wollte nicht warten bis ich irgendwann einen Zivi-Platz kriege. Außerdem wollte ich so schnell wie möglich auf die Uni. Also war das Bundesheer das Naheliegendste. Lieber wär' ich ja untauglich gewesen (lacht).

Hast du in den letzten drei Jahren bei einer Unterschriftenaktion zu einer politischen, Menschenrechts- oder Umweltfrage unterschrieben?

Nein

Für eine politische, für eine Menschenrechts- oder Umweltgruppe Geld gespendet?

Nein

Eine aktive Funktion innerhalb einer politischen, einer Menschenrechts- oder Umweltorganisation inne gehabt?

Nein.

Danke für Deine Mitarbeit!

Kategorienschema - Interview #4

Nr.	Kodierung	Fund- stelle Zeile Nr.	Kategorie	Definition / wichtiges Zitat	Achse
<i>Spalte 1</i>	<i>Spalte 2</i>	<i>Spalte 3</i>	<i>Spalte 4</i>	<i>Spalte 5</i>	<i>Spalte 6</i>
1	Shooter - derzeit bzw. bis vor kurzem gespielt	15 - 16	spielt Shooter	Counter Strike, Call of Duty 4, Unreal Tournament 3, Team Fortress 2, Joint Operations, Serious Sam 2	Handlung
2	Häufigkeit und Spieldauer pro Einheit.	20 - 21	Spielgewohnheiten	„Mehr als in der Woche, sicher 4 Mal pro Woche. Im Durchschnitt würde ich sagen so 2 - 3 Stunden, manchmal aber auch viel länger, je nachdem.“	Handlung
3	Durch diese Personen und Umstände zum Online-Shooter-Spielen gekommen	25 - 30	Background	„Das war eigentlich im Jahr 1999, da haben wir zuhause erstmals einen Internetzugang gekriegt. Da bin ich dann viel herumgesurft und bin eben auch auf Computerspielseiten auf „Counter Strike“ gestoßen und da wollt ich gleich wissen: „Was ist das?“ und hab mich eben informiert: „Ein Online-Shooter, aha, das probieren wir aus.“ Also das war halt eben so, dass das Internet damals noch ziemlich neu für mich war und man probiert mal aus und schaut halt was es so gibt.“	Handlung
4	Spielt außer Online-Shootern folgende Spiele/Genres	35 - 37	spielt Sonstiges	„Eigentlich alles bis auf Strategie und Rollenspiele. Autorennspiele wie Need for Speed, Sportspiele wie Fifa Soccer oder Pro Evolution Soccer eben auch online. Ich hab auch eine x-Box. Aber hauptsächlich spiel ich am PC, aber nicht nur online.“	Handlung
5	Stellenwert des Spielens im Leben/in Freizeit	41 - 42	Bedeutung Spielen	„Es war früher schon etwas mehr als ein Hobby für mich. Also eher eine Passion, aber jetzt ist es mehr ein reines Hobby, „just for fun“.	Einschätzung

		42 - 44	Background	„In der Schulzeit, also noch vor zwei Jahren oder so, hab ich das noch ganz schön exzessiv betrieben. Also so richtig mit Clan-Wars, Liga-Wettbewerb und so weiter.“	Handlung
		44 - 46	Hindernisse	„Das hat sich aber dann aufgehört mit der Uni. Da war einfach keine Zeit mehr für Training und Turniere und so. Jetzt spiel ich eigentlich nur mehr „just for fun“ mit Studienkollegen“	Handlung
6	Derzeit in Clan/Community	51 - 53	Status u. Form der Vergemeinschaftung	Gibt an derzeit in keinem „richtigen Clan“ zu sein. Gibt aber an bis vor Kurzem (Studiumsbeginn) in einem professioneller ausgerichteten Clan gewesen zu sein: „Also ich war bis vor einem Jahr noch in einem sehr professionellen Clan, wo wir eben auch Liga gespielt haben, Turniere gespielt haben und zu größeren LAN-Events gefahren sind und so weiter.“	Handlung
		54 - 56	Status u. Form der Vergemeinschaftung	„Jetzt sind wir im Studentenheim so eine Gruppe von 8 Leuten die regelmäßig zusammenspielt, also entweder online auf einem Server gegen andere, aber auch intern im LAN.“	Handlung
7	Art des Clans der Community	58 - 59	Status u. Form der Vergemeinschaftung	„wir sind schon so eine fixe Gruppe die regelmäßig zusammenspielt. Aber eben kein Clan in dem Sinne von Training und Turnier und so weiter..“	Einschätzung
8	Durch diese Personen und Umstände zur virtuellen Gemeinschaft gekommen	66 - 73	Background	„Das war eben noch zu Counter Strike-Zeiten und man hat da natürlich seine gewissen Server auf denen man spielt. Dort lernt man eben auch die Leute kennen und chattet mit denen im ICQ oder redet mit denen im Skype oder irgendwas. Und irgendwer hat dann mal die Idee aufgebracht doch einen Clan zu gründen“ „Also dachte ich mir, da tu ich mit, das schau ich mir	Handlung

				an. Und daraus ergab sich dann eben mein erster Clan“	
9	Erwartungen bei Beitritt zur virtuellen Gemeinschaft	78 - 81	Spaß haben	„Ich hab sicher nicht die Erwartung gehabt, wir machen jetzt einen Clan und gewinnen alles, sondern eher wir machen jetzt einen Clan um Spaß zu haben und das Spiel so zu spielen wie es gehört.“	Position
		81 - 83	Wettbewerb wichtig	„... jetzt bringen wir ein bisschen Wettbewerb in den Spaß. Das war anfangs eigentlich der Grundgedanke: den Spaß mit dem Wettbewerb zu verbinden“	Position
		88 -94	Faszination/Reiz sozial	„Und es ist dann wirklich auch so weit gekommen, dass du nach der Schule online gekommen bist und die Leute gleich gefragt haben „Wie geht es dir?“ „Was hast du heute gemacht?“. Das war dann eben schon die Kombination aus Spiel und Beisammensein. Es war dann auch ja oft so, dass wenn ich online gekommen bin und keiner von meinen Freunden oder eben Leuten die du kennst da war, dann hat’s mich oft gleich gar nicht gefreut und ich bin wieder ausgestiegen aus dem Spiel.“	Handlung
10	Freundschaft in / durch die virtuelle Gemeinschaft	99 - 102	Beziehung zu Spielpartner / Gemeinschaft	„Also die Leute mit denen ich im Studentenheim jetzt spiele, die kenne ich natürlich alle persönlich. Früher war das was anderes. Im Counter Strike Clan damals, da waren außer mir fast alles Deutsche und da hab ich nie wen persönlich kennen gelernt. Das waren nur Online-Freundschaften.“	Position
		107 - 110	Integrationsfunktion	„Und jetzt im Studentenheim ist es eben so, dass du zu den Leuten mit denen du zockst eben eine bessere Verbindung hast. Weil du spielst, dann gehst du wieder mal in die Gemeinschaftsküche und trinkst ein Bier und	Handlung

		111 - 113	Integrationsfunktion	<p>hast halt auch so dann deine Gaudi. Da hast du natürlich dann ein besseres Verhältnis zu denen als zu anderen Studienkollegen.“</p> <p>„Aber man hat halt eben ein gemeinsames Hobby und das verbindet eben schon. Also ich würde schon sagen, dass mir das dadurch Freundschaften gebracht hat.“</p>	Einschätzung
11	Anforderungen an die virtuelle Gemeinschaft.	117 - 118	Differenzierung Clanstatus	„Also ich würde das erstmal sicher differenzieren zwischen einem richtigen CS-Clan, also einen Wettbewerbsclan oder einem freundschaftlichen Clan.“	Einschätzung
		118 - 121	Führung/Organisation	„Ich glaube also schon dass bei einem Wettbewerbsclan die Organisation - also du hast ja auch Training und so weiter - viel strikter sein sollte, wenn man als Team was erreichen will. Und bei einem Fun-Clan ist alles viel lockerer.“	Einschätzung
		123 - 126	Führung/Organisation	„Ich war ja nicht nur bei dem einen Clan sondern auch bei einem anderen und da lief das dann schon so ab wie: „Dienstag. 21 Uhr. Der und der Server. Training.“ Einer überlegt sich die Taktik für die Matches, das wird durchgesprochen und so weiter. Beim zweiten Mal Fehlen gab es eine Verwarnung und so weiter“	Handlung
		127 - 130	Wettbewerb wichtig	„Es war sicher der Wettbewerbsgedanke immer im Hintergrund, aber wenn du dann irgendwie fast nicht mehr sagen kannst „ich will heute nicht, weil ich einfach keine Lust habe“ und der Druck dann doch schon so groß wird, dann geht einfach der Spaß verloren.“	Position
12	Regeln die als	134 - 140	Differenzierung	„Also wieder der Unterschied zwischen einem	Position

	wichtig erachtet werden/das Zusammenspiel prägen.		Clanstatus	Wettbewerbsclan und einem Fun-Clan. Also es ist auch unterschiedlich. Z.B. wenn wir zuhause eine LAN-Party machen, da wird schon auch geflucht oder sich gegenseitig beschimpft. Aber da weiß man ja, dass das nicht ernst gemeint, sondern einfach aus der Emotion im Spiel heraus ist. Das gehört da einfach dazu, das ist nicht ernst gemeint, da ist keiner beleidigt. Das treibt einfach die Stimmung an. Das kannst du natürlich bei einem Turnier oder so nicht machen.“	
		143 - 146	Differenzierung Clanstatus	„Wenn’s mal nicht so rennt, dann wird der, der gerade Leader ist in Frage gestellt und dann entwickelt sich auch schnell ein Konflikt im Clan. Damit muss man schon auch umgehen können. Das hast du halt bei einem Fun-Clan nicht. Das ist eher gemütlich.“	Position
		150 - 152	Real Life Vergleich	„Du musst pünktlich sein, deine Leistung bringen usw. Das ist schon fast wie ein Job. Da wirst du auch gefeuert wenn du dich nicht an die Spielregeln hältst oder deine Leistung nicht erbringst“	Einschätzung
		152 - 155	Werte, Normen, Kompetenzen - gefordert	„Also Teamfähigkeit ist da ja auch ein wichtiger Aspekt. Und Kritikfähig musst du auch sein. Wenn du mal Scheiße baust in einem Match und quasi einen Zusammenpfiff kriegst vom Teamleader, dann musst du auch damit umgehen können und das reflektieren.“	Position
13	Wie werden Mitspieler beurteilt	161 - 164	Gesamtbewertung der virtuellen Gruppe	„Es gibt da natürlich unterschiedliche Typen. Das ist ganz lustig. Da gibt es die Spieler die gleich gut oder besser sind als man selbst und mit denen wetteifert man	Position

		166 - 168	Spielbezogene Kompetenz	dann und freut sich insgeheim wenn man den mal gekillt hat. Hingegen wenn man gegen Schwächere spielt, unter Freunden dann findet man das auch lustig wenn die mal Glück haben und einen erwischen“	Position
		169	Werte, Normen, Kompetenzen - gefordert	„Also da ist der Skill schon wichtig und ob ich persönlich mich mit dem gut verstehe oder nicht eher nicht so. Da steht eben im Vordergrund ob er mit seinen Fähigkeiten dienlich für's Team ist.“	Position
		169 - 171	Spaß haben	„professionelle Einstellung und Teamfähigkeit“	Position
				„Jetzt so im Fun-Clan, ist das menschliche sicher im Vordergrund. Also da ist es mir natürlich viel wichtiger, dass ich mich gut mit denen verstehe und Spaß haben kann.“	Position
14	Maßstab für einen guten Spieler	177 - 178	Werte, Normen, Kompetenzen - gefordert	„Ein guter Spieler prahlt an erster Stelle mal nicht damit, dass er so gut ist. Also der tendiert sogar eher in Richtung Tiefstapler und ist nicht so ein Angeber“	Position
		179 - 180	Werte, Normen, Kompetenzen - gefordert	„Ein guter Spieler ist immer auch ein fairer Spieler“	Position
		181 - 183	Spielbezogene Kompetenz	„Bei Ego-Shootern sollte halt auch ein gewisses Verständnis fürs Spiel und für die Taktik vorhanden sein. Teamwork muss für ihn im Vordergrund stehen	Einschätzung

				und taktisches Gespür muss er haben“	
15	Spieler mit folgenden Eigenschaften werden abgelehnt	185 - 202	Eigenschaften negativ Spielbezogene Kompetenz	Leute mit folgenden Charaktereigenschaften werden abgelehnt: Besserwisser und rechthaberische Leute, „Stänkerer“ „Nur Leute die nicht wissen was sie tun und einfach mal losrennen und schießen, das macht dann auch keinen Spaß, weil mit so was kommt man nicht weit und das ist dann auch frustrierend“	Position Position
16	Sozialer Umgang im Real Life	206 - 208 210 - 211	Integrationsfunktion Soziales Real Life	„Im Studentenheim unternehme ich eigentlich fast nur was mit den Leuten mit denen ich auch zusammen spiele. Und ich muss sagen, dass fast auch alle meiner Freunde Computerspieler sind. Aber nicht alle sind jetzt mit mir in einem Clan oder so“ „Ich unternehme auch viel mit meinen Real Life Freunden, damit man eben den Kontakt nicht verliert. Das steht sicher über dem Zocken für mich.“	Handlung Handlung
17	Freizeitaktivitäten jenseits der virtuellen Welt	225 - 227	Freizeit Real Life	„...am Abend mit Freunden zusammensitzen, oder Filmschauen und so weiter. Ab und zu Volleyball spielen. Ich mach zwar so einige Sachen, aber ein richtiges anderes Hobby hab ich jetzt nicht.“	Handlung
18	Vorlieben Kino u. Fernsehen	231 - 235	Themen Film/Fernsehen	Also bei den Serien sicher „Scrubs“ (Comedy), „How I met your mother“ (Comedy). Dann noch „Weeds“ (Komödie/Drama). Lieblingsfilme? Das ist schwer die auf wenige zu begrenzen. Also Lieblingsfilm ist sicher „Der blutige	Position Position

				Pfad Gottes“ (Thriller/Action), dann noch „Muttertag“ (Satire) und „The Fast and the Furios“ (Action)	
19	Vorlieben andere Medien	239 - 247	Themen andere Medien	<p>„Ich bin kein richtiger Leser. Also Bücher les ich eigentlich nicht. Und Zeitschriften auch nicht. Wenn dann noch Computerspielzeitschriften wie PC Games oder Gamestar.</p> <p>Aber wenn mich was interessiert, dann informiere ich mich eher übers Internet: Standard.at, heise.de, computerbase.de, shortnews.de und so quer durch die Bank. Und auch Gamestar.de oder gametrailers.com</p>	<p>Position</p> <p>Handlung</p>
20	Was reizt den Befragten am Online-Spielen	250 - 253	Wettbewerb wichtig	„Es ist einerseits eine schöne Beschäftigung, andererseits ist da auch immer dieser Wettbewerbsgedanke. Der ist auch da wenn man nur just for fun spielt. Man will doch schauen, wo stehe ich im Vergleich zu den anderen.	Position
		254 - 255	Faszination /Reiz sozial	„Wenn man dasselbe Hobby hat und man spielt gemeinsam, dann entwickelt sich eben auch eine Gemeinschaft.“	Position
		256 - 259	Integrationsfunktion	„Zum Beispiel erst letztens sind zu uns ein paar Leute gekommen, die eigentlich nicht so oft spielen und schon gar nicht im LAN oder online. Die haben gesagt, sie schauen sich das auch mal an und denen hat das dann voll getaugt und die sind jetzt auch aktiv dabei.“	Einschätzung
21	Stellenwert des Wettkampfs für den Befragten	264 - 266	Real Life Vergleich	„Man hat doch heutzutage überall einen gewissen Wettbewerb und wenn es nur im Semesterprojekt ist. Man will ein Projekt machen über das alle anderen staunen. Und so ist es auch beim PC-Spielen.“	Position

		266 - 269	Wettbewerb wichtig	„Wenn man halt bei einem Rennspiel am schnellsten ist, oder bei einem Shooter die meisten Kills hat und selbst nicht oft gekillt wird, dann wird man doch auch ein bisschen bestaunt. So „wow, du hast was drauf“ und so weiter. Das ist eben auch der Reiz vom Wettbewerb.“	Position
22	Weitere Nutzungsmotive	278 - 281	Unterschied Single-/Multiplayer	„So ist es auch bei den Shootern find ich. Das ist viel emotionaler gegen andere zu spielen. Es gibt sicher Einzelspieler-Titel die einen wirklich gut unterhalten können, weil sie einfach eine gute Story haben zum Beispiel. Aber Multiplayer ist schon mehr Fun find ich.“	Einschätzung
		321 - 326	Aggressionsabbau	„Man muss auch noch sagen, dass solche Spiele wie Counter Strike auch noch gut sind zum Abreagieren. Wenn man mal einen Grant hat, dann sagt man „so jetzt zeig ich’s euch einmal“. Andere Leute dreschen dann eben auf einen Boxsack ein oder reagieren sich beim Sport ab. Ich sag halt dann beim Zocken „So jetzt geh ich mal ab, jetzt zeig ich mal was geht.“ Da kann man sich sicher auch abreagieren.“	Position
23	Einstellung zu virtueller Gewaltdarstellung	287 - 289	Rahmungskompetenz	„Es ist natürlich irgendwie bedenklich wenn man andere tötet, aber im Spiel ist das ja teil der Mechanik und des Wettbewerbs. Das heißt nix anderes als „ich war schneller wie du.“	Position
		290 - 293	Spielmechanik als Priorität	„Also ich find die Gewalt ist da nur Mittel zum Zweck. Also es war nie der Hintergedanke: ich geh jetzt spielen weil ich jemanden umbringen will, also virtuell. Eher: „ich geh jetzt spielen weil ich Spaß haben will oder weil ich besser sein will als meine Gegner.“	Einschätzung

24	Meinung zur Killerspiel-Debatte	307 - 310	Spiele als Sündenbock	„Weil die Politiker die da ein Verbot fordern, die haben einfach ein Spiel von außen betrachtet und gesagt, wie bei Counter Strike, das ist gefährlich weil da tötet man sich gegenseitig. Und sie haben geurteilt ohne dass sie das Spiel je selber gespielt haben.“	Position
		310 - 313	Verbotsdebatte	Und wenn man nicht sieht, was da sonst noch dahinter steckt, also die Gemeinschaft, der Wettbewerb, der Spaß, dann kann man das doch gar nicht beurteilen. Deswegen ärgert mich das auch wenn die Politiker jetzt sagen, wir verbieten diese Spiele..“	Position
		317 - 319	Stigmatisierung von Spielen	„Und diese verdrehten Tatsachen die nicht stimmen, machen es dann für Leute die damit nix anfangen können leichter, eine Abneigung gegen diese Spiele zu entwickeln. Also das war auf jeden Fall eine Hetzkampagne.“	Position
25	Präsenzdienst	336 - 342	Präsenzdienst	„Es war kürzer. Das ist eigentlich der einzige Grund, ich wollte nicht warten bis ich irgendwann einen Zivi-Platz kriege.“	Position

Abstract

Die gegenständliche Diplomarbeit befasst sich mit der Gemeinschaft von Computerspielern die vornehmlich online und/oder über Local Area Networks (LANs) in First-Person-Shootern (FPS) miteinander interagieren sowie in Wettbewerb treten und dabei virtuelle Gemeinschaften wie „Clans“, „Teams“ etc. bilden. Ausgangspunkt und Erkenntnisinteresse liegen dabei in den Fragestellungen inwiefern das interaktive Zusammenspiel in „Teams“ und „Clans“ mit sozialem Handeln verbunden ist, welche Rolle der Wettbewerb spielt, was die Motivation darstellt sich einer solchen (Spiel-) Gemeinschaft anzuschließen, welche Erwartungen damit einhergehen und welche Regeln und Normen für das Zusammenspiel gelten bzw. welche Kompetenzen dabei gefordert sind bzw. von den Mitgliedern dieser virtuellen Gemeinschaften eingefordert werden.

Zur Datenerhebung der qualitativen Studie wurden 13 Leitfaden-Interviews mit Online-Shooter-Spielern geführt, transkribiert und mittels eines Kategorienschemas inhaltsanalytisch ausgewertet. Die Auswertung konnte zeigen, dass die Zuwendungsmotive zu Online-Shootern und den genannten virtuellen Gemeinschaften zwar sehr unterschiedlicher Natur sein können, die Aspekte des Wettbewerbs und die Möglichkeit zur sozialen Interaktion mit echten Menschen im virtuellen Spielraum jedoch die hervortretendsten Motive darstellen. Ebenso ließ sich anhand der Ergebnisse ablesen, dass das Zusammensein im virtuellen Spielraum von Regeln und Normen geprägt ist, und Kompetenzen in sozialer wie spielbezogener Hinsicht gefordert sind, die jenen realweltlicher Gemeinschaften durchaus ähnlich sind. Es wird dadurch deutlich, dass es sich bei Online-Shootern - ebenso wie bei anderen virtuellen Communities - um Sozialräume handelt in denen sich virtuelle Gemeinschaften unterschiedlicher Intensität und Verbindlichkeit herausbilden, welche wiederum wesentliche Wechselwirkungen und Verflechtungen mit realweltlichen Gemeinschaften aufweisen können.

Lebenslauf von Lueger Alexander

Geboren am 02. September 1978 in Voralpe

1984 - 1988	Volksschule St. Jakob im Walde
1988 - 1992	Hauptschule Waldbach
1992 - 1995	3jährige Hotelfachschule in Bad Gleichenberg
1995 - 1998	Höhere Lehranstalt für Tourismus in Bad Gleichenberg (Matura)
1998 - 1999	Präsenzdienst, Kaserne Pinkafeld (Burgenland)
1999 - 2009	Studium der Publizistik- und Kommunikationswissenschaft an der Universität Wien

Berufliche Tätigkeit

1999 - 2004	Mitarbeiter der Firma VIAS (Vienna International Airport Security)
2001 - 2005	Redakteur beim Jugend- und Musikmagazin „Slam“ (Slam Media GmbH, Wien)
seit 2005	Redakteur beim Vorarlberger Medienhaus (medienhaus.com), Dependance Wien